

RESEARCH REPORTS IN INFORMATICS: NR 98.01

Att förstå virtualisering

Per-Olof Ågren



Institutionen för informatik
Umeå universitet

© Per-Olof Ågren
Institutionen för informatik
Umeå universitet
1998

Omslag: *Vandraren över dimhavet* (ca 1818) av
Caspar David Friedrich (1774–1840)

RR-98.01
ISSN 1401-4572
ISBN 91-7191-530-3

Tryckt hos Solfjädern Offset AB, Umeå 1998

Organisation:
Inst för informatik
Umeå universitet
901 87 Umeå
Sverige

Avhandlingstyp:
Licentiatavhandling

Författare:
Per-Olof Ågren
poagren@informatik.umu.se
www.informatik.umu.se/~poagren

Titel:
Att förstå virtualisering

Sammanfattning:

Syftet med föreliggande avhandling är att skapa ett meningsinnehåll till fenomenet virtualisering, vilket uppdragas med informationsteknik. Med virtualisering avses att omskapa, nyskapa eller förflytta existerande eller icke-existerande objekt eller aktiviteter från den fysiska världen till virtuella miljöer.

Två exempel på virtualisering ställs inför tolkning och reflektion: användning av gestaltningsteknik vid ett stadsbyggnadskontor och deltagandet i en svenskspråkig virtuell gemenskap som samlar deltagare med journalistik eller annat informationsarbete som yrke.

Virtualisering karaktäriseras av dess gestaltande karaktär, vilket gör virtualisering till ett upplevelseorienterat fenomen. Virtualisering framstår också som ett mänskligt, mentalt försvinnande till en avgränsad värld, som skiljer sig från den fysiska världen. Virtualisering uppvisar även likheter med simulering; att virtualisering genererar något som nödvändigtvis inte finns i den fysiska världen, men som man vill ska framträda.

Det mervärde virtualisering kan generera utgörs i fallet med gestaltningsteknik av ett stöd för människors förmåga att utföra estetiska bedömningar, vilket i design- och planeringssammanhang innebär att flera människor än i dag ges möjlighet att bidra med kvalitativa inslag i sådana processer. I det andra fallet skapar virtualisering förutsättningar för deltagarna i en virtuell gemenskap att skapa mervärde i form av ett socialt kapital som ger deltagarna möjligheter att bättre kunna utföra sina arbetsuppgifter i den fysiska världen.

Nyckelord:

Virtualisering, informationsteknik, virtuella gemenskaper, socialt kapital, gestaltning, försvinnande, simulering, kvalitativ metod.

ISSN och rapportnummer:
ISSN 1401-4572
RR-98.01

English title:
On the Understanding of Virtualisation

Förord

Att jag en gång sökte mig till forskarutbildningen i informatik beror på att jag läste en kurs under min grundutbildning för professor Kristo Ivanov. Där väcktes intresset till forskning. Och genom sin egen forskning har Kristo inspirerat mig att gå min egen väg genom forskarutbildningen.

Även om skrivandet är bland de ensamaste av sysslor, är ofta resultatet avhängigt det nätverk av människor som stöttar, inspirerar och uppmunt-
rar. Så har fallet varit under denna boks tillblivelse.

Två forskningsprojekt har finansierat mina studier och mitt skrivande, vilket jag är mycket tacksam för. Det ena heter *Virtuella samhällen* och finansieras av Kommunikationsforskningsberedningen (KFB). Det andra finansieras av Riksbankens Jubileumsfond och går under beteckningen *Avancerad gestaltningsteknik och samhällsplanering*.

Det har betytt att en liten forskargrupp bestående av projektledaren Erik Stolterman, Anna Croon och undertecknad har kunnat arbeta tillsammans kring dessa ämnen.

Jag är synnerligen tacksam för det stöd som Erik Stolterman, tillika min handledare i forskarutbildningen, har utgjort. Oavsett vilka problem jag har upplevt under arbetet har Erik alltid lyckats vända min blick mot ljuset. Utan hans stöd hade aldrig denna licentiatavhandling färdigställts. I samma andetag vill jag tacka Anna Croon för att hon alltid har tagit sig tid att diskutera såväl virtualiseringsproblem som andra problem.

Erik och Anna har gett mig mer stöd än vad som är rimligt att begära.

Jag är tacksam för att informanterna vid stadsbyggnadskontoret ställde tid till förfogande och visade intresse och stort tillmötesgående.

Institutionen för informatik vid Umeå universitet är en oerhört intellektuellt stimulerande arbetsplats. Jag vill därför rikta ett tack till alla kollegor för alla bidrag till det fortgående intellektuella samtalet.

Under slutskedet av mitt skrivande har Thomas Ahlmark, Anna Croon, Mikael Jakobsson, Andreas Lund och Mikael Söderström läst mitt manus och gett mig värdefull kritik – lika träffsäker som konstruktiv. Jag vill också tacka Torbjörn Nordström för att han en gång riktade mina blickar mot kvalitativ forskningsmetodik.

Men störst tacksamhet känner jag inför Carina för att ha funnits vid min sida under arbetet med denna bok.

Umeå, en kulan septembermorgon 1998.

P O Ågren

Innehållsförteckning

1	Virtualisering: uppdragandet av ett nytt "där".....	1
2	Kvalitativa studier av virtualisering.....	9
2.1	Olika utgångspunkter för kvalitativ metodik.....	9
2.2	Hermeneutik som vetenskapsteoretisk utgångspunkt.....	11
2.3	Minivariant av den hermeneutiska forskningsprocessen.....	13
2.4	Validering inom kvalitativ forskningsmetodik.....	21
3	Virtualisering i samhällsplanering.....	25
3.1	Gestaltningsteknik vid stadsbyggnadskontoret.....	25
3.2	Föreställningar om gestaltningsteknik.....	26
3.3	Gestaltningsteknik som en aktör i planering.....	36
3.4	Om gestaltningsteknikens roll.....	46
4	Virtualiserade gemenskaper.....	48
4.1	Föreställningar om samhällen: från plats till nätverk.....	48
4.2	Virtuella samhällen och deras historia.....	52
4.3	Virtuella samhällen är föreställda samhällen.....	55
4.4	Olika kategorier av virtuella samhällen.....	58
5	En virtualisering av det professionella samtalet.....	66
5.1	Inledande beskrivning av e-postlistan.....	66
5.2	Listan som virtuell gemenskap.....	69
5.3	Listan som forum för professionell utveckling.....	77
5.4	Om socialt kapital i virtuella gemenskaper.....	89
6	Om virtualisering.....	92
6.1	Virtualisering förutsätter digitalisering.....	92
6.2	Virtualisering innebär att gestalta.....	93
6.3	Virtualisering innefattar ett slags försvinnande.....	97
6.4	Virtualisering har simulering som granne.....	100
7	Virtualiseringskritik.....	104
7.1	Virtualisering degenererar verkligheten.....	104
7.2	Virtualisering av gemenskaper är omöjligt.....	107
7.3	Virtualisering genererar global olycka.....	110
7.4	Vad betyder kritiken?.....	111
8	Virtualisering som forskningsprojekt.....	115
	Summary in English.....	119
	Referenser.....	123

1

Virtualisering: uppdagandet av ett nytt "där"

We are entering a world where there won't be one but two realities.
(Paul Virilio.)

Somliga börjar i vrede. Andra i empati. Mitt intresse för att förstå virtualisering tar sin början i förundran. Och fascination; inte så mycket över informationsteknikens faciliteter som över människors hängivenhet och ibland närmast religiösa tilltro till de olika användningsmöjligheter tekniken erbjuder.

Även om Internet har funnits sedan 1960-talet blev det först i början av 1990-talet ett begrepp för fler än datorspecialister och forskare vid amerikanska universitet. Nu använder allt fler World Wide Web och elektronisk post såväl privat som i arbetet. Inlägg i nyhetsgrupper på Usenet News, liksom antalet diskussionsgrupper ökar stadigt. Särskilda e-postlistor skapas och drar till sig människor som vill delta i samtal kring speciella ämnen. Deltagandet i Multi-User Dungeons (Mud), grafiska virtuella världar och chatkanaler för synkron kommunikation ökar likaså.

Även om jag haft tillgång till e-post sedan 1988 förblev den relativt oanvänd fram till någon gång under första halvan av 1990-talet – värdet av en artefakt för kommunikation är lågt så länge alltför få innehar en liknande artefakt. Att tillhöra ett fåtal som innehar en telefon, telefax, e-post eller annan kommunikationsteknik innebär egentligen bara att vänta på att andra skaffar sig samma slags teknik.

Någon gång i slutet av 1992 fick jag syn på en tidig version av webbläsaren Mosaic, med möjlighet att surfa till Kaliforniens stränder och titta på "the wave of the day", titta på kaffebyggaren på ett amerikanskt universitet och besöka det virtuella Louvren. Ganska omgående växte ett förhållningssätt till den virtuella världen fram hos mig som kom till uttryck på lite olika sätt. På WWW tänkte jag i termer av olika platser i ett slags rymd: till kollegor uttryckte jag mig som att "Jag var på ett museum i Australien i förmiddags" och "Har du varit på MIT:s hemsida?".

När jag så började besöka olika virtuella världar av typen The Palace förstärktes min tudelning av tillvaron i ett "här" och ett "där". "Där", i The

Palace, fanns ett antal avatarer, bland dem en som jag kontrollerade, vilkas identitet i den fysiska världen jag ibland kände till, men vanligtvis inte. Men avatarerna var "där", samtalen i The Palace fördes "där" – även om jag i vissa fall var medveten om att ett visst samtal jag förde "där" förde jag med en doktorandkollega som var fysiskt belägen tjugo meter bort.¹

På samma sätt förhåller jag mig till e-postkommunikation. När jag för inte så länge sedan fick ett e-brev från en kamrat från förr som jag inte hört av på ett par år svarade jag honom spontant: "Roligt att träffa dig 'här'" (i den virtuella världen).

Och så vidare; när jag handlar böcker i en virtuell bokhandel handlar jag "där", min virtuella hund finns inte "här", i min fysiska tillvaro, utan "där", i min virtuella, och de virtuella tidskrifter jag läser finns "där".

Hur förhåller man sig till ett fenomen – den virtuella världen – som drar till sig så många människor och som verkar fascinera dem? Ett sätt är att betrakta fenomenet som en trend som snabbt blåser förbi. Ett annat är att se det som något oseriöst, som en trivial leksak som drar till sig vissa lättsinniga människor. Mitt förhållningssätt är en form av respekt för tekniken och de aktiviteter människor utför med hjälp av tekniken, i en anda som beskrivs av sociologen Ray Oldenburg:

"... when the good citizens of a community find places to spend pleasurable hours with one and another for no specific or no obvious purpose, there is purpose to such association." (Oldenburg 1989, s xi.)

Föreliggande bok är ett resultat av studier av teknik som möjliggör virtualisering. Här avses emellertid inte en specifik teknik vars materiella beståndsdelar kan beskrivas, men inte heller teknik i allmänhet, vilken som helst. Min användning av teknikbegreppet följer det teknikfilosofen Carl Mitcham (1994) tillskriver samhällsvetare – i motsats till en naturvetenskaplig, ingenjörsmässig användning.

Mitcham (ibid, s 147) beskriver det ingenjörsmässiga teknikbegreppet som relativt snävt, som "... the direct involvement with material construction and the manipulation of artifacts" vilket passar som hand i handske med definitionen av ingenjörarbete som "... the science by which properties of matter and the sources of energy/power in nature are made useful to man in structures, machines, and products" (Mitcham ibid, s 146). Teknik är artefakter och konstruktionen av artefakter till människans nytta, med andra ord.

Den samhällsvetenskapliga synen på teknik är betydligt bredare. Här involveras, menar Mitcham (ibid, s 150), "... all making of material artifacts,

¹ För mer information om The Palace, se <<http://www.thepalace.com/>>.

the objects made, their use, and to some extent their intellectual and social contexts". Därmed fokuseras inte enbart aktiviteten att framställa tekniska objekt, eller tekniska objekt i sig, utan också teknikens användning, den kunskap som omgärdar teknik och den sociala kontext som tekniken ingår i.

Det är denna samhällsvetenskapliga syn på teknik som jag tillämpar, med särskilt fokus på teknikens intellektuella och sociala kontext.

Martin Heidegger (1974) hävdar att teknikens väsen är att uppdaga, att frambringa något. Bland det som uppdagas hos den teknik jag studerar är det virtuella – något som kan se ut och utfalla på olika sätt, som vi kommer att få se. Ett uppdagande av ett nytt "där", för att använda mitt inledande språkbruk kring virtualisering.

Virtualisering är en språklig konstruktion; en verbalisering av adjektivet virtuell. Begreppet virtuell betyder enligt Nationalencyklopedin skenbar. En virtuell verklighet är en "... datorgenererad skenvärld i vilken användaren upplever sig vara och agera" (Nationalencyklopedin, band 19, s 517). I samma begreppsförklaring står också att "... graden av realism varierar med tillämpningen. I vissa fall finns det ingen upplevbar värld att härma" (ibid, s 517).

Det är en definition med särskilda utgångspunkter. Om den nödvändiga förutsättningen för att kalla en verklighet reell är en materiell struktur, ses den virtuella världen med nödvändighet som en skenbar värld, eftersom inget i den virtuella världen finns i materiell form. Det ligger nära till hands att tänka sig att begreppet virtuell här har definierats med en materialistisk utgångspunkt.

Om däremot en verklighet som dessutom kan omfatta upplevelser och imaginära ting betraktas som en reell verklighet, är utgångspunkten annorlunda. En reell verklighet blir då allt vi kan uppleva med våra sinnen, och då exkluderas inte virtuella världar.

Det närmaste en definition av virtualisering jag funnit är en definition av det närliggande begreppet virtualitet av Katherine Hayles (1996, s 4f): "... virtuality can be defined as *the perception that material structures are interpenetrated with informational patterns*". Denna definition har dock samma utgångspunkt som definitionen av virtuell som jag angav ovan, det vill säga att utgångspunkten är en materiell verklighet. Jag vill dock studera virtualisering med en annan utgångspunkt.

Min utgångspunkt för att förstå virtualisering är att inkludera också det icke-materiella som verklighet. Genomgående kommer jag att utgå från följande definition: Att virtualisera är *att omskapa, nyskapa eller förflytta existerande eller icke-existerande objekt eller aktiviteter från den fysiska världen till virtuella miljöer.*

Med virtuella miljöer avser jag manipulerbara grafiska eller textbaserade miljöer som genererats med hjälp av dator teknik. "Omskapa" och "nyskapa" betonar manipulerbarheten, medan "förflytta" betonar möjligheten till överföring av objekt eller aktiviteter från den fysiska världen. Med "icke-existerande objekt eller aktiviteter" avser jag ännu inte realiserade artefakter i den fysiska världen. Ett exempel kan vara en planerad byggnad. Ett annat en gemenskap som aldrig funnits. Med en sådan definition inkluderas till exempel ett samtal, vilket skulle exkluderas med Hayles definition.

Min definition leder dock till en speciell begrepps användning. Jag talar genomgående i boken om den virtuella världen såsom skild från den fysiska världen i syfte att skilja på aktiviteter och objekt som förekommer dels i virtuell form, dels i fysisk form. Det betyder emellertid *inte* att det virtuella är något icke-verkligt, något fiktivt, men att virtuella objekt och aktiviteter enbart återfinns inom en väl avgränsad sfär av verkligheten: den sfär som genereras med datorers hjälp.

Vid valet av begreppen virtuell vs fysisk värld valdes andra begreppsbort. På engelska ses ibland begrepps paret online vs offline användas. Såsom jag har uppfattat dess användning motsvarar det i stort mitt valda begreppspär, men att använda översättningen uppkopplad vs icke uppkopplad upplever jag dels lite krystat, dels som att virtualisering förutsätter ett nätverk av datorer. Så, menar jag, är inte nödvändigtvis fallet.

Ett annat förekommande begreppspär är virtuell vs reell. Det ställer dock till med mer problem för att förstå virtualisering än det löser. Användandet av detta begreppspär skulle betyda att den virtuella världen inte tillhör verkligheten och därmed är något överkligt. Och det är ju den föreställningen jag – liksom vetenskaps sociologen Bruno Latour – vill avvisa. Latour menar i en intervju att...

"... det virtuella, eller snarare den samtida ideologin om det virtuella, avslöjar en ganska djupgående brist på förståelse av tillståndet mellan det existerande och det icke-existerande. Med andra ord tror man att det virtuella är en lek med fiktion medan det faktiskt handlar om verkligheten. (...) Det man måste inse är att det virtuella självt inte är virtuellt, det är alldeles verkligt. (...) Jag tycker alltså att det virtuella verkar vara ett intressant studieobjekt men att det inte utgör någon särskilt upp lysande beskrivning av den tekniska verkligheten. Jag går t.o.m. så långt att jag påstår att det är en term som betydligt fördunklar förståelsen av informationstekniken." (Latour i Sotto (1998), s 303f.)

Latour visar en tydlig ambivalens inför begreppet virtuell; samtidigt som det är värdefullt att studera, fördunklas förståelsen av informationsteknik. Jag tolkar Latours tvivel som att det virtuella inte utgör någon upp lysande

beskrivning av den tekniska verkligheten *om man anammar det traditionella betydelseinnehållet av det virtuella*. Projektet i föreliggande bok syftar till att skapa ett annat betydelseinnehåll till det virtuella, skapa en annan mening än den traditionella.

Det ser ut att finnas ett stort samhällsintresse för företeelsen virtualisering, även om begreppet virtualisering inte används som beteckning, utan olika former av användning av informationsteknik. För att ytterligare en gång gå till Heidegger, skriver han följande:

"Det står dock i varje fall klart, att människan i teknikens tidevarv på ett särdeles iögonenfallande och utmanande sätt tvingas in i den rådande formen av uppdagande." (Heidegger 1974, s 31.)

Samhällsintresset kring informationsteknik har i Sverige bland annat genererat en särskild IT-kommission som i olika konstellationer har funnits sedan 1994, där uppdraget framför allt är att främja en bred IT-användning i Sverige genom att vara "...pådrivande och kunskapspridande i fråga om informationsteknikens möjligheter i samhällsutvecklingen" (*IT-kommissionens arbetsprogram 1995-1996*, SOU 1995:68) och vara rådgivande till regeringen i IT-frågor.²

Detta främjande av informationsteknikens användning sammanfaller i flera avseenden med ett främjande av virtualisering – eller med Heideggers (ibid) terminologi: att tvinga in människan i den rådande formen av uppdagande. I flera rapporter som IT-kommissionen har givit ut förespråkas en ökad virtualisering. I *IT-kommissionens arbetsprogram 1995-1996* (SOU 1995:68) anges bland annat att med olika former av interaktiva system och nya kommunikationsvägar skapas föreställningar om ett nytt kulturmönster, att nya sätt att studera vid högre utbildning möjliggörs genom virtuella universitet, att biblioteken måste säkra tillgången till de stora datornätverken för att göra all den digitaliserade informationen tillgänglig och att de samtal som pågår på Internet skulle kunna främja folkbildning.

Regeringens proposition 1995/96:125, allmänt kallad "IT-propositionen", följer i huvudsak IT-kommissionens anda. Virtuella museer, geografiska informationssystem som genererar en rumslig dimension till kartor, multimediala läromedel (läromedia), Internet som marknadsplats för elektronisk handel, offentlig information via elektroniska anslagstavlor – det finns knappast ett samhällsområde som inte skulle kunna åtminstone delvis virtualiseras.

² När IT-kommissionen har förändrat sammansättning har ibland även dess uppdrag formulerats på nytt. De mål jag har angett finns emellertid i varje uppdragsbeskrivning till de olika sammansättningarna (*Sverige inför epokskiftet*, SOU 1997:63, s 20).

Ökad användning av informationsteknik och ökad virtualisering ges en närmast revolutionerande roll i samhällsutvecklingen. Samhället antas omändas från ett industrisamhälle till ett samhälle där man ännu inte nått enighet kring förledet – information och kunskap framstår emellertid som de vanligaste förleden. Denna samhällsomvandling, vars nödvändiga beståndsdel är informationsteknik, omges med en alldeles särskild glans i flera rapporter från IT-kommissionen. (Se till exempel *Sverige inför epokskiftet* SOU 1997:63 och *Nya tider, nya förutsättningar*, SOU 1998:65)

Ett sätt att finansiera olika satsningar på att möjliggöra virtualisering är genom inrättandet av Stiftelsen för kunskap- och kompetensutveckling (KK-stiftelsen). År 1994 beslöt regeringen att anslå ekonomiska medel till denna stiftelse, vars mål är att:³

- stödja samarbete mellan forskning och företag,
- stimulera och finansiera profilerande forskning vid landets mindre och medelstora högskolor samt
- främja en bred användning av IT.

I syfte att öka virtualiseringsmöjligheterna i Sverige har debattörer argumenterat för en ändring av datalagen, så att inte myndigheter och offentliga institutioner ska hindras i sina strävanden att lägga ut offentlig information på Internet (se exempelvis Ilshammar & Larsmo 1997; Olsson 1996). Om så också kommer att ske genom att Datalagen från 1973 upphör och ersätts av Personuppgiftslagen den 24 oktober 1998 återstår att se.

Trots den positiva anda som omgärdar virtualisering har redan restriktioner utöver Personuppgiftslagen börjat diskuteras och realiseras. Det främsta exemplet är regeringens proposition 1997/98:15 *Ansvar för elektroniska anslagstavlor*, vilket innebär att det numera krävs en person som är ansvarig för informationsutbytet i olika interaktiva forum som konferenssystem och e-postlistor. Detta ansvar kan liknas vid en tidnings ansvarige utgivare.⁴

I dessa offentliga utredningar, propositioner och rapporter finns en framträdande utopism och optimism kring virtualisering, bortsett från ovan nämnda lag om elektroniska anslagstavlor. Emellertid saknas det vanligtvis undersökningar, statistik och analyser i IT-kommissionens rapporter, vilket annars är kutym i statliga utredningar (Hasselblad 1998).

Därmed är det inte givet att det saknas kunskap om virtualisering, men den tolkningen ligger nära till hands. Aase (1998) skriver i en kritisk artikel om KK-stiftelsens satsningar på informationsteknik i undervisning att var-

³ Uppgifterna om KK-stiftelsen är citerade från deras informationssida på WWW på adressen: <<http://www.kks.se/omkks/>>.

⁴ Se avsnitt 5.2 för en lite längre redogörelse för denna lag.

ken skolledare och KK-stiftelsens handläggare på något sätt kan visa att satsningarna på informationsteknik leder till bättre inläring eller till ökad förståelse hos eleverna. Övertygelsen är stark men kunskapsmässigt ogrundad.

Det är i denna samhällskontext som mina studier av virtualisering också bör ses. Samhällsinstitutioner satsar stora resurser på en företeelse om vars innehåll och konsekvenser kunskapen är knapphändig (det menar jag är ett rimligt antagande – om kunskap vore känd skulle den redovisas någonstans i alla de utredningar och skrifter som publiceras).

Mitt syfte är att försöka förstå virtualisering och formulera dess meningsinnehåll. De frågor jag ställer är först och främst de mest övergripande: Vad betyder virtualisering? Vilket meningsinnehåll kan vi ge företeelsen virtualisering? På en lite mer konkret nivå är frågorna: Har virtualisering en potential att förändra omgivning? Genererar virtualisering något mervärde och hur kan det i så fall formuleras?

Jag har inte någon ambition att konstruera något teoribygge om virtualisering; till det förslår inte licentiatavhandlingens format särskilt långt. Det skulle inte heller rimma med min personliga drivkraft bakom denna bok: en förundran inför det jag ser, upplever och föreställer mig. Framförvarande kapitel ska ses som små bidrag till att förstå virtualisering; varje kapitel blir en skiss som är kommen från mina egna försök att förstå.

Varje försök att nedteckna sin förståelse av världen innebär dock en avsevärd men ofrånkomlig krympning i förhållande till den egna förståelsen. Det känns naturligtvis högst otillfredsställande, men är oundvikligt. Att ändå denna bok kan stödja läsarens förståelse av virtualisering kan jag bara hoppas. Endast läsaren vet.

Kapitel två utgör det obligatoriska och nödvändiga metodkapitlet, där jag redovisar såväl min egen vetenskapsmetodologiska hemvist som det egna tillvägagångssättet för min förståelseprocess, liksom min förförståelse inför det studerade.

Det första exemplet på virtualisering kommer i kapitel tre. Det handlar om en särskild teknik – gestaltningsteknik – för att virtualisera underlag för bedömning och beslut vid samhällsplanering. Här är det ickeexisterande objekt som har virtualiserats.

Därefter skissar jag fram en bakgrund till nästa exempel på virtualisering som är virtuella gemenskaper. Det är ett så pass omfattande område att jag i kapitel fyra redogör för själva fenomenet i sig för att i kapitel fem komma in på mitt eget exempel på en virtualisering av en professionell gemenskap.

Vid tolkningsarbetet av dessa empiriska exempel rör jag mig både i exemplens absoluta närhet och på ett litet längre avstånd från dem. I kapitel sex tar jag ännu ett kliv bort från dem – men förhoppningsvis utan att

förlora dem ur sikte – och försöker formulera ett mer generellt innehåll till fenomenet virtualisering.

Min förståelse av virtualisering tenderar så långt att skänka virtualisering en relativt positiv aura. Därför lägger jag i kapitel sju fram andra författares negativa kritik mot virtualisering och diskuterar betydelsen av denna kritik.

Och till sist i kapitel åtta kommer en redovisning av min förståelse av virtualisering i koncentrerad form samt några riktningssamtal för framtida forskning om att förstå virtualisering.

Kvalitativa studier av virtualisering

The trick is to figure out what the devil they think they are up to.
(Clifford Geertz.)

Frågan vad ett empiriskt fenomen betyder är en empiriöverskridande fråga som kräver empiriöverskridande svar, vilket betyder att svaren inte står att finna enbart i erfarenhetsvärlden. Om frågan däremot hade gällt hur ett empiriskt fenomen ser ut eller fungerar innebär det att på bästa sätt avläsa den empiriska verkligheten.

Att inleda en process som syftar till att formulera betydelsen av ett fenomen som studeras empiriskt innebär att närma sig kvalitativ forskningsmetodik. Det innebär lite förenklat att försöka fånga och uttrycka kvaliteten i ett empiriskt material; en kvalitet som inte finns synlig för blotta ögat.

Vilka möjliga angreppssätt finns inom kvalitativ metod? Vilken är min forskningsprocess? Hur har jag samlat in och hanterat det empiriska materialet?

2.1 Olika utgångspunkter för kvalitativ metodik

Till kvalitativ metod räknar Alvesson & Sköldbberg (1994) fyra grundläggande ansatser: Empirinära metod, hermeneutik, kritisk teori och postmodernism. Därtill diskuterar de olika vetenskapsfilosofiska strömningar och riktningar som kan hänföras till det kvalitativa fältet, men som de inte ger statusen metod. Till de senare hör diskursanalys, feminism och genealogi.

Med empirinära metod avser Alvesson & Sköldbberg (ibid) i första hand grundad teori, som är en metod för teorigenerering utifrån empiriska data. Det betyder en induktiv process som så långt som möjligt ska utföras av forskare med så lite förförståelse och kunskaper om det empiriska fenomen som ska studeras – risken med att ha läst in sig på området är att forskaren lätt blir bunden vid auktoriteter och därmed inte förmår se nya möjligheter i de empiriska data som samlats in, och därmed inte förmår göra så djärva tolkningar som denne annars skulle kunna gjort. Risken med ett så-

dant angreppssätt är dock att forskaren bedriver naiv empirism; verkligheten avbildas endast med common sense-tolkningar.

Till empirinära metod räknar även Alvesson & Sköldberg (ibid) fenomenologi och induktiv etnografi. Inom fenomenologisk forskning är studieobjektet människors subjektiva upplevelser av världen – inte den fysiska verkligheten. Det är fenomenvärlden som fokuseras. Induktiv etnografi är ”konsten och vetenskapen om att beskriva en grupp eller en kultur” Alvesson & Sköldberg (ibid, s 109). Det betyder ett angreppssätt liknande antropologins; en längre tids vistelse i ett lokalsamhälle av något slag för att beskriva dess vardagsliv och kultur.

Hermeneutiken har sitt ursprung i texttolkning, där huvudtesen är att ”meningen hos en del endast kan förstås om den sätts i samband med helheten”, skriver Alvesson & Sköldberg (ibid s 115). Delen förstås av helheten och helheten förstås av delarna. Det kallas den hermeneutiska cirkeln. Vad del och helhet utgörs av varierar beroende på studieobjekt. Vid texttolkning, till exempel, är ett textställe (ett stycke, ett kapitel eller en hel bok) delen och helheten kan inkludera författaren, dennes författarskap, det samhälle denne lever/levde i och så vidare. Hermeneutikens syfte är att genom tolkningar generera förståelse för studieobjektet, och där exempelvis sociala handlingar är studieobjektet uppfattas de av forskaren som en text som ska tolkas, där individen som handlar ses som författaren till texten.

Hermeneutiken betonar mer än någon annan kvalitativ metod *förståelsen* av ett studieobjekt som forskningsresultatet. Det betyder att det görs en väsentlig skillnad mellan att förstå och att förklara. Att fråga sig – i Johan Asplunds (1970) anda – vad ett fenomen betyder, innebär en vilja att *förstå* fenomenet ifråga. Att förstå något är att skapa en betydelse av ett empiriskt fenomen, vilket är detsamma som ”... uppdagandet av en djupare mening än den omedelbart evidenta” (Alvesson & Sköldberg ibid, s 35). Detta uppdagande sker genom en tolkningsprocess av ett empiriskt material. Att *förklara* något, däremot, uttrycker en vilja att konstruera ett orsakssamband; att vilja objektivt fastslå att händelsen X är orsaken till att händelsen Y uppträder.

Den kritiska teorin är den tredje formen av kvalitativ metod hos Alvesson & Sköldberg (ibid). Den ansatsen fokuserar ett kritiskt ifrågasättande av den sociala verklighet som studeras, där forskaren drivs av ett emancipatoriskt kunskapsintresse. Synen på samhället är dialektisk; ett socialt fenomen måste förstås utifrån sin motsats och utifrån möjligheten till ett kvalitativt annorlunda tillstånd. Till skillnad från delar av empirinära metod och hermeneutik menar den kritiska teorins företrädare att sociala förhållanden inte är naturliga eller neutrala, utan historiskt skapade, präglade av särintressen och kan göras till föremål för radikal förändring.

Postmodernism, den fjärde och sista formen av kvalitativ metod i Alvenson & Sköldberg (ibid), är också den mest heterogena formen. Med postmodernism förknippas exempelvis olika stilar inom arkitektur och konst, en särskild syn på språk, kulturell mentalitet, massmediernas inflytande och till och med en viss samhällsepok. Postmodernismens implikationer för kvalitativ metod är dock att problematisera forskaren och forskningens auktoritet. Frågan ställs om forskaren med språkets hjälp överhuvudtaget kan avbilda en verklighet eller ange den mening forskaren vill förmedla. Kan forskaren överhuvudtaget säga något kvalitativt bättre om världen än någon annan?

Postmodernismens metodologiska ideer är pluralism (att flera röster ska genomsyra forskarens text), en genomtänkt exkluderingsprocess (att man på ett reflektivt sätt väljer bort de röster som inte ska höras i forskarens text), varsamma tolkningsprocesser (att vara försiktig med att tillskriva fenomen en dominerande innebörd till förmån för mångtydighet), undvikandet av totaliserande teori (att framhålla mångtydigheten hos det studerade fenomenet görs genom att använda flera teorier och metaforer), författarskap och språksensitivitet (att forskaren inte kan gömma sig bakom en byråkratisk metodprocedur, utan ta ansvar för sin text och reflektera över det språkliga framställningssätt forskaren tillämpar) och forskningens och textens mikropolitik (att vara medveten om den auktoritet och makt en forskningstext alltid har).

Den gemensamma nämnaren hos de ovan beskrivna olika formerna av kvalitativ metod, menar Alvenson & Sköldberg (ibid, s 24–27), är en kritik mot positivistisk forskning. Syftet med vetenskaplig verksamhet är inte längre enbart att sammanställa stora mängder data om ett ytfenomen i en observerad verklighet, utan att uppfatta verkligheten som tecken på djupare företeelser som inte direkt kan observeras. I detta ingår kritik mot den operationalistiska positivismen, som reducerade fakta till sådant som var mätbart. Kritiken riktas även mot den positivistiska synen på forskaren som objektiv observatör och mot idén om ett neutralt observationsspråk som forskaren kan använda för att beskriva verkligheten.

Däremot behåller vissa former av kvalitativ metod den traditionella föreställningen om indelningen av världen i subjekt och objekt, liksom att det finns en fysisk värld som existerar oberoende av människan.

2.2 Hermeneutik som vetenskapsteoretisk utgångspunkt

Det sätt jag har bedrivit studier om virtualisering tar sin utgångspunkt i det uttalade syftet att bättre förstå virtualisering, här exemplifierat av gestaltningsteknik och en e-postlista. Det leder mig till hermeneutiskt betingade studier, med smärre influenser från postmodernism.

Alvesson & Sköldbberg (1994) presenterar tre olika former av hermeneutisk forskning. Den *objektiverande* hermeneutiken framställdes av forskare med stort inflytande från Kant som en motpol till naturvetenskaplig forskning. Där naturvetenskaplig forskning skulle förklara med orsaker skulle kulturvetenskaplig (humaniora och samhällsvetenskap) forskning förstå meningsinnehåll. Syftet var dock att jämställa kulturvetenskap med naturvetenskap, varför en del av naturvetenskapens problematik, bland annat subjekt–objektrelationen, behölls. Det råder enligt denna form av hermeneutik en skarp skillnad mellan ett utforskande subjekt och ett utforskat objekt. Objektet ska tillskrivas autonomi så till vida att det måste förstås utifrån sina egna standards, intentioner och kriterier, och objektet ska läsas som text, det vill säga som en uppsättning betydelseförsedda tecken, och sättas in i större sammanhang. Subjektet, forskaren, kan inte mekaniskt avspegla objektet, utan närmar sig det med personliga referensramar. Det finns alltid ett moment av återskapande och av subjektiv kreativitet i forskningsprocessen.

Den objektiverande hermeneutiken syftar till att skapa objektiva forskningsresultat, där man dock skiljer mellan absolut och relativ objektivitet och tillskriver de egna resultaten en relativ objektivitet (till exempel att en objektiv sanning är relativ tiden).

Den andra formen av hermeneutisk forskning benämns i Alvesson & Sköldbberg (ibid) *aletisk* och kan delas in i en existentiell hermeneutik (inspirerad av Heidegger), en poetisk hermeneutik (inspirerad av Ricoeur) och en misstankens hermeneutik (inspirerad av Marx). Det basala hos den aletiska hermeneutiken är att skapa förståelse för det grundläggande existenssättet för varje människa inom vilket människan varje dag måste orientera sig och agera i. Det är i denna basala förståelse av mänsklig existens som forskaren – som själv ingår i den – måste börja, inte i något specifikt studieobjekt. Denna form av hermeneutik innebär att avslöja något fördolt i en viss situation, snarare än att påvisa en korrespondens mellan subjektivt tänkande och en objektiv verklighet. Det betyder att polariteten mellan subjekt och objekt upplöses. Det fördolda utgörs av antingen en bortglömd men ursprunglig struktur av egenskaper hos tillvaron, eller ett underliggande mönster av berättelser eller metaforer, eller slutligen något bortträngt eller skamligt.

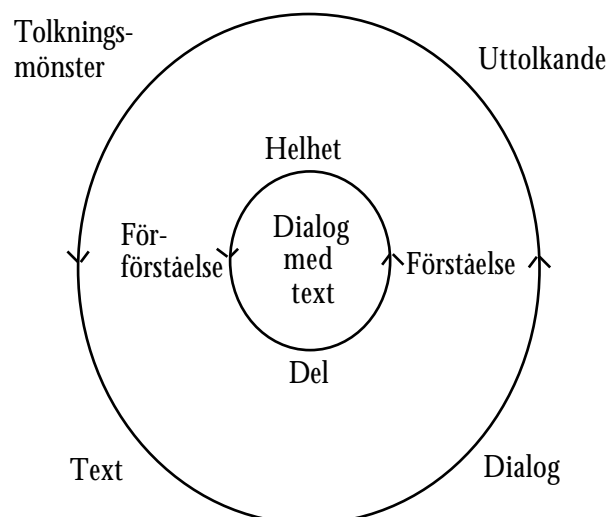
Det betyder att betona och betydelsegöra forskarens förförståelse inför ett forskningsobjekt, vilket ytterst är ett sätt att förhålla sig till den positiva vetenskapen, där den grundläggande idén är att forskaren ska ”rena sig” – i cartesiansk anda – från sin tidigare kunskap, sina fördomar och förförståelse. Hans-Georg Gadamer är en av de som främst understrukt betydelsen av förförståelsen. Så här skriver Richard Bernstein:

”Om Gadamer har rätt i sitt påstående att inte bara förståelsen utan allt vetande ofrånkomligen innefattar några fördomar, är det svårt att tänka sig en mer radikal kritik av cartesianismen eller av upplysningens syn på den mänskliga kunskapen. (...) Det finns ingen kunskap utan *förhandsuppfattningar* och *fördomar*. Uppgiften är inte att avlägsna alla sådan förhandsuppfattningar utan att kritiskt pröva dem i forskningsprocessen.” (Bernstein 1987, s 182.)

Som en tredje form av hermeneutik presenterar Alvesson & Sköldberg (ibid) en egen gestaltning; vad de kallar praktisk hermeneutik. Dels föreskriver de en maximivariant av den hermeneutiska forskningsprocessen, dels en minivariant. Dessa överskrider inte de två tidigare nämnda formerna av hermeneutik (objektiverande respektive aletisk), utan bevarar grunderna i bägge genom att betona rörelsen dels mellan del och helhet, dels mellan förståelse och förförståelse. Som den nybörjare jag är på kvalitativ forskning hänför jag mig till minivarianten som ett första steg i min egen lärprocess.

2.3 Minivariant av den hermeneutiska forskningsprocessen

Minivarianten visar hur tolkningar genereras i form av en hermeneutisk cirkel (se figur 2.1 nedan). En tolkning alternerar mellan fyra olika aspekter som var och en ger stöd för tolkningen. Dessa är tolkningsmönster, text, dialog och uttolkande.



Figur 2.1. Miniversionen av den hermeneutiska cirkeln. (Alvesson & Sköldberg 1994, s 174.)

Tolkningsmönster

Tolkningsmönster kan sägas motsvara en teori; ett begreppsmässigt ramverk som ger en djupare förståelse av föremålet för tolkningen. Tolkningsmönstret bör vara dels internt konsistent (utan logiska motsägelser), dels externt konsistent (i överensstämmelse med andra tolkningsmönster inom området, eller innehålla goda skäl att inte överensstämma med dem).

Ett tolkningsmönster kan liknas vid det antropologen Clifford Geertz (1979) kallar erfarenhetsdistanserade begrepp. Sättet att utföra cirkulära tolkningar anger Geertz som att använda sig av dels erfarenhetsnära, dels erfarenhetsdistanserade begrepp. Ett erfarenhetsnära begrepp är "... one which an individual – a patient, a subject, in our case an informant – might himself naturally and effortlessly use to define what he or his fellow see, feel, think, imagine and so on, and which he would readily understand when similarly applied by others." (Geertz 1979, s 226f).

Ett erfarenhetsdistanserat begrepp är "... one which various types of specialists – an analyst, an experimenter, an ethnographer, even a priest or an ideologist – employ to forward their scientific, philosophical, or practical aims." (Geertz 1979, s 227).

På så sätt nås en "tät beskrivning" (thick description), vilket är ett av Geertz (1973, kap 1) centrala begrepp i sitt utkast till en tolkande kulturteori. En "tunn beskrivning" (thin description) avser att endast beskriva människors yttre handlande, sådant som omedelbart kan uppfattas med sinnen. En tät beskrivning avser att beskriva den underliggande meningen med handlandet.

Inför ett empiriskt material vet inte forskaren på förhand vilket tolkningsmönster som denne kommer att använda. Därför, betonar Alvesson & Sköldbäck (1994), är det av stor vikt att ha en repertoar av tolkningsmönster för att så kreativt som möjligt kunna generera relevanta tolkningar. Att inneha en sådan repertoar innebär att vara beläst. Konsten är att behärska teorier – utan att de behärskar en själv! – och andra forskningsresultat som inte är alltför lika varandra.

De tolkningsmönster jag presenterar i avhandlingen är dels de som berör virtualisering i stadsplanering i kapitel tre om estetisk kommunikation, makt och samhällsplaneringens förändrade praxis, dels de som berör virtualisering av det professionella samtalet i kapitel fem om de olika formerna av socialt kapital. På ett litet längre avstånd från det empiriska materialet utgör både de aspekter av virtualisering som jag presenterar i kapitel sex och den kritik mot virtualisering jag redovisar i kapitel sju tolkningsmönster.

