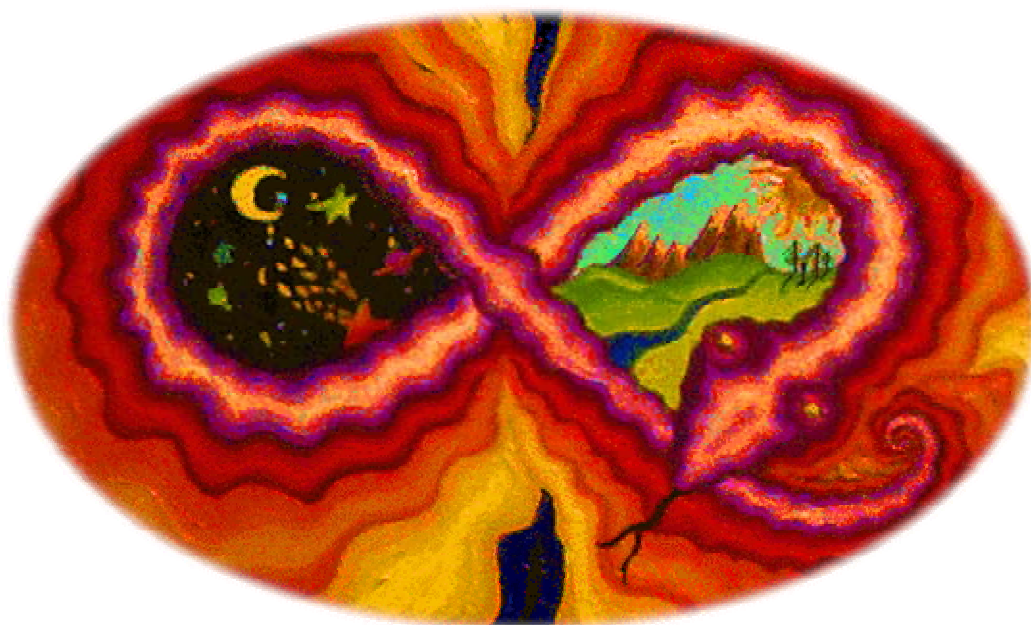


# Nye forestilte fellesskap?

En studie av relasjoner mellom mennesker  
som møtes i vIRCeligheten



Anne Ekornholmen

Hovedoppgave ved Institutt for medievitenskap  
Universitetet i Bergen  
mai 2000

## Forord

---

What sort of relationship is formed between people who experience each other only through electronic media (Meyrowitz 1985:119)?

Utgangspunktet for oppgaven var dette spørsmålet fra boka *No Sense of Place*. Nysgjerrigheten ble vakt, samtidig som ambisjonene begynte å spire; disse teoriene bør prøves ut på studier av Internett. I etterkant av arbeidet med denne oppgaven har jeg ikke lenger tall på alle historiene jeg har blitt fortalt underveis, om kjærestes som møttes på nettet, om entusiaster som har reist til USA, Paris og Sverige for å treffe en de bare kjente via tastaturet. Flere av hovedpersonene i historiene trodde ikke selv at slike relasjoner var mulig før de opplevde det, og også jeg startet som skeptiker. Men alle fortellingene 'fra virkeligheten' ga meg tro på at det *er* et utforsket område for sosiale forbindelser på nettet. En stor takk går derfor til alle som har spurt, fortalt og diskutert problemstillingen med meg i løpet av de siste par årene. Jeg er glad dere ikke slo dere til ro med min énsetnings-variant, når dere lurte på hva jeg *egentlig* skrev om. Det har gitt meg mange viktige innspill underveis.

De utrolig positive informantene mine fortjener mange slags takk. Uten deres refleksjoner og erfaringer omkring dette trivielle og mystiske temaet, hadde jeg stått og stampet i døde, elektroniske tekster. Takk også til veileder Karl Knapskog for all oppfølging. Han fikk meg til å tro at det var mulig å gjennomføre prosjektet på normert tid. Jan Henriksen ved edb-seksjonen på SV-fakultetet får takk for forvirrende og oppklarende samtaler om IRC, chatting og tekniske vidervedigheter da oppgaven var helt i startfasen.

Jeg hadde kanskje aldri kommet i havn, hvis det ikke var for all tida jeg har tilbrakt på pauserommet for å avregere med studenter i samme båt. Takk til dere jentene som jeg har delt mange frustrasjoner, diskusjoner og latterkuler med.

♪ Og takk til Torbjørn for korrekturlesing, middager og tålmodighet.

Bergen, mai 2000

# Innhold

---

<b>Forord</b> .....	<b>2</b>
<b>Innhold</b> .....	<b>3</b>
<b>Kapittel 1 – veien inn i cyberspace</b> .....	<b>5</b>
1.1 Den virtuelle kafeen .....	5
1.2 Globalisering på mikronivå? .....	6
1.3 Cyberspace.....	8
1.4 Samfunn, kultur og fellesskap .....	9
1.5 Fellesskapets forutsetninger.....	11
1.5.1 Tid og sted .....	12
1.5.2 Anonymitet.....	12
1.5.3 Språklig ekspressivitet.....	14
1.6 Framdrift og struktur .....	15
<b>Kapittel 2 – hvem, hva, hvordan?</b> .....	<b>17</b>
2.1 Fra telegraf til Internett.....	17
2.1.1 Medietyper på nett.....	18
2.3 Teorier om relasjoner.....	20
2.4 Empirisk materiale: IRC.....	23
2.4.1 Nett og kanaler.....	24
2.5 Utvalgets kvaler .....	25
2.5.1 Dynamiske kanaler .....	26
2.5.2 Tidspunkt og tidssoner.....	27
2.6 Metode: tekstanalyse.....	28
2.6.1 Samtaler og kausalitet .....	29
2.7 Cyberinformantene .....	32
2.7.1 Intervjusituasjonen.....	33
<b>Kapittel 3 – samtidigheten: tid og sted</b> .....	<b>37</b>
3.1 No sense of place .....	38
3.2 Forestilt og virtuelt .....	40
3.2.1 Hvilken virkelighet?.....	42
3.3 Fremmede og like .....	44
3.3.1 Finnes det 'Gemeinschaft'?.....	45
3.4 Netizen – borger av cyberspace.....	46
<b>Kapittel 4 – anonymitetens frihet</b> .....	<b>48</b>
4.1 The mystery of it all.....	49
4.2 Vær v@rsom.....	51
4.3 Sosiale miljøer .....	53
4.4 Valg av navn – hvem er du?.....	57
4.5 Flere medmennesker.....	61
4.5.1 En felles back stage.....	61
4.6 Parasosial interaksjon.....	64

<b>Kapittel 5 – det inkluderende språket.....</b>	<b>67</b>
5.1 Språklig økonomisering: mot en muntlig stil.....	69
5.1.1 Feiltasting, setninger og ordvalg.....	69
5.1.2 Forkortelser.....	72
5.2 Kreativ språkbruk: simulering av nærhet.....	75
5.2.1 Symbolene.....	75
5.2.2 Tegnsetting.....	78
5.2.3 Onomatopoetikon.....	79
5.3 Språklæring som sosialisering.....	79
5.3.1 Lek.....	80
5.4 Henvendelsesmåte og tiltaleformer.....	83
5.5 Den symmetriske samtalen.....	84
5.5.1 Pseudointimitet.....	86
5.5.2 Globale kontakter.....	88
5.5.3 Interessefellesskapet.....	89
5.6 Samtalen skaper samfunnet – kommunikasjon som kultur.....	92
<b>Kapittel 6 – oppsummering: forestillinger om fellesskap.....</b>	<b>95</b>
6.1 Samtidige medmennesker.....	97
6.2 Nye forestilte fellesskap.....	98
6.2.1 Det virtuelle og reelle.....	99
6.2.2 ...i samtalens elektroniske tråd.....	100
6.3 Fellesskap i anonymitet?.....	101
6.4 Mennesker vil høre til.....	102
6.4.1 Avanserte kontaktannonser?.....	104
6.5 Fellesskapet er der – hva med teoriene?.....	105
6.6 Subkulturelle kosmopolitter.....	108
6.6.1 Transnasjonal moral.....	111
<b>Appendiks.....</b>	<b>114</b>
Intervjuguide (norsk / engelsk).....	114
Kausalitetsdiagram.....	116
Samtaleutdraget som kausalitetsdiagrammet er laget over.....	120
Ordlister.....	127
Figurlister.....	130
<b>Referanser.....</b>	<b>132</b>
Bibliografi.....	132
Elektroniske kilder: Internett, cd-rom, e-post.....	138
Andre kilder.....	140



## Kapittel 1 – veien inn i cyberspace

---

### 1.1 Den virtuelle kafeen

Å befinne seg på en pratekanal arter seg på mange måter som å sitte på en kafé, med et mylder av folk og et sammensurium av samtaler som fyller rommet på kryss og tvers. Der sitter kanskje 80, kanskje ti mennesker og 'taster' i munnen på hverandre. Du har fylt ut et registreringsskjema før du får komme inn, en slags innskriving i manntall. Dermed legges det opp til at du skal bli stamgjest på akkurat denne virtuelle kaféen, og her er det alltid ledig bord.

Jeg logger meg på og ser flere samtaler utspille seg. Man kan bli sittende og lurke<sup>1</sup>, men jeg bestemmer meg for å være med og snakke med noen. Introduksjonsreplikken 'Hello talk 2 me!', er neppe en setning man høylydt ville ytret ved inntreden på Café Opera en vanlig dag i september. Men på nettet er folkeskikk og vanlig henvendelsesmåte redusert til en blek etterligning av det fysiske livs tilbakeholdenhet overfor fremmede mennesker. Her er det lytting ved bordene, roping og innblanding, hvisking, sladring og mye latter. Det kan føles vanskelig å dumpe opp i andres samtaler når man enten må avbryte eller henge seg på et tema som blir diskutert. Men noen har sett meg komme, og jeg får kontakt ved at de henvender seg til meg.

Formålet med denne oppgaven er å studere utviklingen av fellesskap gjennom å analysere kommunikasjon og interaksjon på Internett som en meningsbærende og meningsskapende sosial situasjon. Tema er menneskers møter gjennom bruk av pratekanaler. Hvilke former for fellesskap dannes gjennom kommunikasjon via det elektroniske mediet? Hva skjer med oppfatningen av oss og *de andre* gjennom bruken av Internett som interaksjonskanal? Er det elementer i denne formen for samhandling som røkter ved tradisjonelle oppfatninger av fellesskap og tilhørighet?

Verdensveven er blitt beskrevet som *the web of insignificance*. Med en allusjon til Max Webers karakteristikk av kultur, antydes at interaksjonen på nettet er betydningsløs og

---

<sup>1</sup> Lesing uten å delta aktivt, av det engelske begrepet to lurk – å stå og lure. Det karakteriseres også som at man er en online voyeur (Jackson m.fl. 1996).

uvesentlig. Frank Weinreich avviser at noe slikt som et digitalt fellesskap eksisterer. ”How far can mediated contacts constitute community? I believe they can not. [...] You communicate through networks but you don't live in them” (Weinreich 1997). Filosofi- og kommunikasjonsviteren sier at fellesskap, grupper av mennesker som deler hverandres liv, enten *lever sammen* i det fysiske liv, ellers utgjør de per definisjon ikke et fellesskap.

Hva er det da som gjør at mennesker tilbringer timevis foran dataskjermen, fullstendig fengslet av tastaturet? Hvordan forklarer man at enkelte opplever å bli oppslukt i skriftlig samtale, og emosjonelt knyttet til mennesker de aldri har møtt? Webers ’web of *significance*’ sikter til alle de nett mennesker kontinuerlig spinner omkring seg i sin daglige atferd. Det er denne nettmetaforen sosialantropolog Clifford Geertz trekker veksler på når han formulerer sin kulturdefinisjon, og også gir vitenskapsteoretiske anvisninger for studiet av kultur:

Mennesket er et dyr, viklet inn i meningsbærende nett som det selv har spunnet. Jeg mener at det er kulturen som er disse nettene, og at analysen av den dermed ikke er en eksperimentell vitenskap på søken etter lover, men en fortolkende vitenskap, på søken etter mening (Geertz 1973:5)<sup>2</sup>.

Det digitale, elektroniske nettet er kanskje et av de mest konkrete og håndfast synlige nett moderne mennesker spinner rundt seg. Denne oppgaven vil prøve å vise at mange faktisk finner betydningsfulle fellesskap, og utvikler følelser av samhörighet med andre mennesker på Internett, uten at de deler felles fysisk nærvær. I det følgende skal vi undersøke hvilken betydningsdannelse som skjer gjennom kommunikasjonsformene på Internett, og hva en eventuell fellesskapsfølelse baserer seg på.

## 1.2 Globalisering på mikronivå?

Antall daglige nettbrukere på verdensbasis anslås i dag til å være 201 millioner. 47,5 millioner av disse sies å befinne seg i Europa, og én million av dem er her i Norge<sup>3</sup>. Siktemålet i denne studien er på ingen måte å profetere at vår totale sosiale omgang om få år er redusert utelukkende til elektroniske meldinger. I stedet er ønsket å bidra til kartlegging av et område som berører stadig flere mennesker, og viser seg å være svært meningsfullt for de som er

---

<sup>2</sup> Min oversettelse fra originalen på engelsk.

<sup>3</sup> Jfr. *Dagbladet: er du e?* [1998] 2000. Norsk Gallups InterTrack-undersøkelse for februar 2000, viser at 2,2 millioner nordmenn over 13 år har *tilgang* til nettet. Det er en økning på 36% fra februar året før. 1,8 millioner

involvert. Foreløpig vet vi lite om omfanget av denne kommunikasjonen, hva brukerne egentlig vil oppnå, og hvilke konsekvenser det har. Men fordi dette dreier seg om kommunikasjon over landegrenser, skal vi relatere fenomenet til diskusjonen om globalisering. Globalisering

may be thought of initially as the widening, deepening and speeding up of worldwide interconnectedness in all aspects of contemporary social life, from the cultural to the criminal, the financial to the spiritual (Held m. fl. 1999:2).

Denne oppgaven tar for seg én menneskelig arena av mange områder der visse globaliseringstendenser kan etterspores. Selve begrepet globalisering brukes i et utall av sammenhenger, og er kommet i fare for å bli vår tids store klisjé. Likevel beskriver det en oppfatning av at verden raskt er i ferd med å formes til *ett felles sosialt sted*. I dette ligger blant annet at utvikling og endringer i én del av verden vil kunne få dype konsekvenser for livsførselen for individer og fellesskap på den andre siden av kloden (Held m.fl. 1999:1). Så langt har forskere spesielt vært opptatt av transnasjonale prosesser på et *makronivå*. Det inkluderer særlig globaliseringsteorier omkring markedsøkonomisk og politisk utveksling, og samhandling mellom nasjoner og verdensdeler (se for eksempel Castells [1996] 2000).

Det finnes imidlertid ikke like mye litteratur om verdensomspennende sosiale eller kulturelle prosesser på *individnivå*. Når enkeltmenneskers transnasjonale samhandling først de siste fem-seks årene har blitt tema for større publikasjoner<sup>4</sup>, finnes årsaken særlig i at muligheten for verdensomspennende kommunikasjon på tvers av nasjonale grenser først nylig har nådd vanlige mennesker med full tyngde. Det skjedde nettopp gjennom tilgangen til Internett, som nærmest eksploderte omkring 1993<sup>5</sup>, og siden bare har økt.

Med Internett kom for alvor interessen for å studere hva interaksjon på mikronivå kan bety for menneskers virkelighetsoppfatninger og fellesskapsfølelse. Det er også på dette nivået denne oppgaven posisjonerer seg, som en studie av hvordan enkeltindivider makter å forholde seg til, og benytte seg av mulighetene ved det Anders Johansen har kalt *verdensøyeblikket*

---

nordmenn *var* på nettet i februar i år, en vekst på 58% i forhold til samme måned i 1999, og omkring 100 000 flere enn i januar dette år (referert i Eyes Electronic 14.03.2000).

<sup>4</sup> Er man ute etter aktuelle teorier på dette området, bør man studere ikke bare medievitenskap, men også tilgrensende og grunnleggende fag som sosialantropologi, sosiologi og psykologi.

<sup>5</sup> WWW som brukergrensesnitt ble introdusert i 1991 og fikk sitt markerte gjennombrudd i 1993. Siden har utbredelsen til stadig flere deler av verden bare akselerert (Liestøl og Rasmussen 1998:1).

(Johansen 1996:262). Hva følelsen av et slikt verdensøyeblikk kan gå ut på, skal vi innledningsvis forsøke å beskrive gjennom begrepene *cyberspace* og *virtual reality*.

### 1.3 Cyberspace<sup>6</sup>

[C]yberspace is a repository for collective cultural memory – it is popular culture, it is narratives created by its inhabitants that remind us who we are, it is life as lived and reproduced in pixels and virtual texts. It is sacred and profane, it is workspace and leisure space, it is a battleground and a nirvana, it is real and it is virtual, it is ontological and phenomenological (Fernback 1997:37).

Pratekanalene er det empiriske materialet for denne studien. De er eksempler på kommunikasjonsmuligheter og -situasjoner som muliggjør globaliseringstendenser på mikronivå. Rent teknisk består det verdensomspennende Internettet av en mengde mindre lokale, regionale og nasjonale datamaskinnettverk som er koblet sammen ved hjelp av telefonlinjer og satellitter. Dette elektroniske nettverket former et miljø betegnet som *cyberspace*<sup>7</sup>, eller cyberworld.

I boka *Computer Concepts* defineres cyberspace som ”a computer-generated mental image of a computer world” (Parsons og Oja 1996:7-3). Litteraturviter Espen Aarseth bruker begrepet om en form for elektronisk nettverksbasert rom hvor geografisk plassering og fysisk identitet ikke teller, en parallell symbolsk verden som eksisterer på tvers av den fysiske (Aarseth 1994: 68). Uttrykket brukes også synonymt med begrepet *virtual reality*<sup>8</sup>, som refererer til et verdensomspennende datamedierte kommunikasjonsnettverk der mennesker deler ord og grafikk, og hvor både vennskap og maktrelasjoner blir manifestert (Kramarae 1995:39).

Cyberspace kan beskrives som en teknologisk konstruksjon. Men den virtuelle virkeligheten som finner sted ’der’, er ”a construct within the mind of a human being” (Reid 1995:166). Det er likevel vanskelig å holde de to begrepene adskilt, ettersom selve teknologien i varierende grad vil framstå som en type simulert miljø. I samsvar med dette, beskriver Featherstone og

---

<sup>6</sup> Uttrykket *cyberspace* ble lansert av science-fiction-forfatteren William Gibson i boka *Neuromancer* allerede i 1984 (se for eksempel Bromberg 1996:144; Featherstone og Burrows 1995:6; Jones 1995a:16; Kramarae 1995:38; Reid 1995:164; Rheingold 1993:5; Smith og Kollock 1999:17; Aarseth 1994:68).

<sup>7</sup> ”It’s a consensual hallucination...[People are] creating a world. It’s not really a place, it’s not really space. It’s notional space”[...] It’s where you are when you’re talking on a telephone” (William Gibson om cyberspace, ifølge Kramarae 1995:38).