Vid tolkningen av intervjuerna på stadsbyggnadskontoret har jag gjort en åtskillnad mellan erfarenhetsnära och erfarenhetsdistanserade tolkningar genom att redogöra för dem i olika avsnitt. Vid tolkningen av samtalet i

den virtuella gemenskapen gör jag inte samma tydliga åtskillnad utan blandar erfarenhetsnära tolkningar med erfarenhetsdistanserade. Jag är emellertid nog med att bägge tolkningsnivåerna ska finnas representerade. Med erfarenhetsnära tolkningar menar jag att informanterna talar, med kommentarer från forskaren, och med erfarenhetsdistanserade tolkningar att forskaren talar, med ett större avstånd till utsagorna men med ett större teoretiskt djup.

Text

Tolkningsföremålet är inte empiriska data, utan text. Det betyder att tillämpa ett aspektseende; att se delar av texten som något annat, som meningsfyllda tecken. Det är dessa tecken som ges en djupare förståelse med tolkningsmönstrets hjälp.⁵

Tolkning är både ett komplicerat begrepp och en komplicerad process. Vad betyder begreppet? Hur skapas tolkningar? Tolkning är enligt etnologerna Billy Ehn & Orvar Löfgren:

”Man kan säga att det är ett slags hypotes om vilken innebörd saker och ting har, forskaren tyder tecken, anger betydelse och frilägger mening. Tolkning är att se något *som* något – kommandostaven *som* maktsymbol, skrattet *som* kulturellt vapen.” (Ehn & Löfgren 1982, s 96.)

Mening är dock aldrig något som kan observeras; mening *tilldelas* verkligheten. Varje tolkning är ett överskridande av den verklighet som sensoriskt kan uppfattas. På så sätt är kvalitativa studier aldrig avbildande utan i olika grader empiriskt överskridande.⁶

Vems mening är det som tilldelas verkligheten? frågar sig Ehn & Löfgren (ibid). De skiljer mellan ett aktörsorienterat perspektiv, där tolkningarna grundas på informanternas egna uttryck och hur de klassificerar sin livsvärld, och ett perspektiv där informanternas utsagor används som underlag för betydligt mer långtgående tolkningar, ofta med teoretiskt djup. Dessa två perspektiv uppfattar jag som analoga med Geertz indelning i erfarenhetsnära respektive erfarenhetsdistanserade begrepp.

Den text som utgjort tolkningsföremål i denna avhandling är dels intervjuerna med personer på stadsbyggnadskontoret, dels det närmare nio

⁵ Denna förståelse av tolkningsbegreppet är synnerligen lika Asplunds (1970). För att svara på frågan ”Vad betyder X?” måste man kunna se X som något annat; i Asplunds termer att vara förmögen till ett aspektseende.

⁶ Att frilägga mening och att tillskriva mening kan i förstone se ut som en motsägelse. Att frilägga mening innebär ett fokus på meningens närhet till det studerade fenomenet, medan att tillskriva mening innebär ett fokus på att mening inte är observerbart, utan måste av något subjekt tillskrivas det studerade fenomenet.

månader långa samtalet i den virtuella gemenskapen. Vid studien som re-
dovisas i kapitel tre intervjuades tre personer på en stadsplaneringsavdel-
ning.⁷ En förutsättning för att göra denna studie vid det valda stadsbygg-
nadskontoret var att den gestaltningsteknik som användes, användes i de
skeden av planeringsprojektet där teknikens tillämpning skulle kunna ha
haft betydelse för besluten.

De intervjuade är de jag på förhand uppfattar som signifikanta aktörer i
en planeringsprocess, men med olika roller: den politiskt ansvarige (ordfö-
randen i byggnadsnämnden), chefsarkitekten och teknikern.

Ordföranden i byggnadsnämnden är en beslutsfattare (tillsammans med
andra politiker i nämnden). Hennes politiska härkomst är socialdemokra-
tin, vilket också är det parti som har den politiska majoriteten i byggnads-
nämnden. Chefsarkitekten på stadsbyggnadskontoret är den som har störst
sakkunskap om arkitektur och byggnadsplanering av dessa tre. Han har
lång erfarenhet av kommunalt arkitekt- och planeringsarbete. Teknikern
på stadsbyggnadskontoret är den som har sakkunskaper om konstruktion av
tillämpningar med gestaltningsteknik, och som följaktligen konstruerar
tillämpningarna. Denne tekniker är dessutom den ende personen på stads-
byggnadskontoret med dessa kunskaper.

Vi hade innan studien för avsikt att även intervju en fjärde aktör:
medborgaren. Men eftersom gestaltningsteknik aldrig använts vid samråd
med medborgare i något av kommunens stadsplaneringsprojekt fick det
bero. En sådan intervju skulle bli alltför hypotetisk. Efter att ha genomfört
dessa intervjuer framgick det tydligt att de projekt där gestaltningsteknik
hade använts var mycket viktiga som utgångspunkt för samtalen.

Valet av virtuell gemenskap hade framför allt vardaglighet som krite-
rium. I stället för att söka extrema former av virtuell gemenskap, sökte jag
vardagliga former. Därför blev det en svensktalande gemenskap, som samlar
yrkesverksamma människor inom journalistik och informationsarbete, och
som upprätthålls med en relativt enkel teknik: elektronisk post.

Vid observationen av samtalet i e-postlistan var jag en osynlig observatör.
Det betyder att jag deltog aldrig i samtalet och ingen på listan visste om att
jag avsåg att vid ett senare tillfälle tolka och reflektera över samtalet. Det
ger anledning till att resonera om forskningsetiska frågor.

När "mänskliga subjekt" utgör studieobjekt brukar några etiska riktlin-
jer iakttas. Informerat samtycke bör gälla generellt, det vill säga att män-
niskor som studeras bör informeras om forskningsprojektets genomförande
och syfte och ge sitt samtycke till att bidra till projektet. Forskarens ansvar
är att skydda informanterna från eventuella risker eller skador. Forskaren

⁷ Jag utförde intervjuerna tillsammans med doktorandkollegan Anna Croon under
våren och försommaren 1997.

bör heller inte genom bedrägligt beteende locka människor till att delta i forskningsprojekt (Thomas 1996).

Thomas (ibid) ställer sig frågan om dessa etiska riktlinjer är tillräckliga för forskning som bedrivs i cyberrymden. Frågan står under diskussion och svaret beror på om cyberrymden ska uppfattas som något unikt, något som behöver egna etiska riktlinjer. Här vänder sig Thomas (ibid) till olika forskare och redovisar dessas ståndpunkter. Det som framträder är oenighet om vilka riktlinjer som bör gälla, men en enighet om att de traditionella riktlinjerna bör diskuteras i förhållande till cyberrymdens egenskaper.

Thomas (ibid) slutsats är att även för forskning i cyberrymden bör följande basala riktlinjer gälla: "Never put our subjects at risk, never lie to them, and minimize social harm while enhancing social good" (Thomas ibid, s 116). Dessa riktlinjer har jag anammat. Thomas väljer att inte inkludera riktlinjen om informerat samtycke. Det gör inte heller Sudweeks & Rafaeli (1996) när det gäller sådana fall där studien omfattar ett stort antal människor i cyberrymden. "How do you get a hundred strangers to agree?", är också rubriken på deras bokkapitel.

Sudweeks & Rafaelis (ibid) etiska riktlinjer för en studie av offentligt tillgängligt och arkiverat innehåll av en stor gruppdiskussion som sker med datormedierad kommunikation formuleras som följer i citatet nedan.

"We view public discourse on CMC as just that: public. Analysis of such content, where individuals', institutions', and lists' identities are shielded, is not subject to 'Human Subject' restraints. Such study is more akin to the study of tombstone epitaphs, graffiti, or letters to the editor. Personal? – yes. Private? – no." (Sudweeks & Rafaeli ibid, s 121.)

På liknande sätt formulerar Luciano Paccagnella etiska riktlinjer för en studie av en konferens på en BBS.

"Keeping in mind the fact that we're talking about a public conference, that is accessible by anyone and where every message is written for the very purpose of being read and discussed, the solution adopted here is to recognize that together with the right to personal privacy, there exists also a right to research, which in this case is nothing more than a right to observe and reflect on what is observed." (Paccagnella 1998, s 133.)

Den e-postlista jag studerar är en offentlig lista, vilket betyder att vem som helst kan genom ett meddelande till listservern bli medlem. Alla inlägg sparas i en databas som är knuten till listservern, vilket betyder att varje deltagare kan med enkla kommandon komma åt tidigare förda samtal. Dessutom är denna databas sökbar för vem som helst via en webbsida. Offentligare än så kan knappast ett samtal bli.

Offentligheten är den främsta anledningen till att jag inte har informerat någon på e-postlistan om min studie. För att skydda deltagarnas integritet nämner jag dock varken e-postlistans namn eller namnen på de deltagare jag citerar eller refererar. Jag uppfattar inläggen som *personliga* (de uttrycker enskilda individers åsikter) men *inte privata* (deltagarna riktar medvetet inläggen till ett stort antal människor).

Men eftersom inläggen är skrivna, bör inte den upphovsrättsliga riktlinjen följas, som säger att källan till citat och referat tydligt ska anges? Deltagarna äger väl den ideella upphovsrätten till sina inlägg? Det är riktigt, men i valet mellan att skydda deltagarnas integritet och följa en sådan riktlinje väljer jag att skydda deltagarnas integritet.

Med utgångspunkt i deltagarnas medvetenhet om listans höga grad av offentlighet och genom att dölja listans och deltagarnas namn hoppas jag att ingen deltagare känner sig utsatt, utlämnad eller på annat sätt känner sig bedragen av mina tolkningar och reflektioner i denna bok.

Dialog

Hermeneutisk forskning innebär att forskaren varken har ett monologiskt förhållningssätt (liknande positivismens) eller ett passivt förhållningssätt (liknande grundad teori), utan ett aktivt förhållningssätt i form av en dialog – att ställa frågor till texten och lyssna till svaren, där frågorna härrör ur forskarens förförståelse av texten. Ett dilemma är att samtidigt som textens autonomi måste respekteras (en text kan som tidigare nämnts utgöras av människors handlingar eller utsagor) måste forskaren aktivt ”gå in i texten” och göra tolkningar som är empiriskt överskridande.

De övergripande tematiska frågorna – till dessa ställdes naturligtvis ett flertal följdfrågor som uppstod under samtalets gång – avseende intervjuerna på stadsbyggnadskontoret är de som följer:

- Hur använder en kommuns stadsbyggnadskontor gestaltningsteknik?
- Hur förändrar gestaltningsteknik planeringsarbetet och beslutsfattandet?
- Vilket mervärde genererar användningen av gestaltningsteknik?
- Vilket inflytande har gestaltningsteknik över stadsplanering?
- Hur vill olika aktörer använda tekniken, dvs vilka visioner har de?

Till dokumentationen av den virtuella gemenskap som redovisas i kapitel fem ställdes följande övergripande frågeställningar.

- Hur framställs den virtuella gemenskapen från de som ansvarar för den?
- Hur uppfattar deltagarna e-postlistan?
- Hur skapas denna virtuella gemenskaps sociala konventioner?

- Vilket mervärde genererar deltagandet i denna professionella gemenskap?
- Vilket inflytande har den virtuella gemenskapen på deltagarna i den fysiska världen?

I dessa frågor framträder en del av min förförståelse. Att fråga *hur* planeringsarbetet förändras vid användningen av gestaltningsteknik har föregåtts av ett bejakande av *att* denna teknik har en potential att förändra en verksamhet. Den förförståelsen är inspirerad av föreställningen att utveckling och införande av informationsteknik i en verksamhet i allmänhet har som syfte att förändra det sociala rum där tekniken implementeras. Enligt Erik Stolterman (1991) är en grundläggande egenskap hos datorer att de har en potential att förändra ett handlingsmönster hos en användare, och att design av datortillämpningar innebär "... att föreslå och fastslå handlingsutrymme" (Stolterman *ibid*, s 61).

Förförståelsen bakom frågan om vilket mervärde användandet av gestaltningsteknik och deltagandet i virtuella gemenskaper genererar utgörs av *att* något mervärde genereras vid användning av informationsteknik. Eller, rättare sagt, att detta åtminstone är avsikten. Grunden till den förförståelsen hos mig är den sociala systemteorin (Churchman 1968; 1971). Den teorin formar ett teleologiskt (målorienterat) och pragmatiskt tänkande, där föreställningen om att syftet med en viss teknikanvändning uttrycker – bör uttrycka – någon form av förbättring. Här formuleras det som mervärde.

En tredje och tydligt framträdande förförståelse hos mig handlar om att informationsteknik utövar ett inflytande över en verksamhet (det vill säga att teknik stödjer vissa intressen framför andras). Det uttrycks tydligt inom den "skandinaviska skolan" inom systemutvecklingsområdet. Det är en framträdande skolbildning som med en politisk utgångspunkt studerade systemutveckling från ett maktperspektiv under 70- och 80-talen, där det framgår med önskvärd tydlighet att informationsteknik kan användas såväl för förtryckande som för emancipatoriska syften (Ehn 1988).

En ytterligare förförståelse – svärfokuserad sådan – är den som givits av att jag har en erfarenhet av användandet av e-post, deltagandet i många fler e-postlistor än den som redovisas i denna studie, att jag har nyfiket prövat att delta i olika virtuella miljöer, prövat nya programvaror för sociala kontakter i cyberrymden, använt olika former av distansöverbyggande teknik i undervisning med mera. Jag önskar jag kunde formulera den förförståelse dessa erfarenheter har givit, men det är svårt. Emellertid tror jag dessa erfarenheter främst har haft betydelse för valet av tolkningsmönster i kapitel sex.

Vid intervjuerna formulerades de konkreta frågorna något olika beroende på vilken aktör vi intervjuade. Olika teman betonades dessutom olika mycket därför att de har sinsemellan väldigt olika yrkesroller. Därigenom blir olika aspekter av relationen till gestaltningsteknik intressanta för var och en. I samtalet med politikern fokuserades beslutsfattande, medan samtalet med arkitekten fokuserade mer designorienterade aspekter och med teknikern frågor av teknisk/konstruktionsmässig karaktär.

Vårt uttalade syfte med intervjuerna var att skapa samtal snarare än utfrågningar. Det är den intervjuform Steinar Kvale (1997) beskriver som den kvalitativa forskningsintervjun.

”Forskningsintervjun bygger på vardagens samtal, och den är ett professionellt samtal. (...) Den definieras som en intervju vars syfte är att erhålla beskrivningar av den intervjuades livsvärld i avsikt att tolka de beskrivna fenomenens mening.” (Kvale *ibid*, s 13).

De intervjuades livsvärld avgränsades dock till att fokusera deras yrkesmässiga relation till gestaltningsteknik och de planeringsprojekt där denna teknik har använts. Intervjuerna hade dock en obligatorisk bakgrundsdel samt återkommande inslag av självreflektion – frågor som handlade om vad informantens specifika kunskaper och yrke kan ha för betydelse för deras relation till fenomenet – gestaltningsteknik – som var i fokus i intervjuerna.

Flera frågor var medvetet ledande. Det görs inom kvalitativ forskning av flera skäl: bland annat för att pröva tillförlitligheten i informanternas svar och för att verifiera forskarens tolkning av svaren. Kvale (*ibid*, s 146) skriver att ledande frågor minskar ”... således inte alltid intervjusvarens tillförlitlighet utan kan förstärka den. Snarare än att användas för mycket används medvetet ledande frågor i dag förmodligen för lite i kvalitativa forskningsintervjuer”.

Uttolkning

Under hela forskningsprocessen formulerar forskaren deltolkningar. Vilka tolkningar som väljs beror mycket på forskarens förförståelse; det är till stora delar en intuitiv process.

Mitt tolkningsarbete har bedrivits på två sätt. Det första sättet berör i första hand de erfarenhetsnära tolkningarna, och har bestått i såväl meningskoncentration som meningskategorisering av informanternas utsagor (Kvale 1997, kap 11). Både när det gäller intervjuerna och samtalet på e-postlistan har jag koncentrerat informanternas uttalanden och sammanställt dem i olika kategorier. Kategorierna har antingen givits av de teman som samtalen utgick från, eller av sådant som dök upp under samtalens gång, och som jag uppfattar som viktigt.

Det andra arbetssättet följer delvis Ehn & Löfgrens (1982) kulturanalytiska metod, som består av fem steg: 1) Perspektivering, 2) Kontrastering, 3) Dramatisering, 4) Homologisering och 5) Prövning. Av dessa användes 1), 2) och 5). Anledningen till att metodstegen 3) och 4) valdes bort är att de är alltför specifika för studier av kulturer, vilket inte föreliggande studier är.

Med perspektivering avses enligt Ehn & Löfgren (ibid, s 107–111) att göra sig främmande för det som studeras; att inte acceptera det invanda sättet att se på ett fenomen (eller definiera begrepp, för den delen). Ehn & Löfgren ger några riktlinjer för hur sådan perspektivering kan gå till: att försöka växla mellan olika tankenivåer (till exempel abstrakt/konkret, kollektiv/individ), tänka i liknelser (det vill säga applicera olika metaforer för det studerade), söka synonymer (det vill säga söka bibetydelse och associationer till det studerade), jämföra det studerade med andra entiteter (likheter/skillnader).

Med kontrastering avses att klargöra ett begrepps mening genom att skapa motsatser, kontraster, skriver Ehn & Löfgren (ibid, s 111). Det innebär att klargöra gränserna mellan redan befintliga oppositioner, men också att skapa egna motsatser som ännu inte finns verbaliserade. Prövning innebär att bestrida den egna analysen, de egna tolkningarna. Kill your darlings! Leta efter svagheter i tolkningarna i det empiriska materialet.

2.4 Validering inom kvalitativ forskningsmetodik

På ett övergripande plan är problemet med validering av resultat utifrån en kvalitativ ansats att man måste på något sätt förhålla sig till naturvetenskapernas valideringsbegrepp som exempelvis repeterbarhet och korrespondens. Att överhuvudtaget fråga sig om en erhållen tolkning är sann eller inte, det vill säga om tolkningen speglar verkligheten, är en fråga som är fel ställd, menar Alvesson & Sköldberg (1994, s 167). Hermeneutikens sanning är snarare liktydigt med uppdagandet av tidigare okända förhållanden i en text (där som tidigare nämnt såväl fysiska objekt och människors beteenden och uttalanden som litteratur kan ses som texter).

Precis som vid litteraturtolkningar kan ingen hävda att en viss tolkning är "sann" med avseende på korrespondens mellan teori och fakta – däremot kan argument framföras för att en viss tolkning är rimligare än en annan. Tolkningar måste alltså bedömas utifrån rimlighet, och rimligheten hos ett tolkningsresultat ...

"... kan enbart bedömas dynamiskt genom en kritisk genomlysning av, och dialog om, halten i de argument som lämnats under den hermeneutiska resans gång, inte genom att statistiskt jämföra en viss uppsättning icke-existerande rena eller

'verkliga' fakta med en lika icke-existerande faktafri utsaga om dessa. Resultatet är dessutom aldrig slutgiltigt, utan alltid provisoriskt ..." (Alvesson & Sköldberg ibid, s 167f.)

Denna rimlighet blir den kvalitativa metodens sanningsbegrepp – eller med Alvesson & Sköldbergs (ibid) begrepp: signifikans. Varken det konventionella sanningsbegreppet (korrespondensen mellan utsaga och verklighet) eller det pragmatiska sanningsbegreppet (utsagans användbarhet för ett praktiskt sammanhang) ger den djupare förståelse som kvalitativ forskning avser generera. Sanningsbegreppet signifikans betyder...

"... sanning som *betydelse*, som *uppdagandet av en djupare mening* än den omedelbart evidenta. (...) Detta sanningsbegrepp som vi kan benämna det 'signifikativa' skiljer sig från det pragmatiska genom att inte ha någonting med användning eller fruktbarhet att göra. Det skiljer sig från korrespondensbegreppet genom att avse meningsinnehåll i stället för att peka på motsvarighet med yttre företeelser. Dvs vi frågar oss inte 'vad motsvarar detta?' och inte heller 'hur kan det användas?', utan 'vad betyder det?'" (Alvesson & Sköldberg ibid, s 35f.)

Några regler för att validera tolkningar avvisas helt av såväl den objektiviserande som den aletiska skolan inom hermeneutiken. Det har emellertid växt fram flera olika valideringskriterier inom kvalitativ forskningsmetodik som tillsammans visar komplexiteten inom området. Tolkningar bör enligt Alvesson & Sköldberg (ibid, s 170) vara flexibla, starka och internt konsistenta, ha motståndskraft mot nya motargument, vara utformade i samklang med det uttolkade, svara mot uttolkarens föreställningsvärld och till sist bära uttolkaren mot nya betydelsehorisonter. Det finns också andra valideringskriterier som till viss del överlappar Alvesson & Sköldbergs. Några exempel på andra kriterier redovisas nedan.

"Thus, the first point I wish to make is that discussion of the validity of human science research must proceed from within the context of the epistemological assumptions that human science researchers make about their domain and about inquiry into it." (Salner 1989, sid 49.)

"For human science to be valid, the researcher must demonstrate cognizance of his or her position within this context and role as one small thread in the large tapestry of on-going conversation and debate that shapes the social matrix defining a community. The human science researcher must take responsibility for connecting the 'story' that he or she is creating..." (Salner 1989, sid 56.)

"The common concurrent and predictive forms of validity may be adequate to one phase of a research process – the *testing* of knowledge. They are, however, too

limited to cover other phases of research, e.g. the *generation* and *application* of knowledge. Other criteria pertain to exploratory investigations and to applied studies, (...) here, contribution to new understanding and the value to the subjects studied may be the relevant criteria of validity.” (Kvale 1989, sid 74.)

”... validation involves checking the credibility of knowledge claims, of ascertaining the strength of the empirical evidence and the plausibility of the interpretations.” (Kvale 1989, sid 78.)

”... to validate is to question, in particular to continually ask what is being investigated and why, and also to ask about the when, where and who of an action.” (Kvale 1989, sid 81.)

”... the validation of interview statements leads to a theoretical and philosophical questioning of the nature of the phenomena investigated.” (Kvale 1989, sid 82.)

Det råder, kan man tycka, en pluralism av valideringskriterier och ”valideringsobjekt” som kan leda till förvirring. Det är dock möjligt att kategorisera kriterierna i tre grupper.

Alvesson & Sköldbergs valideringskriterier berör främst de egenskaper och kvaliteter hos de konkreta tolkningarna som den som validerar ett forskningsresultat bör studera närmare för att uppfatta graden av signifikans.

Salners kriterier rör sig på ett för forskaren personligt plan, där vikt läggs vid dennes förhållningssätt till dels sina kunskapsteoretiska utgångspunkter, dels den eviga debatt som förs inom det område forskaren befinner sig och hur den debatten formar forskningsområdet. Det handlar om forskarens ansvar.

Kvales kriterier handlar om vad forskaren gör – att olika typer av forskning kräver olika synsätt på validering – men också trovärdigheten i tolkningar och resultat, hur väl forskaren lyckas ifrågasätta sitt forskningsobjekt på både ett praktiskt-ytligt plan och ett djupare teoretiskt-filosofiskt.

I traditionell forskning, som till exempel kvantitativa analyser eller experimenterande forskning, är det forskarens uppgift och ansvar att validera sina egna forskningsresultat – genom exempelvis beräkning av statistiska nyckeltal eller genom att utföra kontrollexperiment. De valideringskriterier som finns inom kvalitativ forskning är av den karaktären att forskaren inte kan utföra validering utan hjälp av läsaren. Jag kan inte veta vilka nya argument som kan dyka upp och som prövar mina tolkningar. Dessa kommer via läsaren. Att jag har varit trogen mina vetenskapsteoretiska och -metodologiska utgångspunkter vid tolkningsarbetet har natur-

ligtvis varit min intention, men det är tveksamt om jag – hemmablind som man alltid blir – kan bedöma graden av trohet.

Vad jag har gjort för att understödja läsarens validering är att så uppriktigt jag förmår redovisa förförståelse, tillvägagångssätt och referensramar. På så sätt hoppas jag att läsaren kan föra en dialog med min text.

Virtualisering i samhällsplanering

En av de intressantaste frågorna som tjugohundratalets stadsplanerare måste ställa sig är: "Hur ska virtuella och fysiska offentliga platser förhålla sig till varandra?"
(William Mitchell.)

Detta kapitel handlar om stadsplanerares och beslutsfattares användning av virtuella beslutsunderlag vid stadsplanering. Min benämning på den teknik som använts är gestaltningsteknik, med vilken olika förslag till stadsplaner – byggnader, parker, vägar med mera – med datorers hjälp kan gestaltas grafiskt och ofta dynamiskt. Det är med andra ord en teknik med vilken det är möjligt att åstadkomma en virtualisering som kan användas för att bättre överblicka konsekvenser av olika beslut i stadsplanering.

Den form av virtualisering som redovisas i detta kapitel kan ses på två sätt. Antingen kan virtualiseringen ses som att förflytta ett existerande objekt – en stadsplan i form av en ritning – till en virtuell miljö, eller som att nyskapa ett icke-existerande objekt – stadsplanen i form av realiserade byggnader finns ännu inte i den fysiska världen – till en virtuell miljö.

Hur används en sådan teknik i stadsplanering? Förändrar teknikanvändningen planeringsarbetet? Hur kan mervärdet av denna teknikanvändning formuleras?

3.1 Gestaltningsteknik vid stadsbyggnadskontoret

Den gestaltningsteknik som avses här skiljer sig från tidigare gestaltningstekniker som använts inom stadsplanering – en VR-tillämpning är betydligt mer avancerad än de tidigare gestaltningsteknikerna vi sett i samhällsplaneringen.⁸

Den gestaltningsteknik som har använts vid det stadsbyggnadskontor där intervjuerna utfördes utgjordes av två- eller tredimensionella bilder som presenterades antingen direkt på datorskärmen eller utskrivna på pap-

⁸ För en översikt om visualiseringstekniker som har använts innan tekniken för att skapa virtuell verklighet och 3D-tillämpningar blev aktuell, se Brattström (1975).

per. Nedan beskriver jag tre olika typer av gestaltningar som har gjorts och som vi använde som gemensamma referenser när vi samtalade med informanterna. Vid detta stadsbyggnadskontor har det gjorts fler gestaltningar än dessa, men de är i princip lika någon av de nedanstående exemplen.

Det mest avancerade – ur såväl teknisk som gestaltningssynpunkt – var en tillämpning som visualiserade en gång- och cykeltunnel som var tänkt att gå under den mest trafikerade leden i kommunen. Med tillämpningen kunde man se tunneln från olika håll och man kunde likt en cyklist åka igenom tunneln. Däremot kunde användaren inte styra åkningarna eller vinklarna från vilka tunneln beskådades; det var förutbestämt av den som skapade datorprogrammet. Anledningen till det var tekniska begränsningar i programvaran.

Gång- och cykeltunneln var en helt animerad gestaltning av en tänkt tunnel, där data från plankartor användes för att skapa korrekta proportioner. Andra gestaltningar skapades med hjälp av fotografier. Ett bostadsområde i en by någon mil norr om kommunen fotograferades från luften, och med ett avancerat ritprogram ritades de tänkta byggnaderna in i fotografiet. Det kunde presenteras både på datorskärm och utskrivet på papper.

Vid en byggprojektering i ett äldre kvarter som är beläget på en höjd, skulle ett nybygge projekteras i nederdelen av höjden. Då togs det fotografier från de intilliggande byggnaderna högre upp i kvarteret. På fotografierna ritades sedan linjer som representerade takhöjden av de projekterade byggnaderna i syfte att konstatera hur mycket utsikt som gick förlorad för de omkringboende. Denna gestaltning är den enklaste formen av gestaltning som skapades med datorteknik vid stadsbyggnadskontoret.

3.2 Föreställningar om gestaltningsteknik

I detta avsnitt redovisar jag i första hand informanters utsagor kring såväl frågeställningarna som aspekter som uppdagades under intervjun. De är emellertid tolkade på så sätt att utsagorna har dels kategoriserats, dels i viss utsträckning problematiserats. Dessa kategorier följer dock inte kronologin i samtalen. Samtalen var dessutom utformade så att vi ibland återkom till ett tidigare tema. Jag benämner informanterna konsekvent Politikern, Arkitekten och Teknikern vid citat och referat.

”Är det så här det kommer att se ut?”

Den som främst betonade att gestaltningstekniken bidrar till att användaren ska kunna se något bättre var Politikern. Vid frågan om vilka hjälpmedel som finns att tillgå vid beslutsfattande i byggnadsnämnden betonade hon tekniska hjälpmedel, och i första hand sådana som stödjer seendet: OH-apparater, kartor och skisser. Hon beklagar sig dock över dessa teknikers

tillkortakommanden för att i nästa andetag närmast hylla gestaltningsteknik.

”Det är klart att man kan ju bilda sig en uppfattning om hur det kommer att se ut, men det vore ju så mycket lättare om vi hade en annan teknik [dvs gestaltningsteknik]. (...) Jag tror att det blir lättare att fatta beslut, att fatta rätt beslut. För det är ju lättare att bilda sig en uppfattning om hur det här kommer att se ut [med hjälp av gestaltningsteknik]. (Politikern.)

I väntan på en mer frekvent användning av gestaltningsteknik åker Politikern ofta ut och tittar på de byggnader och platser som är föremål för beslut om ny- eller ombyggnad i byggnadsnämnden. Hon åker inte ut och tittar på allt, utan det är framför allt de större projekten som hon beser. Men allt som är svårt att föreställa sig utifrån en ritning blir inte enklare av att åka ut och titta på de befintliga byggnaderna. När det gällde exempelvis att bygga till en våning på ett antal hus i ett av kommunens centralare kvarter användes fotografier av de befintliga byggnaderna kopierade på OH-film, och ett ritat väningsplan som lades på den första OH-bilden.

”Det var ju faktiskt ett måste. Att bara gå där och titta på huset och föreställa sig en våning till, det tycker jag är jättesvårt.” (Politikern.)

Att med teknik stödja människans kapacitet att se har historiskt sett alltid varit ett återkommande önskemål. För den moderna vetenskapen var uppfinningar som mikroskopet och kikaren oundgängliga. Kikarens betydelse för Galileis övertygelse om giltigheten hos den kopernikanska världsbilden kan inte nog betonas. Synintryck har också en stark ställning i andra sammanhang i det västerländska samhället; vittnesmål inom rättsväsendet är ett exempel.

Ändå är själva seendet endast ett medel (liksom kikaren är det). Att förstärka seendet har alltid andra mål. För Galilei var målet med att förstärka synen att nå säkrare kunskap om astronomi. Vilket är målet för olika aktörer inom stadsplanering när medlet är synförstärkning?

Att bedöma det vackra och det rumsliga

När vi samtalade om vilka överväganden som ledamöterna i byggnadsnämnden måste göra återkom Politikern ständigt till de överväganden som bygger på synintryck. Helt kort angav hon att varje projekt måste kontrolleras så att det inte bryter mot plan- och bygglagen. Därefter uttryckte hon mest sådana överväganden som att det är...

”... en gestaltungsfråga att det passar in i stadsbilden, att vi inte förvanskar vår stad, att vi inte förstör helhetsintrycket av staden. (...) [Rörande ett specifikt pro-

jekt] ... har det varit mycket överväganden om hur höga husen ska vara, hur de ska se ut, om det ska vara långa sammanhängande hus eller hur grönytorna ska utformas, hur parkeringen ska utformas.” (Politikern.)

När vi vid ett par tillfällen frågar i vilken utsträckning ritningar ger ett stöd för estetiska bedömningar, svarar hon med viss emfas att ritningar inte ger något sådant stöd. Med skisser går det dock en aning lättare. När det gäller beslutet om en påbyggnad av en extra våning på centrala byggnader, menar Politikern att övervägandena hade uteslutande estetiska utgångspunkter.

Ett annat projekt handlade om ett brobygge. Där användes ingen gestaltningsteknik, men om det hade använts menar Politikern att det borde ha varit för att förenkla den estetiska bedömningen.

Intervjuaren: Vad hade enkelheten bidragit till?

Politikern: Nja, den hade kanske inte bidragit till beslutsprocessen så mycket, annat än att bestämma sig för vilken bro som hade blivit vackrast.

Intervjuaren: Det hade inte kunnat stött bedömningen om var bron ska dras?

Politikern: Ja, inte bara bron. I så fall skulle man ju ha haft hela vägsträckningen. Ja visst, naturligtvis hade det varit ypperligt.

Estetiken framstår som centralare än funktionalitet – om jag så får benämna problemet med lokaliseringen av väg- och brodragningen. Med funktionalitet avses ändamålsenlighet; var vägen och bron ska dras är en fråga om vad man vill uppnå med en ny vägdragning. Det var vår ledande fråga om bedömningen av funktionaliteten också kan stödjas med gestaltningsteknik som ledde Politikern till sådana tankar; de kom inte spontant.

Estetiska bedömningar kan också utgöra en skiljelinje mellan manligt och kvinnligt sätt att bedöma planförslag. När samtalet gled över till huruvida kvinnliga respektive manliga ledamöter i byggnadsnämnden lägger olika vikt vid olika aspekter vid ett nämndssammanträde, menade Politikern att hon upplever en skillnad.

Politikern: Jag tror att vi [kvinnor] kanske många gånger ser på saker och ting lite mer praktiskt. (...) Jag tror inte alltid att just de här praktiska bitarna är det herrarna tittar på först.

Intervjuaren: Vad tror du de tittar på?

Politikern: Ja, de tittar mer på de tekniska lösningarna, upplever jag.

Intervjuaren: Vad som är en bra teknisk lösning? För byggnaden?

Politikern: Ja, för byggnaden och för området som sådant.

Arkitektens utsagor handlar också i viss mån om estetik, men han uttrycker sig annorlunda; han talar om upplevelser av tänkta byggnader. Det verkar finnas en slags känsla eller en slags upplevelse som inte är möjlig att skapa

enbart med hjälp av ritningar. När det handlar om bostadsområden som projekteras i närheten av trafikleder, talade Arkitekten om betydelsen av att uppleva området på olika sätt.

”Då kan det vara bra att kunna se nerifrån, uppifrån, ner mot stan, sett från sidorna och uppleva hur det ser ut när man rör sig med bil i 70 km i timmen. (...) Det är en upplevelse. En annan upplevelse är att röra sig som gående.”
(Arkitekten.)

Ett mål med att använda gestaltningsteknik utöver att fånga upplevelser är för Arkitekten att nå en form av helhetssyn. När vi talade om huruvida arkitekter överhuvudtaget behöver gestaltungsstöd – de är kompetenta att föreställa sig något från en ritning – betonade Arkitekten dock att med gestaltningsteknik kan man sätta in något i sitt sammanhang, att se något i sin helhet. Helhet är främst att se/uppleva en byggnad från flera håll, gärna i samband med någon aktivitet.

En annan viktig estetisk bedömning för Arkitekten är volym. Med gestaltningsteknik menar Arkitekten att volymen på en tänkt byggnad bättre kan upplevas. Volym handlar om rumslighet; att uppleva höjd, bredd och djup. Med gestaltningsteknik skulle upplevelser av volymer kunna förstärkas.

”Där tror jag att det för mig skulle ha betydelse att känna ändringen om man gör ett hus, hur det skulle kännas i själva rummet, man har ju den här byggnadshöjden, hur den förändras, hur man upplever den när man går i det här rummet. (...) För arkitektur handlar ju om den här rumsligheten.” (Arkitekten.)

Detta är också något som bekräftas av Teknikern. Han upplever sin främsta uppgift vid konstruktionen av en VR-tillämpning att visualisera volymer hos den tänkta byggnaden, för att ge arkitekterna volymkänsla.

Bättre estetiska bedömningar leder till bättre stadsplanering, skulle kunna vara en slutsats så här långt. Och gestaltningsteknik skulle kunna ge förutsättningar för bättre estetiska bedömningar. Därmed bör gestaltningsteknik kunna påverka planeringsprocessen. Men upplever informanterna att tekniken gör det?

Påverkar gestaltningstekniska tillämpningar planeringsprocessen?

När det gäller denna tekniks inflytande på planeringsprocessen var vår förståelse att där den tillämpas skulle den kunna påverka arkitekter i designarbetet, politiker i beslutsprocessen och allmänheten vid utställningar av detaljplaner.

Under samtalet om teknikens inflytande använde vi oss av den visualiserade gång- och cykeltunneln som utgångspunkt och undrade om denna

tillämpning hade haft någon inverkan på beslutet. Enligt Politikern kom det en hel del synpunkter från både affärsidkare i anslutning till den tänkta placeringen av tunneln och allmänheten. Affärsidkarna upplevde att de skulle bli avskurna och tappa spontana kunder. Allmänheten upplevde ett obehag i att färdas i en sådan tunnel och de trodde det skulle bli en samlingsplats för missbrukare och ungdomar, och att det skulle kluddas på vägar och skräpas ner. Dessa synpunkter kom under en utställning, där den visualiserade tunneln fanns tillgänglig.

Intervjuaren: Skulle du säga att det var tack vare den här tekniken [som dessa synpunkter inkom]?

Politikern: Nej, jag tror inte att det spelade någon roll. De här synpunkterna hade nog kommit ändå. Det tror jag nog. Men nog kan det tänkas att det var några till som väcktes av den här tekniken.

Intervjuaren: Har du märkt några skillnader överhuvudtaget i de fall ni använt den här tekniken?

Politikern: Vi har använt den så sällan att jag kan inte riktigt säga att jag har det. (...)

Intervjuaren: Tycker du att ni [i byggnadsnämnden] diskuterade annorlunda tack vare att ni hade fått se den [gestaltningen av gång- och cykeltunneln]?

Politikern: Nej, jag kan väl inte direkt påminna mig att jag tyckte att det hände någonting som påverkade ärendet.

Intervjuaren: Det var ingen som blev säkrare på sin sak, någon som kanske alltid är skeptisk, eller någon som lyfte fram andra detaljer som du tyckte att 'det brukar väl aldrig han säga'?

Politikern: Nej, inte som jag kan dra mig till minnes i alla fall.

Här är Politikern tydlig vad beträffar att gestaltningstekniken inte påverkade vare sig de som direkt berördes av tunnelbygget, allmänheten, eller byggnadsnämndens ledamöter. Den första frågan som infinner sig är naturligtvis varför tekniken överhuvudtaget användes. Å andra sidan måste vi ta i beaktande att tekniken har använts vid relativt få tillfällen, vilket gör det svårt för Politikern att kunna se några märkbara effekter, än mindre reflektera över några.

Däremot hade Arkitekten en tydlig uppfattning om att gestaltningen av gång- och cykeltunneln hade ett visst inflytande.

”Ja, det är en sak som man hade sagt, de som inte gillade det där projektet, att det blir en lång och mörk tunnel. Men vi sa att 'inte blir den här så lång och inte blir den mörk heller'. Och det kunde man då se i det här projektet [med VR-tillämpningen].” (Arkitekten.)

Att tunneln inte skulle bli så lång och mörk var alltså något Arkitekten kunde föreställa sig i förväg. Däremot kunde VR-tillämpningen fungera som stöd för dennes uppfattning i diskussionerna med andra aktörer. I övrigt tror Arkitekten att gestaltningsteknik i första hand kommer att skapa ett större intresse bland allmänheten för olika planeringsprojekt. Att få in synpunkter från allmänheten var för övrigt något Arkitekten ofta betonade vikten av.

Vi talade även med Teknikern om denne hade lagt märke till att gestaltningstekniken – vi talade främst om gestaltningen av gång- och cykeltunneln – påverkade arkitekterna eller politikerna. Han svarade kort och bestämt ”Nej, det har jag inte upplevt” och ”Nej, det tycker jag inte” på våra frågor kring detta.

Frågan om gestaltningarnas inflytande på såväl politiska beslut och arkitektonisk design är en svår fråga. Det krävs antagligen en mer frekvent användning av tekniken för att upptäcka något inflytande. En annan tänkbar slutsats är gestaltningsteknikens inflytande är lägre än min förförståelses inflytande över denna slutsats.

Däremot var både Politikern och Arkitekten inne på att det medborgerliga engagemanget borde öka vid användningen av gestaltningsteknik. Kan gestaltningsteknik därmed stödja medborgarinflytande?

Gestaltningsteknik som stöd för medborgarinflytande

Organisatoriska förutsättningar för medborgarinflytande i planeringsprocessen finns; om de är tillräckliga är omöjligt att säga utifrån enbart denna studie. När ett förslag till detaljplan föreligger föregås beslut alltid av ett så kallat samrådsförfarande, där de som närmast berörs av planförslaget får ta del av det och inkomma med synpunkter. Det kan vara människor som bor alldeles i närheten eller affärsidkare; de som på något sätt skulle kunna drabbas av byggnadsprojektet. Därefter, när synpunkterna från samrådsmöten har kommit och bearbetats av tjänstemän på stadsbyggnadskontoret, görs en offentlig utställning som ger allmänheten en chans att avge synpunkter på planförslaget.

Fler synpunkter från allmänheten på olika planförslag är av godo för såväl planerings- som beslutsprocessen; om det verkar det råda enighet. På frågan om medborgare – lekmän – verkligen kan ge så kvalificerade synpunkter så att de påverkar arkitekter, menade Arkitekten att det är självklart, men att det är svårt i dag när de enbart har kartor och ritningar att samtala kring. Därför vore gestaltningsteknik värdefull som hjälpmedel för att stödja kommunikationen kring ett planförslag.