<sup>8</sup> Begrepet *virtual reality* ble først brukt av Jaron Lanier og definert som ”a real or simulated environment in which the perceiver experiences telepresence” (jfr. Featherstone og Burrows 1995:5).

Burrows det 'gibsonske' cyberspace som et stadium mellom Internett og de mest teknologisk utbygde virtual reality-systemene (Featherstone og Burrows 1995:7). Vi skal komme tilbake til denne begrepsdiskusjonen nedenfor, og foreløpig slå fast at det er individenes atferd i dette cyberrommet som er studieobjektet her. Det blir sentralt i oppgaven å undersøke hvorvidt den virtuelle virkelighetens eksistens avhenger av brukernes kollektive oppfatninger og forestillinger, og i hvilken grad fellesskap dannes gjennom selve kommunikasjonen.

Det bør presiseres at oppgaven følgelig ikke kommer til å drøfte Internett som *informasjonskilde*, kun som *kommunikasjonskanal*. Generelle nettsider faller altså utenfor denne diskusjonen. I tillegg gjør plasshensyn at materialet blir begrenset til utdrag fra kun ett av Internettets kommunikasjonstilbud. Den viktigste grunnen til at pratekanaler er valgt som fokus, er at selve intensjonen bak dette kommunikasjonstilbudet nettopp var å tilby et redskap for sosial interaksjon mellom geografisk fjerne individer. Ved valg av et slikt empirisk materiale, får vi nettopp fokusert på sammenhengen mellom kommunikasjon, kultur og fellesskap.

#### **1.4 Samfunn, kultur og fellesskap**

Kultur ses gjerne som et levende, dynamisk 'produkt', et sett av løsninger som dannes blant en gruppe mennesker for å møte problemer de støter på i situasjoner de har til felles. Dermed kan man studere kultur innenfor en hvilken som helst gruppe, enten det er et helt samfunn, et nabolag, en familie eller en vennegjeng. I tråd med Geertz' syn på sammenhengen mellom meningsproduksjon og kultur, kan brukerne av pratekanaler sies å utgjøre en kultur eller et fellesskap. Geertz mener atferd må tolkes ut fra perspektivet til deltakerne i fellesskapet, og at kultur inkluderer deres systemer og standarder for "perceiving, believing, evaluating and acting". Slik er kultur også et sett av kontrollmekanismer – planer, oppskrifter, regler og instruksjoner – for å beherske atferd (Geertz 1973:44).

Når mennesker kommuniserer, foregår en utveksling av ideer, verdier og symboler. Ikke bare eksplisitt gjennom det kognitive innholdet i dialogene, men også gjennom interaksjonshandlingene og atferden som sådan. Sammen kan også dette ses som elementer til bygging av en felles kultur, en kultur som representerer innholdet i det fellesskap som utgjør samfunnet (Klausen 1992:27). Et fellesskap kan sies å eksistere der det foregår en kognitiv utveksling og anerkjennelse av hverandres verdier, normer og regler. Man kommuniserer, i

ordets opprinnelige forstand<sup>9</sup>. I James W. Careys bok *Communication as Culture*, ligger det allerede i tittelen at han ser kommunikasjon og kultur som uløselig knyttet til hverandre. Selv om man på nettet kun møtes gjennom tekstlig kommunikasjon, innebærer det like fullt produksjon av samhørighet og felles virkelighetssans, en sletting av avstander (Johansen 1995:117). Det er en sentral hypotese i det følgende, at samhandling i seg selv, det å kontinuerlig være i dialog, i interaksjon med andre mennesker, kan være fellesskapsbyggende.

I engelskspråklig litteratur om forhold og kommunikasjon mellom mennesker via elektroniske medier, finner man at flere teoretikere er kritiske til å kalle nettreasjoner for et *virtual community*. Skulle jeg da mene å kunne bevise det annerledes i dette studiet, og faktisk hevde å dokumentere at det finnes? Ja, men ikke uten en viktig presisjon. Det gjør faktisk store utslag alt etter hvilket begrep man velger å oversette *community* med; *samfunn*, *folkegruppe*, *koloni* eller *fellesskap* (Kirkeby 1996:99). Frank Weinreich hevder for eksempel at "in no case will I argue that friendships or personal relations are impossible [...] but that's another thing than living in a community" (Weinreich 1997). Det er altså forskjell på å kalle det samfunn og å kalle det et fellesskap. Jeg mener også det er rimelig, som de mest skeptiske teoretikerne hevder, at de menneskelige relasjonene på nettet ikke egentlig utgjør noe virtuelt *community*. Den tradisjonelle betydningen og oppfatningen av *samfunn* innebærer større grad av fysisk sameksistens og ikke minst etablering av stabile institusjoner, enn man så langt har maktet å organisere på eller gjennom pratekanaler.

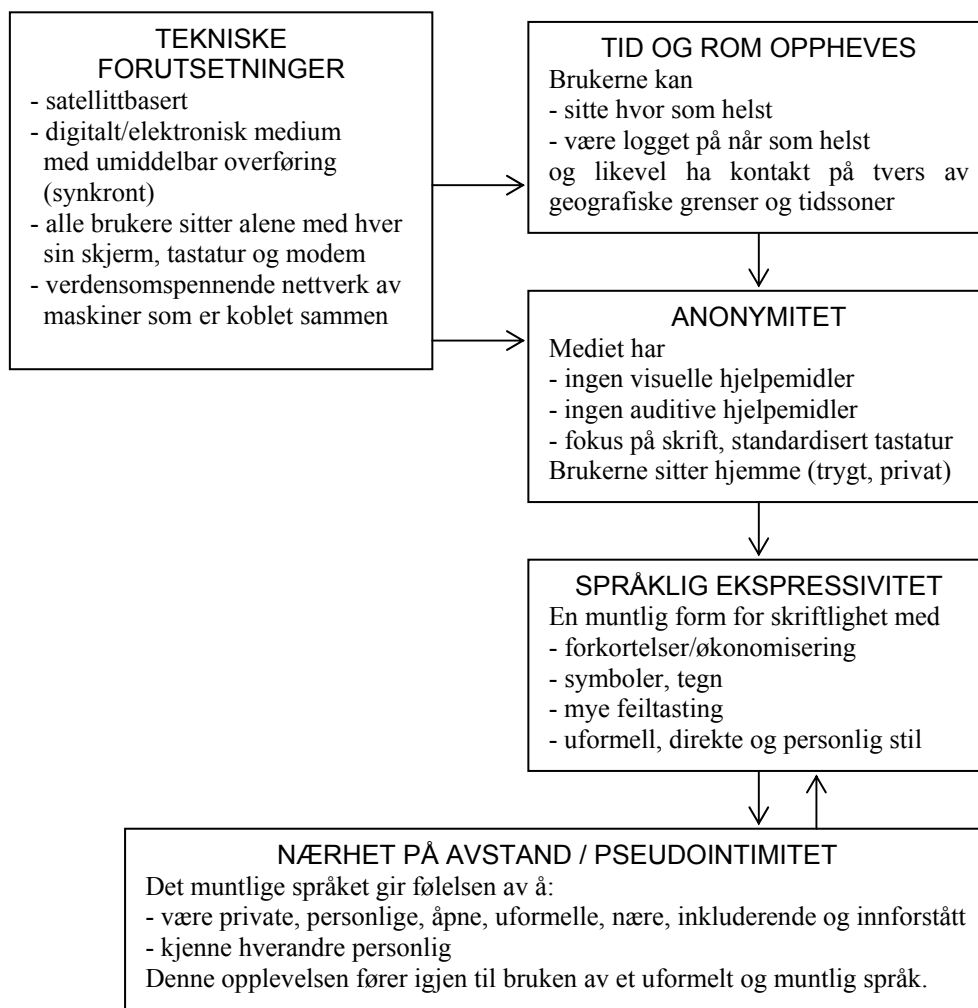
Fellesskap viser imidlertid også til "kollektiv; sameksistens, solidaritet, se *forbindelse*, *forening* [...] se *sammen*" (Berulfsen og Gundersen [1996] 1999:56), og en slik definisjon ligger nærmere en korrekt beskrivelse av relasjonene som formes mellom menneskene som møter hverandre på nettet, enn uttrykket *samfunn* gjør. Det er altså forskjell på å avvise eksistensen av et *fellesskap*, i betydningen kollektiv sameksistens, og eksistensen av et *samfunn*. I fortsettelsen tillater vi oss derfor å benytte uttrykket *fellesskap* om menneskers nettreasjoner, og gjør det til en oppgave å gjennom denne studien forsøke å dokumentere hvordan slike fellesskap kan oppstå og utvikles.

---

<sup>9</sup> *Communicare* (lat.) betyr ikke bare å meddele, men også å ha eller gjøre felles (Johansen 1995:117).

## 1.5 Fellesskapets forutsetninger

Alle medier kan sies å besitte ulike egenskaper som fremmer eller hemmer forskjellige kommunikasjonsituasjoner. Anders Johansen kaller det 'føringer', og beskriver det som tøyelige begrensninger teknologien og estetikken i mediet legger for brukerne (Johansen 1999a:129). Et hovedsiktemål her, er å vise hvordan enkeltindivider forholder seg til, utnytter, strekker og delvis også *omgår* disse føringene, og derigjennom mer eller mindre ubevisst legger basis for framveksten av nye fellesskap. De tre aspektene *samtidighet*, *anonymitet* og *språklig ekspressivitet* er forhold ved internettmediet som hver på sin måte, og ikke minst sammen, er med på å tilrettelegge for en spesiell form for kommunikasjon, og dermed for utviklingen av et mulig fellesskap. Denne sammenhengen mellom tekniske egenskaper ved kommunikasjonsmediet, særtrekk ved kommunikasjonsformen og mulige konsekvenser for og av interaksjonen framstilles skjematisk i figur 1, og vil bli nærmere omtalt i de tre følgende avsnittene.



Figur 1: Illustrerer hypotesen over konsekvenser, sammenhenger og vilkår for interaksjonen. Dette

ligger til grunn i analysen av relasjonsformer som oppstår mellom brukerne i kommunikasjonen på pratekanalene.

### 1.5.1 Tid og sted

*IRC*<sup>10</sup>, eller *chat* foregår direkte, og gir umiddelbar kontakt med mennesker i reell tid. Det beskrives derfor som synkront. *Fullstendig* sanntid er det imidlertid ikke. Mottakerne kan ikke lese hver enkelt bokstav så snart du har skrevet den, men må vente til du har formulert utsagnet ferdig og trykket 'enter'. Like fullt er det betydelig større grad av samtidighet enn ved bruk av e-post og diskusjonsgrupper, som er de andre hovedkommunikasjonskanalene på nettet. Abstraksjonen av tid og sted kommer som følge av teknologiske forutsetninger ved det elektroniske, digitale, satellittbaserte mediet. Når forholdet mellom tid og sted oppheves, blir kommunikasjonsbarrierer som kan eksistere der geografisk avstand skiller mennesker, brutt ned, og mennesker befinner seg på nettet som på ett og samme sted. Uavhengig av om de fysisk er på hver sin side av kloden, er det det samme tidspunktet *der de møtes*. Gjennom etableringen av en felles sosial nåtid, oppstår altså en følelse av samtidighet med mennesker som lever på fjerne steder. Denne samtidigheten er viktig for følelsen av fellesskap. Internett har potensial for kunnskapsformidling på tvers av nasjonale skiller og andre geografiske begrensninger, og mennesker fra forskjellige fysiske miljøer kan utveksle erfaringer og kunnskap. Man har til enhver tid muligheten til å kontakte nye mennesker, og Meyrowitz sier at følelsen av det konstante nærværet ikke er avhengig av at det elektroniske mediet blir brukt daglig (Meyrowitz 1985:90). Man vet at man stadig kan reise på personlige oppdagelsesreiser og bli det sosialantropologen Ulf Hannerz kaller en "kosmopolitt uten å flytte på seg" (Hannerz 1992:255). Gjennom Internett er store deler av verden koblet sammen til *mulig* dialog, og man kan tenke seg at et slikt latent fellesskap vil påvirke de relasjoner og fellesskap vi føler relevante og skaper rundt oss.

### 1.5.2 Anonymitet

Ingen ser deg, ingen hører stemmen din. Kjønn, alder eller utseende blir vanskelig å avsløre, og er langt på vei også uvesentlig. At Internett mangler bilde og lyd, og at man gjerne sitter



trygt i private omgivelser, bidrar til at man kan framstå som anonym eller inkognito i møtet med andre. I prinsippet er det derfor bare fantasien som setter grenser for hva man kan presentere av mer og mindre troverdige personligheter på Internett. Det blir som en omskrivning av Microsofts slagord 'Where do you want to go today?' – *hvem vil du være i dag?*. Man står fritt til selv å bestemme hvilke roller eller identiteter man ønsker å ta på seg og framføre.

Enkelte mener muligheten for å være anonym gjør nettkommunikasjonen uinteressant. Hva er vitsen hvis den man prater med er uekte og uærlig? Nettopp det innskrenkede registeret for uttryksmuligheter kan paradoksalt nok bidra til utviklingen av fellesskap. Denne "poverty of signals" er slik både en begrensning og en ressurs (Smith og Kollock 1999:9). Nettet kan ikke formidle samtalepartnernes fysiske uttrykk, man møtes uten mulighet for formidling av lyd, med utelukkende tekst som visuelt uttrykk. Likevel kan vi kommunisere like lett, eller – som det kommer fram hos noen av informantene i denne studien – kanskje også lettere, med et fremmed menneske på den andre siden av kloden, enn med naboen. Khaled Mardam-Bey, mannen bak det brukergrensesnittet for IRC som materialet i denne analysen hentes fra, sier på sin hjemmeside at noe av det *beste* med IRC er at det er begrenset til tekstlig kommunikasjon. Han mener det bidrar til å bryte ned vanlige sosiale fordommer knyttet til alder, rase, kjønn, sosial status eller framtredden, fordi man møter mennesker av alle slag, uten å vite hvem eller hvordan de er før etter at du har begynt å prate med dem (Mardam-Bey 1999:2). Viktig er det også at man slipper å se hverandre i øynene i andre sosiale sammenhenger, og derfor ikke risikerer å bli konfrontert med og måtte stå til rette for det man sa eller gjorde på nettet. Nettopp en slik fristilling gjør det enklere å *være seg selv*, 'autentisk' og personlig, og dermed åpner man for utveksling av erfaringer mellom fremmede mennesker. Når ens faktiske plassering ikke lenger avgjør hva man opplever, kan man plukke opp tidligere ukjente skikker, språk og levesett, og *hvem* man er sosialt, vil ikke lenger bestemmes av *hvor* man befinner seg (Meyrowitz 1985:viii). Gjennom utveksling av tanker, ideer, problemer, drømmer, normer og fantasier, kan man kanskje oppleve å ha sider ved sin individualitet felles med andre. Som følge av dette, kan *de andre* framstå mindre fremmede.

---

<sup>10</sup> IRC er en protokoll for synkron samtale på Internett, og står for Internet Relay Chat. Det kan oversettes til norsk med *prat som viderebringes gjennom Internett*. I det følgende vil begrepet IRC bli brukt både om brukergrensesnittet og om det virtuelle 'stedet' der brukerne møtes.

### 1.5.3 Språklig ekspressivitet

Selv om det er faktorer og kjennetegn som gjør interaksjonen vesentlig annerledes, ligner kommunikasjonsformen på nettet en ansikt til ansikt-situasjon. Mediet innbyr til hurtig overføring av budskap, og påvirker dermed språket i retning av en hastig stil som kan sammenlignes med muntlig uttrykksform. Kommunikasjon via pratekanaler representerer slik en type synkron dialog som utfordrer konvensjonelle oppfatninger av forskjellene mellom det talte og skrevne språket (Reid 1991:3). Walter J. Ong har analysert forskjellene mellom det muntlige og skriftlige samfunn, og hevder at vi ser en form for sekundær muntlighet utvikle seg (Ong [1982] 1999). Til tross for at nettkommunikasjonen i utgangspunktet er fullstendig overlatt det skriftlige ordet, ønsker man å utnytte mediets potensial for umiddelbar respons. Det kan virke som et paradoks at vi nærmest gjør alt vi kan for å *late som* at Internett ikke er et skriftlig medium, men medieteoretiker Paul Levinson hevder at vi bruker mediene til å gjenskape så 'naturlige' og 'menneskelige' måter å kommunisere på som mulig (jfr. Meyrowitz 1985:121). Samtidighetsfølelsen er avhengig av hele tiden å bli bekreftet, og man vil at samtalen skal forløpe kjapt og flytende, det vil si *ligne* på muntlig, uformell kommunikasjon.

Flere pratekanaler har nærmest påbud om utelukkende bruk av engelsk, den virtuelle verdens morsmål, for at flest mulig skal kunne delta og føle seg velkommen. Likevel utvikler språket i kommunikasjonskanaler som IRC seg i retning av noe *mer* enn vanlig engelsk. Karakteristiske trekk ved den *muntlige skriftligheten* er forkortelser og akronymer, skrivefeil, korte setninger, bruk av ikoner og onomatopoetikon. Dette bidrar til å utvikle en særegen språkstil, en form for volapük eller esperanto. Hypotesen i dette arbeidet er at et slikt uhøytidelig, uformelt språk legger til rette for dannelsen av nære relasjoner, gjennom å gi inntrykk av en avslappet, familiær henvendelsesform og omgangstone vi kjenner igjen fra sosial samhandling med fortrolige venner.

Språket blir også påvirket av den fristillingen anonymiteten innbyr til, fordi tryggheten gjør det lettere å være rett på sak, ærlig og kanskje utforskende og 'frekk i tonen'. Den uformelle kommunikasjonsformen omgår en del høflighetsregler og stive fraser, og fører i sin tur til at det hos brukerne oppstår en følelse av pseudointimitet. Samtalepartnerne føler at de kjenner hverandre og blir raskt venner på et nivå man ellers, i virkelighetens fysiske verden, bruker lang tid og mye tillitsoppbygging for å oppnå. Det er altså en vekselvirkning der avstandsnærheten mange føler, bidrar til en ytterligere forsterking av den muntlige formen for

skriftlig språk. Jo nærmere inn på livet man føler man har kommet hverandre, desto mer muntlig, personlig og uformelt blir språket man bruker overfor samtalepartneren. Man kan si at samtaleprosessen genererer bestemte sosiale strukturer, som igjen påvirker de samme samtaleprosessene (McLaughlin m.fl. 1995:94).

I sammenheng med språklig ekspressivitet, er det viktig å presisere at brukerne av pratekanaler medvirker i *interaktiv* dialog. De er i ordets rette forstand likeverdige deltakere, med mulighet til å være bidragsytere. På dette nøytrale møtestedet befinner alle seg nettopp fordi de er interessert i sosial kontakt. Min hypotese er at de teknologiske egenskapene, de sosiale normer, atferdsregler og språklige muligheter som danner rammene for kommunikasjonen, bidrar til at brukerne av det elektroniske kommunikasjonsmediet bringes tettere inn på hverandre. De kommer raskt mye nærmere hverandre emosjonelt enn den reelle fysiske avstanden, og isolerte tilstanden foran hver sin datamaskin, skulle tilsi; ”You sense, even from a brief visit to IRCland, that many of these people have built a kind of community that they would defend [...] passionately” (Rheingold 1993:178).