Även om ingen av informanterna har märkt att de VR-tillämpningar som hittills använts har haft något inflytande över planeringsprocessen, är

de nästan samstämmiga om att denna teknik borde vara värdefull i såväl samrådsförfarandet som utställningsförfarandet.

I denna kommun har det under ett par år förekommit debatt om hur den största genomfartsleden genom kommunen ska dras (i dag går den mitt i staden). Medborgare har till och med organiserat sig i sitt motstånd mot den vägsträckning som har framställts som förslag nummer ett från ansvarigt håll. Vi tog upp detta med Politikern i den delen av samtalet som handlade om medborgarinflytande. Och vi hamnade rätt snart i problemet med att relativisera världen och i vilken utsträckning det är ett missbruk av tekniken att inte använda den till att relativisera världen.

Intervjuaren: Man skulle också kunna tänka sig att olika grupper skulle vilja ha visualiseringen på olika vis? De som är mot den tänkta vägsträckningen därför att de bor invid den vill visualisera hur det upplevs att bo där; argumenten mot blir därmed starkare. Finns det sådana hjälpmedel i dag?

Politikern: Nej, det gör det inte.

(...)

Intervjuaren: Denna fråga leder in på att den [gestaltningstekniken] skulle kunna användas fel eller för fel syften, eller missbrukas på något sätt, jag vet inte hur, men vad tror du?

Politikern: Ja, det är klart all teknik kan väl missbrukas är jag rädd för.

Intervjuaren: Jo, det är väl en utgångspunkt, men hur?

Politikern: Men verkligheten kan du ju inte förändra. Marken och omgivningen ser ut så här. Så lägger du hit ett hus så ser det ut så här, lägger du hit en väg, en bro eller en industri, en skola, ett daghem eller vad som helst, så kommer det att se ut så här. Jag har svårt att se att det skulle kunna missbrukas så att man skulle känna sig lurad.

Intervjuaren: Nej, men jag tänkte på att den här visualiseringen är ju aldrig en visualisering av verkligheten. Jag håller med dig, verkligheten ser ut som den gör, men visualiseringen rör en framtida verklighet. Och då menar jag att man har liksom inga referenspunkter, den framtida verkligheten kan ju se ut på många sätt, och kan visas från väldigt många olika håll.

Politikern: Ja, det är ju sant, ja, det är klart, det är missvisande om du bara visar vad det gäller att färdas efter en trafikled, till exempel, och inte tittar på hur det ser ut från de boendes perspektiv.

Intervjuaren: Men det är ändå bara två perspektiv?

Politikern: Ja, det är bara två perspektiv, men då är frågan hur mycket tid och hur mycket pengar ska man lägga ned på att göra olika alternativ. Och där blir det ju en avvägningsfråga. Vi har inte ställts inför de problemen ännu, men det är klart det tål ju att tänkas på. Och sedan finns ju risken också att är man nu väldigt positiv till ett projekt, från både tjänstemanna- och politikerhåll, och då är ju risken den att då för man bara fram det som är bra. Och det är ju farligt också.

En anledning till att redovisa ett så långt utdrag ur intervjun är att under detta tillfälle i intervjun slog det både oss och – tror jag – Politikern att gestaltningstekniken kan ha ett oerhört stort inflytande i en planeringsprocess. Olika intressenter till ett planförslag skulle kunna vilja se förslaget från sin egen synvinkel – vilket blir detsamma som den synvinkel som bäst gagnar deras intressen.

Teknikern menar också att det i framtiden kommer krav på att få se byggprojekt från olika vinklar. Han exemplifierar med en hög byggnad som uppfördes mitt i staden för några år sedan. Där skulle man nog i dag – när tekniken möjliggör det – ha begärt att få se byggnaden från olika håll; exempelvis hur den avskärmar solen.

I detta sammanhang blir det intressant att fundera över vad både Teknikerns och Arkitektens visioner om högre realism i tillämpningarna får för relevans. Om tekniken ska användas för ett högre medborgarinflytande verkar det inte vara en mera realistisk gestaltning som blir viktigt, utan en gestaltning som relativiserar en tänkt verklighet. Och om jag får göra mig till tillfällig talesman för medborgarna så skulle deras vision vara en gestaltningsteknik med vilken man med lätthet kunde producera olika perspektiv, olika situationer för olika intressenter. Jag återkommer till detta i avsnitt 3.3.

Denna perspektivering skulle i dag dock ta lång tid att skapa och tid är en avgörande faktor för om gestaltningsteknik ska få någon betydelse alls i beslutsprocessen.

Tiden som framgångsfaktor

Informanternas uppfattning om tid och tidsbrist förvånade oss. Vår förförståelse om hur lång *lång tid* är i detta sammanhang skilde sig väsentligt från informanternas. Därför, och därför att informanterna upplevde tiden som ett väsentligt problem, låter jag tid bli en egen kategori.

Informanterna upplever tidsproblematiken relativt lika, men de uttrycker den lite olika. Teknikern menar att det normalt tar 40-60 timmar att skapa en gestaltning med den teknik han har till förfogande. Och då blir det inte en tillämpning med särskilt många finesser – naturtrogenhet, fotografier etc. Det är finesserna som skapar realismen i gestaltningarna som tar längst tid att göra.

Arkitekten ser för sitt eget arbete en gestaltning som ett kvalificerat skisshjälpmedel. De hade i ett projekt gjort gipsklossar som representationer för byggnader, främst för att visualisera volym.

”För vår del [arkitekternas], i vårt arbete, kan vi jobba på det viset. Då räcker volym. Som arbetsmaterial måste det gå fort, att kunna jobba med det så här,

mycket handgripligt, mycket enkelt. Jag kan inte gå till Teknikern och be att han ska göra saker, det tar en vecka. Det tycker jag är för lång tid.” (Arkitekten.)

En vecka är alltså oerhört lång tid. Hur kan det vara så? Är inte stadsplanering en process som faktiskt borde vara lite trög, som borde innehålla en del friktionsmoment? Enligt Arkitekten har planeringsprocessen pressats tidsmässigt oerhört mycket de senaste åren.

”Det är det som är vårt stora problem i dag, det ska gå med en sådan rasande fart i dag, att vi hinner knappt få in en förfrågan så ska det vara en färdig plan. (...) Vi är en akutmottagning hela tiden, så det ges väldigt lite utrymme till att tänka efter.” (Arkitekten.)

Politikern uttrycker tidsproblematiken främst i termer av den tidpunkt när gestaltningar har dykt upp i själva processen – de har nästan alltid dykt upp för sent. Gestaltningen av gång- och cykeltunneln var den gestaltning som nästan togs fram i tid. Det betyder att den togs fram under samrådsförandet och användes främst under utställningsprocessen. I det skedet utgör en gestaltning ett väldigt litet stöd i processen, menar Politikern.

Men vad betyder det mot bakgrund av informanternas nästan samstämmiga röst om att gestaltningstekniska tillämpningar är – och bör vara – främst ett stöd för allmänheten? Jag tolkar detta som att det finns ett bestämt intresse att använda gestaltningsteknik också inom stadsbyggnadskontoret, men att det är lättare att redogöra för teknikens nytta för allmänheten, för lekmän, än för den egna verksamheten.

Om vi lämnar de rent konkreta erfarenheterna och upplevda problemen med gestaltningstekniken, vilka visioner hade aktörerna om användningen av denna teknik i planeringsprocessen? Vad vill de med tekniken? Hur skulle de vilja att den kom till användning om de slapp ta hänsyn till olika restriktioner (tekniska, ekonomiska etc)?

Visioner om gestaltningsteknik

Det första Teknikern säger när vi för visioner på tal är att kunna göra VR-tillämpningar så att användaren kan interagera mera med tillämpningen, så att användaren bättre kan röra sig i tillämpningen och även manipulera själva tillämpningen. Den tekniken ligger dock inte så långt bort – det är snarare en resursfråga – varför vi tog upp frågan på nytt lite senare i intervjun. Då formulerar Teknikern sig så här.

Teknikern: Framför allt skulle jag vilja ha en teknik som gjorde det möjligt att göra mer olika typer av filmer.

Intervjuaren: Hur menar du då?

Teknikern: Du filmar i staden och bilarna kör och så ligger de byggnader där,

de som du tänkt bygga.

Intervjuaren: Det liknar lite grand, om man nu ska dra en parallell, filmen *Who framed Roger Rabbit*. Det var ju en tecknad film, men det var ju också riktiga skådespelare som interagerade med de tecknade figurerna.

Teknikern: Ja, just det.

(...)

Intervjuaren: Är det den typen som du skulle vilja ha? Mer av det här att sätta in icke-existerande saker i en otroligt realistisk bild?

Teknikern: Jo, just det. Då blir det ju möjligt att få det perfekt, för då ser man ju sin egen miljö runt den [tänkta byggnaden].

Även Arkitekten har realism högt på dagordningen bland sina visioner. Han uppvisar en höggradig altruism i sina visioner; det handlar om att tekniken ska skapa en bättre situation för någon annan än honom och hans yrkeskår.

”Här kan man ju komma ett steg längre [med VR], särskilt om man kan röra sig i det här, det blir något helt annat, en helt annan upplevelse, och mycket närmare, förhoppningsvis, verkligheten. (...)

Och när man har möjligheten att ’om man gör så’, att man fick sitta där rentav, då folk är där, och ändra lite [i en interaktiv VR-tillämpning]. ’Om vi gör så här då, tycker du verkligen att det blir bättre?’ Man kan ju få ett gensvar då, tänkte jag.” (Arkitekten.)

Vad betyder denna önskan efter en högre grad av realism? Den omedelbara tolkningen är att de gestaltningar som gjorts hittills har varit alltför orealistiska. Den tolkningen motsägs dock av Teknikern. När vi samtalande om hur tillämpningarna har mottagits av bland andra arkitekter, hävdade han att ingen har hittills haft några synpunkter på bristande realism, eller att själva animationerna skulle se överkliga ut eller verka frånstötande.

När det gäller Politikern är inte realism det första hon tänker på i sin vision om tekniken, utan en högre grad av interaktivitet. Politikern menar att en tillämpning som är möjlig att manipulera på en mängd olika sätt, skulle bidra till en fördjupad förståelse för såväl hur ett planförslag uppfattas, som konsekvenserna av detsamma, för både politiker och allmänheten. Både Politikern och Arkitekten betonar flera gånger vikten av att tekniken görs tillgänglig för lekmän, så att inte stadsplanering riskerar bli – krasst uttryckt – en intern fråga vid stadsbyggnadskontoret.

3.3 Gestaltningsteknik som en aktör i planering

I förra avsnittet redovisades i första hand informanternas utsagor i kategoriserad form och tillsammans med enklare tolkningar från min sida. I detta avsnitt låter jag tre huvudspår i intervjuerna nå resonans mot olika teorier för att på ett djupare plan skapa förståelse för gestaltningsteknik i stadsplanering. Den första tolkningen handlar om betoningen på estetiska bedömningar och leder oss till att bättre försöka förstå vilken roll gestaltningsteknik kan spela här.

Den andra berör de uttalade visionerna om gestaltningsteknikens tillämpningar som mera realistiska leder oss till att fundera över vad dessa visioner innebär, och om de överhuvudtaget är möjliga. Det leder oss till en fråga om makt och värderingar.

Den tredje tolkningen berör frågan om vilken roll gestaltningsteknik kan få i den påstådda förändringen av samhällsplaneringen.

Gestaltningsteknik som kommunikationsstöd vid estetisk bedömning

Det framgår både implicit och explicit – Arkitekten uttalar det – under intervjuerna att ett sätt att se på gestaltningstekniska tillämpningar är som kommunikationsstöd. Frågan blir då vad kommunikationen ska handla om och med vem man ska kommunicera. Min tolkning är att en viktig aspekt av en kommunikation utifrån en VR-tillämpning är att tala om estetiska bedömningar (vilket betonades av Politikern, se avsnitt 3.2).

Vad är en estetisk bedömning? Vad har kommunikation med en sådan bedömning att göra? Och vilken roll kan gestaltningsteknik få?

Enligt Jerker Lundequist (1992) är en estetisk handling – till exempel ett beslut om ett byggnadsprojekt – en valhandling, där valet är en kvalificerad estetisk bedömning mellan olika alternativ. Låt oss säga att vardagsförståelsen av estetik är att något är vackert. Ett val skulle i så fall handla om att välja det vackraste bland olika alternativ. Men det finns två problem med vardagsförståelsen som utgångspunkt. För det första handlar estetik om mer än det vackra; när man talar om estetik, talar man snarare om en estetisk upplevelse av något: ett konstverk, en byggnad och så vidare, där skönhet enbart är en faktor bland flera.

För det andra framstår ”det vackra” som en egenskap hos de artefakter som utgör alternativen – men skönhet är aldrig en egenskap hos något. Det är en del av en upplevelse; skönhet är ett värde vi tilldelar en artefakt.

Om vi fortsätter att följa Lundequist (ibid) framstår den estetiska bedömningen som något icke-objektivt. Bedömningen har snarare en stark förankring i den livsstil vi valt att leva inom. Den estetiska bedömningen av exempelvis byggnader (eller broar, parker och annat som ingår i stadsplanering) ”...handlar således inte om att försöka hitta en lösning som satisfie-

rar en uppsättning i förväg uppställda kriterier, utan om att nå fram till en utformning av byggnaden som människor kan tolka, förstå och uppskatta” (Lundequist *ibid*, s 25).

En upplevelse är att se ett objekt som något meningsfullt, menar Lundequist (*ibid*). Upplevelsen innefattar både känsla och intellekt; det vi upplever med våra sinnen måste bearbetas intellektuellt. En estetisk bedömning innehåller alltid ett mått av kommunikation med andra som upplever eller har upplevt samma artefakt. Därför krävs det att vi kan uttrycka vår bedömning, vilket är en uppgift för intellektet.

Anledningen till nödvändigheten av denna kommunikation är att Lundequist (*ibid*) inte vill förfalla till ren nihilism; även om det finns flera sätt att se på ett konstverk eller en byggnad, finns det såväl korrekta som inkorrekta sätt att se. Det finns alltså bättre och sämre estetiska bedömningar och det är just detta som är syftet med kommunikationen: att via ett utbyte av ståndpunkter komma fram till vad som är en bra respektive dålig bedömning.

En estetisk kompetens omfattar således ”... (i) en förmåga att kunna göra och (ii) motivera estetiska bedömningar, och (iii) att i förväg kunna leva sig in i vad en estetisk upplevelse kan innebära för de berörda människorna” (Lundequist *ibid*, s 33).

Såsom jag har tolkat planeringsarbetet och användningen av gestaltningsteknik vid denna kommuns stadsbyggnadskontor kan denna teknik få framför allt två roller när det gäller estetik och kommunikation.

För det första kan gestaltningsteknik förbättra människors – politikers, medborgares, men även arkitekters – förmåga att formulera estetiska bedömningar, att formulera vad som upplevs bra eller dåligt med ett visst planförslag. Men för att det ska vara möjligt är inte en realistisk gestaltning av en tänkt verklighet nödvändigtvis den bästa lösningen. Snarare vore en mångfald av gestaltningar värdefull – det Lundequist (*ibid*) kallar aspektväxling: att välja sätt att se på en artefakt. Fenomenet aspektval dök också upp i samtalet med Politikern i termer av att visualisera ett planförslag från olika perspektiv. Möjligheten till aspektval torde vara ett unikt bidrag som gestaltningsteknik kan ge till stadsplaneringsprocesser.

”I själva verket är denna aspektväxling en av de viktigaste elementen i den estetiska upplevelsen. Verkets mångtydighet och den rikedom på upplevelser som denna kan ge, är ett kännetecken på den stora och betydelsefulla konsten.” (Lundequist *ibid*, s 27.)

För det andra kan gestaltningsteknik i ett kommunikativt sammanhang om estetiska bedömningar användas som ett retoriskt hjälpmedel. Vi såg ett exempel på att Arkitekten kunde i en viss situation betrakta den visualise-

rade gång- och cykeltunneln som ett stöd för sin syn på den tänkta tunneln (som en kort och ljus tunnel) i en situation där andra såg tunneln på ett annat sätt (som en lång och mörk tunnel). Lundequist (ibid) skriver angående svårigheten med att kommunicera estetiska bedömningar:

”Om vårt sätt att värdera ifrågasätts, så innebär detta egentligen ett ifrågasättande av hela vår livsstil. Det är således inte underligt att det finns ett påtagligt retoriskt moment i människors sätt att kommunicera kring de estetiska frågorna. Vår argumentation utgörs därför ofta av *retoriska förklaringar*, med vars hjälp vi försöker övertyga andra att se så som vi själva ser.” (Lundequist ibid, s 28.)

En *rätt* designad VR-tillämpning skulle således kunna användas i syfte att övertyga andra om vilken estetisk bedömning av ett planförslag som är den bästa. Med rätt menar jag att planförslaget är visualiserat i enlighet med det egna sättet att se på den tänkta byggnaden (eller vad nu planförslaget avser).

Det förutsätter åtminstone två viktiga antaganden. Det första gäller att gestaltningsteknik inte avser att visualisera en enda objektiv verklighet utan att den tänkta verkligheten kan visualiseras på flera sätt, trots att det föreligger ett enda planförslag. Det andra antagandet är att gestaltningar som är gjorda med dator teknik inte är neutrala, utan att de gynnar vissa intressen före andra, att värderingar om omvärlden byggs in i gestaltningarna.

Gestaltningsteknik som maktfaktor vid planering

Inom IT-forskningen har datorers eventuella neutralitet debatterats. Under 70-talet och en del av 80-talet bedrevs en intensiv IT-forskning med tydliga politiska förtecken. Den handlade i korthet om hur informationsteknik användes som ett maktmedel för företagsledningen och hur arbetstagare och arbetstagarorganisationer kunde delta i teknikutvecklingen på ett demokratiskt sätt (Ehn 1988).

I syfte att fokusera en maktobalans mellan arbetstagare och arbetsgivare vid systemutveckling och datoranvändning i företag framställdes själva dator tekniken som neutral. Verktögsmetaforen introducerades i slutet av 70-talet. Verktögets idé är att vara en värdeneutral, viljelös tingest som människor kan ha full kontroll över, men som inte kan utöva kontroll över oss (Ehn ibid).

Verktögsmetaforen har i dag fått ett stort genomslag, mycket tack vare persondatorernas tillkomst i början av 80-talet. Men inom IT-forskning höjs allt fler röster mot ett sådant synsätt. Kritiken mot verktögsmetaforen handlar främst att den metaforen leder till att människor uppfattar informationsteknik som passiv och neutral, i stället för aktiv och formande.

(Se exempelvis Levén 1997; Ingman 1997; Kling 1996; Ciborra 1993; Stolterman 1991.)

Även från teknikfilosofiskt håll kritiseras föreställningen om teknikens neutralitet. Paul Virilio (1996) ser föreställningen om tekniken som ett verktyg i människans tjänst som en orimlig föreställning. Tekniken är nämligen inte neutral.⁹ Teknik är, menar Virilio, en transportör för människans försvinnande till en annan logik, en annan värld. Teknikens syfte är att med allt större hastighet arrangera människans inträde – fysiskt såväl som virtuellt – i andra världar. Denna rörelses acceleration är målet med tekniken. Därmed kan inte teknik uppfattas som något passivt, utan snarare som något aktivt.

Om tekniken inte är neutral, hur är det möjligt att uppfatta värderingar och antaganden som byggs in i datorer? Enligt Ulrika Holmberg och Eva Söderlind (1995) kan det göras genom att studera olika aspekter hos datortillämpningen, som till exempel dess syfte, vilka handlingar tillämpningen möjliggör (och förhindrar!) och hur datorn kommunicerar med användaren. I dessa olika aspekter skulle då olika värderingar kunna uppfattas om användaren som enskild individ, om en viss grupp av användare, om organisationen där tillämpningen ingår och om samhället.

Tänkbara värderingar anges i Holmberg & Söderlind (1995) vara politiska (om datorn styr ditt agerande eller dina uppfattningar), moraliska (om datorn uttrycker vad som är goda handlingar), sociala (om datorn anger hur vi bör uppträda mot varandra), yrkesmässiga (om datorn upprätthåller ett visst sätt att arbeta inom ett yrke). Vid en studie av en viss datortillämpning kunde också flera i tillämpningen inbyggda värderingar identifieras på detta sätt.

Sherry Turkle (1995; 1997) hävdar att vi är på väg in i en simuleringskultur, där samhällsplanerare och beslutsfattare alltmer förlitar sig på simuleringar i virtuella miljöer, därför att den politiska, ekonomiska och sociala världen är så komplex att beslutsfattare måste använda – och lita på – datormodeller för att förstå de komplexa system som de har att göra med. Dessa datormodeller fungerar därmed som en utgångspunkt för olika handlingar, som i sin tur får konsekvenser för medborgarna.

I en simuleringskultur blir det viktigt att kunna "läsa" simuleringar. Det betyder att kunna tolka och förstå en datorsimulerings inbyggda antaganden och värderingar om världen och människorna som simuleras – eftersom den verkliga världen till stor del kommer att förstås och planeras med utgångspunkt i dessa simuleringars antaganden.

Låt oss fundera över datorspelet SimCity och dess mer eller mindre dolda värderingar som exempel. SimCity är ett datorspel som simulerar

⁹ Se även Alpsten (1991) för en översikt av Virilios teknikfilosofi.

komplexa samspel mellan olika förutsättningar som gäller vid planeringen av en stad. Paul Starr (1994) identifierar olika politiska värderingar som är inbyggda i SimCity.

”The key to SimCity is the interaction of private land values with the public budget. As the player constructs a city, the value of property zoned for development is continually changing. These changing values are critical, for they affect property tax receipts and determine (...) whether the cash flow in the city budget is positive or negative and therefore whether the player has to raise taxes, cut spending on city services, and skimp on public investments.” (Starr 1994.)¹⁰

Det är möjligt att göra några omedelbara och enkla iakttagelser av dolda värderingar i SimCity. Turkle (1997) upptäcker att skatteökningar för att finansiera allmänna nyttigheter leder ofelbart till upplopp bland medborgarna. Jag försökte med SimCity en gång planera en stad utan tung och smutsig industri, uppbyggd kring kunskap, kultur och kommunikation. Det gick inte alls bra – i SimCity verkar tung industri vara en nödvändig ingrediens för att en stad ska fungera.

Starr (1994) har också tittat på ett liknande planeringsspel, SimHealth, som handlar om att skapa fungerande hälsovård i ett land. I detta spel kan användaren dock ändra på spelets grundläggande antaganden. Men inte ens då blir själva spelet fritt från antaganden – det går helt enkelt inte att göra simuleringar som inte innehåller några som helst antaganden om spelets omvärld.

Om SimCity eller SimHealth skulle användas vid samhällsplanering, så skulle dess bakomliggande värderingar om det goda samhället påverka planerare att anta en tydlig politisk riktning. Det är också sensmoralen i både Starrs (1994) och Turkles (1997) resonemang. Inga datorsimuleringar – vare sig spel eller ”riktiga” simuleringar – kan göras politiskt neutrala eller intresselösa.

Resonemanget i detta avsnitt syftar till att nå en djupare förståelse av två utsagor som framkom i samtalen. Den första, den att Arkitekten upplevde att den visualiserade gång- och cykeltunneln stödde hans uppfattning, ser jag som att tillämpningen – av en slump? – blev utformad så att Arkitektens synsätt företrädde. Men också att gestaltningen hade kunnat utformas på ett sätt som inte skulle ha stött Arkitektens syn på tunneln, utan någon annans.

Den andra gäller visionen om att medborgarinflytandet skulle kunna öka med gestaltningsteknik. En sådan vision måste förstås mot bakgrund av

¹⁰ Eftersom jag har hämtat artikeln från denna tidskrift på nätet, kan jag inte ange någon sidhänvisning. Textmaterial är sällan paginerat i nätversionerna.

idén om datorn i allmänhet och gestaltningar (simuleringar) i synnerhet aldrig är politiskt neutrala. Om medborgarinflytandet ska öka med hjälp av gestaltningsteknik, förutsätter det kanske inte att medborgare får möjlighet att utforma gestaltningarna, men dels att gestaltningarna är manipulerbara, dels att medborgare upplyses om vilka antaganden som byggts in i en gestaltning. Om inte, är risken stor att gestaltningsteknik blir ett ytterligare maktmedel (utöver exempelvis kunskap); ett retoriskt stöd för politiker och planerare att övertyga andra om att ett visst planförslag bör uppfattas som bra.

Vilken roll kan gestaltningsteknik spela i en förändrad samhällsplanering?

Under samtalet med Arkitekten berättade han om en nyligen genomförd resa till Berlin, om Berlins arkitektur och om en aspekt av hur stadsplanering går till där.

”Jag har just varit i Berlin och där har man ju väldigt stränga regler för byggnadshöjd. Byggnadshöjd, det är ju linjen där fasad och tak skär varandra. Inte uppe i nocken utan det är där... [pekar på en bild av ett hus]. 22 meter, har man bestämt sig för en gång i världen, och det berodde på att då var brandstegarna inte högre, och det lever kvar. Nu kan man gå in på fler våningsplan för det var ju högre i tak förr, men sedan där, det som kommer där ovanför... Om man ritar en sådan här linje och säger att det här är gatan och det här är 22 meter upp till den här skärningen, men det som då ligger innanför, jag vet inte hur det är i Tyskland, men i Sverige har vi då 45 graders vinkel. (...)

Just det här [22 m] är ett heligt mått. Det är också så i Berlin, att om man bygger ett hus inne i stan, är det ju ofta kontor, eller butiker i bottenvåningen, men där har man krav på att ska vara bostäder också i varje hus. 10 %. Då blir det perfekta bostäder med terrasser här ovanför den här linjen. Jag tänkte att om man promenerar nu där man bygger och byter ut hus i den där zonen, är det en viss känsla med den här linjen. Och ska man göra ett brott från den här linjen, då man går där, då upplever man det som väldigt starkt. Och jag menar, på samma sätt är ju så vi ofta upplever husen inne i stan. Det är den här linjen man känner på, mer eller mindre. Därför tror jag att sådant, om man kunde komma att göra det här enkelt.” (Arkitekten.)

Berättar Arkitekten om ett konservativt och strängt regelsystem eller om ett stöd för att utföra estetiska bedömningar? Svaret är både och. Den estetiska bedömningen består i att det finns ”osynliga” mått, linjer i arkitektur; brott mot sådana ”osynliga” mått förtar upplevelsen av, säg, ett kvarter i en stad. Det är också ett strängt regelsystem vars antagande utgörs av att stads-

planering är ett område som är möjligt att applicera universella regler på. Det man då gör är att blunda för det enskilda fallet.

Förhållandet mellan blint regelföljande och bejakandet av känslan för det enskilda fallets unicitet har på ett allmänt plan debatterats från Antiken till i dag. Tyngdpunkten har flyttats fram och tillbaka vid olika historiska epoker. Redan Aristoteles kritiserade Platons universalism. Aristoteleskännaren och filosofen Martha Nussbaum skriver att

”Generella och/eller universella regler som betraktas som normativa för omdömet misslyckas på så sätt i kraft av själva sin natur att leva upp till den utmaning som det praktiska valet utgör. Och Aristoteles anför kraftfulla argument inte endast mot det normativa bruket av en systematisk regelhierarki, utan allmänt sett mot alla generella algoritmer för det korrekta valet. (Nussbaum 1995, s 71.)

Det estetiska valet som jag skrivit om tidigare liknar i hög grad det Nussbaum avser med ett praktiskt val. Ett argument Nussbaum (ibid) anför mot universella regler är att sådana regler endast kan uttala sig om det välkända, om det som har varit. Aldrig om det okända. Men ofta är det det okända som planerare och politiker fattar beslut om. Hon kritiserar också det i dag vanliga synsättet på rationella val som en aktivitet utan inflytande från känslor och fantasi. Genom att hävda känslans och fantasins betydelse vid rationellt beslutsfattande skapar hon en motvikt till såväl den moderna kantianismens som utilitarismens syn på rationalitet som fullständigt känslö- och passionsbefriat. Hennes kritik är också en kritik mot universalism till förmån för det enskilda.

”Att försvara det enskildas företräde innebär återigen att upplysa oss om att fantasin kan spela en roll i övervägandet och att detta inte helt och hållet kan ersättas av det abstrakta tänkandets operationer. (Nussbaum 1995, s 89.)

Nussbaums kritiska invändning mot att tillämpa universella regelsystem i beslutsfattande i allmänhet kan utgöra en ingång till en liknande kritik inom offentlig planering i nutid. José Luis Ramírez (1994) menar att ett förnuftigt planeringsarbete måste ge utrymme för känsla. I sin jakt efter att förstå och formulera det paradigmskifte han upplever inom samhällsplaneringen, får språket en framträdande roll på bekostnad av det teknologiska och vetenskapliga tänkandet.

”Vad planerare gör från början till slut är att föra en språklig diskurs, vars syfte inte är att berätta hur världen är utan att skapa trovärdighet kring handlingar, som ska ge upphov till den blivande världen.” (Ramírez ibid, s 59.)

En sådan logik skiljer sig radikalt från den traditionellt vetenskapliga och formella logiken. Hos Ramírez övergår planering från formell logik till re-

torik, från att uteslutande använda det renodlade förnuftet i planeringsarbetet till att skapa en plats för känslan i denna process.

Kritiken mot effekterna av funktionalism och social ingenjörskonst har varit – och är fortfarande – stor; det så kallade miljonprogrammet inom bostadssektorn i Sverige har ofta fått stå symbol för funktionalismen och kritiken mot denna. Det leder oss också in på förändringar i planeringsprocessen.

Funktionalismen, menar Ulf Sandström (1989, s 51) i sin avhandling, var en estetisk stilart inom arkitekturen som såg byggnader som volymer i stället för fasta kroppar, som skapade en visuell ordning bestående av regularitet och klossighet och ett avvisande av alla former av påklistrad dekor.

Enligt Sandström (ibid) byggde funktionalismen på ett ingenjörsvetenskapligt synsätt på arkitektur, där såväl ett tekniskt spår som ett socialt spår kan skönjas. Funktionalismen som teknokrati¹¹ beskrivs som ett oåterkallligt krav på vetenskaplighet, exakta metoder och värderingsfrihet, det vill säga inga förutfattade värderingar fick inverka på arbetet att finna den ”rätta lösningen”. Endast objektivt mätbara faktorer fick inverka på stadsbyggandet.

En teknokrat beskrivs här dels som en ”... person som hävdar sin auktoritet på grund av sin tekniska kompetens” (Sandström ibid, s 274), dels som en person vars tänkande och handlande leder till att ”... det goda livet likställs med det effektiva livet, där politiska frågor omvandlas till tekniska problem och där det tekniska framsteget blivit ett mål i sig själv, ett värde” (Sandström ibid, s 277).

På så sätt gjorde funktionalismen som teknokrati en åtskillnad mellan politik och planering. Politiken sysslade på sin höjd med att generera medel, medan arkitekter och andra experter sysslade med planeringens innehåll, eftersom det ansågs vara en ren vetenskaplig fråga.

Ett annat sätt att förstå funktionalismen är att se den som social ingenjörskonst. Det är en konst som innebär ”... rationell problemlösning på grundval av medvetet valda sociala och politiska värderingar, och arbetsmodeller som innebär att programmet genomförs i relativt små, överblickbara steg” (Sandström ibid, s 282).

¹¹ Till det ursprungligen grekiska efterledet ”-krati”, som betyder ”välde”, har vi satt en del olika förled för att fånga olika tänkbara styrelseskick i ett samhälle. Det vanligaste är demokrati; folkvälde, där makten utgår från folket. Teknokrati betecknar ett tekniskt expertvälde, där experter inom olika tekniska specialområden ges inflytande (Nationalencyklopedin 1996, band 18). Sandström (1989) använder dock inte begreppet teknokrati i denna strikt lexikala betydelse, utan mer som en benämning på människor som glorifierar teknik.

Skillnaden mellan synsätten – teknokrati och social ingenjörskonst – är den politiska medvetenheten; till skillnad från teknokraten beaktar den sociala ingenjören såväl mål som medel. Likheten mellan synsätten utgörs av den vetenskapliga och ingenjörsmässiga arbetsformen, som innebär ett regelföljande i form av metoder, modeller och tekniker, där inget utrymme finns för det bedömande subjektet. Inom bägge synsätten råder en stark betoning på teknik som en viktig faktor i planeringen, även om den inom teknokratin närmast upphöjdes till ett värde i sig. Inom den sociala ingenjörskonsten betraktades teknik snarast som ett oundgängligt arbetsinstrument.

I intervjuerna vid stadsbyggnadskontoret framstår kritik i både utsagor och handlingar mot det funktionalistiska paradigmet tydligt, från såväl Politikern som Arkitekten (främst vad beträffar betoningen på estetiska bedömningar och medborgarinflytande). Det är ytterst rimligt att sådan kritik framträdde i intervjuerna mot bakgrund av den långa offentliga debatt om och kritik mot funktionalismen under de senaste decennierna.¹² Vad som däremot inte så tydligt kan skönjas i intervjuerna är hur ett alternativt sätt att bedriva stadsplanering ser ut.

Frågorna för den sista delen av detta avsnitt blir: Hur kan vi förstå förändringen i stadsplanering? Vilken betydelse har gestaltningsteknik i denna förändring?

En förenklad, men ofta tillämpad förståelse av kritiken mot funktionalismen – som är en del av det moderna projektet – är att kalla alternativet helt enkelt för postmodernism. Och, visst, postmodernismen som filosofi och ideologi utgör en reaktion mot det moderna projektet.¹³ Martin Gren (1990) vill se förändringen i planeringstänkandet som en rörelse från modernism till postmodernism – från storskalighet, teknisk rationalitet, funktionalism, social ingenjörskonst, folkhemsidéologier till marknadstänkande, mångfald, differentiering och kommunikation. Men som vanligt är det postmoderna alternativet otydligt.

För Katarina Nylund (1992; 1995) är det emellertid en återvändsgränd att ge postmodernismen status som alternativet till funktionalismen och det moderna planeringstänkandet. Däremot är hon tydlig på den punkten att samhällsplaneringen är stadd under förändring.

¹² Ett av de klassiska verken som kritiserar funktionalismen kom 1961. Där framför Jane Jacobs (1961) en kritik som främst går ut på att de mänskliga aktiviteterna dör i en funktionellt planerad stad. Jacobs efterlyser snarare variation, mångfald, ja rent av kaos, i stället för konformitet, struktur och helhet. (Se även Asplunds (1991, s 47–63) essä om Jacobs arbete.)

¹³ Se till exempel Lyotard (1984) för ett av de främsta utkasterna till en postmodern epistemologi, med vilken det moderna kunskapsprojektet ifrågasätts.

Som utgångspunkt för hennes doktorsavhandling hävdar Nylund (1995) att under 1990-talet har samhällsplaneringen hamnat i en kris, ett "doktrinvakuum" som hon kallar det. Själva krisen består i att hela idén om det modernistiska välfärdsstatliga projektet ifrågasätts, och samhällsplaneringens kris går hand i hand med välfärdsstatens kris (Nylund *ibid*, s 2). Hon formulerar tre sätt att förstå denna planeringskris, varav hon själv förespråkar ett av dem före de andra.

För det första kan man förstå denna kris genom strukturella förklaringar. Nylund (*ibid*) pekar på ekonomisk-politiska förklaringar, där hon menar att politiken har en reaktiv funktion mot ekonomin; negativa förändringar i ekonomin leder till negativa förändringar i planeringen. Sådana förklaringar får också störst genomslagskraft.

För det andra pekar hon på ideologisk-politiska förklaringar. Här menar hon att det har skett en "... ändrad ideologisk problempreception bland planeringens professionella aktörer" (Nylund *ibid*, s 138). Denna förändring fångar hon med ideologier som postmodernism och dekonstruktivism, där såväl universalitet som förnuft ifrågasätts. Förändringen innebär även föreställningar om omöjligheten i att uppnå enighet om värderationella mål och att med en målrationalitet överhuvudtaget styra utvecklingen. Sådana förklaringar tar förändringar hos enskilda individer som utgångspunkt, och bortser från strukturella betingelser.

Som en tredje förklaring – den förklaring Nylund hoppas och tror ska leda oss ur den planeringskris hon utgår från – pekar hon på vad hon kallar diskursetiska förklaringsmodeller. Det är ett slags "mellanförklaring" som delvis inbegriper ekonomisk-politiska förklaringar, och som omfattar inte bara de professionella aktörerna inom planeringsområdet (som de ideologisk-politiska förklaringarna ensidigt gör), utan även medborgarna.

Nylund (1995, s 144–149) utgår från filosofen Jürgen Habermas, framför allt där han pekar på nödvändigheten av att skapa ett nytt slags offentligt rum – en "autonom offentlighet". Anledningen är att politiken har i stor utsträckning övergått från att vara ett organ för opinion- och viljebildning till att syssla med förvaltning – politiken har alltså integrerats med administrationen i för hög grad. Uppgiften för dessa autonoma offentligheter skulle vara att "... säkerställa att alla människor har möjlighet att på lika villkor delta i den allmänna viljebildningsprocessen och därmed påverka den offentliga politiken" (Nylund 1995, s 145).

Trots några tillkortakommanden hos denna teoretiska riktning ser Nylund den som den enda vägen ur planeringskrisen. Dock kritiserar hon Habermas teori för att medborgardeltagandet enbart skulle omfatta grupper som har förmågan att uttrycka sig – det vill säga att de enda som har en chans att göra sin röst hörd är högutbildade människor. Det blir enligt Nylund konsekvensen av ett för stort fokus på att ett moraliskt ställnings-

tagande primärt är kognitivt. Ett fokus riktat samtidigt på universella krav på jämlikhet och solidaritet, och på partikulära krav på lokalt medborgarinflytande, är Nylunds vision om samhällsplaneringens realitet.

Huruvida Nylunds tredje förklaring till det förändrade planeringstänkandet är den relevantaste sättet att förstå den förändring i stadsplaneringen i den medelstora kommunen är osäkert. Jag upplever själv att avståndet till det empiriska materialet är väl långt. Jag väljer ändå att redovisa tolkningen eftersom jag tycker mig kunna tolka i intervjuerna en rörelse från det moderna planeringstänkandet, och att gestaltningstekniken verkar kunna få en betydelse i det politiska behandlandet av stadsplanering.

3.4 Om gestaltningsteknikens roll

Det kan tyckas märkligt att benämna en teknisk artefakt aktör och rollinnehavare. Jag använder mig dock av dessa begrepp som metaforer, som ett stöd för mitt eget tänkande, och inte som att jag tillskriver tekniken mänskliga egenskaper. Med aktör menar jag att gestaltningsteknik används i ett socialt sammanhang och påverkar det sammanhanget (vilket kan liknas med att agera). Med roll avser jag att människor genom design ger gestaltningsteknik ett visst utrymme att agera inom; restriktioner byggs alltid in i tillämpningarna och dessa restriktioner avgränsar rollen. (Stolterman 1991.) Problemet är att komma underfund om hur en viss teknisk artefakt i ett visst sammanhang "agerar" och vilken "roll" tekniken har givits.

Om samhällsplanering rör sig från en universalistisk ansats mot en i högre grad partikulär dito, kan gestaltningsteknik tolkas ha en roll i denna rörelse. Genom ett experiment visar Mikael Lindkvist (1995) hur gestaltningsteknik leder användaren till att i högre grad fokusera detaljer. I sin studie undersöker han skillnaden i upplevelse av ett designförslag när gestaltningen ändras från ritning till tredimensionell datortillämpning. En grupp människor fick studera ett hus utifrån en ritning medan en annan fick studera samma hus med hjälp av en enkel VR-tillämpning.

De som fick en VR-tillämpning till hjälp visade större fokusering på detaljer än ritningsgruppen. Snarare kom ritningsgruppen att fokusera osynliga egenskaper som kostnader och konstruktionstid. Upplevelsen att "vara där" genererade också begrepp som "luftigt" och "ljus" för att beskriva byggnaden. Men de visade också en viss svårighet att få en övergripande förståelse för byggnaden, till skillnad från ritningsgruppen.

Hur uppfattade informanterna vid stadsbyggnadskontoret virtualisering? Det framgår att gestaltningstekniken uppfattas som ett medel för att uppnå vissa mål (bättre estetiska bedömningar, ökat medborgardeltagande etc).

Funderar man över gestaltningsteknikens användning vid detta stadsbyggnadskontor mot bakgrund av den definition av virtualisering som framställs i denna bok framträder emellertid tekniken annorlunda. Min definition av virtualisering förutsätter ett annat "där", en virtuell miljö eller värld där existerande eller icke-existerande objekt eller aktiviteter har skapats, omskapats eller förflyttats. Virtualisering genererar en plats – den virtuella gång- och cykeltunneln är ett exempel på det.

Vad som är svårt att observera, emellertid, är vad som följer med från den fysiska världen till den virtuella under virtualiseringen i en planeringsprocess.

Ett exempel: Informanterna betonade starkt medborgarnas deltagande i planeringsprocessen, där de såg gestaltningsteknik som ett viktigt medel för att öka medborgarnas möjligheter till deltagande. Den ambitionen liknar ett återförande av stadsplanering från att vara en administrativ verksamhet till att vara en politisk verksamhet, med Nylunds (1995) termer. Men skulle inte gestaltningsteknik kunna spela en rakt motsatt roll?