## **1.6 Framdrift og struktur**

IRC er umiddelbart, direkte, flyktig, uforpliktende, anonymt, upersonlig og personlig, muntlig og skriftlig, men framfor alt er det *konverserende*. Hvordan kan vi plassere pratekanalene i en kommunikasjons- og medieteoretisk kontekst? Det neste kapitlet utgjør en introduksjon til oppgavens materiale, dens teoretiske forankring og metode. Det metodiske grunnlaget inkluderer tekstanalyse for å studere pratekanalenes samtaler, samt innhenting av informasjon gjennom informantintervjuer, og vil bli nærmere presentert.

Analysen har tre deler. Kapittel tre omhandler de føringene som samtidigheten innebærer, kapittel fire drøfter anonymiteten i nettkommunikasjonen, og kapittel fem tar for seg språk og omgangsformer i interaksjonen, samt følger av dette. Teoretisk basis for diskusjonen av hovedproblemstillingen, vil bli brakt på bane etter hvert som argumentene blir fruktbare for analysen. Særlig gjelder det innspill fra teoriene til Joshua Meyrowitz, Benedict Anderson og James W. Carey. Kapittel tre og fire vil lede fram mot en dypere drøfting i det siste av de tre analysekapitlene. Hovedtyngden av materialet blir altså presentert i kapittel fem, slik også oppbygningen av figur 1 antyder.

Gjennom de tre analysekapitlene, vil hovedhypotesen være at fellesskap *kan* oppstå på tvers og på tross av fysisk avstand. Hvorvidt dette kan kalles nye forestilte fellesskap, vil bli diskutert i forhold til empiriske resultater fra samtaler på IRC, og funn fra informantintervjuer. Hvordan oppfatter erfarne *chattere* forholdet de skaper til sine nettvenner? Hva slags relasjoner får de til geografisk distanserte områder og de menneskene som befinner seg på den andre siden av kloden? Endrer dette deres syn på *de andre*, slik at det oppstår fellesskap på tvers av kulturer og sosial bakgrunn, slik Meyrowitz hevdet fjernsynet bidrar til?

Kapittel seks er en oppsummering og avslutning av oppgaven. Her samles trådene om internettkommunikasjon og relasjonsbygging. Det venter store utfordringer angående videre utforskning av vekselvirkningen mellom den kulturen vi er del av og omgir oss med fysisk, og vår bruk av elektronisk datateknologi. Det er verken meningen eller mulig at denne analysen skal være fullstendig uttømmende, men etter å ha forsøkt å kartlegge et kommunikasjonsområde, er håpet å kunne trekke noen konklusjoner omkring denne typen interaksjon via Internett. Hva slags forhold formes mellom mennesker som opplever hverandre bare gjennom elektroniske medier? Må vi revurdere våre teorier om fellesskap for å kunne svare på Joshua Meyrowitz' spørsmål?

## Kapittel 2 – hvem, hva, hvordan?

---

Innledningsvis i dette kapitlet skal vi utdype de teoretiske perspektivene på nettkommunikasjon. Kapittel 2.1 og 2.2 forsøker å definere hva slags type medium vi har med å gjøre. De teoretiske hovedtrekkene denne oppgaven er forankret i, blir presentert og illustrert med en figur i kapittel 2.3, mens avsnitt 2.4 introduserer IRC og det empiriske materialet både teknologisk og sosialt, før metode og utvalg blir drøftet i 2.5. Kapittel 2.6 tar for seg tekstanalysen som et verktøy for å studere relasjoner mellom internettbrukerne. Her beskrives også hvordan samtale på IRC preges av synkron kommunikasjon uten hensyn til tid og sted i de respektive deltakernes fysiske kontekst. Bruk av kausalitetsdiagram gir et strukturert overblikk over forløp og progresjon i dialogene som finner sted på kanalen, og er et verktøy til hjelp for å forstå den sosiale situasjonen brukerne deltar i. Informantene, utvalget av dem, samt en spesiell intervjusituasjon blir redegjort for i kapittel 2.7.

### 2.1 Fra telegraf til Internett

Kommunikasjon betydde i praksis en gang det samme som transport. Informasjon ble fraktet fra sted til sted til fots, eller med hest. Først da jernbanen kom i en viss utbredelse, og man fikk behov for et sikkert signalsystem over avstander, ble telegrafen utviklet og tatt i bruk på 1840-tallet. Med telegrafen, som bærer i seg grunnprinsippet for de etterfølgende elektroniske mediene, skjedde en vesentlig endring i overføringshastigheten. Inntil da hadde begrepet *ansikt til ansikt* vært forbeholdt situasjoner der kommunikasjonspartnerne var til stede på samme plass. Nå kunne man for første gang kommunisere nærmest direkte med mennesker som var fysisk langt unna. Senere kom telefonen som en forlengelse av den samme teknologien, og med mange av de samme karakteristika som i dag kjennetegner Internett. Telefonen bidro til en mer personlig kommunikasjon ved at man kunne *høre* stemmen til samtalepartneren, men man framsto fortsatt som usynlig. Man manglet fysiske aspekter ved dialogen, og mistet derfor delene av et budskap som ansiktsuttrykk og kroppsspråk kan tilføre. I bruken av Internett forsterkes disse forholdene ytterligere, når man heller ikke har lyden av stemmen å forholde seg til.

### 2.1.1 Medietyper på nett

Figuren nedenfor gjengir en kategorisering av ulike medier som kan være hensiktsmessig for denne oppgaven. Matrisen er egentlig utarbeidet av nederlenderne Bordewijk og van Kaam (jfr. Jensen 1996:43; McQuail [1983] 1994:56).

	informasjonsinnhold levert av senter	informasjonsinnhold levert av konsument
kontroll over valg av informasjonsinnhold og -tidspunkt hos sender	overføring	registrering
kontroll over valg av informasjonsinnhold og -tidspunkt hos konsument	konsultasjon	konversasjon

Figur 2: Matrise for klassifisering av fire idealtyper av medier; *overførende*, *konverserende*, *konsulterende* og *registrerende* (jfr. Jensen 1996:43; McQuail [1983] 1994:57).

Sosiolog John B. Thompson benytter lignende inndelingskriterier, men andre betegnelser i boka *Media and Modernity* (Thompson 1995). Han beskriver tre typer interaksjon som hver på sin måte legger forholdene til rette for spesielle kommunikasjonssituasjoner. Den første er den dialogiske *ansikt til ansikt*-situasjonen, som finner sted mellom samtaleparter i en kontekst av samtidig tilstedeværelse. Siden denne interaksjonen foregår uten tekniske medier, faller den utenfor matrisen ovenfor. Likevel er denne kommunikasjonsformen spesielt interessant, fordi den av mange betraktes som den primære, den som andre interaksjonsformer sammenlignes med og måles mot. Deltakerne har her tilgang til et mangfold av symbolske tegn, der gester, kroppsspråk, ansiktsuttrykk, stemme, toneleie og fysisk framtoning fungerer som avgjørende kommunikatorer ved siden av selve språket (Thompson 1995:82ff). I hvilken grad man kan si at samtalene på pratekanalene ligner ansikt til ansikt-situasjonen, vil ligge som et vekselvis implisitt og eksplisitt spørsmål i denne oppgaven.

Thompson behandler deretter *kvasi-mediert interaksjon*. Den er ikke dialogisk, og mottakeren er nærmest avskåret fra å gi feedback på budskap. Aviser og bøker, samt radio og fjernsyn i sine tradisjonelle former, er de mest typiske mediene for slik interaksjon. Sender og mottaker befinner seg i ulike kontekster, og det er denne formen som i bunn og grunn kalles massemedier (Thompson 1995:84). Disse tilsvarer de *overførende* mediene i matrisen, preget av enveiskommunikasjon med kontroll hos sender (Jensen 1996:44). Partene inngår ikke i et likeverdig forhold, for mottakeren er mer eller mindre passivt konsumerende, og utgjør bare

én blant en masse som mottar det samme budskapet samtidig. Mark Poster mener denne kringkastingsmodellen for kommunikasjon tilhører mediens første epoke<sup>11</sup> (Poster 1995a:4).

Begrepet kvasi brukes her i betydningen *tilsynelatende*, for å beskrive at det egentlig ikke foregår interaksjon i ordets rette forstand, så lenge mottaker kun har begrensede muligheter til å gi respons. Betegnelsen kunne slik sett vært *mediert kvasi-interaksjon*. Uansett er det asymmetri i maktforholdet mellom sender og mottaker (Jensen 1996:44), noe som preger hele tre av fire typer i matrisen. Som eksempel på *registrerende* medier, bruker den danske medieprofessoren Jens F. Jensen opinionsundersøkelser, der et senter krever og samler inn informasjon. Også her ligger kontrollen hos 'senderen', som anmoder om opplysninger (Jensen 1996:47), men denne formen er lite interessant i det følgende.

Som informasjonskilde, det vil si som *konsulterende* medium, er Internett stadig voksende og nærmest utømmelig. Informasjonssenteret leverer opplysninger kun på oppfordring fra konsumentens side, og prototyper er online-databaser, cd-rom og ikke minst WWW (Jensen 1996:46). Denne muligheten har raskt utviklet seg til å bli et uunnværlig redskap når man er ute etter bakgrunnsinformasjon man tidligere fant lettest tilgjengelig gjennom bibliotek, arkiver eller oppslagsverk. Mark Poster hevder imidlertid at bruken av Internett til å utvikle fellesskap langt overgår mediets funksjon som referansekilde (Poster 1995a:33; 1995b:88). Internett som informasjonskilde, og naturlig nok de overførende mediene, kan illustrere det James W. Carey mener med en overføringsmodell for kommunikasjon. Tilbudet preges nettopp av mest mulig spredning av informasjon over geografisk distanse (Carey [1989] 1992:15).

Med den digitale utviklingen vi opplever, vil disse idealtypene neppe bestå som rendyrkede utgaver særlig lenge. Vi får stadig mer komplekse og hybride medieformer, og Internett framstår mer og mer som et multifunksjonelt nettverk (Jensen 1996:59ff). Likevel vil den følgende analysen dreie seg om en ideotype som fortsatt lever i beste velgående. Thompson kaller den siste kommunikasjonsformen *mediert interaksjon*, og plasserer den et sted mellom ansikt til ansikt-situasjonen og kvasi-mediert interaksjon. Mark Poster beskriver 'the second media age' hovedsakelig for å rette oppmerksomheten mot innovasjoner som kan ha

---

<sup>11</sup> Mark Poster knytter den første medieepoken til moderniteten og den andre perioden til postmoderne fenomen (1995a). Å følge opp og utdype disse begrepene i en nærmere drøfting, vil føre for langt i denne sammenhengen.

betydning for kulturell reorganisering. Han hevder at overgangen til et desentralisert kommunikasjonsnettverk

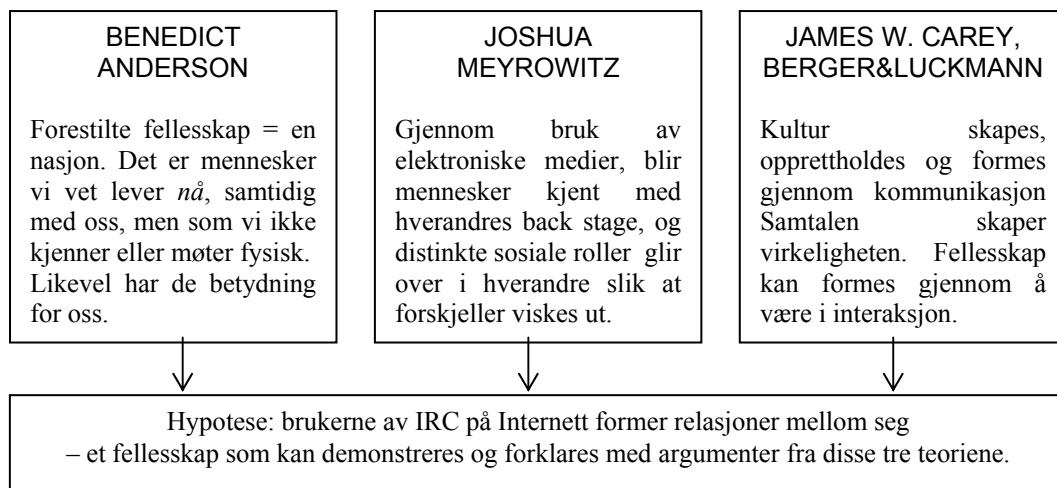
...makes senders receivers, producers consumers, rulers ruled, upsetting the logic of understanding of the first media age (Poster 1995a:33; 1995b:88).

Poster presiserer at første og andre epoke ikke er binære, i betydningen gjensidig utelukkende, men at utviklingen har gått i retning av en 'kompleksifisering' (Poster 1995a:21). Det sentrale 'nye' aspektet er interaktivitet. Det er kun de *konverserende* mediene som gir rom for symmetri; at sender og mottaker er jevnbyrdige, og begge parter kan ha begge roller. Her er det snakk om *utveksling* av informasjon, slik at deltakerne i nettkommunikasjon får en interaktiv dobbeltrolle, de blir "user-audience" (Mitra 1997:60). Toveismedier som telefon, brev, faks, eller Internett i den formen jeg kaller *kommunikasjonskanal*, gjør det mulig at deltakerne er på forskjellige steder både i tid og rom. Kommunikasjonen er dialogisk selv om partene befinner seg i forskjellige sosiale kontekster (Thompson 1995:83), og slik innebærer dette det diametralt motsatte av overføringsmediene. Forbindelsen mellom deltakerne formidles av et informasjonsservicesenter, men dette griper ikke inn og påvirker kommunikasjonsens innhold eller tidspunkt (Jensen 1996:44).

### **2.3 Teorier om relasjoner**

IRC er et medium der kommunikasjonen kan dyrkes for kommunikasjonsens egen skyld, og særtrekk ved den ekspressive formen Internett innbyr til, virker inn på dialogen som foregår i mediet. Å studere dette nærmere, blir derfor sentralt for å forstå utviklingen av eventuelle fellesskap mellom brukerne. Elektroniske nettverk utgjør dermed et landskap der det ikke nødvendigvis er teknologien i seg selv som er det mest fascinerende, men heller menneskene, som makter å tilpasse teknologien til sitt bruk og behov (Argyle og Shields 1996:69). Kapittel 1.5 definerte tre aspekter som i den følgende analysen vil fungere som tematiske utgangspunkt for drøftingen av hva slags relasjoner som oppstår mellom mennesker som bare opplever hverandre gjennom elektroniske medier. Diskusjonen av samtidighet, anonymitet og en særegen kommunikasjonsform, inkludert språklig ekspressivitet og stil, vil understøttes hovedsakelig av argumenter fra teoretikerne som er nevnt i figuren under. Her blir Meyrowitz' teorier koblet med Andersons tanker om et fellesskap uavhengig av fysisk tilstedeværelse for alle dets medlemmer, samt med de sosiologiske teoriene om at virkeligheten skapes gjennom interaksjon.





Figur 3: Illustrerer de teoretiske perspektivene som ligger til grunn for oppgavens hypoteser om fellesskapet på nettet.

Hvordan kan fellesskap overskride avstand i tid og sted? Anders Johansen sier at ”når ’verdensøyeblikk’ konkretiseres, framskaffes det betingelser for forestilte fellesskap som når langt ut over nasjonalstatenes grenser” (Johansen 1996:272). Nettopp verdensøyeblikk, følelsen av at vi alle er på samme sted samtidig, er noe av det mest slående ved mulighetene kommunikasjon på Internett gir oss. Denne oppgaven har fått navnet *Nye forestilte fellesskap?*, og gir dermed uttrykk for at Benedict Andersons teorier vil bli sentrale i diskusjonen. Han bruker det samme uttrykket som betegnelse på det fellesskapet mennesker føler de har med alle som kalles deres landsmenn, mennesker innenfor en nasjon, til tross for at det kun er et begrenset antall av dem man i realiteten møter fysisk i løpet av livet. Når nasjonal tilhørighet kan eksistere som noe kognitivt, uavhengig av en fysisk, stedlig interaksjon, kan ikke da et tilsvarende fellesskap dannes mellom mennesker som har Internett som sin kollektive arena? Min hypotese vil være at man *kan* tenke seg samhörighet, gruppefølelse eller fellesskap mellom mennesker som treffes i en såkalt virtuell verden.

Joshua Meyrowitz låner begreper fra sosiologen Erving Goffman og framhever elektroniske medier som arena for avsløring av ens *back stage*, der følelser og personlighet kommer friere og sterkere til uttrykk. Med tilgang til andre menneskers back stage, vil samtalepartnerne avmystifiseres og dermed føles nærmere og mer forståelige som medmennesker. Som følge av dette, kan man hevde at ulikheter mellom mennesker utviskes, eller blir mindre viktige. Gjennom bruk av og omgang med elektroniske medier og menneskene vi møter der, vil skillene mellom ulike stadier i livet, mellom kjønn, alderstrinn og nivåer i sosiale hierarkier,

blir mindre tydelige, og kanskje mindre viktige. Resultatet kan være framveksten av et fellesskap som deler et universelt språk, universelle klær, rettigheter, roller og en allmenn tiltaleform for alle (Meyrowitz 1985:157). Slik er det naturlig å tro at det også dannes grunnlag for utvikling av nye forestilte fellesskap, på tvers av nasjonal tilhørighet<sup>12</sup>.

De aller fleste som bruker og møtes på Internettets kommunikasjonskanaler, treffes aldri i den fysiske virkeligheten. Kan følelsen av å kjenne noen man har møtt på nettet og pratet uformelt med, være nok til å danne betydningsfulle, dypere solidaritetsbånd? Er en uformell omgangsform og en pseudointimitet det samme som et fellesskap? Man kan tenke seg at innholdet i dialogene, eksplisitte ytringer av tanker og ideer ikke alene er avgjørende for følelsen av fellesskap. I stedet blir formen, den rene kommunikasjonshandlingen i seg selv, også interessant som et element i analysen. I sin rituelle modell definerer James W. Carey kommunikasjon som en symbolsk prosess hvor virkelighet blir produsert, opprettholdt, reparert og transformert (Carey [1989] 1992:23). Gjennom Internett som konverserende medium med toveisinteraksjon, er direkte feedback både mulig, ønsket og innfridd. Det er derfor verdt å drøfte hvorvidt de temaene man snakker *om* har betydning i det hele tatt, eller om det dannes et fellesskap bare fordi man er i dialog. Kanskje kan samtalesituasjonen, kommunikasjonsakten *i seg selv* legge grobunn for utvikling av nye fellesskap?

For å finne svar på noen av de ovenstående spørsmålene, vil denne studien ta for seg hva som konkret foregår på Internettets pratekanaler<sup>13</sup>, gjennom å foreta tekstanalyse av utdrag fra samtaler hentet herfra. En analyse av disse rommene og deres dynamikk som sosiale situasjoner, vil derfor måtte ha et eksplorativt preg. I tillegg skal vi bringe inn intervjuer med

---

<sup>12</sup> "In some ways, the Internet undermines the territoriality of the nation-state [...] rendering borders ineffective" (Poster 1995a:28; 1995b:84). Det er likevel ikke mitt poeng at et transnasjonalt fellesskap kommer som erstatning for nasjonalismen, eller at det er med på å gjøre den nasjonale tilknytningen og nasjonene som strukturerende prinsipp *overflødig*. Det vil i alle tilfelle være en mye mer omfattende prosess, og utgjør derfor en drøfting som faller utenfor denne avhandlingens rammer. Temaet vil dog bli berørt i kapittel seks.

<sup>13</sup> Begrepene *pratekanal* og *praterom* gir ulike assosiasjoner, og viser egentlig til to ulike kommunikasjonssituasjoner. En kanal er et medium for overføring, mens et rom mer er et sosialt sted. Slik sett, er uttrykket rom mest dekkende for den kommunikasjonssituasjonen jeg mener eksisterer på Internett. Et rom viser til et virtuelt samfunn av sosiale bevegelser, der brukerne kan utnytte nettet som en kommunikativ arena. Mennesker oppholder seg så å si på et sted der de føler at de møtes sosialt, mer enn de bruker en kanal for å sende eller overføre beskjeder til hverandre. Her er det altså en begrepsmessig distinksjon. Mark Poster presiserer den samme forskjellen i begrepene 'the information superhighway' og 'cyberspace' (Poster 1995a:26; 1995b:82), hvorav det siste representerer muligheten for sosiale møteplasser i mediet, men ofte ikke tas like alvorlig. Når uttrykkene kanal og rom likevel blir brukt om hverandre i denne oppgaven, er det fordi min erfaring tilsier at både IRC, chat, pratekanaler og -rom alle blir brukt blant dem som er aktive brukere av tilbudet.

informanter som kan beskrive deres personlige erfaringer med nettkommunikasjon og hva de opplever å få ut av disse sosiale møtene.

## 2.4 Empirisk materiale: IRC<sup>14</sup>

IRC is Internet's pioneering multi-user chat system. IRC is the corner pub, the café, the common room – the “great good place” of the Net (Rheingold 1993:178).

De mest allment kjente formene for *IRC*, Internet Relay Chat, er å finne på nettsider med vanlig url-adresse<sup>15</sup> som angir veien til et dokument i verdensveven. Eksempelvis gir avisen *Dagbladet* på sin hovedside mulighet til å klikke deg videre til kanalen *Dagbladet :snakk*. Flere søkermaskiner som *Excite*, *Microsoft Norge* (MSN) og *Yahoo!* har det samme tilbudet, og det er også mulig for mindre organisasjoner eller privatpersoner å koble sine nettsider opp mot en kanal der brukere kan samles om felles interesseområder.

Tilgangen til kanaler og tekstmateriale for denne studien er skaffet gjennom et program som heter *mIRC*<sup>16</sup>. Dette er software som må lastes ned og installeres på din egen datamaskin, og denne typen IRC-program blir regnet å være for de som har større interesse for data. Programmet er mer for de som søker aktiv bruk av ulike teknologiske funksjoner, enn for nybegynnere som kanskje mer tilfeldig vil prøve en pratekanal. Mulighet for overføring av filer, et ubeskrivelig stort antall nett, og tilsvarende uendelig antall kanaler å velge mellom, samt tilgang til enkelte opplysninger som antyder hvor samtalepartnern befinner seg, gjør *mIRC* til en noe mer avansert måte å bruke chat-tilbud på. Bruken av programmet er gratis, og det fungerer ellers som de mer allmenne IRC-kanalene. Man fyller ut en form for registreringsskjema før man kommer inn, og får et passord til bruk ved senere anledninger. Mange steder kan man også logge seg på som gjest, uten å registrere seg. I begge tilfeller velger man et kallenavn, og skal helst gjøre seg kjent med regler for online-kommunikasjon og -oppførsel før man entrer en kanal og er i gang. Meldingene skrives i det åpne feltet nederst i vinduet, og så snart man har trykket enter-tasten, kommer ens utsagn opp på skjermen der alle kan lese det. På høyre side av hovedfeltet man skriver i, er en kolonne hvor

---

<sup>14</sup> IRC ble opprinnelig skrevet og konstruert av finnen Jarkko Oikarinen ved Universitetet i Oulu i 1988, og har siden blitt brukt i over 60 land (jfr. Rheingold 1993:179; Vonck 1999:1).

<sup>15</sup> URL står for Uniform Resource Locator. Den henviser til en spesifikk adresse i World Wide Web, WWW. Adressen har som oftest formen <http://www...osv>.

<sup>16</sup> M-en i *mIRC* står etter sigende for forbokstaven i etternavnet til mannen som utarbeidet nettopp dette programmet i 1995, og stadig oppdaterer det, Khaled Mardam-Bey (jfr. Undernet User Committee 1998).

alle som til enhver tid er til stede, er ramset opp. Ved å dobbelklikke musetasten på navnet til den utvalgte personen, åpner man et privat rom der man kan prate direkte og uforstyrret med hverandre uten at andre har tilgang. Fordi ingen andre kan høre eller se det, karakteriseres det også gjerne som å hviske til hverandre (Aarseth 1994:70), som en skriftlig telefonsamtale. Navnelisten på høyre side kan være veldig lang, uten at mer enn noen få ser ut til å delta i konversasjonen på kanalen, på grunn av at de fleste er involvert i private rom. Alle er altså synlige på brukerlisten selv om rommene de for tiden befinner seg i ikke er tilgjengelige for de som ikke deltar.

#### 2.4.1 Nett og kanaler

Det eksisterer flere forskjellige IRC-nett, der det største er EFNet, Eris Free net, som vanligvis betjener over 15 000 brukere på samme tid. Litt mindre, men ofte mer stabile, er Undernet med 10 000 brukere til enhver tid, og Dalnet med omkring 5000 enkeltbrukere (Vonck 1999:1). Hvert av disse nettene består av utallige servere, Undernet av omkring 45 forskjellige. Disse kobler sammen over 35 land på tre forskjellige kontinenter, og betjener dermed mer enn 100 000 mennesker hver uke, bortimot 30 000 hver eneste dag (jfr. *Welcome to the Undernet* 1998). *mIRC*-programmet kan best beskrives som et brukergrensesnitt som gir tilgang til en virtuell møteplass på Internett; et agora der mennesker fra store deler av verden kan omgås og snakke sammen. Det er en slags skriftlig kontakttelefon om man vil (Munch 1998:5). Man kan få et innblikk i hvilke enorme muligheter som tilbys ved å se på hva som var tilgjengelig via *mIRC* en tilfeldig tirsdag. Midt på dagen 30. november 1999 kunne man velge blant det utrolige antallet 375 – trehundre og syttifem – forskjellige *nett*.

Gjennom hele arbeidet med oppgaven har jeg holdt meg til *Undernet, EU, NO, Oslo*<sup>17</sup>. Kontakten mellom mennesker fra ulike steder i verden etableres gjennom at tusenvis av enkeltmaskiner er koblet til hver server, og at alle serverne igjen er koblet sammen til et nett. Dette gir tilgang til et ukjent antall praterom. Valget av *Undernet, Oslo* begrenser derfor i liten grad hvilke muligheter man får. Det betyr for eksempel ikke at man kun får tilgang til norskspråklige kanaler, fordi serveren 'din' er koblet til andre servere i andre deler av verden gjennom Undernet.

---

<sup>17</sup> *Undernet* er navnet, *EU* står for Europa, *NO* for Norge, og hovedserveren befinner seg i Oslo.

Det er ingen restriksjoner på hvor mange kanaler som kan opprettes på IRC, og det kan i prinsippet være ubegrenset med mennesker inne på hvert av rommene. På serveren jeg koblet meg opp til denne novemberdagen, var det 65 forskjellige kanaler, men da jeg sjekket listen over antall tilgjengelige praterom på *hele* Undernet tirsdag 29. februar 2000, fantes det hele 5429 forskjellige! Antall deltakere varierte fra 856 på den tettest befolkede, til tre personer på de minste. Alle disse tallene illustrerer det komplekse og omfangsrikt sammensatte nettverket, og i analysens innledningsfase meldte det seg flere spørsmål angående de primære studieobjektene. Hvilke pratekanaler skulle jeg velge? Ut fra hvilke kriterier og med hvilken begrunnelse? Er noen mer interessante enn andre, i så fall hvorfor? Var spesielle tider på døgnet avgjørende? Ville tidspunkt gjøre utslag med hensyn til hva jeg fant av samtale typer og -former?

## 2.5 Utvalgets kvaler

Hvis de sosiale relasjonene er en viktig del av problemstillingen, er det et sterkt argument for at forskeren må reise seg fra skrivebordet og gå ut i verden for å observere det autentiske sosiale samspillet der det skjer når det skjer (Repstad [1987] 1993:22).

Denne studien har som fokus menneskers oppførsel i en bestemt sosial situasjon, og benytter kvalitative forskningsmetoder. I søken etter materialet har jeg drevet feltobservasjon, men i motsetning til anbefalingen fra samfunnsviter Pål Repstad i sitatet ovenfor, har jeg vært nødt til å bli *sittende* ved skrivebordet for å observere de aktuelle sosiale miljøene. Observasjonskonteksten er åpen, det er tilgang for alle, og min rolle kan beskrives som observerende deltaker, og tilstedeværende eller usynlig observatør. Dette mediets egenskaper, og i særdeleshet brukernes anonymitet overfor hverandre, gjør at juridiske og etiske spørsmål ved ikke å oppgi sin forskerstatus blir lite relevante (jfr. Østbye m.fl. 1997:91). Det føles unødvendig å forklare sin posisjon som forsker, når ingen egentlig vet at du er der. Av og til har jeg sittet der og sett, lest og fulgt med, det vil si vært en *lurker*, mens jeg fra tid til annen selv har deltatt i samtaler under forskjellige kallenavn. Jeg har ikke tilkjennegitt min spesielle interesse for hva som foregår i disse rommene, men så langt det har vært mulig deltatt på lik linje med de andre brukerne. På bakgrunn av dette har jeg grunn til å tro at jeg ikke har opplevd noen form for forskningseffekt, eller spill for galleriet (Repstad [1987] 1993:42).

### 2.5.1 Dynamiske kanaler

Enkelte kanaler har titler som mer enn antyder hvilke temaer det er meningen man skal diskutere, eksempelvis *#BlindDate*<sup>18</sup>, *#ErosGarden*, *#JesusIsLord* eller *#Bisexual*. Andre har mer nøytrale navn, som *#CyberCafe*. Det er også vanlig med slagord som forteller hva brukerne av den spesifikke kanalen er opptatt av. På det aktuelle nettet den nevnte dagen i november, hadde kanalen *#CyberAngels* temaet 'Internet Help and Safety Education', mens *#Hottub* lokket med 'Relaxing Chat', *#mIRC* med 'A Family Channel For All Ages on mIRC', *#PartyHouse* oppfordret til 'Party Party Party!', mens *#AllNiteCafe* og en mengde andre kanaler ikke hadde slagord<sup>19</sup>. Det kan diskuteres hvorvidt kanaler med bestemte navn kan være mer varige, og dermed eventuelt mer interessante, enn de som gir inntrykk av å være flyktige, og tilsynelatende inneholder allment 'skravl'. Å finne ut av dette, vil imidlertid kreve studier over lengre tid enn denne oppgaven har hatt til disposisjon.

Etter vurdering av ulike utvalgsriterier, kom jeg fram til at valg av materiale måtte foregå etter retningslinjer som var relativt skjønnsmessige. Utdrag fra samtaler er hentet fra de fem kanalene *#CyberChat*, *#CyberFriends*, *#Chatterz*, *#FunChat* og *#Hottub*. Det viktigste kriteriet er at disse kanalene ikke har bestemte retningslinjer når det gjelder temaer, og at det dermed ikke er lagt restriksjoner på deltakerne i form av spesielle interesser eller samtaleemner. De møtes med det ene formålet å *kommunisere*. Kanalene har jeg besøkt med ujevne mellomrom i de ni månedene fra september 1999 til og med mai 2000, parallelt med det andre arbeidet med denne oppgaven. Slik har feltobservasjonen fungert som en hermeneutisk, prosessuell metode (Østbye m.fl. 1997:89). De utvalgte kanalene har vist seg å være stabile over tid, til tross for at praterom er dynamiske og kan oppstå og forsvinne helt uforutsett. De flyktige trekkene ved kommunikasjonsmediet kommer konkret til uttrykk gjennom at alle brukere kan etablere et nytt rom når de vil, og når sistemann eventuelt forlater kanalen, kan den 'av seg selv' ganske enkelt opphøre å eksistere (Vonck 1999:12).

---

<sup>18</sup> Innenfor IRC-protokollen, blir alle pratekanaler angitt med symbolet # foran navnet.

<sup>19</sup> Det kan for øvrig virke som om den største forskjellen mellom såkalt allmenne kanaler, og de som har nærmere presiserte emner, er at man i kanaler med navn som *#CyberSex* ganske enkelt tillater seg å gå rett på sak, mens man andre steder gjerne går litt rundt grøten. Før eller senere ender likevel flere opp ved det samme temaet... Informant B uttrykker det slik: "Tidlig kveld er "sjekkernes" timer. Da overflømes (sic) mange kanaler av amorøse lykkejegere, og man får mange privatmeldinger av typen "M/K? Alder?" eller spørsmål om hvor man bor fra fremmede mennesker". Min erfaring er likevel at alle kanaler, uansett tema eller varighet, er svært like når det gjelder et av hovedpoengene i denne studien; utviklingen av den muntlige formen for skriftlighet.

## 2.5.2 Tidspunkt og tidssoner

En annen vurdering var hvorvidt det var fruktbart å hente materiale på bestemte tidspunkter på døgnet. Kanskje ville det ha betydning for hvor mange som til enhver tid er inne, det vi si på trafikk tettheten og 'lydnivået' på kanalen. Jeg anså aktuelle tidspunkter for å være ved lunchtider, etter skoletid og utpå kvelden, typiske situasjoner der mange ikke har andre bestemt definerte oppgaver i sitt fysiske liv, og derfor lett skrur på pc-en for tidsfordriv og sosial omgang.

Det ble likevel snart tydelig at en slik avgrensning av materialet ut fra norske klokkeslett og døgnrytmer var relativt meningsløs. For å studere spesielt kommunikasjon på tvers av landegrensler, må man ta i betraktning inndelingen i flere tidssoner. Om det er etter skoletid her i Norge, vil man likevel finne at det er tidlig formiddag i store deler av USA og midt på natta i Australia, og befolkningen på den kanten av kloden vil normalt være forhindret fra å bruke IRC på slike tidspunkt. Tid på døgnet her hjemme vil derfor ha lite å si for trafikken på de mest internasjonalt dominerte kanalene, slik at materialet er hentet på vilkårlige tidspunkter da jeg selv hadde mulighet og tilgang til Internett. Mine informanter<sup>20</sup> forteller at de bruker IRC "klokka 06 om morgenen", "på formiddag og sen kveld", "klokka 22", "mellom 10 og 03", "på ettermiddagen" og "vanligvis etter 20.00". Det er dermed ikke lett å finne et allmenngyldig mønster, men informant G forteller at tidspunktet betyr lite: "Skjømt (sic) og alvor går i skjønn forening hele tiden".

Vi skal her konsentrere oss om transnasjonale kanaler. I det ligger det likevel ikke annet enn at man som deltaker rådes til å bruke det engelske språket. Ingen kanaler *er* enten transnasjonale eller nasjonale per definisjon, det er utelukkende brukerne som gjør dem til det de er. Et eksempel er kanalen #Eidsvoll, som man finner via EFNet. Den er dominert av en vennegjeng som prater om interne temaer med hverandre på norsk, og som dermed automatisk gjør det heller uinteressant for de fleste andre å delta. På mange kanaler er man likevel svært opptatt av at alle skal ha muligheten til å forstå hverandre. Prøver man seg på et annet språk enn engelsk, får man påpakning fra de andre brukerne, som i eksemplet nedenfor.

---

<sup>20</sup> Kapittel 2.7 *Cyberinformantene* vil presentere nærmere valget av informanter og intervjusituasjonen.

```

<ATALAY> mrb tanýþalýmýmý
<B|kKnight> u put the pgm on?
<cmitchie> ☐☐6 #CyberChat is an english speaking channel, we use english so
everybody can understand ☐4 ATALAY ☐6 Thanks!!☐☐
<Rayden`> ☐2,15 Hey ☐☐15,2 ATALAY ☐☐2,15 use ENGLISH in the channel
please,so everyone can understand
*** i9s9v8t1l (~ava@203.177.12.70) has joined #CyberChat
*** westie is now known as havana
*** ^BIGBLUE^ (~Wohoo@210-55-179-61.dialup.xtra.co.nz) has left #CyberChat
*** joyce18 is now known as booh
*** ALDRITCH has quit IRC (Write error, closing link☐)
<`niceman> heHey ATALAY use ENGLISH in the channel please,so everyone can
understand
*** elle18 has quit IRC (Write error, closing link☐)
* sheffield from israel looking a nice 16-18 guy from calif to keep in touch with
<ATALAY> slm
*** april_ (ava@203.177.12.70) has joined #CyberChat
<ThAtGiRl> ok ok ok WHO left the lamer door open this time
<Happydude> what does slm mean?
<`niceman> hehe....copy and paste
<ATALAY> mrb tanýþalýmýmý
➔
<Respect-U> ☐☐14This is an english speaking channel, we use english so everybody
can understand ☐5 ATALAY ☐14 Thanks!!☐☐
➔
<ATALAY> masl
<B|kKnight> rob where r ya
<Respect-U> lol happy
*** ATALAY was kicked by cmitchie (☐☐4English! ☐☐)

```

Figur 4: Utdrag fra kanalen #CyberChat 28. oktober 1999. Det kommer til dels sterke oppfordringer til <ATALAY> fra brukerne <cmitchie>, <Rayden`> og <`niceman> om kun å bruke engelsk på denne kanalen. Etter en stund føler også <Respect-U> behov for å si ifra, og <cmitchie> gjør det en gang til for å være sikker (Pilene illustrerer at replikker som falt i mellomtiden her er utelatt).

## 2.6 Metode: tekstanalyse

Tekst- og samtaleanalyse egner seg for studiet av omgangsformer, og derigjennom hva slags relasjoner som oppstår mellom brukerne i et medium som Internett. Espen Aarseth kaller studiet av nettekster for en slags arkeologi. Tekstene er produsert for øyeblikket, av og for de aktuelle brukerne, og har et midlertidig preg. Den er altså ikke laget for at man skal fordype seg i den i ettertid, men som en ”tidsavhengig innsats i et bestemt sosio-litterært spillerom” (Aarseth 1994:68ff).’ Samtalene på pratekanaler forsvinner altså raskt, i likhet med muntlige konversasjoner. For å studere sosial interaksjon på nettet, er derfor det flyktige analyse materialet her blitt lagret og ’frosset’ som utskrifter av samtaleutdrag. Man gir visse tekster status som kilder for selve undersøkelsen (Repstad [1987] 1993:77).