Om ett antal antaganden och värderingar om omvärlden byggs in i de datorbaserade gestaltningar som ska ligga till grund för medborgare att avge synpunkter och politiker att fatta beslut – har i så fall inte politiken byggts in i gestaltningen? Har inte planeringens administrativa sida (i form av gestaltningsteknisk tillämpning som beslutsunderlag) på så sätt slukat politiken? I så fall framstår gestaltningsteknikens roll som att krympa ett medborgerligt inflytande, liksom politikens beslutsdomän.

4

Virtualiserade gemenskaper

Community, like love, is where you find it.
(Barry Wellman.)

Det är möjligt att urskilja att människor med olika former av datormedierad kommunikation skapar former av gemenskaper. Det sker med hjälp av elektronisk post, BBS:er eller andra konferenssystem, chatkanaler, Multi-User Dungeons, virtuella världar med mera. Teknikerna utvecklas, förfinas och synteser skapas mellan dem.

Denna företeelse betecknar jag virtualisering av gemenskaper – att det sker antingen en förflyttning av existerande gemenskaper i den fysiska världen till den virtuella, eller att det skapas helt nya gemenskaper i den virtuella världen.

Är det rimligt att kalla sådana kommunikativa former för gemenskaper eller samhällen? Finns det någon historik bakom virtuella gemenskaper? Är det möjligt att kategorisera olika gemenskaper, det vill säga att skapa distinktioner mellan dem?

4.1 Föreställningar om samhällen: från plats till nätverk

Det svenska begreppet virtuellt samhälle eller virtuell gemenskap har sin motsvarighet i det engelska begreppet virtual community. Jag avser med begreppet samhälle emellertid inte stater eller länder, eller andra mer konstitutionella samhällsbildningar, utan *mänskliga gemenskaper* som exempelvis grannskap, föreningsverksamhet och liknande. Ett samhälle är "en benämning på en grupp individer förenade av ett nätverk av sociala relationer med viss varaktighet och kontinuitet över tid." (Nationalencyklopedin 1995, band 16, s 226f.) Jag använder begreppen virtuellt samhälle och virtuell gemenskap för att beteckna samma sak, därför att jag aldrig har uppfattat något behov av att göra någon åtskillnad mellan dessa begrepp.

Ofta definieras begreppet community som människor med likartade idéer, uppfattningar och intentioner. Enligt Websters (1986, s 460) definieras begreppet community som "a body of individuals organized into a unit

or manifesting usu. with awareness some unifying trait” och mer specifikt som ”the people living in a particular place or region and usu. linked by common interests”. Taylor för fram en liknande definition:

”... community (...) means a group of people (i) who have beliefs and values in common, (ii) whose relations are direct and many-sided and (iii) who practice generalized as well as balanced reciprocity.” (Taylor 1987, s 23.)

En sådan definition betonar något viktigt – att ett samhälle bygger på mellanmännsliga ömsesidiga relationer. Nackdelen med en sådan definition är att det förutsätts att i en mänsklig gemenskap, ett samhälle, delar människor samma värderingsgrund, eller att omvärlden förstås och uppfattas på samma sätt. Så kan det vara, men det är alls inte nödvändigt.

Vad som saknas i den definitionen är någon form av aktivitet i en gemenskap som leder till något som uppfattas som värdefullt för de deltagande människorna. Schuler uttrycker det så här:

”Communities are the heart, the soul, the nervous system, and the lifeblood of human society. Communities provide mutual support and love in times of celebration and in times of crisis. (...) Communities can help get things done: People are infinitely more capable when they work together than when they work on their own.” (Schuler, 1996a, s 1.)

Här blir den främsta anledningen till att forma samhällen människors tro på att det finns mål som är gemensamma för alla och att dessa mål uppnås lättare genom att människor samverkar än att människor agerar individuellt. Med en sådan utgångspunkt skapas ett samhälle som lyckas samordna individuella handlingar så att också sådana varor och tjänster kan skapas och underhållas som inte kunnat skapas av de enskilda individerna själva.

Anledningen till att presentera dessa definitioner är att de allt eftersom lägger till väsentliga aspekter till begreppet community. Min syntes av dessa definitioner blir *en grupp människor som förenas i ett socialt nätverk med viss varaktighet som är byggt på mellanmännsliga relationer, vars syfte är att lättare uppnå gemensamma mål.*

Det mest grundläggande målet – som i och för sig var mer problematiskt att uppnå ju längre bakåt i historien vi blickar – är att överleva. Utöver detta finns det ett stort antal mål, som i viss mån varierar mellan olika samhällen. Ett sådant är till exempel västvärldens idé om framsteget; att vi kontinuerligt vill förbättra vår levnadsstandard. Det är ett mål som vi tror nås lättast genom samverkan. Därför kan vi genom historien se exempel på olika strävanden mot olika former av ökad gemenskap på regional, nationell och internationell nivå.

Inom sociologin har man intresserat sig för hur tekniska innovationer och de organisatoriska förändringar som ofta följer i kölvattnet på en teknisk utveckling förändrar samhället och människors relationer. Wellman (1988, sid 133ff) urskiljer tre vanliga synsätt på hur man inom sociologin uppfattar samhällsförändringar.

Community Lost uttrycker en föreställning om att storskaliga sociala förändringar, massamhället (effekten av en hög urbanisering) och en ökande byråkratisering i syfte att kontrollera medborgarna skapar en miljö som minskar förutsättningarna för mänsklig gemenskap. Det blir allt svårare att skapa gemenskap mellan människor; människor blir isolerade atomer och gemenskapen försvinner. Det samröre människor ändå har med varandra uppstår på grund av någon form av formell organisering eller av att de bor på samma geografiska yta – någon gemenskap i djupare mening skapas inte.

Den motsatta föreställningen, *Community Saved*, bygger på uppfattningen att alldeles oavsett de yttre förändringarna skapar människor gemenskaper – i de former som möjliggörs av tekniska och sociala förändringar. Vad som sker är att de sociala gemenskaperna ser annorlunda ut, de förändras, och att de som uppfattar dem som försvunna helt enkelt har sökt på fel ställen. Sociala gemenskaper kommer alltid att finnas, oavsett hur de yttre förutsättningarna förändras.

De som förespråkar dessa två föreställningar har emellertid mer gemensamt än vad som i förstone är märkbart. Bägge positionerna uttrycker sociala gemenskaper som solidariska, lokala, närmast att likna vid släktband – en uppfattning om sociala gemenskaper som går tillbaka till den preindustriella tiden: byar med starka band mellan människorna, tydliga gränser och med stort ömsesidigt stöd. Gemeinschaft, för att tala med Ferdinand Tönnies.

En tredje, modernare föreställning har dykt upp som bryter med de tidigare två: *Community Liberated*. Denna föreställning bygger på att människor skapar gemenskaper utanför de geografiska ramarna, med hjälp av olika transport- och kommunikationssystem. Medlemskap i flera specialiserade och intressebaserade gemenskaper, med vanligtvis svagare band mellan människorna, skapas i stället för en stark byagemenskap. Det betyder dock inte att en sådan gemenskap skulle vara sämre, bara annorlunda.

Föreställningen *Community Lost* implicerar att relationer mellan människor endast kan uppstå i formellt organiserade gemenskaper. *Community Saved* implicerar medlemskap i grupper med solidaritet och starka band mellan alla medlemmarna. *Community Liberated* implicerar ett urval av diversifierade, svaga band mellan den enskilde och övriga i ett socialt nätverk som bärs upp av någon form av teknik.

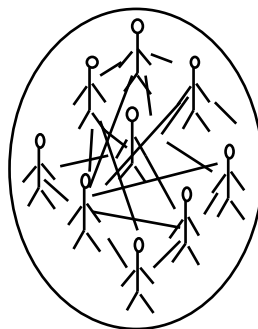
Framför allt det sistnämnda synsättet (men i viss mån även det andra) har också inneburit en förflyttning i fokus *från plats till nätverk* när det gäller studier av gemenskap i samhällen. Grannskap och släktskap är bara en del av varje människas samhälle, när kommunikationsteknik som bilen, tåget, flyget, telefonen och datorkommunikation reducerar platsens betydelse. Relationer kan upprätthållas trots stora avstånd. Ofta handlar det om att delta i sociala nätverk som har målsättningar som delas av alla individer i ett nätverk, och som kan nås med de kommunikationsmedel som finns till förfogande.

Wellman (1988, kap 6) introducerar en mer specificerad beskrivning av Community Liberated; så kallade *Personliga samhällen*. Det är en individs intresse som utgör grunden för sådana samhällen. Gränserna för samhället är oftast svårdefinierade; det är svårare för en utomstående att uppfatta vilka som är medlemmar och inte.

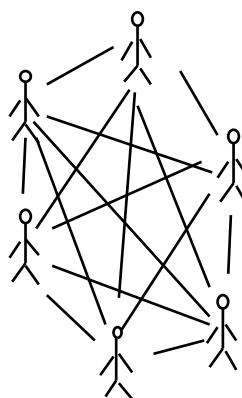
Tre sätt att avgränsa sociala gemenskaper kan urskiljas:

1 *Geografi*; platsen avgränsar samhället. Såväl Tväråback och Sävar som Umeå är samhällen som avgränsas geografiskt. Den arbetsorganisation en individ är medlem av är en liknande avgränsning. Individer är i första hand medlemmar på grund av att de är bosatta där, eller att de råkar vara medlemmar av en formell organisation.

2 *Gruppintresse*; gruppens gemensamma intresse avgränsar samhället. Här handlar det om mindre samhällen: hem- och skolföreningar, idrottsföreningar, politiska organisationer och andra former av frivilliga organisationer samlar människor med gemensamma intressen. Och då blir platsen lite mindre viktig – det är gruppens gemensamma intresse som bildar grund för en viss gemenskap, inte att de bor på samma gata, eller i samma grannskap.



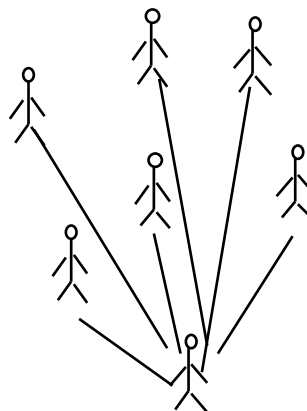
Figur 4.1. Samhällen som grundas geografiskt; platsen avgränsar samhället.



Figur 4.2. Samhällen som grundas på en gruppens intressen.

Dock har platsen viss betydelse, eftersom människorna förutsätts träffas fysiskt. I ett sådant samhälle är individer medlemmar på grund av att de delar ett intresse med ett antal andra personer som alla känner varandra. Eller känner till varandra; de är i vart fall medvetna om varandras existens. Det är inte nödvändigtvis fallet i den sista avgränsningen nedan.

3 Individintresse, individens personliga intressen avgränsar samhället. I helt vanliga samhällen finns det också många människor som har mål och intressen som inte alltid delas av de människor som befinner sig på samma plats. De söker sig då till människor annorstädes, men bildar nödvändigtvis inte grupper. En person kan upprätta ett nätverk av människor som var och en delar ett eller flera intressen med personen i fråga, utan att dessa andra delar varandras intressen.



Figur 4.3. Samhällen som grundas på en individs intressen.

Skillnaden mot en gruppgemenskap är att i ett personligt samhälle har de övriga medlemmarna inte nödvändigtvis – inte heller vanligtvis – något samröre sinsemellan. Det uppfattas inte heller som viktigt för personen som har detta samhälle.

4.2 Virtuella samhällen och deras historia

Det mest inflytelserika och kända virtuella samhället är The Whole Earth 'Lectronic Link, The Well. Det startade 1985 i San Fransisco. Men det var inte det första virtuella samhället. Ett relativt okänt – i varje fall sällan omskrivet – virtuellt samhälle som hette CommuniTree startade redan 1978 i samma geografiska område: norra Kalifornien. Det var ett Bulletin Board System (BBS), ett datorbaserat konferenssystem, en elektronisk anslagstavla (som de ibland kallas i Sverige) som enligt Sandy Stone (1997) var en BBS med ett så kallat trädprotokoll. BBS:en hade en trädstruktur som utgjorde den överordnade principen för hur textfilerna i databasen organiserades. Den organisationsprincipen är den vi ser i Usenet News, där de inlägg med en viss rubrik organiseras i "trådar" (threads), så att det ska gå lätt att följa enskilda diskussioner.

CommuniTrees främsta bidrag till att förstå BBS:er – vilka med ett tekniskt språkbruk inte är annat än stora databaser med en mängd textfiler

som människor skickat dit – *som virtuella samhällen*, var deltagarnas förändrade föreställning om den aktivitet CommuniTree möjliggjorde.

”Konferensdeltagarna betraktade sig inte i första hand som vare sig läsare på anslagstavlan eller deltagare i en nymodig diskussion, utan som representanter för en ny sorts socialt experiment. De såg terminalen eller persondatorn som ett redskap för social omdaning i form av social interaktion. (...) Inläggen var avsedda att läsas och besvaras vid en senare tidpunkt än de gjordes. Men deltagarna såg dem ändå som samtal, som sociala handlingar. De talade om dem som utbyten i realtid i ett fysiskt rum.” (Stone 1997, s 111.)

CommuniTree banade alltså vägen för möjligheten att uppfatta datorbase-
rade konferenssystem som små samhällen, som gemenskaper. Ändå dog
CommuniTree en alltför tidig död. De diskussioner som bedrevs handlade
om vitt skilda ämnen, som teknik, religion, filosofi och samhällsfrågor.
Diskussionerna var fria och seriösa.

När CommuniTree blev känt utanför den innersta kretsen av medlemmar, började diskussionerna störas av anonyma människors obscena inlägg, skriver Stone (ibid). Det fanns ingen möjlighet att i CommuniTree övervaka och censurera inlägg, eftersom den övergripande ideologin när programkoden för CommuniTree skrevs var att ”Information wants to be free”. Övervakning och censur ansågs inte höra hemma i den virtuella världen, varför sådana möjligheter aldrig byggdes in. De uppgifter systemoperatören hade var att se till att tekniken fungerade, utan att kunna begränsa användares deltagande.

Ett par månader efter de första verbala angreppen från utomstående lades CommuniTree ned. Den bestående kunskapen från detta det första virtuella samhället är den förändrade föreställningen – från databas till samhälle – och att ett virtuellt samhälle klarar sig inte utan hjälpmedel för övervakning och kontroll för att upprätthålla ordningen.

Medvetna eller omedvetna om erfarenheterna från CommuniTree byggdes The Well upp annorlunda. I The Well skulle människor ta ansvar för vad de uttalade i detta samhälle. Det skulle inte finnas någon anonymitet; deltagarnas namn i den fysiska världen skulle vara tillgängliga i databasen, länkade till deras namn i The Well. Mottot för The Well var YOYOW: You own your own words, ”du äger dina egna ord”, vilket är ett motto som omöjliggör att belägga de som upprätthåller det virtuella samhället med ansvar för vad deltagarna uttrycker. Ansvaret förläggs till hundra procent till de enskilda individerna.

The Well uppkom genom en ”kreativ olycka”, som Hafner (1997, s 100) skriver i en eminent historieskrivning över The Wells uppgång och, tja, fall

handlar det inte om, eftersom samhället fortfarande finns, men det är inte samma skimmer kring samhället i dag som förr.

Det började med att fysikern Larry Brilliant och publicisten Stewart Brand över en lunch diskuterade användningen av datorbaserade konferenser. Brand var idésprutan, en risktagare som hade rykte om sig att starta många projekt. Han producerade Whole Earth Catalog 1968 som enligt Hafner (ibid) var en mix av bokrecensioner, essäer och illustrationer – ett brokigt urval från 60-talets motkultur – och var chef över organisationen Whole Earth.

Dator teknik och elektroniska konferenser var ett känt område för Brand, men inte för Brilliant. Brilliants idé var att ta en grupp människor, ge dem medel så de kan förbli i kontinuerlig kontakt med varandra, kliv tillbaka och observera vad som händer – ett slags socialt experiment. Där Brand snarast ville digitalisera diskussionerna i Whole Earth Catalog, ville Brilliant nå en betydligt större publik. Vem som helst, i stort sett. Samhället attraherade inledningsvis främst den intellektuella vänstern, många med rötter i 60-talets motkultur.

The Well – fysiskt sett en Vax stordator med ett antal modemingångar – blev en samling ämnesbaserade konferenser organiserade i form av en trädstruktur, likt CommuniTree. Den programvara som användes för att upprätthålla The Well hette PicoSpan. Den hade tre egenskaper som påverkade samhällsbygget i högsta grad (Hafner ibid, s 104f).

Den första egenskapen var att programvaran inte bara fostrade deltagarna till öppenhet och icke-anonymitet – den tvingade deltagarna till öppenhet: Alla som deltog i The Well var tvungna att skriva en personlig biografi som lagrades permanent i systemet.

Den andra är en funktion som på engelska kallas "scribbling". Den tillät deltagarna att radera ett inlägg också efter det att inlägget skickats. En form av ångra-funktion. Funktionen var utformad så att när någon ångrade ett inlägg, kvarstod inlägget i diskussionstråden, men inlägget var tomt. Det var alltså omöjligt att ångra sig utan att andra visste om det. PicoSpan kunde sålunda hantera inte bara tankar, utan även eftertankar.

Den tredje egenskapen var att inläggen bevarades i databasen för evigt. Genom att för alltid behålla dem, kunde The Wells historia hållas tillgänglig för alla deltagare. Syftet var också här att främja öppenhet.

Men från att ha börjat som ett idealistiskt socialt experiment kom The Well att bli en affärsverksamhet; för att kunna existera i en kommersiell kontext måste antalet deltagare öka, vilket i viss mån tog död på den anda som gjorde The Well känt, ansett och eftersträvansvärt hos andra som har försökt skapa fungerande virtuella gemenskaper.

De flesta referenserna till definitioner av virtuella samhällen går till Sandy Stone och Howard Rheingold. Virtuella samhällen definieras enligt Stone som:

”... incontrovertibly social spaces in which people still meet face-to-face, but under new definitions of both ‘meet’ and ‘face’ (...) Virtual communities [are] passage points for collections of common beliefs and practices that united people who were physically separated.” (Stone 1991, s 85.)

Med utgångspunkt i sitt liv i The Well definierar Howard Rheingold ett virtuellt samhälle enligt citatet nedan.

”Social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.” (Rheingold 1994, s 5.)

Den speciella karaktären hos den sociala gemenskapen i The Well lyser starkt igenom i Rheingolds definition – ”with sufficient human feeling” och ”personal relationships” refererar till den värme och närhet många deltagare kände. ”Public discussions” refererar till den öppenhet som rådde i The Well. Stone lyfter på ett liknande sätt i sin definition fram att själva mötet människor emellan fortfarande sker med närhet, men att vad som konstituerar närhet i den virtuella världen nödvändigtvis inte är detsamma som i den fysiska världen.

Virtuella samhällen är per definition av typen Community Liberated – människor som skapar gemenskaper utanför de geografiska ramarna, med hjälp av olika kommunikationssystem. Men frågan är om det verkligen är rimligt att kalla exempelvis en e-postlista, eller en BBS ett virtuellt samhälle. Vilka motiv kan åberopas för det?

4.3 Virtuella samhällen är föreställda samhällen

Det som kan göra begreppet samhälle svårt att ta till sig som ett beskrivande begrepp för vissa former av datorbaserad kommunikation är enligt Watson (1997) att samhällen existerar och har alltid existerat i den fysiska världen. Därmed kan det vara svårt att föreställa sig att gemenskaper ska kunna uppstå i den virtuella världen. Det är en argumentation som liknar den som hävdar att det endast är den ”reella” verkligheten som är äkta, medan den virtuella är falsk.

Det är emellertid själva föreställningen om ett samhälle som i grunden konstituerar samhället. När Benedict Anderson (1992) skriver om nationalismens ursprung och spridning, hävdar han att ”gemenskaper känns inte igen på sin falskhet/autenticitet utan på hur de föreställs” (Anderson ibid, s

21). En nation är en föreställd gemenskap där föreställningen inkluderar både gränser och suveränitet.

”Den [nationen] är föreställd eftersom medlemmarna av även den minsta nation aldrig kommer att känna, träffa eller ens höra talas om mer än en minoritet av övriga medlemmar, och ändå lever i vars och ens medvetande bilden av deras gemenskap.” (Anderson *ibid*, s 21.)

Föregångarna till dagens föreställda gemenskaper (nationerna) är de stora religionerna och dynastierna. Det som vidmakthöll de religiösa gemenskaperna över enorma geografiska ytor var i första hand heliga språk som uppfattades som anknutna till en överjordisk maktordning. Tillgodogörandet av dessa språk var också grunden till hur medlemskap i dessa gemenskaper föreställdes förvärfvas. I det medeltida västeuropa, till exempel, var latinet det enda språk som undervisades och som undervisning bedrevs med.

Dynastierna, kungadömena, var organiserade kring ett upphöjt centrum, en kung eller kejsare som vidmakthöll föreställningen om gemenskapen. Problemet med gemenskaper så starkt knutna till ett centrum var att det alltid fanns perifera delar av dynastierna som gränsade till varandra, där det var oklart vilken gemenskap människor tillhörde.

Men något hände under de religiösa gemenskapernas och dynastiernas tillbakagång. Det skedde ”... en grundläggande förändring i sättet att uppfatta världen, som mer än något annat gjorde det möjligt att ’tänka’ nationen”, skriver Anderson (*ibid*, s 34). Den förändringen handlar om uppfattningen om samtidighet. Trots att svensken aldrig kan träffa eller känna till namnet på mer än några hundratal människor bland sina nio miljoner landsmän har denne ett obrutet förtroende för att de finns och att de är oavbrutet verksamma.

Denna samtidighet – som utgör en hörnsten i vår föreställning om den gemenskap som utgör nationen – kunde, skriver Andersson (*ibid*), upprätthållas genom teknik. Det var tillkomsten och spridningen av det tryckta ordet genom tidningar och romaner underhöll de tidigaste föreställningarna om nationen. I dag får vi dessutom lägga till nyare tekniker som radio och teve – och datorteknik.

När det gäller virtuella samhällen råder emellertid en väsentlig skillnad vad tekniken beträffar. Tekniken blir ett instrument för att upprätthålla föreställningen om den nationella gemenskapen i den fysiska världen, medan i den virtuella världen skapar tekniken själva platsen, arenan för gemenskapen. I likhet med Anderson (*ibid*) hävdar de som anför argument för att beteckningen samhälle bör appliceras på en viss form av datorbaserad kommunikation att det är deltagarnas föreställning om kommunikatio-

nen som utgör argumentet för att anamma beteckningen (se till exempel Watson 1997; Wilbur 1997; Foster 1997; Bromberg 1996).

I sin studie av ett virtuellt forum som utgörs av människor som är fans till en viss musikgrupp, phish.net, menar Watson (1997) att enbart kommunikation räcker självklart inte för att en virtuell gemenskap ska kunna föreställas bland deltagarna. Han för fram uppriktighet (sincerity), närhet (intimacy) och normer som tre faktorer vilka skapar föreställningen om att detta virtuella forum är ett virtuellt samhälle.

Är det möjligt att se uppriktighet som en faktor som bidrar till föreställningen om ett virtuellt samhälle, när många virtuella samhällen erbjuder möjligheten att skapa en nätidentitet, en avatar, som i olika grader skiljer sig från individers identiteter i den fysiska världen? Dessutom försvinner vissa uppenbara identitetsmarkörer som kön, ålder och etnicitet (för att ta några exempel) i den virtuella världen, vilket snarare borde borga för att uppriktighet blir svårare att uppfatta där. Vem är man uppriktig mot?

Watsons (ibid) svar är att det finns ingen universell standard för att bedöma uppriktighet; det kan endast mätas i varje enskild situation. I det virtuella samhälle han har studerat är etnicitet och kön oväsentliga för föreställningen om en gemenskap. De utvecklar egna signifikanta faktorer: kunskap om musiken, hög närvaro i samtalen, stora musiksamlingar, närheten till bandet, lång erfarenhet av att vara ett fan och även erfarenhet av internetanvändning.

Det är den av deltagarna upplevda närheten till varandra som skapar och upprätthåller föreställningen om ett virtuellt samhälle, menar Watson (ibid). På samma sätt skapas och upprätthålls normer inom samhället; normerna kommer inte som direktiv ovanifrån utan skapas utifrån grundläggande behov som har uttryckts av deltagarna. Utöver dessa faktorer skriver Watson (ibid) att phish.net är ett virtuellt samhälle, inte bara därför att deltagarna delar gemensamma mål, utan därför att målen och de grundläggande värderingarna utvecklas genom samma kommunikativa process genom vilken alla – fysiska som virtuella – samhällen etablerar mål och grundläggande värderingar.

Paccagnella (1998) hävdar dessutom att möjligheten till anonymitet kan öka känslan av gemenskap; användning av pseudonymer skapar ofta ett friare deltagande i en gemenskap, särskilt hos minoriteter eller diskriminerade grupper. Och att det är en egenskap som gäller särskilt virtuella gemenskaper, vilket kan innebära en viss kulturkrock mellan den fysiska världen och den virtuella.

Såvitt jag förstår kan det grundläggande motivet för att använda sig av benämningen samhälle för viss datorbaserad kommunikation formuleras som Watson (ibid) gör nedan, vilket också går hand i hand med den definition av virtuella samhällen Rheingold anger (citerat i föregående avsnitt)

och även med Andersons (1992) beskrivning av nationers framväxt i den fysiska världen.

”... recognition of themselves as a ‘community’ is the first step to creating the common consciousness which enables attempts at improvement in the conditions of the participants’ daily lives.” (Watson 1997, s 125.)

Bestämningen av datormedierad kommunikation som ett virtuellt samhälle måste alltså göras inifrån samhället, med utgångspunkt i deltagarnas upplevelser av sina aktiviteter. Upplever deltagarna en gemenskap i ett virtuellt forum är det svårt att förneka deras upplevelser. Genom att studera virtuella samhällen utifrån är det emellertid möjligt att urskilja likheter och olikheter virtuella samhällen emellan. I nästa avsnitt följer ett första försök att konstruera några olika kategorier av virtuella samhällen.

4.4 Olika kategorier av virtuella samhällen

Trots den relativt stora mängd litteratur som finns kring ämnet virtuella samhällen (om vi räknar in datormedierad kommunikation i allmänhet), är det ingen som har tagit ett steg tillbaka och försökt kategorisera virtuella samhällen, försökt studera likheter och olikheter hos samhällena. Ska samhällen som The Well och ISWorld förstås på samma sätt? Ska Seattle Community Network och en Mud ses som virtuella samhällen, utan några som helst distinktioner? Det tror inte jag.

Forskare och skribenter har dock hittills studerat och skrivit om ett slags samhälle i taget, eller bedrivit metadiskussioner om fenomenet i allmänhet.

Det har på ett allmännare plan handlat om möten människor emellan med datormedierad kommunikation (se till exempel Lea & Spears 1995; Parks & Floyd 1996; Walther 1995; Walther 1994) och om Internets kultur och historia (se till exempel Hafner & Lyon 1996; Schields 1996; Rossney 1996; Stone 1991; 1995; Harasim 1993).

Det finns litteratur om virtuella samhällen, men som inte tar sin utgångspunkt i något specifikt virtuellt samhälle (se till exempel Lapachet 1996; Kollock & Smith 1994; Hill et al 1994; Gulia & Wellman 1995; Schuler 1996a; 1996b; Ågren 1997; Croon & Ågren 1998).

Bland studierna av specifika virtuella samhällen kan nämnas att virtuella samhällen på Usenet News har studerats av bland andra Baym (1995a; 1995b) och Watson (1997). Livet i Multi-User Dungeons (Mud) har främst studerats från ett psykologiskt perspektiv av exempelvis Turkle (1995; 1996), Reid (1995), Suler (1996a; 1996b; 1996c), Johnstone (1995). The Well har studerats dels inifrån samhället av Rheingold (1993; 1994), dels utifrån av Smith (1996). Andra studier har exempelvis fokuserat ISWorld

(Valtersson 1996), Echo (Horn 1998) ett så kallat personligt samhälle (Croon 1997) och Seattle Community Network (Schuler 1996a).

De fyra typerna som identifieras nedan är Community Networks, personliga gemenskaper, den tredje platsens gemenskaper och intressebaserade gemenskaper.

Community Networks

Begreppet community networks skapades före datorkommunikation blev allmänt spridd; det var ett sociologiskt begrepp som beskrev kommunikation och relationer inom ett samhälle. Numera syftar community networks främst på interaktiva informationssystem som stödjer informationsutbyte och kommunikation inom ett geografiskt avgränsat samhälle. Andra besläktade begrepp som beskriver samma sak är civic networks ("medborgarnätverk"), Free-Nets (vilket antyder att det rör sig om icke-kommersiella nätverk) och public access networks (nätverk tillgängliga för allmänheten) (Schuler 1996a).

Det går en skarp gräns mellan det växande antalet kommersiella nätoperatörers nätverk med virtuella mötesplatser och Community Networks. I USA finns virtuella mötesplatser som tillhandahålls av America Online och Prodigy, och vi kan se Torget (som tillhandahålls av Posten) och Passagen (som tillhandahålls av Telia) som svenska motsvarigheter. Ett Community Network, däremot, är utformat, administrerat och ägt av kommunen antingen genom offentliga medel (Schuler 1996b) eller genom ideella föreningar eller andra verksamheter. Eller en kombination av dessa.¹⁴

En hörnsten hos Community Networks är icke-kommersialism; något ekonomiskt vinstintresse finns inte. En annan hörnsten är det övergripande syftet att främja medborgares demokratiska deltagande i en kommuns angelägenheter. Schuler (1996a) beskriver ett Community Network som:

"... a recent innovation that are intended to help revitalize, strengthen, and expand existing people-based community networks in the same way that previous civic innovations have helped communities historically." (Schuler *ibid*, s 25.)

Enligt Schuler (*ibid*) fanns det 1996 ca 300 fungerande Community Networks runt om i världen, och antalet registrerade användare till dessa uppgick då till mer än 500 000 personer. Det övergripande syftet med Community Networks är att bättre kunna uppnå sociala mål, som exempelvis

¹⁴ Det är svårt att formulera ett bra svenskt begrepp som motsvarar företeelsen Community Networks. Kommunala nätverk skulle i allt för hög grad leda tankarna till att kommunen måste stå som huvudman. Medborgarnätverk leder inte tankarna till att nätverken har en speciell geografisk anknytning. I brist på adekvata svenska benämningar använder jag den engelska.

att skapa samhällsmedvetenhet och uppmuntra till deltagande i opinionsbildning och politiskt beslutsfattande på lokal nivå. Ett annat syfte är att Community Networks ska bidra med samhällsinformation till medborgarna och tillhandahålla upplysningar om hur politiska och andra beslutsfattare kan nås.

Community Networks erbjuder en ny typ av offentligt utrymme för medborgare i en kommun. Det viktigaste syftet framstår dock enligt Schuler (ibid) som att stärka den demokratiska processen i form av deltagande i aktiviteter som berör planering och beslutsfattande inom en kommun. Det möjliggörs främst genom att Community Networks är interaktiva – till skillnad från andra medier (tidningar, radio och teve) som till största delen utgör en envägskommunikation.

”The most important aspect of community networks, however, is their immense potential for increasing participation in community affairs, a potential far greater than that offered by traditional media such as newspapers, radio, or television.” (Schuler ibid, s 25).

Det finns emellertid tre övergripande hot mot Community Networks, menar Schuler (1996b). Det första hotet gäller attityden till Community Networks. Om de betraktas som vilka offentliga nyttigheter som helst, som till exempel elektricitet eller sophämtning bland alla andra tjänster som tillhandahålls av kommunen, kommer de att dö. Det andra handlar om att inte låta ett Community Network kosta pengar, vilket är nödvändigt för såväl nyinvesteringar som underhåll. Det tredje hotet är föreställningen om Community Networks som tekniska projekt; att problem förknippade med utformning och underhåll utgör tekniska problem i stället för sociala, organisatoriska och politiska.

Det första statligt finansierade elektroniska nätverket i USA heter PEN (Public Electronic Network) och installerades enligt Tassel (1996) år 1989. Det är ett nätverk tillgängligt för alla medborgare i Santa Monica i Californien bestående av ett virtuellt stadshus, kommuninformation, e-post, konferenser och information om aktuella händelser.¹⁵

Bryan et al (1998) menar att det finns en ideologi bakom den växande aktiviteten och intresset kring Community Networks. Denna ideologi kommer främst till uttryck i ett antal förhoppningar:

- Att underlätta medborgares åtkomst av offentlig information.
- Att bättre kunna mäta medborgares preferenser i olika frågor.

¹⁵ Andra exempel på europeiska kommunala nätverk finns belägna i Amsterdam (Francissen & Brants 1998), Berlin (Schmidke 1998) och Bologna (Tambini 1998).

- Att skapa bättre förutsättningar för politisk aktivitet genom nya möjligheter till organisation.
- Att riva hierarkier och öka den horisontella kommunikationen i samhället.
- Att ersätta passivt informationsmottagande med aktivt informationsökande och ökad responsivitet.
- Att ersätta eller minska inslaget av "störande" mediatorer, som exempelvis journalister, mellan den som sänder information och mottagaren.
- Att öka effektiviteten i den offentliga servicen till medborgarna.

Personliga samhällen

Den form av nätverksskapande aktivitet som jag i avsnitt 4.1 beskrev som personliga samhällen kan även uppfattas i cyberrymden. Croon (1997) redovisar en fallstudie av ett personligt samhälle. Samhället byggs kring en person, en kvinna, som via e-post håller kontakt med 16 olika människor som inte känner varandra. Det betyder att hon skickar brev till de som ingår i gemenskapen, men dessa svarar aldrig till hela gruppen, utan endast till personen själv.

I detta fallet används inte datormedierad kommunikation för att skapa nya kontakter, utan för att underhålla redan upprättade kontakter i den fysiska världen. Utan e-post skulle det vara svårt att upprätthålla en regelbunden gemenskap med dessa människor, menar informanten, eftersom de inte bor inom ett geografiskt område som gör det rimligt att träffas fysiskt. Dessutom reser hon mycket i sitt arbete, vilket gör att den asynkrona kommunikation som e-posten utgör också underlättar möjligheten till att upprätthålla gemenskapen.

På sätt och vis beskriver informanten sitt personliga samhälle som ett lokalt cafe eller pub, menar Croon (ibid), där hon enkelt kan träffa vänner, få sällskap, konversera och uppleva gemenskap. Men skillnaden mot den tredje platsens gemenskaper (som beskrivs i nästa avsnitt) är att informantens aktiviteter inte är offentliga utan dolda för alla som hon inte har valt ut att tillhöra hennes personliga samhälle.

Informantens användning av e-post är ett exempel på en form av social struktur som inte har rönt särskilt stor uppmärksamhet. Anledningen till det är, hävdar Croon (ibid), att virtuella samhällen vanligtvis betraktas som bestående av en grupp människor som skapar en gemenskap på nätet med utgångspunkt i ett gemensamt intresse. Med begreppet personligt samhälle kan ett fokus riktas från grupper till individers sätt att skapa gemenskaper i cyberrymden.

Den tredje platsens gemenskaper

Det finns virtuella platser som inte har designats för något annat ändamål än att vara en träffpunkt för att gemenskaper ska kunna utvecklas. Community Networks har trots allt en given kontext. Men virtuella mötesplatser som exempelvis Mud eller chatkanaler liknar snarare offentliga platser där nätmedborgare kan mötas.

Det är också ett av det demokratiska samhällets mest fundamentala inslag: den publika mötesplatsen; en plats att möta andra medborgare, att utbyta åsikter och erfarenheter. Den publika mötesplatsens moder var antikens agora och roms forum. Torget. Sedermera har det i det moderna samhället uppstått andra mötesplatser; kaféet, puben, kvarterskrogen, huvudgatan med flera.

Dessa mötesplatser är enligt Oldenburg (1989) alla av karaktären av den tredje platsen. Den första platsen är hemmet. Den andra platsen är den där arbetet eller studierna bedrivs. Utöver dessa två behövs en tredje, för att kunna möta andra människor än familjemedlemmar och arbetskamrater.

Vilken publik plats som helst är inte en tredje plats – den tredje platsen har vissa karakteristiska drag. Den bör vara neutral, i den meningen att ingen hierarki mellan besökare uppstår. Alla kan känna sig som hemma. Platsen ska ytterligare fungera som en utjämnare av sociala skillnader; här värderas inte en byrådirektör mer än en arbetslös. Det är personlighet som räknas – ett tillfälle att lära känna människor bortom deras formella yrkesbeteckning.¹⁶

Den främsta aktiviteten är konversation. Inget indikerar en tredje plats bättre än goda, sprittande, engagerade och levande samtal. Samtalsregler finns, och de konvergerar med en demokratisk anda. Ingen tar upp utrymme på bekostnad av någon annan, samtalsämnen som inte är av allmänt intresse undviks, alla är beredda att ge sitt bidrag till samtalet, mästrande undviks, samt att man lyssnar till den som talar.

Stämningen är lekfull, delar av konversationerna blir närmast teatraliska framträdanden. Det främsta tecknet på att ha blivit del av en gemenskap på en tredje plats är inte att någon tas på allvar, utan att denne någon har upptagits i denna form av lekfullhet.

För att vara en tredje plats måste den vara tillgänglig när den behövs, det vill säga när vi är fria från våra åtaganden i de två första platserna, hemmet och arbetsplatsen. Det främsta tecknet på en bra tredje plats är att du kan gå

¹⁶ Här tolkar emellertid jag Oldenburg som att han avser att den tredje platsen knappast saknar hierarkier, men att den tredje platsen inte bevarar de hierarkier som besökare bär med sig från andra sociala strukturer utanför den tredje platsen.

ensam dit och träffa människor du känner. Då blir platsen ett mycket bättre bot mot ensamhet, uttråkning, stress och press än den bästa terapeut.

Det måste finnas stambesökare, sådana som man nästan alltid kan förvänta sig möta där. De skänker platsen karaktär. En tredje plats håller alltid en låg profil; det är inget pråligt ställe som syftar till att imponera på presumtiva besökare. Det är därmed inget ställe man först måste hem och klä upp sig för att besöka. En tredje plats är ett hem utan att vara ett hem.

Många av de egenskaper som Oldenburg (ibid) tillskriver den tredje platsen sammanfaller med vissa virtuella gemenskaper. Om konversation är en signifikant egenskap av en tredje plats, är konversation de facto den enda aktivitet som går att företa sig i virtuella gemenskaper.

Och lekfullare stämning får man leta efter än den man finner i olika Mud som finns på nätet. Ofta blir man relativt fort upptagen i en gemenskap som liknar den tredje platsens; vid första påseende opersonlig, eftersom varken utseenden eller identiteter är kända. Men gemenskapen kan trots det bli väldigt intim.

Att se varandra i ögonen skulle vara nödvändigt för att kunna delta i den politiska processen, som Oldenburg (ibid) menar, motsägs till viss del när man tar del av diskussioner i vissa nyhetsgrupper i News. Diskussionerna i den svenska nyhetsgruppen swnet.politik, till exempel, är ganska nära det Oldenburg (ibid) avser. News har också många gånger karaktären av nyhetsförmedling; en nyhetsförmedling av samma karaktär som tredje platser: Rykten, hörsägen och sanningar om vartannat.

Tillgängligheten är signumet för informationssamhällets tredje plats. Eftersom den är internationell finns det när som helst på dygnet någon att träffa och tala med. Och den som har besökt en virtuell gemenskap har lagt märke till stambesökarna. Dessa virtuella gemenskaper kan också uppfattas som hem utan att vara hem.

Intressebaserade gemenskaper

Intressebaserade gemenskaper är sådana som skapas runt ett på förhand givet intresseområde. De tydligaste exemplen på sådana gemenskaper är diskussionsgrupper på News. Det är vanligtvis smala eller väl avgränsade intresseområden som också utgör namnet på varje diskussionsgrupp. Intressebaserade gemenskaper är även lokaliserade i privata BBS:er, vilket betyder att de inte är lika tillgängliga som diskussionsgrupper på News.

En subkategori av intressebaserade gemenskaper som framträder är det jag kallar professionella samhällen, där det egna yrket är det gemensamma intresset.

Syftet med professionella samhällen är att på något sätt vara till gagn för medlemmarna i deras yrkesutövning. Vanligtvis är denna typ av sam-

hällen strukturerade och har någon form av styrelse och/eller moderator som har huvudansvar för gemenskapen. Samhället möjliggör ett forum för deltagarna för att informera, sprida kunskap, knyta kontakter och diskutera gemensamma angelägenheter.

I professionella samhällen uppträder vanligen personer med sitt rätta namn. Den anonymitet som kännetecknar en del andra virtuella gemenskaper är inte speciellt vanlig. Många av deltagarna i professionella samhällen känner varandra sedan tidigare eller har möjlighet att träffa varandra ansikte till ansikte. Känslan av förtrogenhet med antingen personen eller den gemensamma professionen skapar också en känsla av trygghet och tillförlitlighet till den information som publiceras och presenteras.

ISWorld är ett exempel på ett professionellt samhälle som man kan nå via Internet.¹⁷ Samhället är relativt ungt och grundades 1994. Det som förenar människorna i ISWorld är att de i sina respektive yrken arbetar med informationsteknik och informationssystem. Medlemmarna är i stor utsträckning systemutvecklare, IT-ansvariga och forskare. Samhället är internationellt, det vill säga medlemmarna kommer från många olika länder, även om de flesta kommer från USA.