Mens tradisjonelt muntlige medier har vekt på det akustisk-auditive, har de tradisjonelt skriftlige mediene hovedvekt på visuelle aspekter (Svennevig m.fl. 1995:18). Slik har mediene potensiale for ulike kommunikative praksiser. Under hvilken kategori havner da pratekanalene på Internett, når de neppe kan sies å være preget av verken akustikk eller auditive aspekter? På IRC finnes eksempler på språkføring, tegnbruk, nettikette og andre særtrekk som sammen former et fenomen man kan kalle en *muntlig form for skriftlighet*. Hvordan kan et medium som mangler lyd og bilde, men likevel i hovedsak er visuelt fordi det domineres av skrift, også samtidig ha muntlig preg? Det skjer fordi brukerne ikke lar seg begrense av datamaskinens rammer, men i stedet engasjerer seg i en kreativ utforsking og utfordring av mediets egenskaper. Mediets forutsetninger og muligheter blir tilpasset og overskredet, for å kunne spille på nye former for ekspressiv kommunikasjon. Brukerne avdekker mulige identiteter, og skaper relasjoner og atferdsregler som i andre sammenhenger kan virke usannsynlige. Nancy K. Baym mener at brukerne skaper nye fellesskap gjennom et slikt forhold til mediet (Baym 1995:151). Hvordan menneskene forholder seg til hverandre, peker mot hva slags sosiale relasjoner, grupper eller fellesskap som utvikles. Anders Johansen sier at kulturens felt kan sies å være det samme som kommunikasjonsfeltet i den grad vi legger vekt på at å kommunisere også betyr å delta og å være sammen om noe (Johansen 1999a:36). Kommunikasjonstilbudet som denne studien er konsentrert om, karakteriseres av *dialog* mellom to eller flere likeverdige og aktive parter. Gjennom å være involvert i en slik kreativt engasjerende prosess, har deltakerne mulighet til å få et personlig, internalisert forhold til det de er med på. Hvordan kan vi analysere slike dialoger, denne kreative tekstproduksjonen?

### 2.6.1 Samtaler og kausalitet

Begrepet *tekst* kommer av det latinske *textum*, som betyr *vev*, en betegnelse som godt beskriver dialogene på IRC (Liestøl 1994:75). Skal man studere selve innholdet i samtale, og hvordan deltakerne omgås, vil samtaleutdrag som vist i figuren nedenfor være nødvendig. Slike eksempler fra dialoger på pratekanaler vil bli analysert i det etterfølgende.

```
<AnGeLSaM> my nose stud is killin me
*** tsa has joined #CyberFriends
<valgal> awwwww
*** sweet21F has left #CyberFriends
<AnGeLSaM> hehe
<AnGeLSaM> prasanna sent me a rose today
*** volki has joined #CyberFriends
<valgal> your not on much anymore sam:(
<zefyr> hi volki
*** volki has left #CyberFriends
<uglyguy> why would anyone poke holes in a
perfectly good body?
*** JP00 has left #CyberFriends
<AnGeLSaM> becoz it isnt perfect?
<AnGeLSaM> i am val...
<LaraCroft> brb
*** LaraCroft has left #CyberFriends
<AnGeLSaM> god now my nose is bleedin
<AnGeLSaM> brb
<valgal> not when im on
<valgal> k
<uglyguy> it isnt now in any case
```

Figur 5: Utdrag fra samtale på kanalen *#CyberFriends* 18. oktober 1999. Selv om bare fem deltakere er involvert i denne passasjen, er det et godt eksempel på hvordan den fragmenterte samtalen forløper, og hvordan flere bryter inn og kommenterer hverandres replikker og utsagn.

I dette utdraget bidrar fem personer til samtalen. Her finnes flere eksempler på språklige særtrekk som vil blir nærmere drøftet i kapittel fem, men la oss se på den løse konstruksjonen samtalen er bygget opp av. Angelsam og Valgal snakker sammen, Volki kommer inn og blir snakket til av Zefyr, men denne får ikke respons fordi Volki forsvinner igjen med en gang. Uglyguy blander seg så inn i dialogen mellom Angelsam og Valgal, før LaraCroft forteller at hun snart kommer tilbake. Angelsam må gå for å gjøre noe med at han blør i nesen, og til slutt kommer Uglyguy med en kommentar til en tidligere replikk fra Angelsam.

Utseendet på utskriften fra pratekanalen gir lett assosiasjoner til manuskript for et teaterstykke. Replikkene følger vekselvis nedover siden, kun avbrutt av 'scenearvisninger' over handlinger, entreer og sortier. Forskjellen er hovedsakelig at her kommer teksten opp på skjermen fortløpende etter hvert som det utspiller seg, ingenting er skrevet på forhånd. Ordene innenfor tegnene <> er brukernes kallenavn, og setningene som følger navnene er utsagn tastet ned på de enkeltes maskiner. Opplysningene som følger de tre stjernene \*\*\* forteller til enhver tid hvem som forlater kanalen eller logger seg på. Dette er informasjon brukerne ikke selv bestemmer over, den kommer fram teknisk etter at de har fylt inn registreringskjemaet og koblet seg på eller av. Mulighet for å reservere seg og være helt

usynlig for de andre deltakerne, med mindre man aktivt bidrar til samtalen, ligger på verktøyemenyen i *mIRC*-programmet.

I utdraget ovenfor ses eksempler på hvordan man, når man først har begynt å bli kjent, raskt blir gode venner. Omgangstonen mellom Angelsam og Valgal tyder på at de har felles kjente [Angelsam: ”prasanna sent me a rose today”], at de har snakket med hverandre før [Valgal: ”your not on much anymore sam :(”] og kjenner hverandre nokså godt. Sistnevnte kommer særlig fram senere i loggen fra kanalen, der Valgal forteller at hennes<sup>21</sup> mor og stefar har blitt sammen igjen, opplysninger som absolutt tilhører en nær krets av venner. Det er grunn til å tro at de to oppretter et privat rom etter dette, for de forsvinner fra fellesrommet, med unntak av et par replikker fra Valgal der hun blant annet er inne og roper ”sammmmmmmmm”. Kanalen domineres senere av samtale mellom andre deltakere<sup>22</sup>.

J. L. Austin tar, med sin pragmatiske språkteori, utgangspunkt i at individer ytrer seg i handlingsøyemed. Slik teori retter oppmerksomheten mot språklig samhandling mellom såkalt kompetente aktører, og mot språket som regelstyrt atferd. Performative språkhandlinger får dermed mening gjennom bruk i en kommunikasjonsmessig kontekst (jfr. Østbye m.fl. 1997:71). Før dette blir trukket inn i den kommende analysen<sup>23</sup>, kan bruk av et såkalt kausalitetsdiagram være nyttig, for å få oversikt over det som kan framstå som relativt fragmenterte og usammenhengende samtaler. Espen Aarseth benytter dette verktøyet for å kartlegge hendelsesforløp i MUD-tilbud<sup>24</sup> på nettet. MUD og IRC kan godt sammenlignes, fordi de deler grunnprinsippet; sosial interaksjon og fellesskapsutvikling kun ved hjelp av skrift (Aarseth 1994:69). Aarseth er på linje med hovedperspektivet i denne studien når han framhever at deltakerne i slike tekstsystemer kan være plassert hvor som helst på kloden og sammen utvikle et ikke-lokalt samfunn med egne sosiale regler, interaksjonsmønstre og koder<sup>25</sup> (Aarseth 1994:68).

Et fullstendig kausalitetsdiagram, konstruert på bakgrunn av en samtale hentet fra kanalen *#CyberFriends* 18. oktober 1999, finnes i appendiks. Utdraget strekker seg over 36 minutter,

---

<sup>21</sup> Det er naturlig å anta at det er ei jente ut fra måten hun snakker med Angelsam på, og fordi *gal* er kjent som et slanguttrykk for girl.

<sup>22</sup> Se det fullstendige utdraget fra kanalen, samt kausalitetsdiagrammet, i appendiks for illustrasjon av dette. Valgal og Angelsam er særlig synlige på den første siden av utdraget, mens andre brukere tar over etter hvert.

<sup>23</sup> Flere aspekter ved språkhandlingsteori blir tatt opp i kapittel fem.

<sup>24</sup> Multi-User Dungeon/Multi-User Domains er en form for spill der deltakerne samtaler, handler og spiller roller med hverandre i et virtuelt rom.

og hele 22 mennesker er innom, alle i større og mindre grad deltakende i dialogen som utspiller seg. På papiret utgjør utskriften fra kanalen nesten sju A4-sider, og omfatter til sammen 257 replikker, i tillegg til all informasjonen om hvilke brukere som til enhver tid logger seg på eller av, samt uttrykk for aktive handlinger<sup>26</sup>. Noen av deltakerne er til stede gjennom hele perioden, andre er bare så vidt innom før de stikker videre og åpner et privat rom eller forsvinner til en annen kanal. Atter andre kommer og går, det vil si, deltar med innspill med ujevne mellomrom. Kausalitetsdiagrammet gjør det mulig å studere aktivitetene på kanalen på en forenklet og oversiktlig måte. Her kan man analysere konkrete hendelser; antall involverte, hastighet, hyppighet i hver enkelt brukers deltakelse, utvikling i samtalen, hvem som responderer på hverandres utsagn, og dermed hvordan det bygges opp relasjoner, sympatier og aversjoner. Bruken av kausalitetsdiagram har skåret disse dataene ned til beinet, og fungert som et analyseverktøy for å kunne studere pratekanalenes økologi og struktur – hvordan brukerne forholder seg til omgivelsene og hverandre. Slik kan tekstanalyse av utdrag fra samtaler på kanaler bidra til å finne svar på *hvordan*. Når de tre følgende kapitlene skal drøfte særtrekk ved omgivelsene for deltakerne på en pratekanal, vil det utvalgte empiriske materialet bli satt i arbeid, gjennom møter med de teoretiske perspektivene som er presentert. Som supplement til studiene av dialogene hentet fra pratekanalene, kommer intervjuer med brukere som kan beskrive hva de erfarer gjennom deltakelse på IRC. Forhåpentligvis vil informantene kunne bidra med svar på *hvorfor*.

## 2.7 Cyberinformantene

Informantene i denne studien er mennesker som er aktive i kommunikasjonen på nettet. De fungerer som bidragsytere med eksempler fra situasjoner de har opplevd, og refleksjoner de som 'ekspert' har gjort seg. Det er vanlig å skille mellom informantintervju der man bruker en lokalkjent person som en form for erstatningsobservatør, og respondentintervju som gir mer direkte informasjon om svarpersonens egne følelser, hensikter og oppfatninger av et miljø (Repstad [1987] 1993:10). Disse intervjutypene vil i praksis ofte smelte sammen til ett, og det er det jeg har benyttet meg av. Informantene bidrar med informasjon og erfaringer man først kan tilegne seg etter lengre tids bruk av de sosiale pratekanalene. Samtidig er også deres

---

<sup>25</sup> Jfr. kapittel 4.2 *Vær v@rsom*, som behandler dette temaet.

<sup>26</sup> Hvordan man kan framstå som agerende, og framstille aktive handlinger og fysiske bevegelser når man er inne på tekstbaserte kanaler, blir drøftet nærmere i kapittel 5.2.1 *Symbolene*.

personlige tanker og følelser med hensyn til det sosiale miljøet de oppsøker og er en del av, interessante.

Valget av informanter er gjort etter samme prinsipp som valget av kanalene materialet er hentet fra; tilfeldig og rent funksjonelt. Jeg kom først i kontakt med én av informantene via hennes side på Internett, og fikk senere tak i de andre, blant annet gjennom den første jeg intervjuet. Framgangsmåten kan kalles 'snøballprinsippet' (Repstad [1987] 1993:41), og sammensetningen av intervjuobjekter er ikke ment å være et representativt utvalg. Jeg har ikke vært på jakt etter å finne 'den gjennomsnittlige IRC-bruker' hvis noe slikt finnes. Jeg fikk respons fra fire menn og tre kvinner. De har en gjennomsnittsalder på 37 ½ år, hvilket kan virke høyt for mange som forestiller seg chatting som en utpreget ungdoms- eller tenåringsaktivitet. Det er imidlertid mennesker som har reflektert over bruken av IRC, og som kan illustrere det som kommer fram i analysen og drøftingen av problemstillingene, gjennom sin opplevelse av nettkommunikasjon. Slik danner de et solid grunnlag i studien. Informantene oppgir at de bruker tilbudene om pratekanaler på Internett "hver dag", "nesten hele døgnet", "månedlig" og "en til to ganger i uken", mens tiden de hver gang er online kan variere fra noen minutter opptil fire timer. Hele fem av informantene forteller at de har truffet mennesker de har møtt på nettet også i det fysiske liv, mens to av dem ikke har gjort seg denne ekstra erfaringen. Det har imidlertid ikke vært et poeng her, all den tid vi søker å sette fokus på relasjoner mellom *nettbekjentskaper*.

### 2.7.1 Intervjusituasjonen

Med unntak av ett, er alle sju intervjuene foretatt per e-post, hvilket falt naturlig for en studie av nettkommunikasjon. E-postens egenskaper som verktøy for datainnsamling er foreløpig ikke betydelig utprøvd i forskningssammenheng, men det viste seg svært nyttig i dette tilfellet. Jeg opplevde meget rask tilbakemelding fra informantenes side, selv om de ikke fikk frister å forholde seg til. De brukte den tiden de følte de trengte, men ikke desto mindre har det vært tidsbesparende. Det faktum at enkelte svar, muligens på grunn av den skriftlige formen, ble relativt knappe, veies opp av at andre spørsmål ble besvart meget utfyllende. Flere av informantene tok seg også tid til å utdype tanker omkring temaer det ikke ble spurt direkte om. Bruken av e-post i intervjuet sikrer, på samme måte som båndopptaker gjør, at man får ordrette gjengivelser av informantens uttalelser. Reliabiliteten vil dermed styrkes

(Østbye m.fl. 1997:100). Ett av fortrinnene ved å foreta intervjuer, og svært relevant i dette studiet, er at man får tilgang til aktørenes snakkemåter og begrepsapparat. Når jeg refererer til utsagn fra informantene, har jeg derfor ikke korrigert eller pyntet på språket, men bruker sitatene slik de ordrett, med eventuelle skrivefeil, sto skrevet. En av informantene oppga at hun ønsket å framstå som anonym hvis hun ble sitert i denne oppgaven. På bakgrunn av dette, er ingen gjengitt med navn, men forekommer som informant A, B og videre til G. Intervjuene har ellers fungert som informasjonskilder jeg stadig har vendt tilbake til og konsultert, i vekselvirkning med utarbeiding av analysen.

Under mine opphold på ulike pratekanaler, har jeg kun ved én anledning avslørt min rolle som utenforstående forsker. Det skjedde da jeg foretok et informantintervju på kanalen *#Chatterz*. Seks av informantene svarte via e-post, den siste traff jeg altså direkte i et privat rom på *mIRC*. Intensjonen var å få ekstra erfaringer for å beskrive kommunikasjonssituasjonen og konteksten på nettet. Det viste seg svært vellykket, og opplevelsen ved denne særegne intervjusituasjonen kan derfor bidra til å belyse sider ved drøftingen.

Etter å ha logget meg på kanalen, spurte jeg med en gang om noen kunne tenke seg å svare på noen spørsmål. Positiv respons kom fra en med kallenavnet SRX, og vi opprettet et privat rom for å prate uforstyrret. Jeg brukte den samme strukturerte intervjuformen med forhåndsdefinerte spørsmål, men åpne svarmuligheter (Østbye m.fl. 1997:82), som overfor de andre informantene.

Den faktoren som umiddelbart ble påfallende under intervjusituasjonen, var *tiden*. For det første føltes ventetiden det tok før han svarte på mine spørsmål veldig lang. Han avslørte da også at han samtidig førte samtaler med andre mennesker i andre private rom, hvilket gjorde at jeg ikke hadde hans oppmerksomhet hele tiden. Motsatt følte jeg også at tiden *jeg* brukte for å skrive inn spørsmålene virket kjedsommelig lang for ham. Det kjentes som om jeg tok opp hans tid og at han satt og ventet utålmodig på neste utspill. På grunn av dette nølte jeg med å stille oppfølgingsspørsmål, selv om enkelte av svarene hans var vel knappe. Jeg var redd han skulle si at han ikke hadde tid eller gadd mer, og prøvde derfor å komme gjennom nokså raskt. Selvfølgelig satt jeg ikke i realiteten foran skjermen i timevis, selv om det føltes som det drøydde veldig. Tvert imot tok det, ifølge utskriften av loggen, i underkant av én time og førti minutter, hvilket antakelig er kortere tid enn det ville tatt om jeg skulle møtt informanten personlig, ansikt til ansikt. Likevel ble det åpenbart, det kjentes faktisk på

kroppen som en stressende følelse, at det er en 'rastløs' side ved denne typen kommunikasjon, som påvirker omgangsform og henvendelsesmåte.

Den neste opplevelsen som preget møtet med denne informanten, var *språket*. Nettopp på grunn av at min intervjuguide var utarbeidet og forberedt på forhånd, viste den seg å være språklig sett nærmest ubrukelig. Omgangsformen i dette mediet ligger langt fra det formelle språket jeg ubevisst hadde formulert spørsmålene i. Resultatet ble lange, fullstendige og omstendelige setninger fra meg, hvilket kjentes ubehagelig på grunn av den nevnte følelsen av å allerede kjede mottakeren ved å bruke lang tid. Konsekvensen ble å forsøke å korte ned setningene, gjøre dem mindre formelle, og rett og slett droppe noen strengt tatt unødvendige ord. Dette kan ha bidratt til at hans svar ble mindre utfyllende, og i alle fall mindre formelt uttrykt, enn svarene fra de som ble intervjuet over e-post og som svarte i fred og ro og sitt eget tempo.

Et siste aspekt, er at man ikke kan være sikker på hvor seriøst informanten egentlig tok spørsmålene. Forskningsintervjuer er tross alt ikke den type kommunikasjon som vanligvis finner sted på IRC, så selve temaet i samtalen følte også 'feil' i forhold til konteksten. Det snek seg inn en tvil da han oppga yrket 'president', og jeg tenkte hele intervjuet måtte tas med en klype salt. Hvorvidt han virkelig har svart noenlunde oppriktig, er vanskelig å bedømme, for anonymiteten i denne samtalsituasjonen fører med seg alle muligheter for å dikte og late som. Som informant C sier: "All samtale føles lett, inkludert løgn og fortielse, for så vidt", mens informant F forteller at han stadig bruker fiktiv identitet på nettet, "også når jeg sender dette svaret til deg". Likevel blir det ikke betraktet som noe stort problem. At informanten skulle være president, viste seg også etter hvert å være en misforståelse som heller må tilskrives mine sviktende engelskkunnskaper enn hans lyst til å bløffe. Jeg tolker derfor også resten av SRX' svar ut fra en formodning om at han er oppriktig. Å fordreie virkeligheten kan man dessuten også gjøre ansikt til ansikt, eller via e-post der jeg fikk de andre informantenes svar, men det er lite sannsynlig at noen skulle ha interesse av det i en slik situasjon. De har ingenting å tape på å være oppriktig og usminket. Repstad sier for øvrig at "man må ikke tro at bare spontane og hundre prosent ærlige utsagn har informasjonsverdi for forskeren. Også strategisk bestemte, 'kunstige' informasjonen fra aktørene er interessante. Om ikke annet viser de noe om hvordan de ønsker at forskeren skal oppfatte virkeligheten" (Repstad [1987] 1993:99).