Deltagarna har regelbunden kontakt med varandra genom att prenumerera på olika distributionslistor som är relaterade till ISWorld. Genom att prenumerera på dessa listor får medlemmarna ta del av all e-post som skickas till respektive lista. Den största av ISWorlds distributionslistor kallas ISWorld och har ca 2 000 deltagare. De meddelanden som skickas dit är ofta av informationskaraktär och listan kan därför i stor utsträckning ses som en anslagstavla. Det finns ett flertal andra distributionslistor, exempelvis ISWNET som förmedlar information om själva samhället till så kallade volunteers, frivilliga, som har hand om olika websidor, sitter med i kommittéer osv.

Den underliggande infrastrukturen i samhället består framförallt av websidor och av så kallade distributionslistor. Sidornas utseende och uppdelning har en tidningsliknande karaktär. På hemsidorna finns olika avdelningar för olika delar av intresseområdet och det finns en del information om framväxten, styrning och målsättningen med samhället. Det finns ett omfattande regelverk vad gäller länkning och publicering inom ramen för samhället och tydliga riktlinjer för den etikett som bör följas i de elektroniska forum som tillhandahålls. Det finns också en avdelning som är relaterad till de olika medlemmarnas länder och nationalitet, så kallade country pages. Under denna avdelning är syftet framförallt att man ska

¹⁷ Se <<http://www.isworld.org/isworld.html>>.

kunna förmedla information som rör ett speciellt land eller geografiskt område.¹⁸

¹⁸ Se också Valterssons (1996) studie av ISWorld.

5

En virtualisering av det professionella samtalet

*The person I help might never be in a position
to help me, but someone else might be.*
(Howard Rheingold.)

När de allra flesta beskrivningar och studier av virtuella gemenskaper är gjorda av amerikaner kan man lätt förledas tro att virtuella gemenskaper enbart är engelsktalande och enbart finns belägna på amerikanska servrar. Så är inte fallet, även om lejonparten av konferenserna på exempelvis Usenet News är engelsktalande och de mest omtalade virtuella gemenskaperna är amerikanska. Det är en anledning i sig att välja en svensk virtuell gemenskap; att visa att sådana gemenskaper inte nödvändigtvis är globala.

Under en period av knappt nio månader under 1997 har jag som passiv deltagare lagrat alla inlägg till en svensk e-postlista som fokuserar journalistik och informationsarbete. E-postlistan betecknar jag som en professionell gemenskap, eftersom den syftar till att samla en viss kategori människor där kriteriet är människors yrkesverksamhet.

Uppfattas e-postlistan som en gemenskap? Hur formar deltagarna och listägarna gemenskap? Hur kan mervärdet av att delta i denna e-postlista formuleras?

5.1 Inledande beskrivning av e-postlistan

Denna lista är offentlig, men syftet är att samla människor som är yrkesverksamma inom journalistik och annan informationsverksamhet. Två personer utgör listägare utan att för den skull vara moderatörer för listan. De övervakar samtalen (och deltar själva) för att se till att reglerna för listan följs. I det första välkomstbrevet jag fick den 13/2 1997 framstår inte gemenskapen som särskilt stabiliserad i formell mening. Syftet är vagt formulerat: "Tanken bakom [listan] är att erbjuda ett forum där man kan ställa frågor om stort och smått, tipsa kollegor om nyheter på nätet och annorstädes". Några regler finns inte formulerade: "... vi får tillsammans försöka

komma överens om det behövs regler för listan och ur dessa i så fall ska se ut”.

Vid en senare tidpunkt har dock ett tydligt syfte och explicita regler för såväl innehåll som form uttryckts. Syftet med listan anges att vara ett forum för:

- Utbyte av konkreta tips
- Frågor kring arbetsmetoder med tyngdpunkt på undersökande journalistik
- Diskussion kring principiella frågor som rör journalistik och yttrandefrihet.

Regler för innehållet i samtalen på listan omfattar exempel på vad för slags inlägg som är lämpliga: tips till andra journalister, ställa frågor som kan stödja den enskilde vid exempelvis överklaganden till myndigheter eller begäran om uppgifter från offentliga verksamheter, frågor som rör var man kan finna viss information. Men också att ta initiativ till kampanjer som förbättrar journalisters och informationsarbeters arbetssituation, till exempel upprop mot lagförslag som inkräktar på möjligheterna att utföra arbetet.

Visst innehåll är bannlyst på listan: personangrepp, produktreklam, automatiskt utskickade massbrev, lakoniska kommentarer, alltför allmänna debattinlägg och diskussionsinlägg om diskussionen, det vill säga metadiskussioner.

I reglerna för umgängesformen på listan ingår att hålla sig kort, att inte skicka bifogade filer till listan, att ange beskrivande rubriker och olika aspekter på hur man svarar på brev till listan. Dessutom betonas att listägarna frikänner sig från allt juridiskt ansvar för vad som sägs på listan: ”... det är du som rättsligt ansvarar för vad som står i dina meddelanden till [listan]”, står explicit uttryckt i reglerna.¹⁹

Antalet deltagare varierar i högsta grad på en e-postlista, varför det är omöjligt att fastställa hur många deltagare som finns på listan. Det finns en funktion hos listservern som listar alla deltagarna, men det finns också en funktion som tillåter att deltagare döljer sitt namn för en sådan begäran om deltagarlista. Eftersom jag aldrig kan veta hur många som utnyttjar den senare funktionen duger sådana siffror inte mycket till. I skrivande stund har också funktionen som tillåter att lista alla deltagarna stängts av. Däremot kan jag uppge deltagarantalet vid ett par tillfällen. Den 27/5

¹⁹ Listan har ett namn, men eftersom jag har valt att hålla såväl listan som listdeltagarna anonyma byter jag konsekvent ut listans namn mot [listan] i citat. Jag förfar på samma sätt när jag citerar någon som namnger någon annan på listan; jag ger den namngivne en neutral beteckning inom hakparenteser, till exempel [deltagaren].

1997 uppger en av listägarna att listan har 1252 deltagare. Den 10/12 uppger samme listägare att listan har 1500 deltagare. Den sista uppgiften är emellertid alltför jämn för att inte tolkas som en avrundning.

Det totala antalet inlägg jag har studerat – 2 494 stycken – motsvaras av det antal inlägg som inkom till min e-postadress från den listserver som hanterar e-postlistan under tidsperioden 13/2--15/6 och 29/7--18/12 1997. Det är totalt 265 dagar och därmed inkom i genomsnitt 9,4 inlägg per dag. I tabell 5.1 nedan redovisar jag några ytterligare kvantitativa uppgifter om e-postlistan.

	Män	Kvinnor	Obestämt kön	Totalt
Antal inlägg	2124	336	34	2494
Andel inlägg i procent	85,2	13,4	1,4	100
Antal startade trådar	330	63	2	395
Andel startade trådar i procent	83,5	15,9	0,5	99,9
Antal individer som postat minst en gång	376	97	16	489
Andel individer som postat minst en gång i procent	76,9	19,8	3,3	100

Tabell 5.1. Kvantitativa uppgifter om e-postlistan.

Med obestämt kön avser jag de inlägg där jag inte kunde avgöra om avsändaren är en man eller en kvinna. Vissa inlägg saknar en person som avsändare (en organisation, exempelvis, kan stå som avsändare), andra anger namn som jag tolkar som smeknamn eller så kallade nätalias och till sist förekommer några deltagare med utländska namn som gör det svårt att avgöra vilket kön de har.

En startad tråd definieras här som ett inlägg som inte är svar på ett annat inlägg och som minst en person svarar på. Därmed skiljer jag på inlägg som inte är svar på andra inlägg och på startade trådar; många inlägg avser inte att starta en diskussion, utan är enbart avsedda att utgöra en allmän upplysning till deltagarna. För att avgöra om ett inlägg är ett svar eller en startad tråd utgår jag från den markering e-postprogram gör när kommandot svar/reply anges: "re:" och "SV:" är de vanligaste markeringarna.²⁰

En självklar kommentar till de kvantitativa uppgifterna är att det är en stor manlig dominans på e-postlistan. Både vad andelen inlägg och andelen

²⁰ En tråd är en direkt översättning av engelskans thread; ett begrepp som har etablerats för att beteckna alla inlägg i en diskussion om ett givet ämne, där ämnet ges av den rubrik det inlägget har som initierade diskussionen. Begreppet tråd uppfattar jag som etablerat när företeelsen ska beskrivas på svenska.

startade diskussionstrådar beträffar utgör den manliga andelen ungefär 85 % i bägge fallen.

De tio flitigaste postarna är alla män. Dessa bidrog tillsammans med 587 inlägg, vilket är 23,5 % av det totala antalet inlägg. Den enskilde flitigaste postaren av inlägg bidrog med 117 inlägg och den som kom på tionde plats bidrog med 39. De tio flitigaste kvinnliga postarna bidrog tillsammans med 132 inlägg, vilket är 5,3 % av det totala antalet inlägg. Den flitigaste kvinnliga postaren bidrog med 27 inlägg och den som kom på tionde plats bland de kvinnliga bidragen bidrog med åtta.

Noterbart är alltså att tio personer – tio män – av ett totalt deltagarantal om cirka 1 200–1 500 personer står för närmare 25 % av det totala antalet inlägg. Dessa kan med fog kallas denna e-postlistas stamdeltagare.

Under tidsperioden postade 489 olika personer minst en gång till e-postlistan. Om deltagarantalet under perioden har varit 1 200–1 500 personer, så har mer än hälften av e-postlistans deltagare lurkat, det vill säga deltagit passivt genom att endast ta del av inläggen, men inte skicka något inlägg till listan. Notera dock att dessa som aldrig skickat något till e-postlistan mycket väl kan ha skickat e-brev till olika deltagare privat, vilket ändå gör dem aktiva utan att det syns på listan.

5.2 Listan som virtuell gemenskap

Vilken föreställning har deltagarna själva om listan? Uppfattas den som en virtuell gemenskap? Vilka åtgärder utför de som är listägare för att skapa en god gemenskap? Vilka sanktioneringsmöjligheter har de? Hur bidrar deltagarna själva till att forma sin egen gemenskap? Det är de aspekter av en virtuell gemenskap jag har uppfattat som väsentliga och tillika möjliga att observera hos listan.

Uppfattas listan som en virtuell gemenskap?

Ett av de viktigaste bidragen till att förstå ett datorbaserat konferenssystem som ett virtuellt samhälle, skriver jag i avsnitt 4.2, var när deltagarna i CommuniTree förändrade sina föreställningar om den aktivitet CommuniTree möjliggjorde – från databas med textfiler till sociala samtal i realtid.

På listan startades en diskussionstråd om vilken status inläggen på listan bör ha utifrån lagen om upphovsrätt. De flesta menade att inläggen uppnår verkshöjd, och därför bör de betraktas på samma sätt som skrivet material som publiceras i en tidning. Listan ska ses som en insändarsida, som en deltagare menade. Diskussionen inleddes med frågan om inlägg på listan

får återpubliceras på någon annan lista.²¹ Den som ställde frågan tyckte sig stå inför ett dilemma:

”Själv känns det naturligt att hävda upphovsrätt till mina inlägg, de bör nog nå verkshöjd i de flesta fall. (...) Samtidigt är jag beredd att vara ganska tillåtande, att sprida mina kunskaper generöst är ju ett sätt att få andra att dela med sig av sina.”

Den allmänna uppfattningen bland de deltagare som bidrog till diskussionen var att varje återpublicering ska självklart föregås av tillstånd från den som skrivit inlägget. I flera inlägg görs liknelsen med en tidning och inläggen liknas vid artiklar; återpublicering sker i dessa sammanhang inte utan författarens tillstånd. En person refererar till en annan lista denne är deltagare i, en lista ”... som vi behandlar som ett samtal”. Jag tolkar det uttalandet som att på den lista jag studerar uppfattas inte inläggen som samtal, utan som skrivna artiklar. Och att det är en uppfattning som många anser borde vara en självklar uppfattning bland deltagarna.

Ett fåtal invänder dock mot denna föreställning. Följande citat tyder på att personen uppfattar aktiviteten på listan som samtal.

”Om jag skriver nåt här, och det sedan anses som så viktigt att någon visar upp det i en annan nyhetsgrupp, så kan jag bara lyckönska mig själv. Jag har berört och betytt. Visar man en krönika från min tidning för en kompis, så är det bara bra. (...) Varje media har sina skrivna och oskrivna regler. Jag räknar 100 procent med att vad jag skriver här är ungefär vad jag säger i en diskussion vid bardisken eller på tåget. Inte fan blir jag förbannad om någon lyssnar! Eller om någon citerar!! Jag tar inte copyright på mina åsikter.”

Följande citat tyder på att även om inläggen ses som något publicerat (liknelsen till tidningar behålls), så återopas netikett – det vill säga regler som är skapade på Internet – i stället för regelverk som är skapade i den fysiska världen. Jag tolkar inlägget som att virtuella gemenskaper bör ha egna regelverk och inte automatiskt förlita sig på existerande dito i den fysiska världen.

”Jag vidarebefordrar länktips från [listan] till andra, enskilda såväl som till epost-listor. Jag behåller avsändarens namn och väljer ideella forum för vidarebefordran. Jag frågar aldrig i förväg eftersom det handlar om rena saktips. Det här är så

²¹ Med verkshöjd avses ”...benämning på den originalitet och självständighet som ett litterärt eller konstnärligt verk måste ha för att kunna vara upphovsrättsligt skyddat. Detta brukar fastställas genom att man prövar om det föreligger någon nämnvärd risk för dubbelskapande, dvs att någon annan skulle utforma verket på i stort sett samma sätt.” (Nationalencyklopedin, band 19, s 365.)

självklart! Öppna e-postlistor är offentliga tillställningar! Inläggen är publicerade. Det har alltid hört till netikett att kunna vidarebefordra tips på det här viset. Det ska vi inte krängla till!”

Ska slutsatsen vara att listan inte är någon virtuell gemenskap, eftersom de inte uppfattar aktiviteterna som samtal? Jag återkommer till den frågan senare.

Listans styre och listpolisens agerande

När jag skriver detta har en svensk proposition om en ny lag om ansvar för den här typen av virtuella gemenskaper antagits. Den första maj 1998 trädde lagen *Ansvar för elektroniska anslagstavlor* (Prop 1997/98:15) i kraft i Sverige. Lagen går ut på att den som tillhandahåller en elektronisk anslagstavla ska under straffansvar hålla uppsikt över informationsutbytet. En elektronisk anslagstavla definieras i propositionen som en tjänst för elektronisk förmedling av meddelanden. Begreppet innefattar tjänster som är interaktiva: datorbaserade konferenssystem och e-postlistor, och avser meddelanden i form av såväl text som bild och ljud. Vanlig e-post mellan ett fåtal människor, liksom webbsidor, omfattas därmed inte av lagen. Inte heller grupptelevoni eller fax.

Den ansvariges skyldigheter är att ha uppsikt över inläggen på anslagstavlan och radera de inlägg som bryter mot följande lagar: uppvigling, hets mot folkgrupp, barnpornografibrott, olaga våldsskildring samt brott mot upphovsrätten.

När den lagen har trätt i kraft har listpolisen ett explicit juridiskt ansvar. Under den period jag har studerat listan har emellertid inte denna lag ännu trätt i kraft, varför listpolisen/listägarna inte har något formellt ansvar för vad som sägs (vilket de också explicitgör i listans regelverk). Det betyder att listpolisen själv – i viss mån tillsammans med deltagarna – definierar listpolisens ansvar och uppgifter.

Det görs inte särskilt många ingripanden under denna period. Med ingripande avser jag att listpolisen går in på listan och tydligt anger att det är listpolisen som agerar på något sätt, och att listpolisens inlägg syftar till att förändra någon uppkommen situation på listan. De som är listpoliser deltar ju även i gemenskapen i egenskap av vanliga deltagare.

Listpolisens ingripanden är färre än tio under tidsperioden. Förutom att då och då skicka ut olika listkommandon och listans regler utan förekommen anledning (vilket jag alltså inte ser som ett ingripande), griper listpolisen in och avbryter samtalet vid några tillfällen med hänvisning till att föreliggande samtal inte har på listan att göra, och de som upprätthåller den specifika tråden ombedes läsa reglerna och följa dem. Varje gång detta sker avslutas samtalet i tråden direkt utan någon invändning. En annan typ av

ingripande sker när en deltagare har skickat en bifogad fil till listan, där listpolisen varnar deltagaren i fråga och betonar att det är ett brott mot reglerna.

Det allvarligaste ingripandet utgörs av en avstängning av en deltagare. Denne person utgör den som allra flitigast bidrar med inlägg, men vars inlägg inte alltid uppskattas till fullo av andra deltagare. Vid några tillfällen har deltagare reagerat öppet på listan mot denne flitige deltagares inlägg, och det framgår att listpolisen två gånger har utfärdat varningar om avstängning om inte deltagaren håller sig till listans regler. (Flera varningar kan naturligtvis ha utfärdats i privata brev till denne person.) Men så, efter en kanonad av inlägg från denne flitige postare, vilka listpolisen uppfattar som regelvidriga, går följande meddelande ut till listan:

”Vi har påpekat att du ibland bidrar med meddelanden till [listan] som inte hör hemma där och uppmanat dig att hålla igen. Du kommer nu att stängas av från listan eftersom du uppenbarligen struntar i uppmaningarna. Att detta skulle bli konsekvensen har du informerats om per e-post och det framgår också tydligt av [listans] umgängesregler...”

Detta brev gick dels till listan, dels till deltagaren personligen. Noterbart är att ingen information om avstängningens tidsperiod anges. Gäller det veckor, månader, livstid? Naturligtvis kan deltagaren ha blivit upplyst om det i ett privat brev, men valet att offentliggöra brevet tolkar jag ha ett allmänpreventivt syfte – ett sätt att visa övriga deltagare vad regelbrott kan leda till. Då kan det ses som märkligt att de övriga inte får fullständig information om konsekvenserna. Det är emellertid tänkbart att strafftidens längd inte var beslutad vid tiden för avstängningen.

Är detta ett drastiskt beslut? Hur reagerar andra deltagare? De som tidigare har kritiserat den avstängde för dennes inlägg kommenterar inte listpolisens agerande. Tre andra personer beklagar dock avstängningen, inte genom att kritisera åtgärden, utan genom att visa den avstängde sin uppskattning och implicit ange att straffet inte bör vara särskilt långt:

”Men det bör väl sägas att [den avstängde] (...) naturligtvis inte skickar 23 (eller vad det var) inlägg på rad till listan av ren elakhet. Jag hoppas att [den avstängde], väl inne i en lugnare period, kan släppas in på [listan] igen. Åtminstone är jag beredd att offra slitytan på delete-knappen för att ta något litet vara på min nästa och bjuda på gemenskap.”

Listpolisen svarar dessa deltagare med en uppmaning att stötta den avstängde med privata e-brev och anger även möjligheterna att häva avstängningen, även om tidsaspekten fortfarande är dold. Hur vet listpolisen när den

avstängde kommer att hålla sig till reglerna? (Den avstängde släpptes in i gemenskapen en månad efter avstängningen.)

”Att kasta ut någon från listan är inte kul. Men som polis måste man göra det enkelt för sig. [Den avstängde] (...) bröt medvetet och upprepade gånger mot umgängesreglerna. Vi kommunicerade i frågan och jag fick förklaringar. Men förklaringar är inget som hjälper 1 500 löst sammanknutna personer att upprätthålla en bräcklig gemenskap – om någon hela tiden bryter mot de uppställda reglerna. [Listan] är en, fortfarande, öppen lista som försöker samla så många som möjligt med intresse för ett avgränsat område (...). Utan detta fokus dör [listan], det är jag övertygad om. Den som vill göra något annat får göra det någon annanstans. Se till att [den avstängde] får era stödmail personligen. Han är självklart välkommen tillbaka den dag han håller sig till reglerna.”

I detta inlägg från listpolisen uttrycks både den relativt funktionella synen på listan – syftet är inte att umgås och småprata utan att hålla sig strikt till ämnet med formella inlägg – och föreställningen om listan som en gemenskap, om än bräcklig sådan. Ingen gemenskap klarar sig med enbart en formell polis som upprätthåller ordningen, utan deltagarna deltar vanligtvis i sådana normskapande aktiviteter som gäller sådant som inte lagen täcker. Till och från initieras också diskussioner om vilka sociala normer som bör gälla på listan.

Normskapande metadiskussioner

Reglerna för listan säger att diskussioner om diskussioner, det vill säga metadiskussioner, inte får förekomma. Det är en regel som såväl deltagare som listpolis gör medvetna undantag från; det är svårt att skapa en gemenskap om deltagarna inte får uttrycka uppfattningar om hur samtalen på listan bör (och inte bör) vara utformade. Jag kallar dessa uttryckta uppfattningar normskapande metadiskussioner – inlägg som handlar om andra inlägg och som är utformade så att andra ska uppfatta hur listans deltagare bör respektive inte bör bete sig på listan.²²

Många inlägg på listan utgörs av rena sakfrågor som man önskar att någon annan på listan känner till svaret på. Det är dock relativt vanligt att den som frågar också i slutet av sitt inlägg uppmanar att svara privat till denne. Om någon anledning till det ges, brukar den vara att frågans ämne är för smalt för att intressera hela listan. En person skriver: ”... skicka svar till min egen e-postadress (...) och inte till listan, annars får jag på pälsen

²² Det förekommer även en annan typ av normskapande diskussion, men som handlar om vad som bör utgöra ett professionellt beteende i den fysiska världen. Den typen av normskapande diskuterar jag i avsnitt 5.4.

igen...". På vilket sätt denne person har fått på pälsen vet jag inte; det måste ha hänt innan min studie inleddes. Men det tyder på att deltagare har reagerat på att alltför många svar med för lågt allmänintresse har gått direkt till listan.

Men det irriterar också somliga deltagare så pass mycket att de uppmanar till motsatsen. Någon ville vid ett tillfälle veta om någon annan deltagare på listan har erfarenhet av att nå vissa typer av dokument hos Arbetsförmedlingen. Då kom följande inlägg.

"Jag har svårt att förstå att så många vill ha svar till sina privata adresser på frågor som så ofta i högsta grad är av allmänt intresse. Om jag inte fattat listan helt fel är det ju själva idén med det hela."

En anledning till att deltagare explicit anger att de önskar svaret privat kan vara att en del kritik mot att lämna ut uppgifter om människor har till och från levererats till listan. Så här lyder två reaktioner på sådant från en person med några månaders mellanrum.

"Uppriktigt sagt, hur kan någon vara så jävla dum att man går ut på [listan] och fråga var en mordhotad person befinner sig??? 'Mejla privat' stod det i slutet, men som vi alla vet är det alltför många som ännu inte har lärt sig skillnaden mellan att skicka brev till en person eller till tusen personer." (...)

"Den dag alla skickar ut namn, adress, telefonnummer till kända och okända personer till hela [listan] så är det dags att lägga ner den. Vi måste visa lite hänsyn till personlig integritet. (...) Inse att [listan] är ett massmedium. Den mycket viktiga skillnaden är att envar är sin egen ansvarige utgivare."

En annan typ av normskapande inlägg handlar om huruvida någon inte håller sig till ämnet för listan. Flera deltagare ser olika former av informationsteknik som goda hjälpmedel i sina arbeten, men har till och från problem med att få tekniken att fungera, att få tag i rätt programvaror eller att kunna använda olika programvaror optimalt. Den typen av frågor leder ibland till diskussioner om teknik; vilken typ av program eller vilken typ av dator som är bättre än andra. "Dags att ändra namn till Tekniklistan, listowners?", som någon som ledsnat på teknikdiskussionerna uttryckte sig. Det är när diskussionen rör sig alltför mycket från journalistik- och mediaområdet som reaktioner kommer; när olika åsikter om dagsaktuella händelser stöts och blöts utan några tydliga kopplingar till journalistik. "Kan vi inte gissa vem som mördade Olof Palme också? Eller också kanske vi ska gå tillbaka till journalistiken?", uttryckte någon som tröttnat på en tråd.

En sorts reaktion från dem som är inblandade i en sådan debatt är att "det är frivilligt att läsa" eller att "inlägg går att radera". Det är vad jag

uppfattar som ett typiskt argument från människor på Internet i allmänhet; det är den som söker information som ska ta ansvar för vad den vill ta del av. För den som publicerar information på nätet ska friheten vara närmast oinskränkt.

Anonymitet är en annan metadiskussion. Hur anonym får man vara på listan? Inte alls, verkar det. Någon menar att man bör alltid ge en formell presentation av sig själv, och i en annan diskussion gick en annan deltagare så pass långt som att föreslå förbud mot att skicka inlägg till listan från så kallade hotmail-adresser.²³

”Åtskilliga av de som mailar [listan] presenterar inte sig, avslöjar inte vilka intressen de representerar eller i vilken egenskap de söker efter viss information. (...) Även om listan står öppen för alla bör anonyma förfrågningar av detta slag inte få någon hjälp av oss journalister.”

”Kan man inte filtrera bort alla hotmailadresser så att de aldrig ens dyker upp på [listan]? Kan man inte stå för sina åsikter offentligt så kan man väl ringa en kompis i stället för att skriva till [listan]?”

Flera invände kraftfullt mot att förbjuda denna typ av avsändaradresser med argument som också den som framkastade förslaget kunde hålla med om. Det kom dock inga inlägg mot påpekandet att man bör alltid presentera sig på listan, vilket jag tolkar som att det uppfattas som en rimlig konvention bland deltagarna. Att inte tillåta anonymitet tolkar jag som att den önskvärda graden av uppriktighet – vilket Watson (1997) ser som en viktig faktor för en virtuell gemenskap (se avsnitt 4.3) – mellan deltagarna på listan är hög.

Denna diskussion om anonymitetskonventioner måste ändå ses i förhållande till ett inlägg från listpolisen två månader tidigare, där anonymitet ses som en viktig rättighet som bör försvaras, men som bör undvikas så långt det är möjligt. Jag tolkar det som att deltagarna har svårare att fördra anonyma deltagare än vad listpolisen har.

”Rätten till anonymitet är en viktig rättighet, väl värd att försvara. Men samtidigt en rättighet att använda med urskiljning. (...) Vi vill inte förbjuda anonyma användare, eller plocka bort de som finns, och tänker inte agera förrän listans regler (...) bryts eller listans syfte motverkas. Men i syfte att bevara anonymiteten för

²³ Hotmail är en amerikansk tjänst som tillåter en person att ha en anonym e-postadress. Eller rättare sagt fritt välja namn till e-postadressen (namn@hotmail.com). Tjänsten är gratis och webbaserad, vilket betyder att e-post kan läsas från vilka publika datorer som helst som har en webbläsare. Se <<http://www.hotmail.com/>>.

de tillfällen då den behövs uppmanar vi listans medlemmar att agera under sina egna namn.”

Och så blir det, för listpolisens ord är lag. En enda tråd har försökt ta upp formerna för hur listan ska styras, och den diskussionen avslutades väldigt snabbt. Där luftades farhågor om att listägarnas enväldiga styre.

”Det innebär att om t ex den gode [listägaren] utifrån ett lätt personligt obehag över att jag tar upp den här diskussionen med ett tangenttryck kan avlägsna mig ur debatten. Eller för att jag skriver nåt kritiskt om [listägarens fysiska arbetsplats], eller för att jag privat ligger i tvist med honom om något affärsmässigt. Eller för att han allmänt inte gillar mig. Vi som sysslar med yttrandefrihetsfrågor i vid bemärkelse kan naturligtvis hålla med om att det här är sjukt, att rättssäkerhet naturligtvis inte är av nöden när kloka och hyggliga personer (som [listägaren]) är igång utan när de maktfullkomliga galningarna skaffar sig listor.”

Å andra sidan, menar denne deltagare, tidningarnas debattredaktörer har ju oinskränkt makt att avvisa debattinlägg. Men, avslutar denne, ”... varför skall inte den nya världens samtal göras bättre?”. Listägaren menar i sitt svar att trots enväldigheten hos listägarna till denna lista måste de ta hänsyn till deltagarna. De mäter deltagarnas stöd för hur listägarna styr listan dels genom i vilken utsträckning deltagarna är aktiva och fyller listan med intressant innehåll, dels genom brunsnivån (det vill säga mängden inlägg som inte uppfyller listans syfte). Med dessa två parametrar gör listägarna avvägningar kring hur strikt listans regler ska tolkas och vilka åtgärder som ska sättas in vid missbruk.

Listägaren avslutar sitt inlägg med att uppmana till att inte diskutera denna fråga, med hänvisning till regeln om att inte föra metadiskussioner på listan.

Huff – strategi för utträde från virtuella gemenskaper

Att bli deltagare i listan sker genom att skicka ett kommando till listservern. Då får man automatiskt flera e-brev med syftesbeskrivning, regelverket och en lista över kommandon till listservern. Att utträda från listan sker på samma sätt: med ett kommando till listservern – men dessa kommandon skickas till en annan e-postadress än listan. Dock förekommer det några gånger per månad att deltagare som vill utträda från listan skickar detta kommando till listan i stället för den adress som listservern använder för att hantera sådana kommandon. Av okunnighet eller obetänksamhet; jag vet inte.

Om deltagarna gör på rätt sätt syns det alltså aldrig när deltagare utträder. Några deltagare väljer dock en synlig strategi vid utträdandet. Efter en

lång tråd om journalisters och medias ansvar kring prinsessan Dianas död skriver en deltagare följande.

”Att döma av inlägg här på [listan] hyser runt 5 % av allmänheten något förtroende för dagspressen. Var glada att allmänheten inte har tillgång till vad som skrivs på [listan], då hade förtroendet efter detta sjunkit till 0,5 %... (...) Det förtroende jag haft för skribenterna och fotoagraferna här på [listan] har i alla fall närmast vänts till förakt. Och härmed hoppar jag av listan för gott.”

Några deltagare reagerar med att kräva att inte deltagare hoppar av på detta sättet, med hänvisning till såväl reglerna för innehåll i inlägg som till denne deltagares bristande förmåga att förhålla sig till en diskussion där olika uppfattningar företräds. De blir helt enkelt uppretade av sättet att utträda från listan.

Detta sätt att utträda från en virtuell gemenskap benämner Stacy Horn (1998, s 62) huff. Huff är ett sätt att lämna en virtuell gemenskap genom att samtidigt visa de övriga i gemenskapen vad den som lämnar den också tycker om den. Det sker när någon lämnar en virtuell gemenskap i vredesmod, som lämnar gemenskapen därför att denne avskyr gemenskapen eller flertalet människor i gemenskapen, och gör en poäng av att också tala om det.

5.3 Listan som forum för professionell utveckling

Det pågår flera olika typer av aktiviteter som kan tolkas som professionell utveckling. Med professionell utveckling avser jag sådana inlägg eller diskussioner som kan bidra till att stärka den enskilde deltagaren i dennes profession i den fysiska världen. Den grundläggande tolkningen av dessa aktiviteter är att i denna virtuella gemenskap genereras ett icke obetydligt socialt kapital, vilket blir det analytiska begrepp med vilket jag kategoriserar, tolkar och beskriver de observerade aktiviteterna.

Den amerikanske statsvetaren Robert D Putnam har under ca 20 år studerat olika regioner i Italien med avseende på demokrati och medborgaranda. Utgångspunkterna var att söka förklaringar till varför somliga demokratiska regeringar lyckas bättre än andra, och att bidra till förståelsen av hur demokratiska institutioner arbetar och hur dessas effektivitet kan mätas.

En av Putnams förklaringar formuleras med utgångspunkt i begreppet socialt kapital. Ett existerande social kapital stödjer det kollektiva handlandet i ett samhälle, menar Putnam, och detta kapital bygger i hög grad på förtroende, på tillit mellan människor. De regioner i Italien där en hög grad av socialt kapital återfinns, där finner man även mer lyckade tillämpningar av demokrati. Där är medborgare engagerade på grund av att pro-

blemen upplevs kollektivt, inte på grund av auktoritärt styre. (Putnam 1996a.)

Socialt kapital har varit föremål för Putnams intresse i flera artiklar (Putnam 1993; 1995; 1996b). I en artikel föreslår han olika ytterligare forskningsområden kring socialt kapital. Ett av dessa har beröringspunkter med föreliggande studie av e-postlistan, i så motto att Putnam intresserar sig för i vilken utsträckning elektroniska nätverk kan generera socialt kapital. Han tvivlar emellertid på det, eftersom möten mellan människor i en virtuell gemenskap inte är de samma som möten mellan människor i den fysiska världen:

”What will be the impact, for example, of electronic networks on social capital? My hunch is that meeting in an electronic forum is not the equivalent of meeting in a bowling alley – or even in a saloon – but hard empirical research is needed.” (Putnam 1995, s 76.)

Min tolkning av Putnams intresse för elektroniska nätverk är att han uppfattar den fysiska världens sociala möten som nödvändig utgångspunkt för genererandet av socialt kapital. Frågan för Putnam blir då om de virtuella mötena kan uppvisa samma kvalitet som fysiska möten. Givet den tolkningen är min utgångspunkt annorlunda. Många virtuella möten – som exempelvis de som sker i den e-postlista jag har studerat – kan inte jämföras med möten i den fysiska världen, eftersom de aldrig skulle ha kunnat äga rum på grund av de geografiska avstånden mellan deltagarna i den fysiska världen. Därför intresserar det mig inte så mycket att jämföra den virtuella världens möjligheter att generera socialt kapital med den fysiska världens dito möjligheter, som i vilken utsträckning det överhuvudtaget är möjligt att uppfatta att socialt kapital kan genereras i en virtuell gemenskap.

Socialt kapital – begreppets ursprung och definition

Putnam framstår som den som har gjort begreppet socialt kapital känt genom sin omfattande italiensstudie, men han är inte upphovsman till begreppet. Det är den amerikanske sociologen James Coleman (1990, kap 12; se även 1988a; 1988b) som utvecklade socialt kapital till ett analytiskt begrepp. Coleman ser socialt kapital som en kritik mot den individualistiska filosofin som går tillbaka till Hobbes, där trenden i dag är tydlig: Dagens sociala förändringar skapar en samhällsstruktur som allt mer bygger på en uppsättning oberoende individer som var och en agerar oberoende av andra. Men, hävdar Coleman, individuella mål kan aldrig uppnås helt oberoende av andra och individer agerar aldrig helt oberoende av andra.

Coleman definierar socialt kapital i termer av dess funktion, precis som en stol i första hand definieras av sin funktion, snarare än dess form eller

konstruktion. Socialt kapital är värdet av vissa aspekter av en social struktur för aktörerna som ingår i strukturen – dessa aspekter utgör resurser som kan användas av aktörerna i syfte att realisera sina intressen.

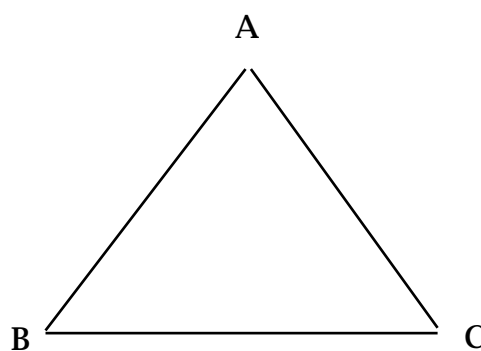
Socialt kapital är alltså ingen ensam entitet, utan snarare en mängd entiteter som har två saker gemensamt: De är alla aspekter av sociala strukturer och de främjar vissa handlingar hos individer som ingår i en social struktur.

Socialt kapital är produktivt – det gör det möjligt att uppnå vissa mål som inte hade kunnat uppnås utan socialt kapital. Det är produktiviteten som gör att det fenomen begreppet socialt kapital representerar kan kallas kapital – och just produktivitet utgör den främsta likheten med andra former av kapital. För att exemplifiera produktiviteten i socialt kapital kan man tänka sig att en grupp vars medlemmar visar tillit och litar på varandra kommer sannolikt att lyckas bättre med vad gruppen föresatt sig än om tilliten inte fanns.

Men till skillnad från andra former av kapital återfinns socialt kapital i relationerna mellan människor – inte hos individerna eller i någon produktionsapparat.

Fysiskt kapital representeras av verktyg, maskiner och andra produktionsredskap, som syftar till att förändra och forma material. Finansiellt kapital utgörs av värdepapper i olika former som kan omvandlas till exempelvis fysiska produktionsredskap. Humankapital är den kunskap, de förmågor och kapaciteter hos människor som möjliggör nya handlingar. Socialt kapital skapas när relationerna bland människor förändras så att vissa handlingar främjas.

Skillnaden mellan fysiskt kapital och socialt kapital är relativt tydlig. Hur socialt kapital skiljer sig från humankapital illustreras i figur 5.1. Humankapital finns hos den enskilda individen (i triangelns hörnpunkter) och socialt kapital i relationen mellan individerna (i triangelns sidor). Värdet hos begreppet socialt kapital, menar Coleman (1990), består främst i dess användbarhet för kvalitativa analyser av sociala system och för kvantitativa analyser med kvalitativa inslag.



Figur 5.1. Triangelns hörn motsvarar tre personer: Humankapital återfinns i hörnpunkterna och socialt kapital i relationerna mellan punkterna. (Coleman, 1990, s 305.)

Socialt kapital återfinns i flera olika former i olika sociala strukturer; det är även så att i en och samma sociala struktur kan flera former uppträda samtidigt. De former av socialt kapital Coleman (1990, kap 12) beskriver är fyra till antalet: a) informationspotential, b) normer, c) auktoritetsrelationer, d) förpliktelser och förväntningar. Dessutom diskuterar Coleman (ibid) huruvida den sociala organisationen ska ses som en form av socialt kapital – eller snarare hur olika former av social organisering kan ge olika förutsättningar för att skapa de fyra nämnda formerna av socialt kapital.

Informationspotential

En form av socialt kapital är den potential för informationsöverföring som finns inbyggd i sociala relationer, skriver Coleman (1990). Information är viktig för att skapa en utgångspunkt för att handla på något sätt. Att er-hålla information kan dock vara kostsamt; minimikravet är uppmärksamhet, som i sig är en knapp resurs. Men man kan använda sig av sociala relationer som är skapade i andra syften, för att också tillskansa sig information.

Exempelvis kan forskare som vill hålla sig ajour med forskning inom ett visst område (som inte är forskarens eget) hålla sig informerade genom vardagliga samtal med kollegor inom detta forskningsområde. Det sociala kapitalet utgörs av de sociala relationernas bieffekt: att erhålla information som möjliggör handlingar.

Den mest framträdande aktiviteten på e-postlistan är korta och koncisa *frågor (och svar)* som rör ett konkret problem för en enskild individ i dennes yrkesutövande. Ett problem som många journalister och informationsarbetare står inför är att finna relevant information; vem, när, var och hur. Frågorna är synnerligen heterogena, varför det endast är möjligt att ge några illustrerande exempel.

I syfte att ta del av vissa dokument från offentliga verksamheter, önskar många stöd för hur offentliga handlingar kan nås, både i form av tidigare erfarenheter från andra journalister som gjort liknande efterforskningar och lagtexter som kan fungera som prejudikat och därmed användas i syfte att få handlingarna utlämnade.

”Är det någon eller några som har ett antal domar från kammarrätt alternativt regeringsrätt gällande utlämnande av handlingar med sekretessbelagda uppgifter? Alltså, att ta del av handling i befintligt skick, med sekretessbelagda uppgifter mörkade.”

”Jag har utan framgång försökt få ut listor från arbetsförmedlingen på de företag som har API-anställda. Arbetsförmedlingen hänvisar till sekretesslagen 7:10 och 8:1. De tolkar paragraferna som om enskilda också innefattar företag. Finns det

någon på listan som med framgång drivit liknande frågor mot arbetsförmedlingen? Hur långt har ni i så fall överklagat?"

Andra typer av frågor rör konkret hjälp för att kunna utföra olika uppdrag.

"Jag ska göra ett jobb i Antwerpen i slutet av april. Någon som känner till frilansfotografer där?"

"Ska skriva en artikel om ungdomar från Resandefolket – det som förr kallades tattare. Behöver hjälp om en del fakta om Resande: vilka är de? var kommer de ifrån? kultur, språk osv."

Ett problem för journalister som vill göra reportage om ett fenomen, men som inte känner till några människor som berörs av fenomenet, försöker lösas via listan.

"Någon som kan ge tips på personer som är bra att intervjua vad gäller skillnader i hur svenska och finska företag driver sin verksamhet med avseende bl a på ledarskap, företagskultur, affärsrelationer, och inte minst organisationen på arbetsgolvet?"

"Finns det någon på listan som kan ge tips om lokala makthavare och pampar, som styr och ställer på orten med samma auktoritet och självklarhet som brukspatronerna en gång gjorde. Om personen dessutom tycker om att synas i media och gärna uttalar sig om allt och inget är det ännu bättre."

En annan form av informationsöverföring på listan som jag också tolkar som socialt kapital betecknar jag *allmän kunskapsutveckling*. Det är allmänna upplysningar som avsändaren antar vara till gagn för ett flertal personer på listan. Ett exempel på en allmän upplysning är när en person utan förekommen anledning tipsar om flera olika sätt att ta del av ett aktuellt förslag till ny datalag – i form av webblänkar till själva förslaget och till texter som debatterar förslaget, liksom i form av tips om officiella informationsmöten om lagförslaget.

Vissa allmänna upplysningar rör hur informationstekniken kan underlätta informationssökning för journalister, främst i form av adresser till olika webbsidor, olika sökmotorer, men även exempelvis tips om att ett statligt verk har skapat en telefondatortjänst som gör det möjligt att lättare nå information från verkets databaser. Andra typer av allmänna upplysningar är rena anslag för olika aktiviteter, som exempelvis seminarier och föreläsningar runt om i landet som har med listmedlemmarnas profession att göra.

Informationsöverföring sett som socialt kapital leder till möjligheter för deltagarna på listan att öka sina kunskaper om sådant som underlättar arbetet som journalist eller annan form av informationsarbete.

Normer för yrkesutövning

En norm som gäller en specifik handling existerar, skriver Coleman (1990, s 242f), när den socialt bestämda rätten att kontrollera handlingen innehas av andra än aktören själv. Det betyder att normer bestämmer vilka handlingar som är rimliga eller korrekta och vice versa. Normer skapas för bestämda syften – de som skapar en norm upplever fördelar om den efterlevs och nackdelar om den bryts mot.

När en effektiv norm – det vill säga en norm som efterlevs – existerar i en social struktur konstituerar den en kraftfull, men också bräcklig form av socialt kapital. Effektiva normer som förhindrar brott i en stad kan möjliggöra att människor kan gå ute obehindrat och utan rädsla om natten. Det ökar människornas sociala kapital – de får en resurs som möjliggör en handling (att gå ute om natten) som annars inte vore möjlig. Men normer, sett som socialt kapital, möjliggör inte bara handlingar utan motverkar även handlingar. Normer som möjliggör människors nattvandringar motverkar kriminella handlingar.

Det förekommer två typer av normskapande aktiviteter på listan, men som berör olika saker. De normskapande aktiviteter jag beskriver i avsnitt 5.2 avser normer för hur man som deltagare i denna virtuella gemenskap bör uppföra sig. De normskapande aktiviteter jag tolkar som socialt kapital i detta avsnitt gäller hur media i allmänhet och journalister i synnerhet bör agera i den fysiska världen. Dessa normskapande diskussioner delar jag in i tre typer: diskussioner som berör normer för medias och journalisters föreställning om *produktkvalitet*, journalisters *ansvar* samt normer för en *allmän värderingsgrund* för journalister. Dessa typer av normskapande samtal ser jag som en form av inomprofessionell fostran och utgör såväl ett kritiskt granskande av den yrkeskår man själv tillhör som ett uttryck för vilka värderingar som bör vara gemensamma inom professionen.

När det gäller det jag kallar produktkvalitet handlar samtalen vanligtvis om hur olika nyheter presenteras och om hur nyhetsurvalet görs i olika medier – oftast i en väldigt kritisk ton, närmast förringande och inkompetensförklarande. Personen bakom följande inlägg efterfrågar såväl kompetens om det ämne som journalister presenterar i det aktuella fallet (kloningen av faret Dolly som uppmärksammades i media någon gång under hösten 1997) som en seriös inramning av ämnet. Jag tolkar inlägget som att journalister bör hålla sig för goda att behandla nyheter på ett sådant sätt

och att kunskap om det ämne som är föremål för en nyhet är en nödvändig förutsättning. Men som inte alltid framträder.

”Kloningen av ett får har ju varit en av de stora vetenskapsnyheterna den senaste veckan. Men herregud vilka torftiga, för att inte säga imbecilla presentationer av denna nyhet vissa medier har åstadkommit. Var det t ex någon som såg Aktuellt (eller var det Rapport) Monte Python-animation av ett får som sket ut ett annat, klonat får. Samma inslag hade den väntade, men korkade skräckvarianten av hur man i framtiden kan klona en Hitler så att man får många Hitler. Någon kvällstidning körde på samma tema, men föredrog att spekulera i hur man kan klona Tomas Brodin och få fram ett jättebra (?) fotbollslag. Vad är egentligen poängen med sådan journalistik? Tror journalisterna som åstadkommer dessa Musse Pigg-inslag verkligen att om man klonar en vuxen människa så får man en ny vuxen människa som delar såväl genetiskt material som värderingar, erfarenheter, psykologiska egenskaper mm med sin förlaga? (...) Man blir jävligt trött på journalistiken ibland.”

En annan form av samtal om produktkvalitet tilldrar sig viss kategori journalistik och media – kvällspressen. Där framställs kvällspressen som usel journalistik, som något som inte bidrar till ett demokratiskt samhälle, som något som fördummar läsarna, som något som borde försvinna till förmån för morgontidningarna som på listan verkar ha en betydligt högre journalistisk status. Alla är dock inte helt överens. Men genom att peka på dålig journalistik i kvällstidningar och kvaliteter i rikstäckande dagstidningar tolkar jag samtalen som ett sätt att tydliggöra vad som bör utgöra god produktkvalitet hos journalister.

De normskapande diskussionerna om ansvar rör främst den komplicerade gränsen mellan att rapportera händelser som sker oberoende av medias närvaro och händelser som eventuellt skapas av medias närvaro. ”Vilket ansvar hade media för prinsessan Dianas tragiska död?” är den outgrundliga frågan, vars spunna trådar rymmer mycken självkritik, utgör också ett sätt för journalister som följer en god etik att förhålla sig till just denna mediahändelse. En tråd inleds med att försöka identifiera andra tänkbara ansvariga för denna händelse än media: konsumenterna till tidskrifter som dokumenterar kända människors liv och den chaufför som körde bilen som Diana färdades i. Ganska snart övergår dock diskussionen till mediaansvaret.

”Så här en dag efter nyheten känns det fortfarande som om jag fått ett slag i mitt professionella ansikte. Jag krackelerar... Det var – hur mycket jag än försöker bortförklara det – mina kollegor som satt på motorcyklarna i Paris-tunneln. Det var fotografer på jobb. Fotografer som har haft sina bilder publicerade i samma tidningar som jag – tidningar som genom ansvarligt redaktörskap och spelregler-

nas paragrafer gjort den journalistiska värderingen att smygbilder på Diana är OK. (...) Jag får känslan att Dianas död var ett stort skoveltag vi journalister tog i vårt arbete med att gräva vår egen grav som institutionell yrkeskår. "Tredje statsmakten på motorcykel'... Herregud..."

Mot en sådan extremt självkritisk position – en position som närmast tar på sig ett personligt ansvar för andra journalisters ageranden – kommer inlägg som förklarar varför det är omöjligt att ta på sig ett så stort ansvar för handlingar som man ändå inte direkt äger inflytande över.

"Det är ju en grotesk tanke att jag som journalist skulle bära ansvar för andra journalisters normer (för t ex nyhetsvärdering) eller handlingar. Jag tar ansvar för mina egna gärningar och åsikter. Jag kan inte minnas att jag har skrivit en kandidartikel i mitt liv och tänker inte göra det heller. Visst kan journalisterna uppträda som kollektiv i vissa fackliga sammanhang (löner, arbetsmiljö) och tidvis kanske enas i medborgarrättsliga (offentlighet, yttrandefrihet) men därutöver måste de – det är poängen med en fri press – tänka och handla självständigt. Och självständigt ta konsekvenserna av detta tänkande och handlande. (...) Jag har gjort många dumheter i mitt liv, men bidragit till Dianas död har jag ta mig f-n inte."

Samme person förtydligar denna journalistiska norm i ett senare inlägg på följande vis.

"Likväl bygger föreställningen om medansvar, menar jag, på en konstig uppfattning om det journalistiska uppdraget. (...) Journalisternas värderingar kan inte bli – får inte bli – föremål för kollektiva överväganden. Just vad gäller värderingar (...) måste journalisten stå fri. Varje annan ordning leder mot likriktning och ofrihet. (...) Att andra journalister faktiskt skulle ha inflytande över mina val – förutsättningen för att de sedan skulle ha något ansvar för konsekvenserna – är för mig otänkbart. (...) Att så många – t o m många journalister – utgår från att journalistkåren är en värderingsmässigt sammanhållen helhet, där kollektivet bär ansvar för enskilda medlemmars moraliska bedömningar är oroande, tycker jag."

När det gäller en allmän värderingsgrund handlar samtalen om exempelvis hur journalister bör uttrycka sig. I det följande exemplet kritiserar en journalist på en rikstäckande morgontidning – som inte är deltagare i listan – så hårt att denne känner sig manad att göra "avbön"; att be listdeltagarna om ursäkt för sin artikel. Det hela började med ett inlägg som uppmärksammade artikeln, varpå en diskussion om huruvida sådana uttryck är tillämpliga eller inte följde samt därefter journalistens avbön. Artikeln rapporterade om en hovrättsdom mot en butiksägare som nekat en romsk kvinna tillträde på grund av hennes klädsel. Följande formulering av journalisten initierade samtalet på listan.

”[Citat från journalistens artikel:] ’Hovrätten dömde de två männen till dagsböter och till att betala 5000 kronor i skadestånd till kvinnan med den alltför snatterivänliga kjolen.’ Tolererar vi inom journalistkåren sådant fördomsfullt snaskriverseri om en (utsatt) etnisk grupp?”

På en direkt uppmaning svarar journalisten – som alltså svarar genom en kollega – som kritiserats följande, där han tillskriver listmedlemmarna stor auktoritet och där jag tolkar journalisten som att denne ber sina journalistkollegor om ursäkt.

”(1) Det faktum att ni upplever den som kränkande är naturligtvis bevis nog för att den var mycket dumt formulerad. Jag tar åt mig. (2) Meningen var inte alls att skriva nedsättande om romer, utan snarare tvärtom. Skrivsättet var nog en undermedveten raljering över de nu dömda butiksinnehavarnas sätt att resonera. Men raljeringar och putslustigheter är ju tveksamma historier i sig och kan uppenbarligen missförstås. (3) De lösryckta citaten som fanns i era meddelanden kan lätt ge intrycket att hela texten var oerhört oseriös, mån att mildra det uttrycket bifogar jag hela notisen.”

I eftermälet till detta inlägg från den kritiserade journalisten hyllas denne som ett synnerligen gott och hedersamt exempel på hur en journalist bör bete sig inför kritik från kollegor.

I ett mycket omfattande samtal om ett lagförslag som föreslår ett totalförbud mot barnpornografi, framstår det som synnerligen viktigt att alla journalister uttrycker sin avsky mot lagförslaget, eftersom det anses utgöra en inskränkning i yttrandefriheten. Lagförslaget skulle dessutom, hävdas det i olika inlägg, kriminalisera varje journalist som försöker gräva och rapportera ämnet, eftersom innehavet av barnpornografi skulle bli förbjudet.

Denna diskussion leder till ett upprop i form av ett offentligt kollektivt avståndstagande där landets journalister uppmanas skriva sitt namn på en websida som ett tecken på att man stödjer avståndstagandet. I samma andetag startar en ny diskussion om huruvida journalister bör delta i sådana upprop. Den som initierar tråden skriver:

”Jag avstår helst från att skriva under upprop i frågor som jag själv bevakar. I mitt fall är det huvudskälet till att jag mycket sällan skriver på listor. Hur resonerar ni som skriver på – hur tycker ni att det påverkar er trovärdighet?”

De allra flesta menar att trovärdigheten inte försämras av att journalister tar ställning i en fråga som, enligt ett inlägg, "... handlar om våra medborgarligena rättigheter". En väg diskussionen tar är att snarare betona engagemanget i olika samhällsfrågor som ett förtroendekapital, som en resurs för såväl journalisten som mediakonsumenten.

”... inte sällan är den i t ex biståndsfrågor, fredsfrågor, jämställdhetsfrågor eller konsumentfrågor personligt djupt engagerade journalisten också en mycket kunnig berättare om dessa förhållanden. Eller vänd på saken: kan man jobba som konsumentreporter om man saknar ett ställningstagande förhållningssätt till marknaden som maktarena och till dess aktörers uppträdande? Och saknar vision av hur det skulle kunna vara?”

Det sociala kapital som genereras från normskapande diskussioner om vilket ansvar en journalist bör ta får inte bara dem som är aktiva i diskussionerna del av, utan även det flertal journalister som enbart lyssnar på listan – genom att de får argument och begrepp för att i andra sammanhang förtydliga sin egen roll som journalist kan de känna en större säkerhet i sina roller som journalister. Detsamma gäller diskussionerna om en allmän värderingsgrund. Det sociala kapital som genereras från diskussionerna om produktkvalitet leder till en större säkerhet, kanske inte om vad som är bra medieprodukter, men definitivt om vad som bland kollegorna anses vara dåliga produkter.

Auktoritetsrelationer – skapandet av auktoriteter

Begreppet auktoritet definierar Coleman (1990, s 66) som rätten att kontrollera någon annans handlingar; en aktör har auktoritet över en annan inom ett visst område om den förste har rätt att diktera den andres handlingar inom samma område. Om aktör A ger aktör B rätten att kontrollera vissa aktiviteter – det vill säga ger B en viss auktoritet – kommer B att ha ett tillgängligt socialt kapital i form av denna kontroll. Om ett flertal aktörer ger B rättigheter till kontroll ökar B:s sociala kapital.

Men, menar Coleman (ibid), det sociala kapitalet ökar (i princip, men inte alltid) även för de övriga individerna i den sociala strukturen, om man jämför med samma situation utan en gemensam auktoritet. Att ge en person auktoritet kan nämligen leda till att vissa problem kan lösas, som inte kunde lösas utan gemensam auktoritet.

Ett exempel på skapande av en auktoritet som ökar det sociala kapitalet på listan sker i förlängningen av det upprop mot lagförslaget mot barnpornografi som beskrevs i förra avsnittet som normskapande aktiviteter. Flera deltagare på listan vädjar till en deltagare att formulera den text som alla kan ställa sig bakom. Vädjandena formuleras så att den personen framstår som en auktoritet på området – ”[Denne person] är tveklöst den som funderat mest kring problematiken i Sverige” och ”[Denne person] är den som är mest insatt i läget och att du ställer upp är mycket uppskattat”, är exempel på uttryck för dennes auktoritet.

När denne auktoritet har författat sin text och den har publicerats på webbsidan för uppropet bekräftas också auktoriteten med uppskattande in-

lägg: ”[Personens] inlägg i morse var lysande och är en utmärkt grund för ett upprop” och ”Ett utmärkt upprop som jag gärna skriver under”.

Denna form av auktoritetsskapande stödjer alla de deltagare som är positiva till uppropet (vilket framstår som en majoritet av listans synligt aktiva deltagare) genom att uppropet blir i deras ögon väl formulerat och formulerat av en person som också andra kan uppfatta som en auktoritet. Detta sociala kapital ger deltagarna större möjligheter att som kollektiv visa sitt avståndstagande och även i andra sammanhang – exempelvis genom att själva skriva artiklar med stöd i auktoritetens text – agera mot dem som har föreslagit den lag som uppropet är en reaktion mot.

Tillit i form av förpliktelser och förväntningar

Om person A gör person B en tjänst och litar på att B gör något i gengäld, skapar detta en förväntan hos A (att B ska återgälda tjänsten) och en förpliktelse hos B (att A har en tjänst ”innestående”), skriver Coleman (1990). Låt oss säga att A har flera förväntade tjänster att få från flera personer som A har relationer till, kan A:s sociala kapital liknas vid finansiellt kapital: A har en ”börs” med socialt kapital – med ett antal tillgodohavanden som A kan få tillgodo om så önskas.

I somliga sociala strukturer – exempelvis ett gott grannskap – finns ofta mycket av outnyttjade överskottstillgodohavanden (liknande A:s i exemplet ovan). I andra sociala strukturer, där individer är mer självtillräckliga och mindre beroende av varandra, återfinns färre outnyttjade tillgodohavanden av socialt kapital.

Två faktorer är kritiska för denna form av socialt kapital: (1) Nivån av tillit till den sociala omgivningen. Ju högre tilliten till andra människor är, desto fler tjänster kan jag utföra utan att förvänta mig någon i gengäld. (2) Den aktuella omfattningen av förpliktelser. Individer i sociala strukturer där nivåerna av outnyttjade förpliktelser är höga, har ett större socialt kapital. Outnyttjade förpliktelser ökar resurserna för övriga individer i den sociala strukturen. Med dessa två faktorer kan man särskilja olika sociala strukturer.

Outnyttjade förpliktelser kan medvetet skapas hos andra. I en beslutande församling kan en person på olika sätt skapa förpliktelser hos de övriga beslutsfattarna, och därmed öka chanserna att få ett beslut fattat till dennes favör. De övriga beslutsfattarna känner att de har förpliktelser mot denne person. Outnyttjade förpliktelser kan härvidlag liknas med en form av försäkring där premierna är tjänsterna jag gör andra och försäkringsutfallet är de tjänster jag får när jag är i stort behov av dem.

Det innebär vissa problem att uppfatta nivån av tillit vid observationer av virtuella gemenskaper. Kan jag tillskriva deltagarna tillit i sina samtal?

Visar de förpliktelser? Visar de förväntningar? Naturligtvis uttrycker ingen att de känner förpliktelser eller förväntningar på ett explicit sätt.

Svar på den typen av frågor som jag exemplifierade under avsnittet *Informationspotential* levereras för mig och andra många gånger osynligt direkt till den som frågat, men det dyker nästan alltid upp några svar till varje fråga också på listan. Vid ett tillfälle uppfattade jag att en person kände sig manad att ställa sin fråga en gång till eftersom denne inte fått några svar, men det visade sig i efterhand att något fel på dennes e-postserver hade förorsakat frånvaron av svar. Vid andra tillfällen har personer omformulerat, preciserat sina frågor till listan, eftersom de tyckte inte sig få de svar som de avsåg.

Att både ställa samma fråga på nytt när inga svar inkom och formulera om frågor tolkar jag som att de förväntar sig att få svar från listan, och att de har förtroende för svaren. Att de som frågar i allmänhet får svar på sina frågor – endast vid ett fåtal tillfällen har någon deltagare visat att denne inte fått något svar – tolkar jag som att de som svarar känner en förpliktelse att svara på de frågor de upplever kunna bidra med något. Som jag tolkar Coleman (1990) skulle det betyda att deltagarna känner tillit till varandra – eller snarare till listan, som är ett aggregat av mer eller mindre okända människor. Frågorna ställs ju aldrig (näja, ytterst sällan i alla fall) till någon specifik individ, utan till ett abstrakt aggregat människor. De litar på att det alltid bör finnas någon som vet något om det problem de står inför, och om ingen på listan vet kan ofta någon deltagare hänvisa till någon utanför listan (vilket förekommer då och då).

Social organisation

Social organisation är alltså inte en form av socialt kapital, men en förutsättning för skapandet av socialt kapital. Coleman (1990) anger två övergripande typer av sociala organisationer för skapandet av socialt kapital. Den ena är den sociala organisation som skapats med ett bestämt syfte, men som också kan stödja andra syften, eftersom ett socialt kapital har skapats. I en sådan social organisation är socialt kapital en biprodukt av aktiviteter som har andra syften.

Den andra typen av sociala organisation är den vars intention är att skapa socialt kapital. När ett affärsföretag organiseras finns alltid en viss intention att skapa förutsättningar för socialt kapital – den sociala struktur som medarbetarna ingår i har en grundläggande design med avseende på auktoritetsrelationer, normer, förväntningar och förpliktelser och informationspotential.

Vilken typ av social organisation är den virtuella gemenskap jag har studerat här? Min tolkning är att det inte är en intentionell social organisa-

tion i Colemans (ibid) mening; avsikten med listan uttrycks som att utbyta tips, diskutera arbetsmetoder och diskutera principiella frågor som rör journalistik – inte att skapa socialt kapital. Men det är omöjligt att vara helt kategorisk.

Ett exempel på socialt kapital som härrör sig från själva den sociala organisationen är enligt Coleman (ibid) att den kan användas för nya syften. Genom att listan finns, och ett visst socialt kapital redan existerar mellan deltagarna, skulle deltagarna kunna agera för att uppnå syften som är bortom listans syfte.

Att diskussionerna som rör principiella journalistiska frågor ska utgöra normskapande diskussioner som rör produktkvalitet, ansvar och allmän värderingsgrund har inte slagits fast någonstans. Denna aktivitet kan kanske ses som ett exempel på att listan används för ett annat syfte än det ursprungliga. Å andra sidan är jag osäker, eftersom de mål som har formulerats för listan är så pass vaga att normskapande diskussioner mycket väl skulle kunna rymmas.

Jag uppfattar det som relativt komplicerat att applicera uteslutande den ena eller den andra typen av social organisation på denna virtuella gemenskap. Den har aspekter av bägge typerna i sig. Att den virtuella gemenskapen har en social organisation som skapar förutsättningar för skapandet av socialt kapital har jag emellertid redogjort för i de fyra föregående avsnitten.

5.4 Om socialt kapital i virtuella gemenskaper

Är den studerade e-postlistan ett virtuellt samhälle? Watsons (1997) huvudargument till varför Phish.net är ett virtuellt samhälle är inte att deltagarna delar samma sociala mål, utan främst därför att dessa mål och deltagarnas grundläggande värderingar försvaras och utvecklas genom en kommunikativ process som i princip liknar den alla samhällen genomgår för att etablera gränser och värderingar. Att deltagarna på e-postlistan jag har studerat delvis väljer att till och med bryta mot listans regler för att diskutera gemensamma mål och värderingar – det jag kallar normskapande metadiskussioner – skulle med Watsons (ibid) utgångspunkt göra denna lista till ett virtuellt samhälle.

Samma tolkning kan göras med utgångspunkt i reaktionerna mot listpolisens avstängning av en deltagare, liksom i listpolisens svar till dessa. Där används för övrigt begreppet gemenskap för att beteckna listan. När några uttalade sitt stöd för den avstängde deltagaren tolkar jag dem som att listan utgör en gemenskap för dem. Även den uppvisade kritiken mot anonymitet tolkar jag som att deltagarna ser listan som en virtuell gemenskap, eftersom det tyder på att uppriktighet är något önskvärt. Och förekomsten

av uppriktighet, om vi fortsätter följa Watsons (ibid) argumentation, är ett viktigt kriterium för att se en e-postlista som en gemenskap.

Att deltagarna sedan anlägger upphovsrättsliga aspekter på de inlägg som skrivs hindrar enligt min mening inte att listan uppfattas som en virtuell gemenskap, därtill måste deltagarnas bakgrund vägas in i tolkningen. De allra flesta som yttrar sig i frågan är journalister, och som sådana skolade i frågor som rör upphovsrätt, yttrandefrihet och tryckfrihet. Det framstår för mig inte alls som konstigt att människor som har skrivandet och publicerandet som vardagssyssla och inkomstgrund uppfattar listan som ett annat forum för det skrivna, och ur upphovsrättslig synpunkt likvärdig med den tidning de publicerar annat skrivet material i.

När Putnam (1996a) studerade socialt kapital i Italien utgick han från socialt kapital som en resurs för en viss form av större social struktur inom vilken det sociala kapitalet genererades – demokratin i en nation. Det är inte min utgångspunkt. Min utgångspunkt liknar Colemans (1988b; 1990); att utgå från socialt kapital som en resurs för enskilda individer, som en resurs som skapar förutsättningar för en annan resurs: humankapital.

En reflektion kring begreppet socialt kapital är att det är inbäddat i en teori som delvis tar utilitarismen som utgångspunkt. Coleman ritar upp en teori om målinriktat handlande som består av både en kvalitativ del och en kvantitativ del med ett antagande om nyttomaximering som princip för mänskligt handlande. Det antagandet ligger dock endast till grund för den kvantitativa delen, där Coleman konstruerar matematiska modeller för att bättre kunna utföra olika mätningar av målinriktat handlande. Och socialt kapital tillhör den kvalitativa delen av teorin.

Men även om Coleman alltså inte explicit antar att socialt kapital utgår från en nyttomaximerande princip, är tanken svår att undvika. Att kapitalisera något innebär att skapa ett mått på en produktiv nyttighet. Är det inte ett väl krasst synsätt att anlägga på mänskliga relationer, även om de sker i den virtuella världen?

Kanske det. När Aristoteles (1988) i *Den nikomachiska etiken* diskuterar samhällsgemenskap – vänskapens sociala sida – menar han emellertid att det finns många typer av sociala gemenskaper, och alla är de delar av en och samma samhällsgemenskap, där nytta när samhällsgemenskapens moder:

”Alla former av gemenskap förefaller emellertid vara delar av den sociala gemenskapen. Ty människor kommer tillsammans med tanke på en viss fördel och i syfte att förse sig med det som de behöver för sitt liv och uppehälle. Nyttan tycks också vara samhällsgemenskapens ursprungliga syfte och den sak för vars skull gemenskapen äger bestånd.” (Aristoteles 1988, s 237 [nionde stycket].)

Det virtuella samhälle jag har studerat har också en nyttobetonad utgångspunkt. Reglerna säger explicit att endast nyttobetonade inlägg får förekomma; den person som under en period avstängdes från listan, blev avstängd för att denne brutit mot olika aspekter av nyttighetsnormer – inlägg som brast i saklighet, inlägg av väldigt privat natur och inlägg som var väldigt långa och otydliga.

Det skulle i sin tur kunna betyda att socialt kapital är ett tolkningsmönster som lättare kan tillämpas på professionella gemenskaper än andra virtuella gemenskaper. Är det så? Socialt kapital är ju en positiv effekt av att skapa och delta i sociala nätverk – men det sägs ingenstans att nätverkets syfte ska vara explicit nyttobetonat. Så här skriver Putnam (1993):

”Members of Florentine choral societies participate because they like to sing, not because their participation strengthens the Tuscan social fabric. But it does.”

Det tolkar jag som att socialt kapital mycket väl skulle kunna utgöra tolkningsmönster vid studier av vilken virtuell gemenskap som helst. Däremot tror jag inte att det sociala kapitalet framträder likadant i olika virtuella gemenskaper. Och jag tror inte att det sociala kapitalet är lika observerbart i, säg, en Mud som i en professionell gemenskap. Mud:ens frånvaro av syfte med gemenskapen och heterogeniteten bland deltagarna förutsätter intervjuer med deltagarna för att få veta något om den kontext de lever i utanför den virtuella gemenskapen – exempelvis vilka handlingar som främjas av deltagandet i den virtuella gemenskapen.

6

Om virtualisering

We inhabit cyberspace when we feel ourselves moving through the interface into a relatively independent world with its own dimensions and rules.

(Michael Heim.)

Som nämndes i kapitel ett är min definition av begreppet virtualisering att omskapa, nyskapa eller förflytta existerande eller icke-existerande objekt eller aktiviteter från den fysiska världen till virtuella miljöer. Två exempel på virtualisering har också studerats närmare, främst med avseende på konsekvenser för människor i virtualiseringens intellektuella och sociala kontext. Nu tar jag ett steg längre från de empiriska studierna i mitt försök att skapa ett meningsinnehåll till fenomenet virtualisering.

Med utgångspunkt i dessa empiriska studier som redovisats i kapitel tre respektive fem samt min ovan formulerade definition, är det meningen att med några särskilda teorier och begrepp som ytterligare tolkningsmönster skapa detta innehåll.

Hur kan skapandet av objekt – liknande gång- och cykeltunneln vid stadsbyggnadskontoret – i den virtuella världen tolkas? Hur kan en förflyttning av mänskliga aktiviteter – liknande det professionella samtalet hos journalister och informationsarbetare – från den fysiska världen till den virtuella förstås? Vilken relation har virtualisering till simulering?

6.1 Virtualisering förutsätter digitalisering

Inom kulturområdet har i Sverige ett stort digitaliseringsarbete påbörjats enligt Kulturnät Sveriges betänkande *IT i kulturens tjänst* (SOU 1997:14). Med digitalisering avses i betänkandet definitionsmässigt ”... att föremål, dokument, böcker etc registreras digitalt, alltså med hjälp av datorer (till skillnad från analog registrering med t ex kortkatalog).” (SOU 1997:14, s 14.) Den definitionen pekar på det analoga som det digitalas motsats.

Fenomenet digitalisering sker inom kulturområdet i tre faser, enligt ovan nämnda betänkande (SOU 1997:14, s 46), och pågår främst inom museer, olika typer av bibliotek samt arkiv. Den första fasen består av att regis-

trera förteckningar, register och kataloger, det vill säga att registrera metadata. Den andra fasen innebär en fördjupad, mer ingående registrering, där det som registreras beskrivs utförligare. Den tredje fasen innebär att registrera enskilda entiteter på ett speciellt sätt. Det kan gälla bilder av museiföremål som har fotograferats från flera olika håll och som därmed också kan beskådas från olika håll i den digitaliserade versionen. Digitalisering framstår som en direkt omvandling från en analog representation till en digital dito vad beträffar såväl begreppsdefinition som det fenomen som betecknas.

Grunden för digitaliseringsteknik är att uttrycka något med diskret representation, det vill säga att representera data med heltal i ett talsystem, i datorsammanhang med kombinationer av ett och noll, som motsvarar olika typer av signaler (ström/icke-ström, ljus/icke-ljus etc). En analog representationsteknik representerar data med fysiska storheter som varierar kontinuerligt. (Nationalencyklopedin, band 4, s 581 f.)

Att förflytta såväl ett beslutsunderlag (i fallet med stadsbyggnadskontorets användning av gestaltningsteknik) som det professionella samtalet (i fallet med e-postlistan) till virtuella miljöer förutsätter en digitalisering. En virtuell miljö är en digitaliserad miljö.

6.2 Virtualisering innebär att gestalta

Inom psykologin skapades gestaltbegreppet i slutet av 1800-talet av Christian von Ehrenfels (1988 [1890]). Enligt Wolfgang Köhler (1930) var utgångspunkten för von Ehrenfels gestaltpsykologi observationen att...

”... sensory fields are replete with qualities and properties which one neglects if one takes 'sensations' as their sole content and which, indeed, may have a mysterious aspect when first viewed this way” (Köhler 1930, s 144).

Det betyder att det inte finns några rena observationer som vi kan göra med våra sinnen – det vill säga sensationer. Sensationerna formar en gestalt i medvetandet – en gestalt som har olika kvaliteter. Formuleringen av gestaltkvaliteter var von Ehrenfels bidrag till den skolbildning inom psykologin som kom att benämnas gestaltpsykologi, vars främsta företrädare är Max Wertheimer, Wolfgang Köhler och Kurt Koffka (Smith 1988).

I anglosaxisk litteratur finns inget begrepp för gestaltning eller gestaltningsteknik; tekniken kallas antingen ”virtual reality” eller ”visualization technique”. Gestalt är ett tyskt begrepp som enligt Köhler (1930) är synonymt med engelskans ”form” eller ”shape”. Varje ”form” har en uppsättning egenskaper, som antingen kan vara givna av själva föremålet och oberoende av betraktaren, eller så är en ”form” något som skapas i medvetandet hos betraktaren (Köhler 1930, s 148 f).

Är en melodi enbart en summa av egenskaper hos ett visst ljud, det vill säga ett antal toner, eller är en melodi något nytt i förhållande till denna summa av egenskaper? von Ehrenfels svar är att den melodi som lyssnaren urskiljer är en gestaltning av den summa av toner som spelas upp, där denna gestaltning har en viss gestaltkvalitet.

”By a *Gestalt quality* we understand a positive content of presentation bound up in consciousness with the presence of complexes of mutually separable (i.e. independently presentable) elements. That complex of presentation which is necessary for the existence of a given Gestalt quality we call the *foundation [Grundlage]* of that quality. (von Ehrenfels 1988 [1890], s 93.)

Gestaltkvalitet utgörs av sådana faktorer som formar den gestalt som överskrider det som uppfattas sensoriskt och som gestalten har sitt ursprung i. Gestalten är med andra ord en synergieffekt; att helheten är större än summan av dess delar. En smakupplevelse är en blandning av sensationer av olika delar som smakar olika, ser olika ut och känns olika i munnen, men något som överskrider dessa delar. Enligt von Ehrenfels finns det två typer av gestaltkvaliteter.

”*Non-temporal* Gestalt qualities are qualities whose foundation can be given completely in perceptual presentation (called by many 'sensation'). In the case of *temporal* Gestalt qualities at most *one* element can be given in perceptual presentation, the remainder being present via memory-images (or images in expectation relating to the future). (von Ehrenfels 1988 [1890], s 94.)

När det gäller nontemporala gestaltkvaliteter utgörs de av enskilda sensoriska intryck (till exempel synintryck). Temporala gestaltkvaliteter utgörs också av något sensoriskt intryck, men den stora skillnaden mot nontemporala gestaltkvaliteter är att individen lägger till egenskaper från sin egen erfarenhet, med bilder och figurationer från sitt minne.

Låt oss fundera genom ett enkelt exempel: Tänk på ett karibiskt semesterparadis. (Redan här formas en gestalt hos läsaren, oavsett om läsaren någonsin har sett ett sådant paradis.) Det kan beskrivas abstrakt i form av text, och var och en som har någon erfarenhet av semesterparadis kan skapa sig en gestalt av just detta paradis. Ett annat sätt att beskriva det är att ta ett antal fotografier av semesterparadiset – visualisera det – där blå himmel, solbruna människor, grönt vatten och ölstinna strandbarer framträder. Flera och tydligare sensoriska intryck bidrar till gestalten.

En tredje beskrivning av semesterparadiset ges när man exempelvis inträder i en tillämpning gjord med VR-teknik, där man kan ”vara där” och i högre grad uppleva semesterparadiset. Upplevelsen skulle troligtvis bli starkare än såväl texten som fotografierna. Skillnaden mellan en VR-tillämp-

ning och ett fotografi ligger främst i detaljeringsgraden. En tredimensionell VR-tillämpning möjliggör ett annorlunda sensoriskt intryck jämfört med ett tvådimensionellt fotografi – strandbaren kan ses från olika vinklar, ljud kan läggas till liksom till och med hudförnimmelser.²⁴

Med exemplet menar jag att den ökande detaljeringsgraden hos en gradvis mera avancerad gestaltningsteknik leder till bättre stöd för de sensoriska intryck som ligger till grund för den gestalt som skapas av betraktaren.

En abstraktion är per definition mindre informationsrik än den delen av verkligheten som abstraheras. Det är själva idén med en abstraktion. En konkretion i form av en gestaltning skulle i samma anda vara informationsrikare. Låt oss fundera genom ytterligare ett exempel: en husritning. Där har betydelsefulla aspekter av en tänkt byggnad valts ut. Med hjälp av denna information kan en VR-tillämpning skapas. På vilket sätt är VR-tillämpningen konkretare, i den meningen att den är informationsrikare?

Säg att enbart uppgifter från husritningen har använts för att skapa VR-tillämpningen – då är det svårt att hävda att VR-tillämpningen är informationsrikare. Ändå är det troligt att VR-tillämpningen ger en starkare upplevelse än ritningen, liksom att huset lättare förstås av en lekman. Vad beror det på? Själva konkretionen skulle kunna förklaras genom att se upplevelsen av huset i VR-tillämpningen som en syntes av ritningens visualisering i VR-tillämpningen och de egna erfarenheterna av hus – med andra ord att upplevelsen har temporala gestaltkvaliteter.

Det är denna syntes, denna upplevelse som blir det konkreta och informationsrikare, därför att den innehåller såväl nontemporala gestaltkvaliteter (från den visualiserade ritningen) som temporala gestaltkvaliteter (visualiseringen plus de egna erfarenheterna).

När en lekman – som exempelvis jag själv – enbart läser en ritning är risken stor att enbart nontemporala gestaltkvaliteter framträder. Det betyder att ingen temporal gestaltkvalitet framträder därför att till ritningen lyckas inte lekmannen lägga till några bilder från sina erfarenheter av det ritningen beskriver. Det gäller lekmän, nota bene. En arkitekt, exempelvis, har helt andra förutsättningar att skapa temporala gestaltkvaliteter.

Med gestaltningsteknik avses datorbaserad sådan. Förledet gestaltning syftar till att specificera en teknik som har gestaltandet som syfte, och som i sin avancerade form vanligtvis betecknas multimedia och virtuell verklighet (Virtual Reality).

Virtuell verklighet uppträder i två former. Den första är ett VR-system som helt och hållet omsluter användaren med hjälp av attribut som exempelvis VR-hjälm, VR-glasögon eller en hel VR-dräkt. Då blir också känslan

²⁴ Med VR som förled avser jag sådan teknik som allmänt går under beteckningen virtuell verklighet (virtual reality), vilket även förklaras närmare längre fram i detta avsnitt.

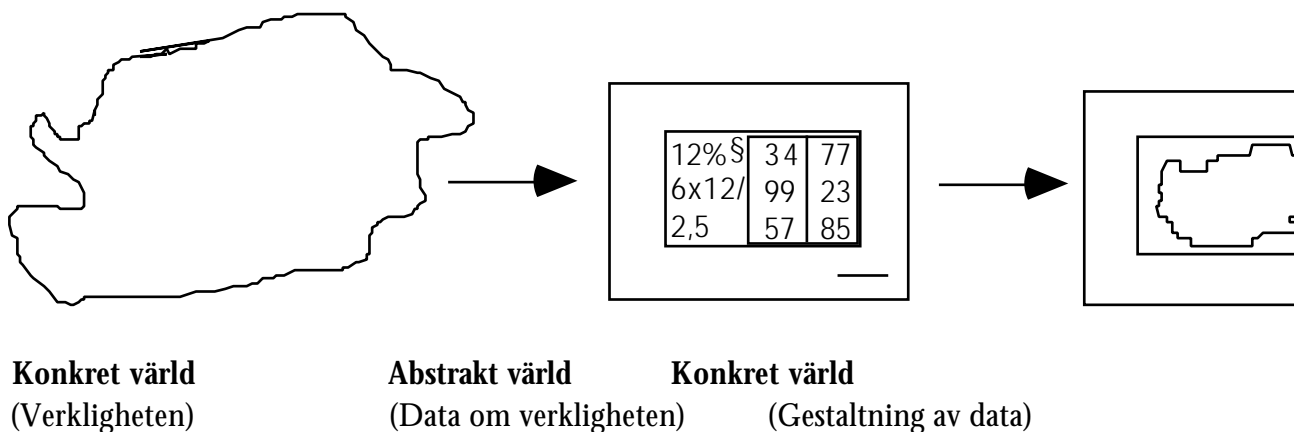
av att förflytta sig till en virtuell värld stark, eftersom hela synfältet upptas av den virtuella världen och alla rörelser och aktiviteter uppfattas såsom att de utförs i den virtuella världen (Smets et al 1995).

Den andra formen av virtuell verklighet är datorsystem som erbjuder enbart ett fönster på datorskärmen till en virtuell värld. Dessa brukar även kallas desktop-VR, därför att den virtuella världen framträder på bildskärmen (Smets et al 1995). En virtuell värld med grafiskt gränssnitt som till exempel The Palace är en tvådimensionell virtuell värld som är tillgänglig i ett fönster på skärmen. Det finns också särskilda program för att skapa tredimensionella miljöer som presenteras i ett fönster på en datorskärm.

Förr, med så kallade textbaserade system, var alfanumeriska tecken allt som fanns att gestalta något med. Gestaltningen blev därmed väldigt abstrakt – information i form av tabeller, kalkylark och vanlig text (se figur 6.1 – den abstrakta världen). Det innebar att användaren var tvungen att själv skapa sig en föreställning av det informationen representerade utifrån olika sammanställningar av siffror och text. Denna typ av system förutsätter människans förmåga att föreställa sig något utifrån en abstrakt beskrivning.

Ett helt annat sätt att gestalta något är att utnyttja datorns egenskaper till grafisk visualisering. För användarens del blir då upplevelsen det primära. Vi ser i dag att IT alltmer börjar uppfattas som en sensorisk, multimedial, upplevelsebaserad teknik. Turkle (1995, sid 20) uttrycker det som att: "... we are moving from a modernist culture of calculation toward a postmodernist culture of simulation" (se figur 6.1 – den konkreta världen).

Avancerad gestaltningsteknik kan beskrivas som dynamisk och konkret och sådan teknik premierar främst upplevelser och interaktion. I stället för att skapa sig en föreställning utifrån ett abstrakt material, ger tekniken möjlighet att uppleva något konkret.



Figur 6.1. Från verklighet till gestaltning.

Virtualisering innebär att en temporal gestaltkvalitet av något skapas i individers medvetande med hjälp av dator teknik. Givet den gestaltning psykologiska teoribildning som jag presenterat här skapar tekniken enbart non-temporal gestaltkvalitet. Däremot kan olika tekniker stödja individer att skapa temporal gestaltkvalitet. Den virtualiseringsprocess som försiggår vid stadsbyggnadskontoret är den mest uppenbara för att skapa temporala gestaltkvaliteter, men det betyder inte att en virtuell gemenskap inte kan bidra till sådana.

Jag tolkar emellertid också virtualiseringen av det professionella samtalet i form av en e-postlista som något som skapar temporala gestaltkvaliteter i form av en professionell gemenskap som utvecklas och underhålls, och där de temporala gestaltkvaliteterna om vad denna professionella gemenskap är och borde vara har stort inflytande över deltagarnas agerande.