I den kommende analysen vil flere av faktorene som meldte seg som påfallende i denne intervjusituasjonen drøftes nærmere. Sentralt vil være spørsmålet om hvilken betydning mediets utvisking av forholdet mellom tid og sted har for at et fellesskap lignende Andersons nasjonale kan oppstå mellom mennesker med større geografisk avstand mellom seg. Og hvordan skal man forklare det paradoksale i at anonymitet kan bringe mennesker nærmere inn på hverandre? Felles språk er viktig for et fellesskap, og språket utvikles gjennom kommunikasjon av sosialt aktive mennesker. Når James W. Carey argumenterer for at kommunikasjon er produksjon av samhørighet, er det nærliggende å hevde at mennesker på nettet produserer relasjoner og bygger fellesskap. De tre kommende kapitlene vil ta opp disse problemstillingene. Gjennomgående vil utdrag fra samtaler, samt refleksjoner fra informanter bidra til å illustrere og utdype sider ved anonymiteten og den språklige ekspressiviteten i kommunikasjonen på Internett. Men først skal vi se nærmere på samtidighetens betydning.



## Kapittel 3 – samtidigheten: tid og sted

---

Hvilken betydning har følelsen av det felles *nået*? Kapittel 3.1 vil utdype Meyrowitz' og Andersons teorier om den samtidige interaksjonen. I hvilken grad og på hvilken måte dette fellesskapet kan sies å være 'reelt', blir drøftet i kapittel 3.2 i sammenheng med begrepene *forestilt* og *virtuelt*. Kapittel 3.3 forsøker å etterspore hvilke behov brukerne selv er ute etter å tilfredsstille ved å delta på IRC. Hvordan kan man karakterisere deltakerne i, eller skaperne av et virtuelt fellesskap? Kapittel 3.4 behandler noen alternativer.

I sosiologen Anthony Giddens' strukturerteori *er* samfunnet kommunikasjon, og mediene har således avgjørende betydning for relasjonene mellom individene (jfr. Liestøl og Rasmussen 1998:3). Giddens kombinerer systemteoretiske perspektiver med interaksjonismeteorier slik vi blant annet finner den hos Erving Goffman. Menneskene former sosiale strukturer og mening i sin kontakt med hverandre, og derigjennom vokser samfunn og kulturer fram – som resultat av disse aktivitetene (Hannerz 1992:15). Meyrowitz skaper samtidig en kobling fra Goffman til mediumteoretikere som Marshall McLuhan og Harold A. Innis, som særlig fokuserer på ulike mediers konsekvenser for såkalte temporal-spatiale forhold. McLuhan deler den teknologiske medieutviklingen inn i tre; det muntlige, skriftlige og elektroniske samfunnet. Han hevder at hvert stadium har sin innvirkning på menneskets sanser, og dermed på våre tenkemåter, og følgelig for kommunikasjonen mellom medlemmene i kulturen. Innis argumenterer for at alle medier har ulikt potensial for kontroll gjennom at de former kulturen og samfunnet, avhengig av om de har sin vekt på tid eller sted. Når skrift i stein er vanskelig å endre og å flytte på, og så å si blir stedbundet, fører det ifølge Innis' teori til et stabilt samfunn. Motsetningen vil være skrift på papir, eller enda tydeligere, elektroniske budskap. Disse er betydelig lettere både å endre på og å flytte over avstander. De har dermed vekt på tid, og bidrar i så måte til et dynamisk og mer ustabil samfunn (Innis 1950). Castells oppfatning av tid og sted har likheter med Innis' syn, når han hevder at det i vårt samfunn er sted som former tiden, og at den historiske trenden dermed er snudd: "Flows induce timeless time, places are time-bounded" (Castells [1996] 2000:465). Hvis kultur ses som historisk produserte systemer av forestillinger og koder, og at dette medieres, formes og leves ut gjennom kommunikasjon, vil kulturen over tid stadig bli endret gjennom bruken av nye teknologiske systemer (Castells [1996] 2000:328). I kapittel 2.2.1 ble Internett karakterisert som en mer og mer kompleks og hybrid medieform, som et multifunksjonelt

nettverk (Jensen 1996:59ff). Når man da er ute etter å studere den sosiale bruken av dette elektroniske mediet, stilles man overfor et medium som nærmest er løsrevet både fra tid og sted. Dermed er det ikke gitt at eventuelle sosiale relasjoner som utvikles via mediet, umiddelbart lar seg plassere i, eller gripe av eksisterende teorier. Det legger til grunn at man i den følgende analysen bør innta en åpen innstilling overfor tradisjonelle syn på fellesskap og sosial tilhørighet. Antakelig vil også vårt forhold til de konstituerende størrelsene tid og sted måtte revideres i møtet med flere elektroniske medier. Når tid og sted vies et eget kapittel, er det ikke bare fordi det i seg selv er et sentralt aspekt som legger føringer for kommunikasjonen. I tillegg bereder det grunnen for anonymiteten og det språket som utvikles på pratekanalene. Som basis for dannelsen av fellesskapsfølelser, er opplevelsen av å befinne seg på samme *sted* minst like viktig som følelsen av å leve og virke på samme *tid*. Gjennom Internett blir derfor samtidigheten og – hvis det var et ord – også *samstedigheten* et dominerende prinsipp.

### 3.1 No sense of place

In a complex, fragmented society, that is all we can do: use the electric connections between our television sets to wire us into communities or publics (Gronbeck 1990:156).

Det felles sosiale rommet, der tid og sted sammenfaller, er opprinnelig en karakteristikk forbeholdt situasjonen der mennesker fysisk møtes ansikt til ansikt. Joshua Meyrowitz har beskrevet de forholdene som oppstår når tid og sted opphører å være førende for kommunikasjonen. Han sier selv at tittelen på boka *No Sense of Place* er et dobbelt ordspill, der begge tolkningene belyser hans hovedargumenter. Med min oversettelse til norsk, kan problemstillingene uttrykkes gjennom setningene 'ingen oppfatning av, eller mening i, fysisk plassering' og 'ingen sansning eller følelse av sosial posisjon'. Meyrowitz utnytter her at *sense* både står for begrepet persepsjon, eller sansning, og for mening, mens *place* kan bety både rent fysisk plassering og sosial posisjon, eller status (Meyrowitz 1985:308). Hypotesen er at dagens mennesker, når de til stadighet møtes og opplever hverandre gjennom elektroniske medier, så å si mister stedsansen, både i forhold til tid og fysisk plassering (Meyrowitz 1985:308), og også, som vi skal se i kapittel fire, i forhold til hvilke sosiale normer som hører til en gitt situasjon.

Manuel Castells hevder at elektroniske nettverk bidrar til at vi får to typer tid; simultanitet, eller tidløshet. Det gir oss en kultur som er både evig og forgjengelig<sup>27</sup> (Castells [1996] 2000:461ff). Felix Stalder trekker veksler på Castells' teorier, og mener Internett skaper *binær tid*. Det vil si en tid som kjenner kun to stadier og ingen grader; enten nærvær eller fravær, enten nå eller aldri. Det samme er tilfelle med forholdet til sted, de binære stadiene blir "zero distance or infinite distance", her eller ingen steder, man befinner seg enten innenfor eller utenfor nettverket (Stalder 1998:3). Dette forholdet vil få betydning for oppfatningen av et fellesskap mellom de som 'er innenfor'. Relasjonene mellom et *oss* som er tilstede, kan settes i motsetning til, og styrkes ved å skille seg fra, et *dem* som er fraværende. Thomas Hylland Eriksen mener også vi opplever en deterritorialisering når elektroniske medier muliggjør en verdensomspennende nåtid (Hylland Eriksen 1999:1), vi blir 'desorientert'.

Steven G. Jones sier Internett har en slags vekt på sted, men at det er en form for "laissez-faire bias, not one that structures space so much as one that entirely obliterates it as a sense-able construct and so renders it absurd" (Jones 1997:12). Kevin Robins mener det nettopp er følelsen av umiddelbar nærhet som gjør det mulig å argumentere for eksistensen av fellesskap i virtuelle virkeligheter (Robins 1995:150).

```
* cali`grl is going to bed :) BYE all
<cali`grl> DC stay out of trouble
<Stubby> noting with me
<Lord666`> bye cali`grl
<DC_23> taking me to bed with you cali`grl?
<cali`grl> bye Lord
<Stubby> DC im already there
<cali`grl> kind of hard DC :) need to be closer
<cali`grl> lol Stubby
```

Figur 6: Utdraget er hentet fra kanalen #Hottub 19. januar 2000, og illustrerer sjarmen ved det å sitte på hver sin side av kloden. Se replikkene til <cali`grl> og <DC\_23> – samt <Stubby>s kommentar.

Mennesker som møtes og omgås på nettet, deler ikke geografiske grenser, de overskrider dem. Derimot deler de et felles nå, en kollektiv samtidighet. Vi kan aldri møte alle våre landsmenn, og i alle fall ikke på én gang. Likevel kan vi føle en underlig forbindelse og solidaritet med dem, utelukkende fordi vi vet at de er medlemmer av samme nasjon, og fordi

<sup>27</sup> Min oversettelse. Castells' egne begreper er *eternal* og *ephemeral* (Castells [1996] 2000:462).

vi anerkjenner at de lever samtidig som oss. Det finnes altså fellesskap blant innbyggere innenfor en nasjon, selv om utgangspunktet kun er deling av gitte geografiske grenser. Begynner man derimot å studere fenomenet nærmere, kan man bli usikker på akkurat *hva* vi har til felles. Hvis nasjonene kan kalles forestilte fellesskap, kan vi i dag stå overfor nye forestilte fellesskap gjennom den interaksjonen mennesker har med hverandre på tvers av nasjonale grenser. De er riktignok ikke våre landsmenn alle de vi har kontakt med og vet om, men vi merker stadig at de i høyeste grad er våre samtidige. Anders Johansen sier at mennesker inngår i en sosial sammenheng i den grad de makter å opprettholde en *felles sosial nåtid* (Johansen 1999a:164), og det er nettopp det man har muligheten til gjennom interaksjonen på nettet. Man kan tenke seg at disse menneskene, som en uvilkårlig følge, også blir våre medmennesker, rent solidarisk, emosjonelt og moralsk. Men hva er det som skal til for å skape og opprettholde en følelse av et kollektivt *nå*? Det blir nødvendig å bringe inn begreper som *virtuell virkelighet* og *felles forestillinger*, uttrykk som krever nærmere avklaring før de vil inngå i drøftingen videre i oppgavens analysekapitler.

### 3.2 Forestilt og virtuelt

Det sosiale rommet som Meyrowitz mener at mediene konstruerer, kalles også et ikke-lokalisert rom (Thompson 1995:246; Aarseth 1993:24). Fenomenet offentlighet kan altså eksistere uavhengig av om individene deler felles plassering i verden, og dette ikke-lokaliserte rommet er, ifølge John B. Thompson, potensielt globalt i sin rekkevidde (Thompson 1995:246). Med følelsen av å dele verdensøyeblikket, det kollektive tidspunktet *nå*, er det mulig å møtes i en situasjon som legger til rette for en spesiell type atferd og sosial omgang. Denne kan igjen bidra til å etablere følelser lignende de som utvikles i et forhold ansikt til ansikt. Thompson sier også at individene, når de mottar informasjon som krever en viss grad av distanse i tid og sted, har evnen til å løfte seg selv ut av den daglige konteksten og fortape seg i en annen verden (Thompson 1995:39). Men hvordan kan man beskrive relasjonene som dannes i denne verdenen?

Det ikke-lokaliserte rommet er ett forsøk på å forklare *hvor* vi befinner oss på nettet, men vi finner oftere uttrykket *virtuell*<sup>28</sup> brukt i sammenheng med datateknologien. Vanligvis refererer

---

<sup>28</sup> Når det gjelder omtalen av hva slags 'verden' man befinner seg i på nettet, er begrepsbruken beskrivende for eksisterende holdninger overfor nettinteraksjonen. Det er en klar tendens til at mennesker som er involvert i nettkommunikasjon ser på det som både verdifullt og reelt, mens de som aldri har prøvd, ofte stiller seg

det til et system som tilbyr visuell, auditiv og taktil informasjon om et miljø som eksisterer som data, heller enn som objekter og steder (Reid 1995:164). I denne oppgaven skal det imidlertid handle om tekstlige og kulturelle konstruksjoner. Virtual reality, virtuell virkelighet eller virtuell kultur er benevninger som gjerne brukes om fellesskapet mellom menneskene på nettet. Virtual community defineres som et sosialt rom der mennesker møtes ansikt til ansikt, men under nye definisjoner både av 'møtes' og 'ansikt' (A. R. Stone ifølge Jones 1995b:19). Bruken av ordet virtuell impliserer en forståelse av hva slags interaksjon det er snakk om. Eller skal man si *mange* forståelser, for det mangler ikke på definisjonsforslag.

I en og samme bok defineres *virtuell* som noe tenkt eller innbilt, men også som en kraft, eller evne som er eksisterende, til stede som en mulighet, men ikke virksom i øyeblikket (Lundeby 1984:433). I engelske ordbøker oversettes ordet virtual med *virkelig*, *faktisk* (Kirkeby 1996:722), mens psykiater Finn Skårderud i boka *Uro* sier at han oppfatter virtuell som "noe i retning av *potensiell*" (Skårderud 1998:240). Andre steder defineres ordet virtuell som en ting som er slik i sin essens eller effekt, men likevel ikke eksisterer formelt eller reelt (Nichols 1991:122). Hvilke implikasjoner medfører det å velge en av disse definisjonene for å beskrive fellesskapet som studeres i denne oppgaven?

1. et fenomen som er *tenkt* eller *innbilt*

Denne definisjonen avviser ganske enkelt at det finnes en kultur eller et fellesskap på nettet i det hele tatt, det er rett og slett en innbilning.

2. et fenomen som er *potensielt* kulturskapende, eller

3. et fenomen som besitter en kraft eller evne som er *eksisterende*, til stede som en mulighet, *men ikke virksom* i øyeblikket

Disse oppfatningene beskriver situasjoner der det er muligheter for utvikling av et kulturelt fellesskap, selv om det ikke finnes her og nå. Det ligner det som kalles et latent fellesskap; det er iboende og mulig, men har kanskje ennå ikke gitt seg utslag eller blitt synlig.

---

fullstendig uforstående til det og betegner det deretter. Mens uttrykket *virtuell* gjerne brukes om det for mange noe udefinerte cyberspace, blir honnørbetegnelsen *virkelig* forbeholdt den fysiske verden der mennesker møtes ansikt til ansikt. Poster hevder at 'the second media age' fører med seg mangfoldige virkeligheter (Poster 1995a:30; 1995b:85), men begge de nevnte sosiale miljøene er naturligvis i realiteten like virkelige, begge forekommer her og nå. For å unngå å gi inntrykk av at cybervordenen er 'uvirkelig' eller ikke-eksisterende, vil derfor begrepet *fysisk*, eller materiell verden bli brukt, i stedet for uttrykket *virkelig*, som motsatt til uttrykket virtuell.

4. et fenomen som er *virkelig, faktisk*

Denne definisjonen tar ingen forbehold. Den fastslår definatorisk at nettfellesskap er en reelt eksisterende kultur, og begynner så å si med fasiten. Den vil, etter analysene er gjort, ikke nødvendigvis vise seg å være sann, og dermed begrenser det seg; definisjon nummer fem er den mest fruktbare som utgangspunkt for å beskrive kjernen i det fellesskapet som oppstår på nettet.

5. et fenomen som er kulturelt i sin essens eller effekt, men ikke formelt eller reelt

Det er grunn til å tro at dette er den mest utbredte vurderingen og oppfatningen av den virtuelle kulturen. Det ses på som et fellesskap som kan ha kulturelle følger, men som ikke formelt, eller med tradisjonelle definisjoner kan kalles en kultur. Mens de som deltar i online kommunikasjon opplever det som svært virkelig, vil mennesker i "the offline world" ofte oppfatte det som virtuelt, i betydningen uekte (Watson 1997:129). Kritikerne antar at den virtuelle kulturen ikke vil kunne omgjøres fullstendig til et fellesskap som deler aktiviteter ut over utvekslingen av kognitive erfaringer. Et slikt fellesskap vil altså sjelden få en fysisk utfoldelse. Elisabeth Reid hevder at det virtuelle fellesskapet bør beskrives som en opplevelse, en forestilling, heller enn en sensorisk, følbart opplevelse (Reid 1995:164). Dermed nærmer vi oss parallellen til Andersons forestilte fellesskap, og det vil være for tidlig å avskrive en virtuell kultur, et eventuelt nytt forestilt fellesskap, som uinteressant. At man ikke umiddelbart finner en medieteorisk tradisjon som kan tematisere eller begrepsfeste denne formen for interaksjon eller relasjoner, tyder mer på at man har behov for en teorirevisjon, snarere enn at fenomenet ikke eksisterer.

### 3.2.1 Hvilken virkelighet?

Riktignok kan cyberspace være en teknologisk konstruksjon, men den virtuelle virkeligheten konstrueres i menneskenes forestillinger, mener Reid. Illusjonen av virkelighet ligger følgelig ikke i teknologien i seg selv, men i brukerens villighet til å behandle manifestasjonene av sine forestillinger som virkelige (Reid 1995:166). Det er dette Manuel Castells forsøker å fange når han sier at det nye vi står overfor, er dannelsen av *real virtuality*<sup>29</sup>. Tid og sted som

---

<sup>29</sup> *Real* står her for "actually existing", mens *virtual* defineres som "being so in practice though not strictly in name" (Castells [1996] 2000:372).

fundamentale dimensjoner i menneskelig liv, bryter sammen gjennom bruken av nye kommunikasjonssystemer. Dermed framstår en ”space of flows that substitutes for the space of places”, som sammen med ”timeless time” etablerer de materielle fundamentene for en ny kultur: ”The culture of real virtuality where make-believe is belief in the making” (Castells [1996] 2000:375). Castells benytter seg av den samme definisjonen av virtuell som vi kom fram til i alternativ fem ovenfor. Han sier at all kultur dannes gjennom kommunikasjon, og at alle former for kommunikasjon er basert på produksjon og konsum av tegn. Dermed er det umulig å skille virkeligheten fra den symbolske representasjonen av den (Castells [1996] 2000:372). Virkelighet slik den oppleves, har således alltid vært virtuell, det vil si basert på menneskers kollektive oppfatning, fordi den uansett avhenger av språkets polysemiske karakter. Virkeligheten vil alltid bli oppfattet gjennom symboler som, på grunn av språkets flertydige karakter, umulig kan klare å fange objektets strengt semantiske definisjon. Dermed er virkeligheten åpen for fortolkninger, og avhengig av felles forestillinger for å eksistere. Når kritikere hevder at nye symbolske miljøer, som Internett, ikke er ’reelle’, mener Castells de refererer til en primitiv oppfatning av ’ukodede’ virkelige opplevelser som aldri har eksistert. ”All realities are communicated through symbols. [...] In a sense, all reality is virtually perceived (Castells [1996] 2000:373).