Det är en viktig aspekt av virtualisering. En virtualiseringsprocess är inte något som enbart försiggår i "objektvärlden", det vill säga att transformera fysiska objekt till virtuella, utan i minst lika hög grad i den värld av subjektiva upplevelser av "objektvärlden". Det leder mina tankar till i vilken utsträckning det är möjligt att betrakta virtualisering som ett sätt att förlytta sitt medvetande från en (fysisk) värld till en annan (virtuell) värld.

6.3 Virtualisering innefattar ett slags försvinnande

Fransmannen Paul Virilio beskrivs allmänt som en hastighetens filosof; han utvecklar en filosofi som försöker förstå hastigheten och dess utveckling på olika områden i samhället. Virilio ser tekniken som accelererare av hastigheten i samhället. Virilio är teknikfilosof och teknikkritiker, men hans egentliga bakgrund är arkitektur och stadsplanering.

Virilios teori beskriver hastigheten som underliggande orsak till samhällsförändringar och historiska förlopp som framträder under olika epoker. Teorin kallar han dromologi. Historien beskrivs inte kronologiskt hos Virilio, utan dromologiskt, och i dromologin är hastigheten en kausalidé, det vill säga idéernas idé. Det betyder emellertid inte att han förkastar kronologiska historieskrivningar, utan dromologin är endast ett annat sätt att förstå historien. Med dromologin beskriver Virilio tendenser i utvecklingen utifrån hastighetsförändringar – från människans egna fötter till flygplan, från kostig till motorväg, från byn till storstaden (Virilio 1986; se även Alpsten 1991).

Virilios angreppssätt för att förstå tekniken och människans förhållande till den är antropologiskt, liksom ett utforskande av främmande kulturer. Tekniken och teknikkulturen är en främmande kultur, en gåta, som Virilio försöker i första hand formulera och i andra hand lösa med hjälp av dromologin. I detta avsnitt ska jag med Virilios stöd visa hur teknik bidrar

till människans försvinnande i världen och på vilket sätt detta försvinnande är en aspekt av fenomenet virtualisering.²⁵

Absensen, människans frånvaro (från engelskans absence), accelererar i takt med teknikutvecklingen, menar Virilio. En mer teknisk förklaring av begreppet absens är en hastigt övergående sinnesfrånvaro eller medvetlöshet, en kort stunds försvinnande från världen, liknande de som uppstår vid epilepsianfall. Absens uttrycker en fysisk företeelse samtidigt som det är en metafor för det mänskliga försvinnandet som teknikutvecklingen bidrar till.

Detta försvinnande tar sin början i känslan, i sensationen "... som genom sin enorma hastighet har blivit till orsak, föregriper den logiska ordningen" (Virilio 1996, s 47). En sensation innebär ett inträde i en annan logik, i en annan värld där sanning och illusion, verklighet och sken blir ointressanta kategorier och ersätts av tillfället, nuet. Ungefär som att bli uppslukad av ett konstverk, så att såväl tiden som den rumsliga omgivningen försvinner – eller med Virilios teori: så att betraktaren försvinner från tiden och den rumsliga omgivningen.

Försvinnandets ursprung är dock förförelsen – ormens förförelse av Eva i paradiset möjliggjorde den sensation äpplet gav; ett försvinnande från en värld till en annan. Förförelse är alltid en övergångsrit. Därmed påbörjades enligt Virilio en cykel hos människan som är vigd åt försvinnandet, fördrivandet ut ur det universum där människan levde.

Försvinnandet är i första hand ett medvetandefenomen, men försvinnandet sker inte av sig själv. Själva försvinnandet utförs alltid av något, vad Virilio kallar vektor. En vektor är i Virilios filosofi en transportör eller bärare av rörelse; en motor som transporterar människan i försvinnandets rörelse. Tekniska transportmedel – vektorer – som tåget, bilen och flyget har genom historien ökat hastigheten i försvinnandets rörelse.

En annan framträdande vektor för Virilio är filmtekniken, i vilken han också finner likheter med transporttekniken; den mentala resan liknar den fysiska resan. Filmen är en transportör som för cineasten till en annan värld, till den "falska dagen".

"Den dag filmindustrin slutar att producera en falsk dag och i stället anstränger sig att vara trogen verkligheten kommer den att hamna i en svår kris." (Virilio 1996, s 74.)

Teknikens syfte är att med allt större hastighet arrangera människans inträde i andra världar. Denna rörelses acceleration blir teknikens mål. I den

²⁵ De hänvisningar jag gör till Virilio i det resterande av detta avsnitt gäller boken *Försvinnandets estetik* (1996).

tekniska kulturen kommer vi att förlägga livet till själva förflyttningarna, till alla de försvinnanden som alla våra tekniska transportörer bidrar till. Med min terminologi betyder förflyttningar virtualisering; med Virilios resonemang kommer vi att företa allt fler aktiviteter i den virtuella världen, flytta allt fler fysiskt existerande eller ickeexisterande objekt till virtuella miljöer.

Ett bland det tydligare exemplen på att försvinnandet utgör en aspekt av virtualisering är virtuella gemenskaper. Att delta i dessa gemenskaper innebär olika grader av försvinnande från den fysiska världen. De olika former av virtuella samhällen som har olika relationer till den fysiska världen. Community Networks har en tydlig anknytning till de geografiska kommuner de ingår i, en professionell gemenskap tar sin utgångspunkt i en viss profession och personliga gemenskaper ser ut att omfatta redan kända människor i den fysiska världen. De människor som uppträder i dessa virtuella miljöer uppträder vanligtvis – dock inte alltid – under det namn de har i den fysiska världen.

I den tredje platsens gemenskaper är däremot avståndet till den fysiska världen längre. I Mud är det något av en grundläggande idé med gemenskapen att skapa en avatar, en virtuell personlighet som inte avslöjar människors identitet i den fysiska världen. I nyhetsgrupper på Usenet News och andra konferenssystem kan det vara lite olika; somliga skriver under sitt namn i den fysiska världen, andra skapar en avatar. På The Well uppträdde de flesta under en nätidentitet, även om deras identitet i den fysiska världen var tillgänglig för alla. Det betyder att dessa olikheter virtuella samhällen emellan tyder på olika grader av avstånd från den fysiska världen.

Jag tolkar särskilt den virtualisering som sker i Mud som att deltagarna där uttrycker en önskan om försvinnande; ett försvinnande från idén om en enhetlig personlighet.

Liknelsen med Howard Hughes öde är inte långt borta. Hughes är Virilios galjonsfigur när det gäller en människas försvinnande in i en annan värld som skapas med teknik. Från att ha levt 47 år av ett liv i offentlighet, rikedom och makt levde Hughes sina sista 24 år helt i det fördolda, i ett litet rum utan solljus, men med en filmprojektor och en filmduk med vilka han såg samma filmer om och om igen. En teknologisk munk. Han gjorde sig i första hand oidentifierbar och icke synlig. På så sätt upplöste han alla samband med tiden och rummet.

Och på så sätt finns det en likhet med Turkles (1995) studier av unga människors (inte nödvändigtvis, men vanligast) fullständiga uppgående i de virtuella gemenskaper som kan skapas i Mud. Stewart är en student Turkle intervjuat som lever minst 40 timmar per vecka i olika Mud. I den fysiska världen är han en smått tragisk figur; ytterst få vänner, inget socialt liv. För Stewart är livet på nätet det enda sociala – och riktigt verkliga – liv

han har. Parallellen till Hughes livsöde är viljan att försvinna från den fysiska världen.

Att tillskriva en virtualiseringsprocess den form av försvinnade som Virilio beskriver, innebär att virtualisering automatiskt tudelar världen i två delar – att vi som arbetar eller av andra orsaker befinner oss i virtuella miljöer måste leva i två världar på samma gång.

6.4 Virtualisering har simulering som granne

Den allmänna betydelsen av begreppet simulering, enligt Nationalencyklopedin (band 16, s 458f), är att "... representera ett system med ett annat i avsikt att studera dess dynamiska uppförande eller för att under laboratorieliknande förhållanden träna behärskandet av systemet". Simulering kan ske genom fysiska skalmodeller (av till exempel bilar i vindtunnlar), matematiska modeller (av till exempel naturlagar) och så kallad diskret simulering (motsvarande strategispel där olika händelseförlopp representeras).

Den typen av simuleringar återfinns exempelvis inom ämnesområdet statistik, där matematiska modeller används i syfte att studera vissa förlopp. Råde (1987) menar precis som i encyklopedins definition ovan att en simulering bör realistiskt beskriva den verklighet som simuleringen avser. Det görs genom att ange en matematisk modell som med hög exakthet avbildar den verklighet som ska simuleras. De tillämpningsområden Råde (ibid) anger är exempelvis lagerproblem och efterfrågan i någon form av affärsverksamhet.

Där går en tydlig skiljelinje mellan den traditionella definitionen av simulering och virtualisering. Virtualisering görs inte nödvändigtvis i syfte att studera något. Det finns å andra sidan andra sätt att förhålla sig till simulering än som en representation av något existerande.

Virtualisering är alltså något utöver den form av simulering som ges av den definitionen ovan. Vi kan komma virtualiseringen närmare på spåren genom Albert Borgmanns (1995) uppdelning av de olika förhållanden han menar råder mellan information och verklighet. Den vanligaste relationen är att information uttrycker något *om* verkligheten – ett exempel är när jag informerar en kollega om vilken tid som bestämts för ett visst sammanträde.

En annan relation betecknar Borgmann (ibid) som information *för* verkligheten. När vi med olika notationssystem nedtecknar något i syfte att återföra det notationen representerar vid ett senare tillfälle, är det att skapa information för en specifik verklighet. En ritning som har ritats i syfte att bygga ett hus är information för verkligheten, menar Borgmann (ibid), liksom noterna till ett musikstycke som ska uppföras av en orkester.

Det är de två traditionella relationerna mellan information och verklighet, men det är den tredje relationen Borgmann (ibid) beskriver som är av störst intresse för virtualisering – information *som* verklighet. På så sätt blir information en rival till verkligheten. Det främsta kännetecknet på information som verklighet är att information har frigjort sig från den fysiska verkligheten – utan att ha övergått till att bli varken fiktion eller sken.

Borgmann (ibid) exemplifierar denna frigörelse med skillnaden mellan en analog vinylskiva med vilken musik kan spelas upp på en skivspelare, och en digital cd-romskiva med musik. Cd-skivans information kan manipuleras, flyttas och kopieras. Det är inte möjligt med den analoga vinylskivan.

Med det steget tar vi oss lite närmare virtualisering i och med att den verklighet som utgörs av information i Borgmanns mening inte är en representation av ett annat system, utan en verklighet i sig. På ett liknande sätt kan också simulering förstås om vi väljer att tala med den franske sociologen och mediaforskaren Jean Baudrillard.

Baudrillard (1994) inleder sitt utforskande av simulering genom att kontrastera simulering med sin motsats, desimulering (dissimulation). Med desimulering avser Baudrillard (ibid, s 3) att någon låtsas att inte ha det denne har. Med simulering avses därmed motsatsen: att låtsas ha det man inte har. Desimulering syftar alltså på en närvaro av något, men som inte ska framträda. Simulering syftar på en frånvaro av något man vill ska framträda.

Så lyder Baudrillards kortfattade och inledande definition av simulering som han senare problematiserar. Simulering är egentligen inte att låtsas, även om dess motsats, desimulering, är det. En desimulering lämnar verkligheten intakt; det jag har det har jag. Det enda som sker är att någon kan luras att tro att jag inte har det jag har. Om jag däremot simulerar en sjukdom framstår nya aspekter av verkligheten; jag måste ju uppvisa åtminstone några av de symptom på den sjukdom som simuleras för att lyckas. Det betyder att jag producerar symptom utan att de har någon motsvarighet i en "naturlig" sjukdom; utan att de har någon motsvarighet i verkligheten.

Och det är till vår föreställning om verkligheten Baudrillard vill nå och kritisera med hjälp av ett fördjupat sätt att förstå simulering. Den konventionella förståelsen av simulering är representation; att bilden som framträder ur en simuleringsprocess representerar verkligheten. Representation härstammar från ekvivalensens princip, hävdar Baudrillard, mellan symbolen och det verkliga. Även om vi inser att det är en utopi, använder vi det som ett axiom. Det bekräftas av hur begreppet simulering definieras i Nationalencyklopedin.

Baudrillards benämning på resultatet av en simulering – det som framträder från en simuleringsprocess – kallar Baudrillard simulacrum. Min "sjukdom" i exemplet ovan är ett simulacrum, det vill säga resultatet av en simulering. Ett simulacrum kan anta många olika former – en bild, ett datorprogram, en fysisk modell med mera. Såsom jag har förstätt Baudrillard är pluralformen av simulacrum simulacra.

Sjelva idén om existensen av simulacra originerar inte från Baudrillard, menar Gary Genosko (1994), även om Baudrillard är den som i modern tid har varit den som har betytt mest för spridningen och användningen av begreppet i samhällsvetenskaplig forskning. I *Sofisterna* drar Platon upp en skiljelinje...

"... in the realm of image-making between an iconic likeness and a semblance. To the extent that the former image 'participates' in the Idea of the thing of which it is an icon or a copy, it is endowed with 'resemblance'. The latter image does not resemble the Idea of the thing of which it is a semblance or a simulacrum because it does not participate in the Idea. A simulacrum only seems to be likeness." (Genosko 1994, s 28ff)

Men låt oss återgå till Baudrillards simuleringar och dessas simulacra och se hur de framträder; hur olika typer av simulacra har växt fram i en viss ordning, likt en simuleringens evolution. Baudrillard (1994, s 6) urskiljer följande fyra olika skeden:

1 Ett simulacrum utgör en reflektion, en spegelbild av en outgrundlig verklighet. Det är en bild som är "sann", där sanningshalten avgörs av dess likhet med det avbildade objektet.

2 Ett simulacrum maskerar och perverterar en outgrundlig verklighet. Syftet med simuleringen är att dölja verkligheten, att skapa ett "falskt" framträdande, där falskheten avgörs av dess totala olikhet med objekt i verkligheten. Det är en "ond" simulering, som Baudrillard skriver i en tidigare bok om simulering (Baudrillard 1983).

3 Ett simulacrum maskerar frånvaron av en outgrundlig verklighet. De två första skedena ingår i en slags representationsordning; olika simulacra är antingen "sanna" eller "falska" i förhållande till verkligheten. I detta tredje skede är det svårare att separera sant och falskt, simulering och verklighet – men simulacra har ändå en relation till verkligheten.

4 Ett simulacrum har ingen relation till någon verklighet överhuvudtaget. Det är, enligt Bogard (1996, s 11), en framtidsvision, ett långt framskridet skede i simuleringens evolution. Detta skede är en värld av en virtuell ordning, där den genom historien upprätthållna bryggan mellan verkligheten och dess representationer är raserad. Det blir, menar Bogard (ibid) omöjligt att särskilja sanning från fiktion, verkligt från överkligt, produk-

tionen av varor från produktionen av symboler, människor från deras holografiska bilder, eller samhällen från deras reinkarnationer i form av elektroniska nätverk.

Borgmanns (1995) tredje tes om informationens relation till verkligheten – information *som* verklighet – har likheter med det tredje skedet i Baudrillards simuleringsevolution. Information som virtuell verklighet innebär inte att verkligheten är upplöst, men att informationen maskerar, döljer att det finns en verklighet, genom att inte utgöra en representation ("sann" eller "falsk") av en verklighet.

Baudrillard (1994) tycks uppfatta ett simulacrum som vore det skilt från verkligheten. På så sätt liknar inte simulering virtualisering – jag utgår från att en virtuell miljö är skild från en fysisk miljö i flera avseenden (sociala konventioner, fysiska lagbundenheter etc), men att både den virtuella och den fysiska miljön är delar av samma outgrundliga verklighet. Men det innebär ändå likheter mellan simulering och virtualisering; att det går att jämföra olika former av simulering med virtualisering.

I den virtualiseringsprocess som skedde vid stadsbyggnadskontoret försökte simulacra av den första ordningen genereras; "sanna" avbilder av en framtida verklighet. Virtualiseringen av den professionella gemenskapen likaså. Där blir deltagarna irriterade på om enstaka personer använder sig av en anonym avsändaradress, vilket leder till svårigheter att bedöma sanninghalten – identiteten – hos dem som skickar sådana e-brev.

Även om Baudrillard inte skriver det explicit, är det möjligt att tolka denna evolution som en kronologisk utveckling av vårt förhållande, vår förståelse av simuleringars relation till verkligheten. Den pågående förfiningen av informationsteknik och kommunikationsteknik och vår vilja att designa allsköns virtuella miljöer utgör tideräkningen i denna evolution – och då ligger det närmast till hands att se Baudrillards tredje skede som det skede vi för närvarande kan uppfatta exempel från. Men också det fjärde; har den gemenskap som skapas i en Mud någon relation till den fysiska världen överhuvudtaget?

Virtualiseringskritik

The secret of Nietzsche's 'last man' is the will to virtuality, the will to surrender oneself to technologically-mediated and externalized imaginaries.
(Arthur Kroker & Michael Weinstein.)

Mina tolkningar av de två exempel på virtualisering som har presenterats är till övervägande del positiva. Varför skulle vi inte bilda och delta i virtuella gemenskaper om de genererar ett högre socialt kapital? Varför skulle vi inte fortsätta att skapa virtuell verklighet om den kan förstärka beslutsfattarens estetiska kompetens och till och med generera högre inflytande för medborgare i samhällliga planeringsprocesser?

I detta kapitel låter jag därför ett antal röster som är explicit kritiska till virtualisering komma till tals. Syftet är inte att göra en kartläggning av kritiska röster utan att lyfta fram kritik som tydliggör såväl vad som kan utgöra problem med virtualisering som varför virtualisering bör ses som ett problem.

Vad går förlorat vid virtualisering? Kan virtuella gemenskaper vara riktiga gemenskaper? Vad är en virtuell katastrof?

7.1 Virtualisering degenererar verkligheten

Något av det svåraste med virtualisering, i form av förflyttning av aktiviteter från en fysisk verklighet till en virtuell, är att förstå vad som går förlorat i den processen. I fallet med virtualisering inom samhällsplanering liksom den virtuella gemenskap jag studerade visar jag vad som är möjligt att vinna vid virtualisering. Men vad går förlorat? En relativt vanlig invändning mot virtualisering, som uttrycks på olika sätt, är att betydelsen av det reella, verkligheten, går förlorad.

Turkles (1997) huvudkritik mot virtualisering, mot det hon kallar en simuleringskultur, är verklighetens minskade status. Varför ge sig ut i naturen när man kan uppleva olika delar av naturen virtuellt, med film, bilder och rik information om flora och fauna? Varför göra kemiska experi-

ment i den fysiska världen med alla de komplikationer som kan uppstå, när man kan göra perfekta experiment i en virtuell värld? Tron på att aktiviteter i virtuella miljöer kan utgöra goda substitut för aktiviteter i den fysiska världen tenderar att snedvrider vår upplevelse av verkligheten, menar Turkle (ibid), och beskriver tre typer av effekter av virtualisering som ger den konsekvensen.

Den första kallar hon Disneylandeffekten. Det betyder att virtualisering får icke naturliga, artificiella upplevelser att framstå som verkliga. Om effekten ska uppstå avgörs av vilka jämförelser som görs. Efter att ha spelat enkla tevespel och interagerat med enkla figurer i dessa spel, framstår den värld som byggs upp i en Mud som verklig, vilket Turkle (ibid) menar att den inte är. Att uppleva en Mud som verklig social interaktion, i klass med interaktion ansikte mot ansikte, är ett ytterligare steg mot att "förverkliga" det artificiella, att göra något naturligt utifrån ett kulturellt material som har blivit tillgängligt. Detta förverkligande innebär en degenerering av verkligheten – eller rättare sagt, av den status verkligheten enligt Turkle bör ha i förhållande till det virtuella.

Den andra effekten är den artificiella krokodileffekten, som innebär att virtualisering får det konstgjorda att framstå som mer fängslande än det verkliga. Turkle (ibid) exemplifierar med naturprogram på teve. Dessa komprometterar barns upplevelser av naturlivet – i sådana program framstår alltid naturen som dramatisk – vilket innebär att den direkta, fysiska, icke-medierade världen framstår som mindre värd, eftersom en skogs promenad aldrig kan skänka den dramatik som ett naturprogram om djurlivet i samma skog kan skänka.

Ett annat exempel på samma effekt är den som MTV får symbolisera – snabba klipp och hyperaktiv framställning av bild och ljud. Med den betydligt lägre hastighet information sipprar fram till oss i den fysiska världen, riskerar den att förlora i värde i förhållande till medierad information – som dessutom levereras färdigtolkad till skillnad från information i den fysiska världen, som upplevs som rörig och oordnad innan den har tolkats av den enskilda individen. Redan medierad information är alltid någon annans version av verkligheten.

Den tredje effekten som virtualisering har på upplevelsen av verkligheten innebär, menar Turkle (ibid), att vi ofta tror att vi har skapat mycket mer i den virtuella världen än vi egentligen har. Den som har provat på könsbyte i den virtuella världen – i till exempel Mud – hävdar gärna att denne därmed vet hur det är att vara sitt motsatta kön. Flera av de intervjuade människorna uppger det. Men Turkle (ibid) är skeptisk. Vad dessa emellertid saknar är erfarenheten av att leva i det andra könets kropp. Att leva i en kvinnas kropp, menar Turkle (ibid, s 293), inkluderar "... oro om fysisk sårbarhet, rädsla för oönskad graviditet och om sterilitet, väl avvägda

beslut om hur sminkad man skall vara på en anställningsintervju och svårigheten att hålla ett professionellt seminarium när man har svår menstruationsvärk.”

Det kan aldrig en man som uppträder som en kvinna i en virtuell miljö erfaras.

Här framträder en tydlig skillnad mellan Turkles och min uppfattning om virtualisering. Turkle verkar se all medierad information som virtuell – såväl teveprogram som datorgenererade miljöer. Det är tänkbart att det är en mera framsynt uppfattning än min lite snävare uppfattning, som avgränsar bort andra miljöer än de datorgenererade; den gräns som i dag är möjlig att dra mellan ett teveprogram och en datormiljö blir troligtvis allt svårare att dra i morgon.

Mindre analytiskt och mer känslomässigt beskriver litteraturvetaren Mark Slouka (1995) virtualiseringens attack på verkligheten. Hans känsla av obehag med det virtuella bottnar i en grundläggande misstänksamhet till allt som tenderar att helt eller delvis ersätta den fysiska världen, nuet, styrkan och svaghetererna med den mänskliga hjärnan – vilket han uppfattar att transcendentalisterna²⁶ har som ärende.

Dessa transcendentalister ser Slouka (ibid) som en liten grupp människor, men med ett oproportionerligt stort inflytande. Han ger dem epitet som ”nätreliösa” och ”wannabe gods” (ungefär människor som vill vara gudar), och menar att de företräder uppfattningar om att den fysiska världen bör ”laddas ned” i en dator och att mänsklighetens framtid inte finns i den fysiska världen utan i den virtuella. Dessutom arbetar de hårt för att underhålla deras egen version av apokalypsen. Dessa människor är Sloukas fiender, framför allt därför att han menar att de har ignorerat humanisterna alltför länge.

Allt fler begrepp skapas för att beteckna möjligheten till andra världar än den fysiska. ”Telepresence” (social närvaro skapad med hjälp av telekommunikation) och ”immersion” (omslutenhet i virtuella miljöer) är två exempel. Därmed menar Slouka (ibid) att verkligheten blir valbar; den framstår som ett alternativ till virtuella verkligheter. Denna möjlighet att välja bort verkligheten för virtuella dito beskriver han som att tre för människan viktiga faktorer går förlorade: Etiken, sanningen och demokratin.

Etiken går förlorad därför att den fysiska världen har genom hela mänsklighetens historia försett människan med en kontext, med ett sammanhang, och utan kontext är etiskt beteende omöjligt. Det är den fysiska födelsen och döden, liksom smärta och lust som tvingar oss att uttrycka

²⁶ Transcendentalister är Sloukas benämning på dem som explicit förespråkar förflyttningen till virtuella miljöer.

värdeomdömen. Virtualisering skapar en värld utan de faktorer som utgör förutsättningar för etiskt beteende.

Sanningen går förlorad därför att när digitala representationer uppfattas som lika värdefulla som verkligheten kommer vi att kollektivt förlora det faktum att approximationer och återskapande är en sorts lögn och att alla lögnen skapar ett klimat som hotar sanningen. Vi glömmer till exempel, skriver Slouka (ibid), att virtuell död betyder liv och att något virtuellt sant eller virtuellt verkligt är falskt.

Demokratin går förlorad därför att virtualisering ger för lite, men kräver för mycket. Den ger mer information till den enskilde individen, men avkräver flytten till den virtuella världen – och det är den ickemedierade verkligheten, menar Slouka (ibid), som utgör fundamentet för demokratin. Att vi upplever verkligheten olika utgör på samma gång fundamentet för vårt oberoende och ett bålverk mot makten. Representationer, särskilt digitalt massproducerade, begränsar diversiteten mellan människor; det är en homogeniserande kraft som förvandlar människor från individer till publik, vilket leder till oanade möjligheter till manipulation och, till slut, ofrihet.

Sloukas (ibid) kritik mot virtualisering bottnar i en strävan efter essentialism. Essentialismen yttrar sig i rörelsen tillbaka till Originalet; en respekt för sanningen, respekt för verkligheten och därmed respekt för livet. Det sker genom en frigörelse från vårt beroende av abstraktioner; en återgång till ett liv med essentiella ting, sådana vi kan uppleva själva utan något medium. Denna essentialistiska rörelse innebär inte skapandet av en ny tillvaro utan ett avvisande av en blivande – den virtuella tillvaron.

7.2 Virtualisering av gemenskaper är omöjligt

Den främsta kritiken Watson (1997) möter mot att använda metaforen samhälle eller gemenskap (community) för den form av social interaktion som upprätthålls med datormedierad kommunikation, skriver han, är att där saknas vissa fundamentala faktorer som konstituerar en gemenskap. Watsons kritiker hävdar att roten till det engelska begreppet community är dels "cum", vilket betyder "tillsammans", dels "munis", vilket betyder "förpliktelse". Och att virtuella gemenskaper saknar det sistnämnda – förpliktelser – som en essentiell egenskap; därför kan de aldrig bli gemenskaper.

Risken, menar kritikerna enligt Watson (ibid), är att begreppet gemenskap förändras och döljer ett av begreppets viktigaste element, om vi väljer att tillskriva en viss typ av datormedierad kommunikation begreppet gemenskap. Att tillskriva en diskussionsgrupp på News gemenskap innebär att vi förorenar begreppet. Själva essensen i kritiken är att en riktig gemenskap innefattar att leva med människor som vi kanske är starkt oense med, men

vilka vi måste fortsätta leva och kommunicera med i syfte att nå våra gemensamma mål.

Kulturgeografen Kevin Robins (1998) finner det syfte med virtuella gemenskaper som Rheingold (1994) beskriver lovvärt – att virtuella gemenskaper skulle kunna ersätta de gemenskaper i den fysiska världen som upplöses allt mer och det informella offentliga utrymme som försvinner ur den fysiska tillvaron, liksom förfallet i det demokratiska samhällslivet. På så sätt blir virtuella gemenskaper mittpunkten i ett storslaget projekt för social förnyelse.

Robins (ibid) ifrågasätter dock om virtuella gemenskaper är den relevanta reaktionen på en sådan utveckling i den fysiska världen. Virtuella gemenskaper är enbart ett uttryck för den utvecklingsoptimism som ser varje teknisk innovation som något bättre än det föregående. De gemenskaper som byggs upp med informationsteknik, menar Robins (ibid), är be- drägliga i så motto att den vision om småstadens eller byns trygghet och solidaritet som följer inte uppfylls. Det är syntetiska gemenskaper utan äkta sociala möten, men med simuleringar av den fysiska världens solidaritet och gemenskap. ”I sista hand är det inte ett alternativt samhälle utan ett alternativ till samhället.” (Robins ibid, s 52.)

Teknogemenskapen, som han kallar virtuella gemenskaper, är i grunden ett antipolitiskt ideal; den totala sociala ordningens ideal, där syftet är att skapa små gemenskaper utan konflikter och oordning. Neutraliserade gemenskaper, med andra ord. Robins (ibid) menar att oordning och konflikt är närmast essentiella beståndsdelar av en social gemenskap. I den fysiska världen är skillnader, assymetri och konflikter ofrånkomliga inslag – dock inte gemenskap, menar han. Gemensamma grundintressen, samförstånd och enhällighet är en illusion – antagonismen har en ofrånkomlig roll i varje samhällsliv. En sund demokratisk process består av konflikter och sammanstötningar mellan olika politiska positioner.

Genom att virtuella gemenskaper är antipolitiska och när en dröm av ordning är de skadliga för den demokratiska kulturen.

Teknikfilosofen Langdon Winner (1997) framför en liknande kritik mot virtuella gemenskaper, men mot en ideologisk bakgrund. Han ger den mest framträdande ideologiska rörelsen på Internet beteckningen cyberlibertinism. Libertinism dök upp som ett diffust begrepp i 1600-talets Frankrike. Begreppet kommer från latinets *libertinus* som betyder ”den frigivne”. De som fick detta epitet var intellektuella och adelsmän som strävade mot att bli oberoende av samhällets, religionens, moralens och tänkandets konventioner (Nationalencyklopedin, band 12, s 269).

Cyberlibertinism är enligt Winner (ibid) en samling idéer som länkar samman en entusiasm för virtuella livsformer med en radikal högerideologi om den ”rätta” definitionen av frihet, socialt liv, ekonomi och politik.

Cyberlibertinismen uttrycks av intellektuella och makthavare bland annat i tidskriften *Wired* och i litteratur om cyberrymden – Winner ser MIT-forskaren Nicholas Negropontes bok *Leva digitalt* (1995) som ett typexempel. Det finns även ett cyberlibertinismens Magna Charta på nätet, utgivet av organisationen The Progress and Freedom Foundation med titeln *Cyberspace and the American Dream* (Dyson et al, 1994).

De tydligaste uttrycken för denna ideologi är teknikdeterminism, individualism tillsammans med fri marknadskapitalism och en form av anarkism. Cyberrymden ses som den optimala platsen för individers självförverkligande. All social, politisk och ekonomisk organisation som hotar reglera individens – och marknadens – totala frihet ses som ett hot. Att leva i virtuella miljöer innebär att riva hierarkier och auktoriteter, att globalisera samhällen och att decentralisera all kontroll ända ned till den enskilde.

Cyberlibertinernas människosyn kan uttryckas, menar Winner (ibid), som att ditt mål som människa är att finna människor i världen som liknar dig, tycker som du, och delar dina intressen. Virtuella gemenskaper som byggs upp kring specifika intressen blir därmed perfekta forum för att finna sådana människor. Konsekvensen blir att undvika de gemenskaper där det finns minsta risk att möta människor med andra intressen än dina. Och fördelen med virtuella gemenskaper är att de är enkla att både lämna och inträda i.

Här sammanfaller Winners kritik av virtuella gemenskaper med såväl Watsons (1997) refererade kritik som Robins (1998) kritik. Våra fysiska samhällen är fyllda av konflikter – med utgångspunkt i ideologi, politik, etnicitet, klass, genus och ekonomiska intressen. I virtuella gemenskaper är det bara att lämna problemen; ta närmsta utgång och hitta en ny gemenskap, i stället för att mödosamt lösa motsättningarna. Några inbyggda förpliktelser finns inte.

”You know you are in a community when the phone rings and someone informs you that it its your turn to assume the burden, devoting months of your time to a chore the group deems necessary, organizing this year’s fund raiser, for example. Unfortunately, most writings about on-line relationships blithely ignore the obligations, responsibilities, constraints, and mounds of sheer work that real communities involve.” (Winner 1997, s 17.)

I den cyberlibertinskt formade globala byn, fortsätter Winner (1997) sin kritik, röstar man med ekonomiska transaktioner. Man betalar (minimal) skatt till den regering som erbjuder bäst tjänster, precis på samma sätt som vi väljer vilken bank vi vill placera våra pengar i. Genom att handla på en global marknad väljs det land som erbjuder lägst produktskatter, genom att placera pengar i en annan valuta protesterar man mot den egna regering-

ens ekonomiska politik. Vi ser redan tecknen; cigaretter och alkohol kan köpas från lågskatteländer, böcker, kläder och andra varor kan på Internet köpas där det är billigast.

Medborgaren ersätts med shopparen och ett lands regering ses som vilken annan tjänsteleverantör på marknaden. Demokratien och politiska system, såsom vi hittills känner dem i den fysiska världen, hotas allvarligt.

7.3 Virtualisering genererar global olycka

Varje uppfinning av en teknisk artefakt som bidrar till att öka hastigheten är också en uppfinning av nya olyckor, menar Virilio i en intervju (der Derian 1997). Fartyg som kapsejsar, flygplan som störtar, tåg som spårar ur och bilar som kolliderar. Vid teknikstudier bör därför inte bara teknikens funktion och eventuellt dess estetik studeras, utan även dess "programmerade" olyckor. "The ship that sinks says much more to me about technology than the ship that floats!", säger Virilio (i der Derian, *ibid*).

Nu väntar den "virtuella olyckan" – att informationstekniken skapar sin egen olycka, sin egen katastrof. Men hur känns en virtuell olycka igen? Har den kanske redan uppstått? Varje tidigare tekniks programmerade olycka har varit lokal (det är vanligtvis ett enskilt fartyg som sjunker, och ett flygplan som störtar drar normalt inte med sig andra flygplan i olyckan), medan informationsteknikens programmerade olycka är global.

Vi måste försöka uppdaga den ursprungliga olyckan som är specifik för den teknik som möjliggör virtualisering. Informationsteknikens, särskilt telekommunikationens, ursprungliga olycka är, menar Virilio (1997a), att den förvränger den verkliga tiden; denna interaktiva teknik leder till samtidighetens olycka. Tekniken tillåter inte bara att höra och se på distans (vilket telefonen, radion och teven länge tillåtit), utan att också agera på distans utan tidsfördröjning. Olyckor som uppstår med interaktiv informationsteknik är därmed delokaliserade, och därför utom vår kontroll, menar Virilio (*ibid*). Det går att likna den typen av olyckor med olyckor i kärnkraftverk som exempelvis den i Tjernobyli, Ukraina, när radioaktivt stoff spreds över ett stort geografiskt avstånd och ställde till skada.

Den globala olyckan som är en effekt av virtualisering ligger dock i framtiden, eftersom en sådan olycka är en "never-seen-before accident", skriver Virilio (1997b). Ett konkret exempel på ett tecken på en framtida olycka ser Virilio (*ibid*) i den globalisering av ekonomin som möjliggjorts med informationsteknik – den snabba överföringen av elektroniska pengar som ledde till olika större och mindre ekonomiska kollapsar inom olika ekonomiska marknader.²⁷

²⁷ Martin & Schumann (1997) framför flera tydliga exempel på detta tecken.

Trots detta konkreta exempel är det svårt att uppfatta en virtuell olycka. Svårigheten beror till stor del på informationsteknikens brist på genomskinlighet – jämför påtagligheten hos en tågurspärning eller hos en frontalkollision mellan två bilar. Den bristande genomskinligheten beror till stor del på att en virtuell olycka är immateriell till skillnad från tidigare teknikens programmerade olyckor.

Fundamentet för en virtuell olycka är dock, skriver Virilio (1997a), splittringen mellan det virtuella och det reella, och särskilt när det virtuella "segrar" över det reella; när (fysiskt) avstånd föredras framför närhet. Helt enkelt när tillvaron i virtuella miljöer föredras framför reella; eller när människan ger upp verkligheten och förlorar distinktionerna mellan verklighet och virtualitet.

"These new technologies try to make virtual reality more powerful than actual reality, which is the true accident. The day when virtual reality becomes more powerful than reality will be the day of the big accident." (Virilio i Wilson 1997, s 43.)

Det pågår en implosion, hävdar Virilio (1997a), vilket är en del av virtualiseringens olycka. Globaliseringen får Jorden att krympa likt en frukt som övermognar. Det finns något som kan kallas en teknisk donjuanism, menar Virilio (1996). Vi bestiger maskinerna och sammansmälter med dem till metaboliska farkoster; vi blir hastighet. Och inte bara det; vi upphäver vår förmåga att vara människa.

"I jakten på framåtskridandet visar detta [att förlägga livet till förflyttningarna] på något som inte längre är diskontinuerligt, något som till sist slutgiltigt upphäver alla skillnader och distinktioner mellan natur och kultur och utopi och verklighet eftersom teknologin – genom att förvandla övergångsriten till ett permanent fenomen – får sinness ordning att bli till ett permanent tillstånd..." (Virilio 1996, s 105.)

Som om inte det vore nog. Virilio (ibid) menar att de höga hastigheterna i teknikutvecklingen mynnar ut i ett försvinnande av det mänskliga medvetandet (med medvetande menar Virilio de omedelbara iakttagelserna av fenomen som ger oss kunskap om vår egen existens). Det mänskliga medvetandet försvinner till tekniken.

7.4 Vad betyder kritiken?

Först och främst tolkar jag kritiken som att virtualisering är ett viktigt område att studera. De farhågor som beskrivs måste tas på allvar. Men det betyder också att diskutera de föreställningar om tekniken som ligger till

grund för kritiken. När jag läser Turkles, liksom i viss mån Virilios, kritik slås jag av hur världen verkar uppfattas som ett slags nollsummespel. När värderingen av det virtuella ökar, verkar de uppfatta en degenerering av den fysiska världen i motsvarande grad. En motsatt tolkning av uppvärderingen av virtualisering är att virtuella verkligheter expanderar verkligheten; att verkligheten växer, inte krymper.

En annan tolkning av den kritik mot virtualisering som menar att verkligheten degenereras och att gemenskaper endast kan finnas i den fysiska verkligheten, är att kritikerna har en universalistisk samhälls- och kultursyn. Utvecklingen inom antropologisk forskning under 1900-talet har antagit en riktning mot kulturelativism, menar den norske socialantropologen Thomas Hylland Eriksen (1997), vilket betyder att främmande kulturer började förstås och värderas utifrån sina egna villkor – inte utifrån den kultur (västvärlden) antropologen tillhörde.²⁸ Det har lett till ett neutralt förhållningssätt till andra kulturer i så motto att olikheter mellan den egna och den främmande kulturen inte uttrycks som att den främmande kulturen är sämre (mindre rationell, mindre civiliserad och så vidare) än den egna – till skillnad från en universalistisk kultursyn där själva utgångspunkten är att den egna västerländska kulturen är mera högtstående än andra kulturer.

Kulturelativistiska antropologer har ibland gått så långt att den främmande kulturen har setts som ett korrektiv till den egna kulturen, skriver Eriksen (ibid). Margaret Meads studier av kulturen på Samoa, till exempel, resulterade i en kritik av amerikansk uppfostran. Kulturelativismen har också setts som emancipatorisk, eftersom förhållningssättet uppvärderar kulturer som med en universalistisk attityd skulle ha ansetts vara ociviliserade och underlägsna. Kulturelativismen har, skriver Eriksen (ibid s 33), ”... en värdefull kärna av empati, tolerans och respekt för det annorlunda.”

Det betyder emellertid inte att kulturelativismen är oomstridd. Tvärtom beskylls, menar Eriksen (ibid), kulturelativister för att vara fiender till demokratiska och humanistiska principer, eftersom en kulturelativist skulle ha svårt att fördöma exempelvis dödshotet mot Salman Rushdie eller omskärelse av flickor i delar av Afrika. Sådana fördömanden skulle ju med nödvändighet utgöra ett uttryck för universella mänskliga värderingar, och inte den sedvanliga kulturelativistiska värderingen inifrån de olika kulturerna.

Ett kulturelativistiskt förhållningssätt i virtualiseringssammanhang skulle betyda att inte per automatik se den fysiska verklighetens kultur som överlägsen den virtuella kulturen.

²⁸ Här bör påpekas att kulturelativism normalt inte innefattar vare sig moralisk relativism eller kunskapsrelativism.

Den kritik mot att kalla virtuella gemenskaper gemenskaper, som framförs av Watson (1997), Robins (1998) och Winner (1997), har diskuterats till och från på en e-postlista, en virtuell gemenskap där deltagarna antingen är initierare av eller hårt engagerad i någon annan virtuell gemenskap. Syftet är att kunna utbyta erfarenheter kring uppbyggnad och underhåll av virtuella gemenskaper. En tråd som togs upp våren 1998 handlade om huruvida begreppet *community* överhuvudtaget borde användas för att beteckna sociala formationer som skapas med informationsteknik.

Den som initierade tråden utgick från det välbekanta argumentet att en gemenskap i den fysiska världen förutsätter ett ansvar från deltagarna. Det gör inte en virtuell gemenskap, hävdade denne, en virtuell gemenskap är lätt att lämna; med ett musklick är man därifrån. Det är omöjligt i den fysiska världen.

Argumenten mot detta argument berörde föreställningen om det lättvindiga lämnandet av en virtuell gemenskap – det är funktionellt enkelt att lämna, men inte nödvändigtvis emotionellt enkelt. "When a community becomes a safe, nurturing emotional place to be, it is harder to leave than one might expect", menar en person. En annan deltagare hävdar att en fysisk gemenskap kan lämnas både fysiskt (genom att flytta från platsen) och emotionellt (genom att isolera sig så långt det är möjligt från alla former av gemensamma aktiviteter), så i det avseendet är det ingen skillnad. Skillnaden består i att det finns inga materiella kostnader att lämna en virtuell gemenskap, medan att fysiskt lämna en fysisk gemenskap kostar pengar. Däremot är den emotionella kostnaden för att lämna en gemenskap jämförbar i både den fysiska och den virtuella världen.