At nasjonal tilhørighet og nasjonalfølelse i det hele tatt eksisterer, kan tas som et tegn på at mennesker *er* i stand til å skape sosial tilhørighet til andre mennesker som man ikke møter. Det sentrale er en kollektiv, universell oppfatning av det som framstår som virkeligheten. Menneskene utvikler da en form for solidaritet på tvers av fysiske og geografiske grenser, og i stedet ut fra en oppfatning av hva som er felles interesser. Mange opplever eksempelvis å ha mer til felles med enkelte mennesker de har møtt på nettet, og som befinner seg på New Zealand, enn de har med folk som bor for eksempel i Trøndelag. Det kan ha betydning for oppfatningen av nasjonenes relevans for menneskelig interaksjon og fellesskapsfølelse, i den grad at vi tenderer mot en transnasjonal innstilling.

Vi skal undersøke hva faktiske brukere tenker og mener, og se nærmere på hva de er ute etter å oppnå med å oppsøke kontakt gjennom et elektronisk medium. Hvilke kategorier av relasjonsbetegnelser kan brukerne sies å utgjøre eller høre inn under, når det slik dette kapittelet fokuserer på, er mulig å opprette og opprettholde kontakt så å si uavhengig av tradisjonelt grunnleggende føringer som tid og sted?

### 3.3 Fremmede og like

The odd thing about this form of communication is that you're more likely to talk about nothing than something, but I just want to say that all this nothing has meant more to me than so many somethings (Kathleen i e-post til Joe, *You've got m@il* 1998).

Ifølge Meyrowitz er det mange grunner til at mennesker ser på fjernsyn og søker det fellesskapet dette mediet kan skape. Det kan være generelle behov som å unngå kjedsomhet, slå i hjel tid, å få noe å snakke med andre om, og å holde seg i kontakt med større hendelser i verden (Meyrowitz 1985:89). Alle er kjente karakteristikk for menneskers 'uses and gratifications' når det gjelder bruken av de fleste medier, og IRC er intet unntak, skal vi tro mine informanter.

De oppgir grunner som "møtes og snakke med andre kulturer", "få svar på spørsmål eller underholdning", "avslapning", "tidsfordriv og bli bedre i engelsk" og "flukt fra hverdagen og diskusjon av viktige emner" som grunner for å oppholde seg på pratekanaler. Den beskrivende kommentaren til informant E, er at "det er hyggelig å møte folk, som å gå på en kafe og treffe folk uten å behøve gå ut av huset, det kan gjøres uten å skaffe barnevakt". Man finner følelsesmessig støtte og selskap, mange søker også følelsen av tilhørighet (Wellman og Guila 1999:173). Det å være med på å skape og delta i nye fellesskap kan sees som en av de primære gledene mennesker har ved nettkommunikasjon (Baym 1995:138). Slik beskriver også informant D situasjonen hun er i når hun prater på nettet: "Litt skremmende at en kan bli så fanget av stemninger kun basert på skriftlig kommunikasjon, og at nettkontakt kan være så besettende". Det kan virke som flere av brukerne er motivert ut fra et mer eller mindre ubevisst ønske om anerkjennelse eller sosial tilhørighet og aktivitet. Informant E forteller at kommunikasjonen på pratekanalene gir "muligheter som også en dagbok gir: man kan skrive om hendelser i hverdagslivet som ingen andre blander seg i. jeg (sic) tror nett-kommunikasjon kan virke som en interaktiv dagbok, full av oppriktighet og tillit".

Informant F mener at "fordi vi ikke hører stemmene til hverandre, eller ser bevegelsene i ansikt og hender, eller kjenner noen lukter, får det hele et skjær av drøm og fantasi ved seg". Han kaller det et "forhold litt på siden av den vante virkeligheten". Så lenge man er inne i det, er man fullstendig tid- og stedløs. Når mange chattere velger å aldri treffe hverandre i den fysiske verden, selv om de har muligheten, mener informant G at årsaken ligger i at de "ikke vil risikere å ødelegge det fine, det spennende, det kanskje litt pirrende, det tilfredsstillende i å være "der" – på mail/chat-nivået – uten å vite mer om sin "partner" enn de ordene som



utveksles over nettet”. Han mener også at ”de sjeler som ikke møtes fysisk” begrunner valget i at de føler det tilfredsstillende nok å ha sin egen ”lille verden”. Hvem er da disse menneskene som bruker mange timer på å leve i drømmetilværelsen av felles nåtid og nærvær i fraværet – den egne lille verdenen? Er de bare drømmere med god fantasi, på jakt etter underholdning og adspredelse?

Begrepet *nettnomade* ses ofte brukt, og det kan være fruktbart å trekke linjer til sosiolog Georg Simmels begrep om *den fremmede*. På IRC er mennesker ute og utforsker et sosialt landskap, de veksler mellom å besøke forskjellige miljøer, flere pratekanaler med ulike kvaliteter. Simmel definerer den fremmede som en syntese mellom en som er knyttet til et fysisk område og en vandrer uavhengig av sted. Han ser den fremmede ”ikke som en vandrer som kommer i dag og reiser i morgen, men i stedet som en som kommer i dag og *blir* i morgen” (Simmel 1971:143)<sup>30</sup>, altså mer som en *potensiell* vandrer. Det er en karakteristikk som godt beskriver forholdet pratekanalenes deltakere har til de sosiale situasjonene de er en del av på nettet. Simmels sentrale poeng er at den fremmede alltid har friheten til å komme og gå. Han er bundet til et stedlig område, ”or within a group whose boundaries are analogous to spatial boundaries”, slik pratekanalene kan sies å konstruere et virtuelt landskap. Likevel er han alltid bevisst på at han ikke hører til, og tilfører dermed aspekter som ikke opphavlig hører hjemme i det aktuelle sosiale miljøet (Simmel 1971:143). På nettet er *alle* slike fremmede som Simmel beskriver. Når vi på vår vandring kommer inn i et miljø, er vi selv med på å skape de sosiale situasjoner vi møter. Man kan si at alle på lik linje er med på å tilføre faktorer som ikke opprinnelig hører til i omgivelsene, fordi ingen elementer eller mennesker er mer naturlige eller opphavlige deler av dette ’stedet’ enn andre.

### 3.3.1 Finnes det ’Gemeinschaft’?

Sosiale grupper defineres ut fra at de har varige samhandlingsmønstre. Indre prosesser preges av verdiskaping og utvikling av solidaritetsbånd, avhengig av hvor nært deltakerne blir knyttet til hverandre. Mens betegnelsen primærgrupper er forbeholdt mennesker som møtes ofte og kjenner hverandre godt, består sekundærgrupper av flere mennesker, med medlemskap av kortere, mer flyktig varighet. Her er det større gjennomtrekk og sjeldnere

---

<sup>30</sup> Min utheving.

personlig kontakt (Martinussen [1984] 1988:133). Det er i første omgang naturlig å anta at relasjoner mellom mennesker på Internettets pratekanaler i høyden utgjør sekundærgrupper.

Som et skille mellom nære menneskelige bånd, og de mer upersonlige fellesskapene, benyttet sosiologen Ferdinand Tönnies begrepene *Gemeinschaft* og *Gesellschaft*. Krishan Kumar mener 'the information superhighway' er befolket med isolerte individer. Dermed kan deres engasjement umulig skape noe *Gemeinschaft*, og i høyden en felles følelse av å delta i et spennende nytt foretak (Kumar 1995:159). Et kjennetegn ved relasjonene i primærgrupper, er imidlertid at de er allsidige, personorienterte og har rom for å vise følelser (Martinussen [1984] 1988:113), og alt dette finner sted på nettet. Det kan dermed virke som om relasjonene mellom mennesker på pratekanaler henter elementer fra flere tradisjonelle inndelinger, og blir stående i en mellomstilling mellom primær- og sekundærgrupper. Det virtuelle fellesskapet har flere av *Gesellschaft*-situasjonens distanseskapende kjennetegn, men også mange av *Gemeinschaft*-forholdets egenskaper. Dermed framstår relasjonene som tvetydige, som et 'Gemeinschaft', og blir overlatt til brukerne selv å definere ut fra egne behov. Karakteristikkene som er beskrivende både for Tönnies' definisjon av *Gemeinschaft* og for pratekanalene, inkluderer at samhandlingen er privat, intim, delvis ekskluderende. Det utvikles i stor grad et felles språk og etter hvert også kollektiv tradisjon. Man kan riktignok ikke si det er en 'sosial naturtilstand' å ligne med ens nære familie, med en enhet av viljer blant medlemmene (Martinussen [1984] 1988:154). Dog skal de neste kapitlene vise at her også finnes gjensidige rettigheter og plikter, underforståtte sanksjoner og ikke minst lite rettslige reguleringer. Alt er elementer som tradisjonelt preger forbindelsene i mindre, tettere knyttede primærgrupper. Det kan altså synes som om sosiale relasjoner på nettet tar opp i seg trekk fra flere tidligere adskilte kategorier eller dikotomier.

### **3.4 Netizen – borger av cyberspace**

There is the invocation of community, but not the production of a society. There is 'groupmind', but no social encounter. There is on-line communication, but there are no residents of hyperspace (Robins 1995:150).

Å være en *citizen*, en borger, innebærer å anta et forhold til sine samtidige, basert på et stedlig fellesskap (Carey [1989] 1992:4). Et slikt stedlig fellesskap eksisterer per definisjon ikke på

nett, men de aktive brukerne av WWW har i stedet blitt kalt for *netizens*<sup>31</sup>, en kobling av begrepene *net* og *citizen*. Definisjonen var opprinnelig ”mennesker som bruker tid og krefter på å gjøre nettet til et bedre sted å være, de som deltar for å gjøre nettet til en intellektuell og sosial ressurs” (DeLoach 1996), men i dag blir uttrykket gjerne brukt om enhver som oppholder seg på Internett. Å være en samfunnsborger innebærer at man har rettigheter og plikter overfor det fellesskapet man er en del av. Når man dermed benevner nettbrukerne som netizens, tilkjenner man dem samtidig status av å ’befolke’ et fellesskap, et eget samfunn. Frank Weinreich mener at på samme måte som en borger er en del av en stat, er en netizen medlem av et fellesskap med rett til ubegrenset interaksjon og plikt til ansvarlig atferd. Selv om nettkommunikasjon tilbyr store muligheter for sosial interaksjon, mener Weinreich det er et langt steg derfra til å si at menneskene *lever* i flere virtuelle verdener parallelt med den fysiske (Weinreich 1997). Han argumenterer derfor mot at det finnes noe slikt som netizenship, nettborgerskap, og mot at nettet kan kalles *virtual community*; ”there is no such thing as living on the Net” (Weinreich 1997). Hovedbegrunnelsen hans er at fellesskap er avhengig av interaksjon som foregår ansikt til ansikt.

Hvis vi alle karakteriseres som netizens, så fort vi er innom og benytter oss av noen av Internettets funksjoner, vil begrepet raskt bli vannet ut. Brukt som betegnelse på mer eller mindre faste medlemmer i et fellesskap som stadig møtes på nettets pratekanaler, er imidlertid uttrykket svært beskrivende. Riktignok kan man si at relasjonene er subkulturelle i forhold til de fysiske kulturene brukerne hver for seg er en del av, knyttet til de respektive geografiske områdene de bor i. Likevel lever ikke borgerne av cyberspace uten strukturelle retningslinjer eller sosialt ansvar for felles goder. Nøkkelen kan sies å være selvbevissthet og evnen til selvorganisering (December 1997:2). Som neste kapittel vil demonstrere, er forpliktelser og sosiale sanksjoner nettopp del av livet i cyberrommet.

---

<sup>31</sup> Michael Hauben blir i en artikkel i det nettbaserte *Computer-Mediated Communication Magazine* tilkjent æren av å ha kommet opp med uttrykket *netizen* i 1992 (DeLoach 1996).

## Kapittel 4 – anonymitetens frihet

---

Joe og Kathleen hater hverandre i virkeligheten, men er nære venner på nettet. Den amerikanske filmen *You've got m@il* fra 1998, er en uhøytidelig behandling av fenomenet dette kapittelet vil drøfte; anonymitetens frihet og grenser. Den romantiske komedien med Tom Hanks og Meg Ryan i hovedrollene forteller hvordan to mennesker møtes på Internett og fører lange, fortrolige samtaler under kallenavnene NY152 og Shopgirl, uten at de kjenner hverandres reelle identitet. At de samtidig stadig treffer hverandre, og ikke minst har utviklet et bittert uvennskap i den fysiske verden, er de lenge lykkelig uvitende om. Regissør Nora Ephron lar det hele selvfølgelig ende godt til slutt. Følelsene som våre venner har maktet å avsløre på nettet, vinner etter hvert også når de møtes på ordentlig, fysisk ansikt til ansikt. Men det er en annen historie.

Internett som sosial situasjon, der deltakerne har plikter og rettigheter, vil bli diskutert i kapittel 4.1 og 4.2. Elementer av sosialisering knyttet til den fristillingen anonymiteten bidrar til, blir behandlet i 4.3, mens 4.4 diskuterer i hvilken grad man har mulighet til å iscenesette en selvrepresentasjon i interaksjonen på nettet. Hvordan anonymitet kan være en faktor i tilnærmingen mellom mennesker, blir tatt opp i kapittel 4.5, der det finnes tegn på at "folk kan bare være sosiale når de har en eller annen form for beskyttelse for hverandre" (Sennett [1977] 1992:95). Tilgangen til hverandres *back stage*, og Meyrowitz' teorier om dette, blir behandlet i 4.6, sammen med teorier angående hvordan man kan definere de relasjonene som formes.

Dette kapittelet har utgangspunkt i den tolkingen av ordspillet i Meyrowitz' boktittel *No Sense of Place*, som kan knyttes til tesen om at mennesker, gjennom sin sosiale interaksjon via elektroniske medier, ikke lenger har noen følelse av sine sosiale posisjoner i tilknytning til fysisk plassering (Meyrowitz 1985:308). Vi mister så å si blikket for sosiale distinksjoner gjennom bruk av de elektroniske mediene. Med Internettets manglende auditive og visuelle muligheter, samt løsrivelsen fra tid og sted, legges det til rette for en anonymitet som fristiller brukerne fra forventninger eller forutinntatte holdninger knyttet til samtalepartnerens status eller andre distingverende trekk mennesker som sosiale individer vanligvis forholder seg til.

IRC is what you get when you strip away everything that normally allows people to understand the unspoken shared assumptions that surround and support their communications, and thus renders invisible most of the web of socially mediated definitions that tell us what words and behaviors are supposed to mean in our societies (Rheingold 1993:178).

Tidligere kunne sosiale roller bare forstås i relasjon til konkrete sosiale situasjoner, som i stor grad bestemte hva man hadde mulighet til å tilegne seg kunnskap om. Tilgangen på informasjon var igjen avhengig av hvor man befant seg, av fysisk plassering. I dag kan man få tak i, og gjøre seg nytte av kunnskap om andre miljøer uansett hvor man er og hva man opplever i sitt fysiske nærmiljø. ”Utvikling i mediene har endret logikken i sosial orden ved å restrukturere forholdet mellom fysisk sted og sosial posisjon, og ved å endre hvilke måter vi mottar sosial informasjon på” (Meyrowitz 1985:308). Slik har de elektroniske mediene brutt ned skillet og endret forholdet mellom her og der, mellom levende og mediert, og mellom begrepene personlig og offentlig. Meyrowitz mener, på samme måte som Anderson argumenterer for i sin studie av nasjonal tilhørighet, at fysisk nærhet ikke lenger er nødvendig for å bli knyttet sammen i et fellesskap. Vi er blitt nomader i en kultur som ifølge Meyrowitz er *placeless*, stedløs, både med hensyn til fysisk sted og sosial posisjon (Meyrowitz 1985:308), og tendensen forsterkes gjennom bruken av Internett. Hypotesen er at mennesker dermed ikke bare kommer nærmere inn på hverandre, slik drøftingen av samtidighet viste i forrige kapittel, men også nærmere inn på *andre* typer mennesker enn de ville gjort i et møte ansikt til ansikt, og at prosessen skjer raskere.

#### 4.1 The mystery of it all<sup>32</sup>

I 1940 kom den amerikanske filmen *The Shop Around the Corner*, der skuespillerne James Stewart og Margaret Sullivan forelsket seg gjennom å skrive *brev* til hverandre. Den tidligere nevnte *You've got m@il* er en moderne versjon av den samme filmen, og siden verden og teknologien har utviklet seg, var det naturlig med et skifte i medium. Regissør Nora Ephron forteller på filmens vaskeseddel at penn og papir ble byttet ut med modem og tastatur ”ikke bare fordi vi er i 90-årene, men fordi Internett er et medium tuftet på anonymitet”. Filmens mannlige hovedkarakter, Joe opplever dette ’mysteriet’ og spenningen i det, når han taster til Kathleen at ”I would send you a bouquet of newly sharpened pencils if I knew your name and address. On the other hand, this not knowing has its charm”.

---

<sup>32</sup> ”The mystery of it all makes it fun”, er et sitat fra informant A som i svar på spørsmål 18 forteller hvordan han opplever anonymiteten på pratekanalene.

Det er ikke ofte man løfter telefonrøret, slår et tilfeldig telefonnummer til USA og tenker, 'nå skal jeg jammen slå av en prat med en eller annen'. Men det er nettopp det man gjør på nettet; møtes uten å kjenne hverandre, som den optimale *blind date*. Og hvem treffer man på den utvalgte pratekanalen? For alt du vet, *kan* det være kollegaen på nabokontoret som utgir seg for å være Steve fra Ghana. I ens omgang på Internett er det fritt fram for å anta hvilke identiteter man vil, "du kan kontrollere ditt sosiale interface på en helt ny måte", som Jon Bing framstiller det (jfr. Hylland Eriksen 1997:3). Man kan leve et dobbelt, eller mangedobbelt liv, med diverse identiteter. Jeg kan utgi meg for å være Finn, 46 år fra Volda, eller oppgi at jeg er Maureen på 32 fra Cambridge. Bare fantasien setter grenser for hva du kan framstille av mer og mindre troverdige personligheter. Identitet blir et spørsmål om hva som passer for anledningen. Kommunikasjon via elektroniske medier åpner altså for bruk av en uvanlig sosial kreativitet. Bare det å skulle velge et kallenavn til seg selv, en form for 'trademark', innebærer en stadfesting av ønsket identitet (Baym 1995:160).