När man funderar över kritikernas utgångspunkter och utgångspunkterna för dem som de polemiserar mot, framstår en polarisering där kritik också kan riktas mot bevarandet av en sådan polaritet. Att kritisera en polariserande situation innebär ofta att anlägga en ståndpunkt bortom för–emot, bra–dålig, utopi–dystopi. Heim (1998) betecknar den ena polen *naiv realism*, vilket omfattar dem som hävdar att den fysiska verkligheten är det enda som kan ge direkt erfarenhet och att datorer därmed är "...främmande inkräktare på den omedelbara erfarenhetens mark". (Heim *ibid*, s 20.) Den andra polen kallar han *nätverksidealister*. De är optimister som hela tiden lyfter fram de evolutionära fördelarna med tekniken; att teknikutvecklingen är en alltigenom god utveckling.

Med begreppet *virtuell realism* vill Heim (*ibid*) bryta upp polariseringen. Virtuell realism är inte det samma som realism, i det att realismen har sedan länge bestämt vad som är verkligt, pålitligt och funktionellt. Virtuell realism innebär ett bejakande av att virtuella verkligheter är verkliga och funktionella, men att samtidigt vara högst skeptisk till den idealism och kommersialism som omger tekniken.

Virtuell realism är en position bortom naiv realism och idealism; tillika en ambivalens som möjliggör att uppfatta såväl en god potential i tekniken som avigsidorna. En viktig faktor för att kunna göra det är enligt Heim (ibid) att göra ingående studier av teknik; att "... ge språklig form åt det mänskliga mötet med vissa teknikformer". (Heim ibid, s 29.)

Virtualisering som forskningsprojekt

*Cyberkulturen uppfinner ett annat sätt att göra mänskligheten närvarande
inför sig själv än genom att påbjuda meningens enhet.*
(Pierre Lévy.)

Syftet med denna bok är att ge virtualisering ett meningsinnehåll.

Detta meningsinnehåll utgörs av för det första dess gestaltande karaktär, vilket gör virtualisering till ett upplevelseorienterat fenomen. Upplevelseförmåga framstår därför som en viktigt egenskap hos den som befinner sig i virtuella miljöer, oavsett det handlar om upplevelser av byggnader eller gemenskaper.

För det andra framstår virtualisering som ett mänskligt, mentalt försvinnande till en avgränsad värld. Den utgör ett inträde till en annan ontologi, där varken den fysiska världens sociala konventioner eller dess fysiska lagbundenheter kan antas gälla. Förutsättningarna för att virtualisering ska kunna bidra till något gott ligger i stor utsträckning i förståelsen av denna ontologi.

För det tredje förstås virtualisering som näraliggande fenomenet simulering. Likheten med simulering är att virtualisering genererar något som nödvändigtvis inte finns, men som man vill ska framträda. Skillnaden mellan simulering och virtualisering är att simulering ses som något som är skilt från verkligheten, som något som kan bedömas i förhållande till verkligheten. Jag pläderar för att en virtuell miljö är annorlunda än en fysisk miljö, men att bägge ingår i samma outgrundliga verklighet.

De empiriska studierna, vilka kontextualiserar virtualisering, bidrar till att se virtualisering också som något meningsfullt för somliga människor och potentiellt meningsfullt för andra. För att visa virtualiseringens potentiella farlighet och meningslöshet har jag däremot varit tvungen att utslutande utnyttja andra forskares erfarenheter.

Tolkningarna av mervärdet av virtualisering i dessa kontexter visar att i vissa fall stöds människors förmåga att utföra estetiska bedömningar, vilket i design- och planerings-sammanhang kan innebära att flera människor än i dag ges möjlighet att bidra med kvalitativa inslag i sådana processer. Virtua-

lisering har i och med det en potential att förändra rådande förhållanden i den fysiska världen – och att den potentialen bör övervägas noga vid design av exempelvis gestaltningsteknik för samhällsplanering. En dålig övervägning av denna potential kan leda till att de antaganden och värderingar om omvärlden som byggs in i gestaltningstekniska tillämpningar leder till det omvända: att gestaltningsteknik minskar politikens roll i samhällsplanering genom att endast ett intresse bland ett flertal representeras i en gestaltningsteknisk tillämpning.

I andra sammanhang skapar virtualisering förutsättningar för deltagarna i en virtuell gemenskap att skapa ett socialt kapital som är tillgängligt i den fysiska världen. Det som karaktäriserar detta sociala kapital i förhållande till socialt kapital som enbart skapas i den fysiska världen är tidens och platsens reducerade betydelse. Att upprätthålla denna sociala struktur som e-postlistan utgör med brev, tidningar, telefon eller andra tekniker i den fysiska världen vore praktiskt ogörligt.

Det förs naturligtvis normskapande diskussioner bland journalister i tidningar och tidskrifter och det skapas auktoritetsrelationer inom journalistkollektivet, till exempel genom fackföreningar. E-postlistan skapar där emot en möjlighet till informationsutbyte utan den fysiska världens tidsfördröjning. Den skapar även möjlighet fler människor att delta i normskapande diskussioner. Det betyder att fler människor kan delta i själva skapandet av socialt kapital i en virtuell gemenskap.

I dessa studier har också konstruktion och konstitution av virtualisering framträtt. Med konstruktion avser jag inte konstruktionen av programvaror eller dylika artefakter för att uppdaga virtualisering, utan den sociala konstruktionen av såväl existerande virtualisering som visioner om virtualisering i framtiden. Liksom hur deltagarna i den virtuella gemenskapen socialt konstruerade dess meningsinnehåll och hur något som lite förenklat kan liknas vid en konstitution växer fram.

Även om det inte har varit något uttalat syfte kan studier av mervärdet av virtualisering ge insikter kring frågan "Varför?". Varför deltar människor i virtuella gemenskaper? Att lyckas generera socialt kapital i en virtuell gemenskap är enligt min mening ett alldeles utmärkt skäl att delta – särskilt om det sociala kapitalet är av ett sådant slag som är svårt att generera i den fysiska världen.

Skulle det vara möjligt att använda sig av traditionella datortillämpningar – som exempelvis ett resebokningssystem eller ett bibliotekssystem – för att förstå virtualisering? Med andra ord, är inte min inledande definition av virtualisering så vid att också sådana datortillämpningar ryms inom den? Och vilken är i så fall skillnaden mellan att studera det för informatikforskning klassiska fenomenet datorisering och det jag här benämner virtualisering? Är inte gestaltningstekniken på stadsbyggnadskontoret och

e-postlistan två exempel på datoriseringsprocesser som också ska studeras som sådana?

Så länge vi behåller föreställningen om det virtuella som en skenvärld, en fiktion, är det lättare att upprätthålla skillnaden mellan datorisering och virtualisering. Datorisering är ingen lek, utan en seriös verksamhet. Svårare blir det när man som jag för betydelsen av virtualisering i riktning från fiktion till verklighet, från lek till allvar. Ändå vill jag påstå att det föreligger några skillnader i att förstå virtualisering och att förstå datorisering – även om fenomenen mycket väl kan överlappa varandra i flera avseenden.

Jag övertygad om att jag aldrig skulle göra de tolkningar jag har gjort om jag hade tänkt på mina empiriska fall som datoriseringsprocesser. Min förförståelse av datorisering är att skapa datoriserade hjälpmedel i syfte att effektivisera och rationalisera en viss social verksamhet. En datoriseringsprocess syftar till att förbättra resursutnyttjandet i verksamheten och/eller kvaliteten på verksamhetens resultat. Det innefattar vanligtvis en förståelse av datorteknik som verktyg; som ett medel för att uppnå vissa, närmast uteslutande ekonomiska, mål.

De framträdande skillnaderna mellan virtualisering och datorisering är för det första en skillnad i ontologisk status. Virtualisering leder oss till att tänka på informationsteknik som en plats, en miljö, en social värld parallellt med den fysiska. Det innebär ett annorlunda sätt att tänka på datoranvändning. Med datorisering tänker jag på aktiviteter som utförs i den fysiska världen där aktiviteterna utförs med hjälp av olika datorprogram som manipulerar data på ett för verksamheten optimalt sätt. Med virtualisering tänker jag på aktiviteter som sker i den virtuella världen med regler och konventioner som skapas med den virtuella världens förutsättningar. Dock inte i isolering från den fysiska världen – som jag visar i fallet med den virtuella gemenskapens sociala kapital, vilket är tillgängligt i den fysiska världen.

För det andra är det en större variation i målen när det gäller virtualisering. Målen med att skapa dessa platser varierar kraftigt och är inte alls nödvändigtvis knutna till ekonomiska aspekter. Det är till exempel svårt att uppfatta ekonomiska mål med att skapa en Mud och dagligen befinna sig där. Snarare handlar det om sociala mål. Och när det gäller gestaltningsteknikens tillämpning på stadsbyggnadskontoret framträder estetiska och demokratiska mål framför ekonomiska.

Skillnaden mellan datorisering och virtualisering hade troligtvis framträtt tydligare om jag hade valt andra exempel på virtualisering – till exempel Mud i stället för e-postlistan och en VR-tillämpning utan verksamhetsanknytning i stället för gestaltningstekniken på stadsbyggnadskontoret. Så det är valet av exempel som får mig att reflektera över datorisering

vs virtualisering – med andra exempel med mindre uppenbar anknytning till den fysiska världen hade en sådan reflektion knappast uppstått.

Som bidrag till att formulera en initial förståelse av virtualisering fungerar dock de empiriska exemplen i denna bok utmärkt – olikheten bidrar till att visa komplexitet hos virtualisering och att den kan framträda på olika sätt. Med i större utsträckning medvetet vald empirisk forskning kan mer specifika aspekter av virtualisering studeras, liksom att studier av ett särskilt av virtualisering utsatt område kan generera djupare förståelse.

Fenomenologiska studier av människors upplevelser av att befinna sig i ett flertal olika virtuella miljöer, och hur dessa uppfattas, skulle kunna skapa förståelse för vad en pluralism av virtualisering betyder för människor. Det skulle kunna tillföra något som går utöver de existerande studierna av människor som tillbringar en stor del av sina liv i huvudsak en och samma virtuella miljö.

Det vore även möjligt att avgränsa olika områden i den fysiska världen som har utsatts för virtualisering. Till skillnad från studier av människor som tillbringar tid i virtuella miljöer som konsekvens av egna beslut, det vill säga utan yttre tvång, kan man på detta sätt nå människor som på olika sätt tvingas – till exempel om arbetsgivaren kräver det – leva i virtuella miljöer. Ett brett studieområde skulle kunna formuleras "Virtualisering i arbetslivet", där valet av yrkesområde inte nödvändigtvis är det viktigaste för att bättre förstå virtualisering. Vad betyder ett nytt "där" för arbetsinnehållet? För kvaliteten på produkten av arbetet? För frihetsgraden i arbetet? För arbetsglädjen?

Ett annat relativt brett område är det offentliga virtualisering (som jag har snuddat vid i studien på stadsbyggnadskontoret). Virtualisering i politiken – vad betyder ett nytt "där" för politiskt arbete? För politiskt beslutsfattande? För demokratin? Fungerar politisk opinionsbildning bättre "där" än "här"?

Andra tydligt framträdande och aningen mera avgränsade områden är virtualisering i undervisning och virtualisering i handeln. Vad betyder ett nytt "där" för inläring? För inläringens sociala sida? Lär människor sig bättre "där" än "här"? Vad betyder ett nytt "där" för handel? För privatkunder? För säljorganisationer? Fungerar köp/säljprocessen bättre "där" än "här"?

Alla dessa frågor mynnar ut i en huvudfråga: Vad är möjligt att lära om mänsklig samvaro i den fysiska världen genom att studera mänsklig samvaro som uppstår i den plats datorer genererar? Uttryckt annorlunda: Kan den virtuella världen fungera som ett korrektiv till den fysiska?

Men vad jag än kommer att fokusera i framtiden så kommer jag att låta min forskning driva dit skrivandet bär mig. Precis som har varit fallet med denna bok.

Summary in English

On the Understanding of Virtualisation

1 Virtualisation: The Revelation of a New "There"

When I started to use different kinds of devices for computer-mediated communication over the Internet and other networks in the early nineties, I began to think of World Wide Web, Usenet News, virtual worlds, Multi-User Dungeons (MUD) and so on as "there". "There" became the virtual world, "here" the physical world.

Virtualisation is thereby seen as the process of creating, recreating or moving existing or non-existing objects or activities from the physical world to virtual environments. The focus is on the use and the intellectual and social context of the information technology that reveal virtualisation, rather than the construction of technological objects or the objects themselves.

The purpose of this licentiate thesis is to understand virtualisation. What is the meaning of virtualisation? Does virtualisation have a potential for changing the physical environment? What, if any, is the added value of virtualisation, and how can this value be formulated? Two empirical studies were conducted using qualitative methodology: virtualisation in societal planning and a study of a virtual community.

2 Qualitative Studies of Virtualisation

Among different kinds of qualitative approach the purpose of understanding a phenomenon led me to hermeneutics. This means that interpretation is a key word; to ascribe meaning to empirical phenomena.

The study of the virtual community was an observation study. During almost nine months the conversation in this Swedish spoken community was recorded and interpreted.

The study of virtualisation in societal planning was conducted at a city planning office in a middle-sized town in Sweden. The people interviewed were considered to be the significant actors in a city planning process – the responsible politician, the head architect and the IT-designer.

3 Virtualisation in Societal Planning

The most advanced virtual environment created at the city planning office was a virtual tunnel for bicycling and walking planned to be located under the main road. In this virtual environment it was possible to move through

and around the tunnel. This virtual tunnel was used not only as a presentation of an already decided project, but as a basis for decision.

The interpretation of the conversation with the informants is that visualisation technology (as the informants called it) is seen as a communication support for aesthetic judgement; one unique contribution of virtualisation to city planning is its possibility to change the perspective from which a virtualised object is experienced.

Virtualisation is also seen as a powerful force in city planning. The civic engagement can increase with the use of visualisation technology, because of the possibility to experience a planned building with visualisation technology instead of imagine the building from reading a blueprint.

4 Virtualised Communities

There has been a change in focus in the research of communities from place to network. A community is no longer seen only as geographically bounded, but also bounded by people's social networks which are upheld by different communication technologies, as e.g. cars, trains, aeroplanes, telephones and computer-mediated communication.

A virtual community is a number of people who see themselves as belonging to a community through the use of computer-mediated communication. The existence of virtual communities goes back to the seventies and eighties with San Francisco based virtual communities such as The Well (still existing) and CommuniTree (no longer existing) as two early examples.

An initial differentiation of virtual communities gives four kinds: Community Networks, Professional communities, Personal communities and "Communities of the third place". The first one is geographically bounded, the second is bounded by people's profession, the third by one individual's social network and the last one is not bounded by any similar restrictions, but is seen as, for example, a café or a pub, where anyone can meet anyone.

5 A Virtualisation of the Professional Conversation

The virtual place for the virtual community study is a Swedish mailing list for professional journalists and others who work professionally with information. This virtual community was observed during a period of 265 days and 2 494 postings to this list.

The participants are not quite sure if this list is a virtual community or an on-going publication on the Internet. Even if the rules of the list prohibit the participants from discussing norms of behaviour on the list they discuss this in such a way that the list is interpreted as a virtual community.

To participate in this virtual community is beneficial; the added value is formulated as social capital. By showing trust to the community, the participants exchange information and tips, discuss norms of journalism and create authority relations, in a way that creates social capital. This social capital supports them in their professional lives in the physical world.

6 On Virtualisation

One meaning of virtualisation is to create Gestalt quality. A Gestalt is an aggregate in the mind derived from sensations, and Gestalt quality is the factor that creates the Gestalt which exceeds the sensations. Virtualisation generates a Gestalt quality which supports the people's creation of Gestalts.

Another meaning of virtualisation is to arrange man's disappearance from the physical world, and an entrance to another logic. To live in virtual environments, e.g. virtual communities like MUD with an avatar representing the physical identity, expresses a will to disappearance.

Virtualisation has similarities with simulation. Understanding information as reality, instead of for or about reality, is a way to understand virtualisation. Simulation is to reveal something non-existent, and not necessarily to create a true or false picture to phenomena in reality, but also simulacra that hides the absence of reality or simulacra with no relation to reality at all.

7 Virtualisation Critized

Leaning on other researchers, some criticism of virtualisation are presented. The main criticism of the effect of virtualisation is reality's declining status. Virtualisation make artificial experiences look real and be apprehended as more fascinating than reality.

Virtual communities are impossible, because of the absence of a fundamental property of every physical community: obligations. And with an illusion of non-conflicts and unanimity they are basically anti-political and anti-democratic. It is too easy to leave a virtual community if a conflict among participants should occur – a mailing list can therefore never be a community.

Virtualisation – like other expressions of technology – have inbuilt accidents. Ships sink, cars crash and trains runs of the track. But the virtual accident is unknown, because it has not happened yet, and it is delocalised beyond our control. The foundation for a virtual accident is the split between the virtual and the real.

8 Virtualisation as Research Project

Even if it has not been the question for this thesis the interpretation of the added value of virtualisation gives insights to the question "Why?". Why

virtualise? To gain social capital by participating in a virtual community is a good reason to create and participate in virtual communities. To support civic engagement by virtualising planning proposals in societal planning is also a good reason to virtualise.

The goals of virtualisation are in my empirical examples social, aesthetical and political rather than economical, which I consider the most common goal when computers are implemented in social contexts.

Referenser

- Aase, Maja (1997). "Mot bättre vetande?" *Moderna Tider*, nr 86–87, s 23–27.
- Alpsten, Anders (1991). *"Tekniken är en svart kontinent". Paul Virilio och tekniken*. Stockholm: Avdelningen för idéhistoria, Stockholms universitet. (Idéhistoriska uppsatser nr 22.)
- Alvesson, Mats & Skoldberg, Kaj (1994). *Tolkning och reflektion. Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur.
- Anderson, Benedict (1992). *Den föreställda gemenskapen. Reflexioner kring nationalismens ursprung och spridning*. Göteborg: Daidalos.
- Aristoteles (1988). *Den nikomachiska etiken*. Göteborg: Daidalos.
- Asplund, Johan (1970). *Om undran inför samhället*. Lund: Argos.
- Asplund, Johan (1991). *Essä om Gemeinschaft och Gesellschaft*. Göteborg: Korpen.
- Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Baym, Nancy (1995a). "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication." I Jones, Steven (red): *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Baym, Nancy (1995b). "From Practice to Culture on Usenet." I Star, Susan Leigh (red): *The Cultures of Computing*. Oxford: Blackwell.
- Bernstein, Richard (1987). *Bortom objektivism och relativism. Vetenskap, hermeneutik och praxis*. Göteborg: Röda bokförlaget.
- Bogard, William (1996). *The Simulation of Surveillance. Hypercontrol in Telematic Societies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Borgmann, Albert (1995). "Information and Reality at the Turn of the Century". *Design Issues* Vol 11, Nr 2, s 21–30.
- Brattström, Hans (red) (1975). *Visualiseringsteknik. Medel för demokratisering och medinflytande i samhällsplanering*. Stockholm: Byggnadsrådet.
- Bromberg, Heather (1996). "Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds." I Shields, Rob (red): *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: SAGE Publications.

- Bryan, Cathy, Tsagarousianou, Rosa, Tambini, Damian (1998). "Electronic Democracy and the Civic Networking Movement in Context." I Tsagarousianou, Rosa et al: *Cyberdemocracy. Technology, Cities and Civic Networks*. London: Routledge.
- Churchman, C West (1971). *The design of inquiring systems: Basic principles of systems and organizations*. New York: Basic Books.
- Churchman, C West (1978). *Systemanalys*. Stockholm: Rabén & Sjögren.
- Ciborra, Claudio (1993). *Teams, Markets and Systems. Business innovation and information technology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coleman, James S (1988a). "The Creation and Destruction of Social Capital: Implications for the Law." *Journal of Law, Ethics & Public Policy*, Vol 3, s 375–404.
- Coleman, James S (1988b). "Social capital in the creation of human capital." *American Journal of Sociology*, 94, s S95–S120.
- Coleman, James S (1990). *Foundations of Social Theory*. Cambridge: The Belknap Press och Harvard University Press.
- Croon, Anna (1997). "R U Out There? On Personal Communities in Cyberspace." I Braa, Kristin & Monteiro, Eric (red): *Proceedings of IRIS 20 "Social Informatics"*, s 591–604. Oslo: Dept. of Informatics, University of Oslo.
- Croon, Anna & Ågren, P O (1998). "Fyra former av virtuella gemenskaper." *Human IT*, nr 2, s 9–20.
- der Derian, James (1997). "Interview with Paul Virilio." *Speed*, nr 1.4. Internetpublikation. <<http://www.arts.ucsb.edu/~speed>>.
- Dyson, Esther, Gilder, George, Keyworth, George, Toffler, Alvin (1994). *Cyberspace and the American Dream: A Magna Charta for the Knowledge Age*. Internetpublikation: The Progress of Freedom Foundation. <<http://seldy.townhall.com/pff/position.html>>
- Ehn, Billy, Löfgren, Orvar (1982). *Kulturanalys. Ett etnologiskt perspektiv*. Malmö: Liber.
- Ehn, Pelle (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Stockholm: Arbetslivscentrum.
- Eriksen, Thomas Hylland (1997). "Mångkulturens obehag." *Moderna Tider*, nr 82, s 26–33.
- Foster, Derek (1997). "Community and Identity in the Electronic Village." I Porter, David (red): *Internet Culture*. New York: Routledge.
- Francissen, Letty & Brants, Kees (1998). "Virtually Going Places: Square-shopping in Amsterdam's Digital City." I Tsagarousianou, Rosa et al:

- Cyberdemocracy. Technology, Cities and Civic Networks*. London: Routledge.
- Geertz, Clifford (1973). *The Interpretations of Cultures. Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Geertz, Clifford (1979). "From the Native's Point of View: On the Nature of Anthropological Understanding." I Rabinow & Sullivan (red). *Interpretive Social Science: A Reader*. Berkeley: University of California Press.
- Genosko, Gary (1994). *Baudrillard and Signs. Signification Ablaze*. New York: Routledge.
- Gren, Martin (1990). *Den flygande byråkraten. Om postmodern samhällsplanering och planeringens postmoderna villkor*. Göteborg: Kulturgeografiska institutionen, Göteborgs universitet.
- Gulia, Milena & Wellman, Barry (1995). "Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities." I *Communities in Cyberspace* (under publicering). Internetadress: <<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/wellman.htm>>. Utskriftsdatum: 960920.
- Hafner, Katie & Lyon, Matthew (1996). *Where Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Hafner, Katie (1997). "The Epic Saga of The Well." *Wired*, May.
- Harasim, Linda (1993). "Networks: Networks as Social Space." I Harasim, Linda (Ed.) *Global Networks. Computers and International Communication*. Cambridge Mass: The MIT Press.
- Hasselblad, Hans (1998). "Den nationella IT-kommissionen som modern maktutövning." *Häftan för kritiska studier*, nr 1, s 3–19.
- Hayles, Katherine (1996). "Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies Back into the Picture." I Moser, Mary Anne (red): *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Heidegger, Martin (1974). *Teknikens väsen och andra uppsatser*. Stockholm: Rabén & Sjögren.
- Heim, Michael (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Heim, Michael. (1998). "Virtuell realism." I Hemer, O & Nilsson, J O: *I Transformation. Kulturen i den virtuella staden*. Lund: Aegis.
- Hill, Will, Stead, Larry, Rosenstein, Mark, Furnas, George (1994). *Recommending and Evaluating Choices in a Virtual Community of Use*. Bell Communications Research. Internetpublikation. <<http://community.bellcore.com/navigation/videos.html>>. Utskriftsdatum: 961930.

- Holmberg, Ulrika & Söderlind, Eva (1995). *Datorns värderingar – en studie av datortillämpningars förmåga att förmedla värderingar*. Umeå: Inst för informatik, Umeå universitet. Rapport nr UMADB-C 95.02.
- Horn, Stacey (1998). *Cyberville. Clicks, Culture, and the Creation of an On-line Town*. New York: Warner Books.
- Ilshammar, Lars & Larsmo, Ola (1997). *net.wars. Kampen om nätet*. Stockholm: Atlas.
- Ingman, Sissi (1997). *Förtroende och datorbruk*. Lund: Institutionen för informatik, Lunds universitet. (Doktorsavhandling.)
- Jacobs, Jane (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. London: Jonathan Cape.
- Johnstone, Bob (1995). "The M.U.D.S People Play. Or, How to Get a Head in the Computer Game Business." *Intersect Japan*. Internetpublikation. <<http://www.intersectjp.com/cyber.html>>. Utskriftsdatum: 960910.
- Kling, Rob (1996). "Computers as Tools and Social Systems: The Car-Computer Analogy." I Kling, Rob (red): *Computers and Controversy*. San Diego: Academic Press.
- Kollock, Peter & Smith, Marc (1994). *Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities*. Internetpublikation. <<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/vcommons.htm>>. Utskriftsdatum: 960508.
- Kroker, Arthur & Weinstein Michael (1994). *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*. New York: St. Martins Press.
- Kvale, Steinar (Red) (1989). *Issues of Validity in Qualitative Research*. Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, Steinar (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.
- Köhler, Wolfgang (1930). *Gestalt Psychology*. London: G. Bell and Sons.
- Lapachet, Jaye (1996). *Virtual Communities: The 90's Mind Altering Drug or Facilitator of Human Interaction?* Internetpublikation. <http://bliss.SIMS.Berkeley.edu/impact/students/jaye/jaye_asis.html>. Utskriftsdatum: 961030.
- Lea, Martin & Spears, Russel (1995). "Love at First Byte? Building Personal Relationships Over Computer Networks." I Wood, J & Duck, S (red): *Under-Studied Relationships. Off the Beaten Track*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

- Levén, Per (1997). *Kontextuell IT-förståelse*. Umeå: Inst för informatik, Umeå universitet. (Doktorsavhandling.)
- Lévy, Pierre (1998). "Cyberkulturen – universalism utan totalitet". I Hemer, O & Nilsson, J O: *I Transformation. Kulturen i den virtuella staden*. Lund: Aegis.
- Lindkvist, Mikael (1995). *Virtual Reality som informationsförmedlare*. Umeå: Institutionen för informatik, Umeå universitet. Rapport UMADB D-95.05.
- Lundequist, Jerker (1992). *Designteorins kunskapsteoretiska och estetiska utgångspunkter*. Stockholm: Kungliga tekniska högskolan, Institutionen för arkitektur.
- Lyotard, Jean-Francois (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press.
- Martin, Hans-Peter & Schumann, Harald (1997). *Globaliseringsfällan. Angreppet på demokrati och välfärd*. Stockholm/Stehag: Symposium.
- Mitcham, Carl (1994). *Thinking through Technology. The Path between Engineering and Philosophy*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Mitchell, William (1997). *Den digitala staden*. Stockholm: Norstedts.
- Nationalencyklopedin. Höganäs: Bra Böcker.
- Negroponte, Nicholas (1995). *Leva digitalt*. Stockholm: Bonniers.
- Nussbaum, Martha (1995). *Känslans skärpa, tankens inlevelse. Essäer om etik och politik*. Stockholm: Symposium.
- Nylund, Katarina (1992). *Nordisk samhällsplanering. Från modernismens enkelriktade gata till postmodernismens återvändsgränd*. Stockholm: Nordiska institutet för samhällsplanering.
- Nylund, Katarina (1995). *Det förändrade planeringstänkandet*. Stockholm: Nordiska institutet för samhällsplanering. (Doktorsavhandling.)
- Oldenburg, Ray (1989). *The Great Good Place. Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. New York: Paragon House.
- Olsson, Anders R (1996). *IT och det fria ordet. Myten om storebror*. Stockholm: Juridik & Samhälle.
- Paccagnella, Luciano (1998). "Language, Network Centrality, and Response to Crisis in On-Line Life: A Case Study on the Italian *cyber_punk* Computer Conference." *The Information Society*, 14 (2), s 117–135.
- Parks, Malcolm & Floyd, Kory (1996). "Making friends in Cyberspace." *Journal of Communication*, 46 (1).

- Proposition 1995/96:125. *Åtgärder för att bredda och utveckla användningen av informationsteknik*. Stockholm: Statsrådsberedningen.
- Proposition 1997/98:15. *Ansvar för elektroniska anslagstavlor*. Stockholm: Justitiedepartementet.
- Putnam, Robert D (1993). "The Prosperous Community. Social Capital and Public Life." *The American Prospect*, No 13, s 35–42.
- Putnam, Robert D (1995). "Bowling Alone: America's Declining Social Capital." *Journal of Democracy*, 6:1, January 1995, s 65–78.
- Putnam, Robert D (1996a). *Den fungerande demokratin. Medborgarandans rötter i Italien*. Stockholm: SNS förlag.
- Putnam, Robert D (1996b). "The Strange Disappearance of Civic America." *The American Prospect*, No 24.
- Ramírez, José Luis (1994). "Förnuft som plats för känsla." I *Plats för känsla. Samhällsplanering och mening*. Stockholm: Byggforskningsrådet.
- Reid, Elisabeth (1995). "Virtual Worlds: Culture and Imagination." I Jones, Steven (red): *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Rheingold, Howard (1993). "A Slice of Life in My Virtual Community." I Harasim, Linda (red): *Global Networks. Computers and International Communication*. Cambridge Mass: The MIT Press.
- Rheingold, Howard (1994). *The Virtual Community. Finding Connection in a Computerized World*. London: Secker & Warburg.
- Robins, Kevin (1998). "Cyberrummet och världen vi lever i." I Hemer, O & Nilsson, J O (red): *I Transformation. Kulturen i den virtuella staden*. Lund: Aegis.
- Rossney, Robert (1996). "Metaworlds." *Wired*, June 1996.
- Råde, Lennart (1987). *Simulering*. Lund: Studentlitteratur.
- Salner, Marcia (1989). "Validity in Human Science Research." I Kvale, S (red): *Issues of Validity in Qualitative Research*. Lund: Studentlitteratur.
- Sandström, Ulf (1989). *Arkitektur och social ingenjörskonst. Studier i svensk arkitektur- och bostadsforskning*. Linköping: Tema teknik och social förändring, Linköpings universitet. (Doktorsavhandling.)
- Schiels, Rob (1996). *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Schmidtke, Oliver (1998). "Berlin in the Net: Prospects for Cyberdemocracy From Above and From Below." I Tsagarousianou, Rosa et al: *Cyberdemocracy. Technology, Cities and Civic Networks*. London: Routledge.

- Schuler, Douglas (1996a). *New Networks Community. Wired for Change*. New York: Addison-Wesley.
- Schuler, Douglas (1996b). "How to Kill Community Networks. Hint: We May Have Already Started..." *The Network Observer*, January. Internet-adress: <<http://communication.ucsd.edu/pagre/tno.html>>. Utskriftsdatum: 970110.
- Slouka, Mark (1995). *War of the Worlds. Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. New York: Basic Books.
- Smets, Gerda et al (1995). "Designing in virtual reality: perception-action coupling and affordances". I Carr, Karen & England, Rupert (red): *Simulated and Virtual Realities. Elements of Perception*. London: Taylor & Francis.
- Smith, Barry (1988). "Gestalt Theory: An Essay in Philosophy." I Smith, B (red): *Foundations of Gestalt Theory*. München: Philosophia Verlag.
- Smith, Marc (1996). *Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons*. Los Angeles: Department of Sociology. Internetadress: <<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csos/virtcomm.htm>>. Utskriftsdatum: 961129.
- Sotto, Richard (1998). "En intervju med Bruno Latour." I Latour, B: *Artefaktens återkomst*. Stockholm: Nerenius & Santérus förlag.
- SOU 1995:68. *IT-kommissionens arbetsprogram 1995–1996*. Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- SOU 1997:14. *IT i kulturens tjänst. Kulturnät Sveriges slutbetänkande*. Stockholm: Kulturdepartementet.
- SOU 1997:63. *Sverige inför epokskiftet*. Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- SOU 1998:65. *Nya tider, nya förutsättningar...* Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- Starr, Paul (1994). "Seductions of Sim: Policy as a Simulation Game." *The American Prospect*, nr 17, s 19–29.
- Stolterman, Erik (1991). *Designarbetets dolda rationalitet. En studie av metodik och praktik inom systemutveckling*. Umeå: Institutionen för informationsbehandling, Umeå universitet. (Doktorsavhandling.)
- Stone, Rosanne Allucquere (1991). "Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures." I Benedikt, Michael (red): *Cyberspace. First Steps*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Stone, Rosanne Allucquere (1997). *Eros vs. Technos*. Stockholm: Norstedts.
- Sudweeks, Fay & Rafaeli, Sheizaf (1996). "How Do You Get a Hundred Strangers to Agree?: Computer Mediated Communication and Colla-

- boration." I Harrison, T & Stephen, T: *Computer Networking and Scholarly Communication in the Twenty-First-Century University*. New York: The State University of New York Press.
- Suler, John (1996a). *Life at the Palace. A Cyberpsychology Case Study*. Internetpublikation. <<http://www1.rider.edu/~suler/psygyber/palacestudy.html>>. Utskriftsdatum: 961017.
- Suler, John (1996b). *On Being a God. An Interview with Jim Baumgardner*. Internetpublikation. <<http://www1.rider.edu/~suler/psygyber/jbum.html>>. Utskriftsdatum: 961017.
- Suler, John (1996c). *The Psychology of Avatars and Graphical Space in Visual MOO's or How I Learned to Stop Worrying and Love My Palace Props*. Internetpublikation: <<http://www1.rider.edu/~suler/psygyber/psyav.html>>. Utskriftsdatum: 961017.
- Tambini, Damian (1998). "Civic Networking and Universal Rights to Connectivity: Bologna." I Tsagarousianou, Rosa et al: *Cyberdemocracy. Technology, Cities and Civic Networks*. London: Routledge.
- Tassel, Joan Van (1996). "Yakety-Yak, Do Talk Back!: PEN, the Nation's First Publicly Funded Electronic Network, Makes a Difference in Santa Monica." I Kling, Rob (red): *Computers and Controversy. Value Conflicts and Social Choices*. (Andra upplagan.) San Diego: Academic Press.
- Taylor, Michael (1987). *The Possibility of Cooperation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thomas, Jim (1996). "Introduction: A Debate about the Ethics of Fair Practices for Collecting Social Science Data in Cyberspace." *The Information Society*, 12 (2), s 107–117.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, Sherry (1996). "Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace." *The American Prospect* nr 24, s 50–57.
- Turkle, Sherry (1997). "Seeing Through Computers. Education in a Culture of Simulation." *The American Prospect* nr 31, s 76–82.
- Valtersson, Maria (1996). *Virtuella samhällen*. Umeå: Institutionen för informatik, Umeå universitet. (Rapport nr SPD 96.06.)
- Virilio, Paul (1986). *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. New York: Semiotext(e).
- Virilio, Paul (1996). *Försvinnandets estetik*. Göteborg: Korpens förlag.
- Virilio, Paul (1997a). *Open Sky*. London: Verso.

- Virilio, Paul (1997b). "Speed and Information: Cyberspace Alarm!" *CTHEORY*. Internetpublikation. <http://www.ctheory.com/a30-cyberspace_alarm.html>. Utskriftsdatum: 970305.
- von Ehrenfels, Christian (1988 [1890]). "On 'Gestalt Qualities'". I Smith, B (red): *Foundations of Gestalt Theory*. München: Philosophia Verlag. (I original: "Über 'Gestaltqualitäten'". *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Philosophie*, 14, s 249–292.
- Watson, Nessim (1997). "Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community." I Jones, Steven: *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*. Thousand Oakes: SAGE Publications.
- Walther, Joseph (1994). "Anticipated Ongoing Interaction Versus Channel Effects on Relational Communication in Computer-Mediated Interaction". *Human Communication Research*, Vol 20, No 4, s 473–501.
- Walther, Joseph (1995). "Relational Aspects of Computer-mediated Communication: Experimental Observations over Time." *Organization Science*, Vol 6, No 2, s 186–203.
- Webster's (1986). *Webster's Third New International Dictionary*. Springfield, Mass: Merriam-Webster.
- Wellman, Barry (Red) (1988). *Social structures. A Network Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilbur, Shawn (1997). "An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity." I Porter, David (red): *Internet Culture*. New York: Routledge.
- Wilson, Louise (1997). "Cyberwar, God and Television: An Interview with Paul Virilio." I Kroker, Arthur & Kroker, Marilouise: *Digital Delirium*. Montreal: New World Perspectives.
- Winner, Langdon (1997). "Cyberlibertarian Myths and the Prospects for Community." *Computers and Society*, September, s 14–19.
- Wood, Julia T & Duck, Steve (Red) (1995). *Under-Studied Relationships. Off the Beaten Track*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Ågren, P O (1997). "Virtual Community Life: A Disappearance to Third Places for Social Capital." I Braa, Kristin & Monteiro, Eric (red): *Proceedings of IRIS 20 "Social Informatics"*, s 683–694. Oslo: Dept. of Informatics, University of Oslo.

Umeå universitet
Institutionen för informatik

Publicerade rapporter i serierna:

**Research Reports in Information Processing and Computer Science
UMADP-RRIPCS med ISSN 0282-0579 (serien avslutades vt 96) samt**

**Research Report, Department of Informatics.
RR med ISSN 1401-4572 (serien påbörjades ht96)**

UMADP-RRIPCS:

1. Bergman, B., Brodén, B. & Granlund, J.: Från projektering till produktion – Erfarenheter från två installationer av datorbaserade tillverkningsystem. Report UMADP-RRIPCS 1.84, 1984.
2. Ivanov, K.: Expert-Support Systems: The New Technology and the Old Knowledge. Report UMADP-RRIPCS 2.86, 1986.
3. Forsgren, O.: Samskapande datortillämpningar – en systemteoretisk ansats för lösning av vissa förändringsproblem vid administrativ datoranvändning. Report UMADP-RRIPCS 3.87, 1987. (Doctoral Thesis).
4. Zellini, P. & Ivanov, K.: Humanistic and Ethical Aspects of Mathematics. Report UMADP-RRIPCS 4.88, 1988.
5. Nilsson, K.: Project Description – Design of Interactive Information Systems. Report UMADP-RRIPCS 5.87, 1987.
6. Nilsson, K.: Some Problems on Data Modelling and Interactive Database Applications. Report UMADP-RRIPCS 6.88, 1988.
7. Nilsson, K.: A Model of Relational Algebra. Report UMADP-RRIPCS 7.89, 1989.
8. Nilsson, K.: Designing for Creativity – Toward a Theoretical Basis for the Design of Interactive Information Systems. Report UMADP-RRIPCS 8.89, 1989.
9. Forsgren, O. & Ivanov, K.: From Hypertext to Hypersystem. Report UMADP-RRIPCS 9.90, 1990.

10. Ivanov, K.: Learning to Design Learning Systems – The Metaphor of Future Generations and Computer Technology. Report UMADP-RRIPCS 10.90, 1990.
11. Ivanov, K.: Critical Systems Thinking and Information Technology – Some Summary Reflections, Doubts, and Hopes Through Critical Thinking Critically Considered, and Through Hypersystems. Report UMADP-RRIPCS 11.90, 1990.
12. Ivanov, K.: Information Systems Design Through Creativity – A tutorial route towards aesthetics and ethics. Report UMADP-RRIPCS 12.90, 1990.
13. Ivanov, K.: Hypersystems – A Base for Specification of Computer-Supported Self-Learning Social Systems. Report UMADP-RRIPCS 13.91, 1991.
14. Stolterman, E.: Designarbetets dolda rationalitet – En studie av metodik och praktik inom systemutveckling. Report UMADP-RRIPCS 14.91, 1991. (Doctoral Thesis).
15. Whitaker, R.: Venues for Contexture – A Critical Analysis and Enactive Reformulation of Group Decision Support System. Report UMADP-RRIPCS 15.92, 1992. (Doctoral Thesis).
16. Ivanov, I.: Proceedings of the 14th IRIS – Revised papers of the 14th Information Systems Research Seminar in Scandinavia, Umeå-Lövånger, 11-14 August, 1991. Report UMADP-RRIPCS 16.92, 1992.
17. Forsgren, O. m.fl.: Idealorienterad Design – Om konsten att hålla idealen levande i systemutveckling. Report UMADP-RRIPCS 17.94, 1994.
18. Grönlund, Å.: Public Computer Systems, The Client-Organization Encounter, and the Societal Dialogue. Report UMADP-RRIPCS 18.94, 1994. (Doctoral Thesis).
19. Levén, P.: Från användning till handling – Om kvalitet i ett marknadsorienterat informationssystem. Report UMADP-RRIPCS 19.95, 1995. (Licentiate Thesis).

Research Report

- 97.01 Kaptelinin, V & Nardi, B A: The Activity Checklist: A Tool for Representing the "Space" of Context. Report RR-97.01, 1997.
- 97.02 Levén, P: Kontextuell IT-förståelse. Report RR-97.02, 1997 (Doctoral Thesis).