Når det stort sett er vanskelig å avsløre om hun du prater med er en ekte, eller oppdiktet person, gjør det kommunikasjonen og kontakten mindre seriøs. Forsker Willy Pedersen beskriver følelsen av å være ussel og falsk når han spiller et spill overfor en han møter på nettet og "leker med en sårbar sjel" – helt til det viser seg at det er han selv som har blitt lurt trill rundt (Pedersen 1999:52). Man bør altså verken ta seg selv eller samtalepartneren særlig høytidelig. Også blant mine informanter er det ulike oppfatninger om den spenningen som ligger i møtet med et menneske blir økt eller svekket av den usikkerheten anonymiteten skaper, men informant C mener i sitt svar på spørsmål 18<sup>33</sup> at det "betyr lite. De fleste fremstår som den de er når en blir litt kjent gjennom samtale". "Det er alltid usikkert hvem man møter", sier informant E, "men så lenge (sic) jeg forholder meg til mennesker KUN online er det greit nok at vedkommende utprøver anonymitetens muligheter".

Som sitatene ovenfor indikerer, er det viktigste aspektet at lekingen med identiteter gjør interaksjonen mindre alvorlig. Man har lov til å stille dumme spørsmål og teste ut grenser. Slik virker anonymiteten mer som en psykologisk mulighet til å utforske sider ved en selv som vanligvis er utilgjengelige (Bromberg 1996:147). Det skjer antakelig ofte at mennesker utgir seg for å være en helt annen, men framfor alt gjør anonymitetens sosiale fristilling det lettere å være seg selv, personlig og åpen. Det er en avgjørende faktor for at så mange

---

<sup>33</sup> Se appendiks for intervjuguiden med spørsmålene alle informantene ble stilt.

opplever nært vennskap på nettet. Det sentrale er at man slipper enhver konfrontasjon ansikt til ansikt.

Slik jeg ser det, kan man aldri prate med et fiktivt menneske. Etter en viss mengde skriftlig kontakt mener jeg man uansett trolig opplever menneskets mest "ekte" personlighet. Da spiller det ingen rolle om vedkommende har en annen jobb eller alder enn han/hun måtte ha påberopt seg tidligere i samtalen (Informant B, spørsmål 20).

Det virker som en selvmotsigelse at anonymitet kan bidra til oppbyggingen av et fellesskap. Informant G beskriver paradokset slik: "Jeg vil likevel mene at det er greit at muligheten for å være anonym er til stede. Det kan virke som det får kommunikasjonen lettere i gang, og på den måten 'trigger' en aktivitet man ikke ville fått gjennom en avslørt identitet". Flere av informantene framhever at de tiltales av muligheten for å møte mennesker 'på scratch', fristilt fra begrensende sosiale faktorer. Informant C legger vekt på at kommunikasjonen preges av "fravær av forutinntatthet som går på uteseende (sic), stemme, dialekt".

## 4.2 Vær v@rsom

Det er veldokumentert at det i de første årene etter at radioen ble introdusert for de tusen hjem, var en høytidelighet når apparatet ble skrudd på og familien satte seg til for å lytte. Historier forteller at det vanket vannkjemmet hår og far med findressen på, da konserter med filharmonien ble sendt over eteren (Crisell 1986:11). Det kan virke komisk i ettertid, og det er selvfølgelig ganske andre tilstander i dag. Ikke desto mindre forteller det noe om menneskers sosiale omgang med hverandre innenfor og i forhold til ulike medier. Hva er gjeldende regler for god oppførsel, hva er normer og forventet kutyme overfor mennesker man treffer gjennom et massemedium?

På Internett finnes det definerte regler for atferd, såkalt *nettikette*<sup>34</sup>. Når disse reglene eksisterer, og de fleste chatkanaler viser til lister over slike normer, er det i seg selv en erkjennelse av premissene som ligger til grunn for interaksjon via dette mediet. På en av *mIRC*s pratekanaler introduseres man slik for enkel nettikette: "English ONLY and NO: Swearing, Repeating, Flooding, Advertising, Inviting". Det dreier seg altså om regler for skikk og bruk, hvordan man forventes å oppføre seg i sin sosiale omgang med andre mennesker på Internett. Nettiketten er så å si vår sosiale kontrakt i cyberspace (Fernback

---

<sup>34</sup> Uttrykket nettikette er selvfølgelig en sammensetning av begrepene *nett* og *etikette*.

1997:47). Det kan virke overflødig å peke på særregler for dette spesielle mediet, men det er ikke gitt at man makter å forholde seg til de samme sosiale reglene som gjelder i fysisk tilstedeværende interaksjon. Standarder for atferd som normalt bestemmes ut fra ikke-verbale koder er ikke umiddelbart tydelige når informasjonen er utelukkende tekstlig (Reid 1991:8). Nettopp derfor kan man på forskjellige chatsider finne oppfordringer som 'don't forget that the person on the other side is human'.

Vanlig, høflig omgangstone bør gjelde, men det er tydelig at enkelte opplever muligheten for anonymitet som en gylden anledning til 'å ta'n helt ut' (Informant C, spørsmål 13).

Oppfordringer om nettvett finnes også hos *Microsoft Norge*, ett av nettstedene som tilbyr brukergrensesnitt for chat. De anmoder deltakerne om å vise gjensidig respekt og ikke true, plage eller forfølge andre, og ber alle avstå fra vulgært språk som uttrykker rasisme, hat eller blasfemi. Det er heller ikke lov å publisere eller distribuere vanærende, krenkende, vulgært eller annet ulovlig materiell, ifølge websiden *Hjelp for Web Communities – Retningslinjer for oppførsel* (1999). Mange steder advares det også mot å oppgi personlig informasjon, som kan bli utnyttet til ulovlig aktivitet. Det gjelder person-, bankkort- eller telefonnummer, samt navn og adresse som gjør at du kan identifiseres. Informant D forteller likevel at hun har gitt enkelte personopplysninger videre på nettet. "Jeg synes det er viktig å være oppriktig og ærlig, og innefor (sic) visse grenser tar jeg sjansen på at de fleste mennesker er vanlige, greie, hyggelige og ikke gale, kriminelle og syke". Det er også vanlig å be om at man unngår usaklige kommentarer, og holder seg på rett side av loven med hensyn til opphavsrettigheter og privatlivets fred. MSNs samtalegrupper tillater heller ikke kommersiell aktivitet, eller oversvømming i form av å sende gjentatte identiske og irrelevante innlegg, såkalt spam<sup>35</sup> (*Hjelp for Web Communities – Retningslinjer for oppførsel* 1999).

```
<^kiLe^> elo any one want to chat me?  
<Spring> who is gordon b. hinkley?  
<^kiLe^> elo any one want to chat me?  
<zefyr> yes kile  
<aly> hey there  
<Hebe> what language does zefyr write in?  
<^kiLe^> elo any one want to chat me?  
*** ^kiLe^ was kicked by SQWiRTY (stop repeating□)
```

<sup>35</sup> Begrepet *spam* stammer fra en sketsj med Monty Python, der alle rettene kelneren kan tilby fra menyen inneholder det obskure kjøttthermetikkmerket Spam. Kunden blir altså påprasket og oversvømmes av noe høyst tvilsomt han absolutt ikke er interessert i (jfr. "Wok", *NRK P2*, 09.12.1999).



Figur 7: Repetisjoner av samme innlegg eller replikk anses som plagsomt og forstyrrende for samtalen. Prøver du deg, får du fort kommentarer fra andre deltakere, slik <kile> får her, i et utdrag fra dialogen på kanalen #Chatterz 30. september 1999.

At det finnes et slikt standardsett av regler for atferd, er et tegn på at mediets brukere har funnet strategier for å forme mediet til å passe deres behov og hensikter. Til tross for at mediet med avstanden mellom deltakerne, egentlig ikke er spesielt egnet for å skape fellesskap i det hele tatt, bestreber brukerne seg altså på å skape kollektive overenskomster, som i annen menneskelig sameksistens (McLaughlin m.fl. 1995:101ff). Disse reglene påføres ikke bare brukerne fra en styrende instans. Derimot framstilles og endres de i en kontinuerlig sosial prosess blant brukerne av mediet. Kapittel 1.4 tok utgangspunkt i Geertz' syn på kultur som en samling kontrollmekanismer for å beherske atferd (Geertz 1973:44), og definerte kultur nettopp som et sett av løsninger som dannes blant en gruppe mennesker, for å møte problemer de støter på i situasjoner de har til felles. De eksisterende, men dynamiske sosiale reglene for IRC, framstår dermed som en indikasjon på at det dannes kulturelle fellesskap på nettet.

### 4.3 Sosiale miljøer

Internett er noe mer enn et alternativt postvesen. Det er også en egen sivilisasjon, en alternativ virkelighet – det nærmeste vi noen gang kom femtitallets science fiction-drøm om å befolke en ny planet (Wiese 1999:4).

Ifølge Joshua Meyrowitz karakteriseres en sosial situasjon ved at det er et miljø eller en kontekst, der en spesiell type atferd er forventet og som oftest utvist. En sosial situasjon defineres derfor ut fra hva som er akseptabel eller mulig atferd, og hva som *ikke* er passende eller tenkelig atferd i den aktuelle sammenhengen (Meyrowitz 1985:332). Meyrowitz mener at de elektroniske mediene skaper nye former for sosiale omgivelser med egne definisjoner av sosiale settinger, regler og rolleforventninger. IRC utgjør nettopp et slikt sosialt miljø. Michel Maffesoli bruker begrepet *custom*, sedvane, for å karakterisere dagliglivet i moderne grupper. Custom defineres som det usagte, som ligger under det å være sammen (Maffesoli [1988] 1996:21). Hvis man ser sedvanen som et kulturelt fenomen, mener Maffesoli det er mulig å forklare de nettverk av vennskap som strekker seg over stadig mer av hverdagslivet, og som ikke har annen intensjon eller mål enn samvær (Maffesoli [1988] 1996:23).

Disse beskrivelsene er passende for utviklingen av forhold på nettets pratekanaler, der eksisterende regler og sedvane viser at det finnes en vilje til organisering av sosiale relasjoner. Man kan si det så enkelt som i slagordet på kanalen *#CyberCafe* 3. februar 2000: "Be nice to people. They outnumber you 6 billion to one". Spørsmål og svar-sidene til *mIRC* minner også om at menneskene på pratekanalen bare får inntrykk av deg gjennom det du skriver og kommenterer, og oppfordrer alle til å "think before you type" (Vonck 1999:19).

Selv om pratekanalene i stor grad har en homogen struktur, finnes det noen i nettverket med litt mer makt. IRC-operatørene, 'opers', er mennesker som frivillig investerer tid i å drive og vedlikeholde servere og nettverksoppkoblinger. De har også tilgang til spesielle kommandoer relatert til den tekniske driften av IRC, og til *kill*-funksjonen, det vil si å stenge brukere ute for godt ved å kutte nettkoblingen som knytter dem til IRC. Den neste på rangstigen blir brukeren som åpner en kanal. Hun får status som kanaloperatør, 'chanop', og har også enkelte privilegier. Hun kan endre kanalens navn, begrense antall brukere, gi 'chanop'-status<sup>36</sup> til andre, og har tilgang til *kick*-kommandoen for å kaste plagsomme deltakere ut av den spesifikke kanalen (Reid 1991:7).

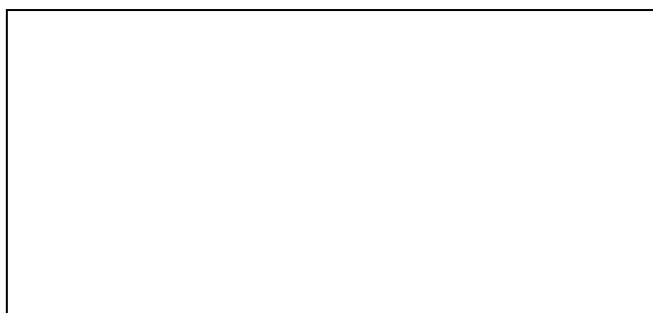
På grunn av svært manglende begrenset offentlig redaktørmyndighet som kan legge restriksjoner for atferden, utøves det stor grad av selvjustis på kanalene. Fristilling i forhold til ordinære konvensjoner tillater brukerne av IRC å danne egne overenskomster og dermed å skape et helhetlig fellesskap (Reid 1991:13). Det er grasrota, fordi det knapt finnes noe annet på IRC, som former reglene i miljøet. Gjennom dette utvikles en form for gruppetilhørighet som kan ses som tegn på et fellesskap. Med henvisning til Giddens' strukturasjonsteorier, kan man si at gruppens normer konstrueres ut fra felles følte behov (Watson 1997:116ff). I alle sosiale situasjoner som varer over tid, foregår en viss institusjonalisering. Oppførsel og framferd hos deltakerne blir stadig mer normaliserte og forutsigbare. På denne måten stabiliserer interaksjonen seg, og en sosial verden er under oppbygging (Berger og Luckmann [1966] 1987:74). Det er naturligvis en kontinuerlig prosess som hele tiden må omfatte og ta opp i seg nye medlemmer som kommer til og trenger tid til sosialisering inn i fellesskapet. Å studere de atferdsregler som finnes innenfor IRC, er med på å avdekke eventuelle sosiale relasjoner mellom brukerne. Som i alle andre menneskelige kontekster, vil grensene for oppførsel og språkføring alltid bli prøvd ut og strukket. Hvis man ikke makter å tilpasse seg

---

<sup>36</sup> Alle kan bli 'chanops', og på lista over de som er inne på en kanal, skilles de ut med en @ foran kallenavnet.

de eksisterende normene, er det uansett en mulighet for å endre reglene, bytte navn på kanalen, eller ganske enkelt opprette en helt ny kanal, der du selv kan være 'sjefen'. Disse dynamiske egenskapene ved kommunikasjonssituasjonen, blir høyt verdsatt av mange brukere, fordi det skaper flere sosiale muligheter enn mange er vant til fra den fysiske verden. De miljøene man finner på nettet, kan derfor oppfattes som mindre begrensende enn de sosiale sammenhengene menneskene er en del av i den materielle verden. Dette henger selvfølgelig sammen med anonymiteten i mediet. Elisabeth Reid presiserer imidlertid forskjellen mellom muligheten for å være hemningsløs og det å faktisk *være* uten hemninger. Hun skriver om MUD, og hevder at brukerne opplever en *redefinering* av sosiale hemninger, ikke en tilintetgjøring av dem. De sosiale miljøene på nettet er dermed verken kaotiske eller anarkistiske. Brukerne er til enhver tid viklet inn i et nett av sosiale regler og forventninger (Reid 1999:112).

Det råder altså ikke det totale anarki. Gjør man noe som ses på som feil, får man straks høre det fra de andre deltakerne på pratekanalen. Enten blir man informert der og da i fellesrommet, eller man mottar en beskjed privat som forteller deg hva som blir mislikt av de andre. Det er vanlig at man reagerer på at noen bruker andre språk enn engelsk. I tillegg blir det ansett som meget uhøflig å skrive alle sine replikker med caps lock-knappen inne, å bruke bare store bokstaver. DETTE BLIR OPPFATTET SOM OM MAN ROPER, og er følgelig forstyrrende for den generelle kommunikasjonen på kanalen. Ett eksempel er fra kanalen #CyberChat 2. februar 2000, der en deltaker bruker store bokstaver for å synes og få oppmerksomhet. Dermed mottar han hele *fem* henvendelser om å 'stop yelling!'. Det samme fenomenet kan ses i figuren nedenfor.



Figur 8: Utdrag fra samtale på kanalen #FunChat 30. september 1999. Folk reagerer når du roper med store bokstaver, selv om <Paquita> her bare får en mild irettesettelse.

Når anonymiteten på IRC medfører at enkelte opptrer omtrent uten hemninger, gir det seg på den positive siden utslag i at de åpent uttrykker intimitet. På den negative siden, derimot, kommer også fiendtlighet raskt til overflaten. Å sette andre på plass, kan i enkelte tilfeller grense mot såkalt *flaming*<sup>37</sup>. Det er fort gjort å trykke på enter-tasten og dermed tilkjenne at man er følelsesmessig berørt før man har tenkt gjennom og fått kontroll over sine irritasjoner. Resultatet kan være verbal forfølgelse og trakassering av andre brukere på pratekanalen, med utskjelling og avvisning (Reid 1995:176). At frihet blir vektlagt og framhevet, er altså ikke det samme som å antyde at IRC utelukkende er et idyllisk miljø. Sammen med økt åpenhet og intimitet følger også fiendtlighet og uvennskap. Dette betyr imidlertid ikke at pratekanalene *ikke* fungerer som et fellesskap, tvert imot kan det ses som nok et tegn på at det har flere likhetstrekk med tradisjonelle fellesskap formet mellom mennesker som omgås i fysisk samhandling. Som både figur 7, 8 og 9 illustrerer, foregår det stadig en sosialisering inn i fellesskapet gjennom deltakernes prøving og feiling. De erfarne setter deg på plass og lærer deg god omgangstone og oppførsel, det kan ses som en form for tradisjonsformidling (Rheingold 1993:64).

```

<Rayden`> □2,15 Be nice to the other users □□15,2 Nanna!
<B|kKnight> why
<cmitchie> Nanna be nice
<Rayden`> dunno
<ThAtGiRl> pardon Angelman????
<poline> hi ray
<Nanna> but he is!!
*** boynxtdor has quit IRC (Ping timeout for boynxtdor[202.8.228.20]□)
<`niceman> oh-ho..i don't like the sound of that ThAtGiRl
<`niceman> beware Angelman
<Rayden`> tell that to him in prvt and not in the channel Nanna
*** carol16 (dolly@p10-max18.chc.ihug.co.nz) has left #CyberChat
*** krava has quit IRC (Ping timeout for krava[195.5.62.229]□)
<Happydude> Nanna :if he is please don't share it with the whole world, okay?

```

Figur 9: Utdrag fra kanalen #CyberChat 28. oktober 1999. Noen av deltakerne er lei av at andre forstyrrer fellesskapet med temaer som de mener tilhører intimsfæren. Hvis mannen <Nanna> snakker om er så 'nice', får hun fortelle ham det i et privat rom. Kravet blir altså at de finner seg et eget rom for å fortsette det de andre mener er private betroelser.

I møtet mellom menneskene som bruker mediet og i utprøvingen av de vilkår for kommunikasjon som mediet definerer, kan det altså oppstå sosiale problemer. Ovenfor er det

<sup>37</sup> Av det engelske verbet to flame, å brenne, flambere. Også knyttet til substantivet flame, som kan være noe pasjonsfylt; ild, eller glød.

imidlertid vist til eksempler på de ulike sosiale mekanismene brukerne sammen har utviklet, og kontinuerlig skaper, for å håndtere slike situasjoner. Det som foregår ligger nært opp til Geertz' definisjon av en kultur, når han legger vekt på hvordan deltakerne i fellesskapet former *systemer og standarder* for oppfatninger, forestillinger, vurderinger og atferd (Geertz 1973:44). På IRC kan følgelig alle som vil det, være på scenen, samtidig som alle er publikum og alle er kritikere (Rheingold 1993:182). Hvordan man velger å framstå og framstille seg på denne scenen er altså ikke umiddelbart gitt.

#### 4.4 Valg av navn – hvem er du?

Situasjoner der samtalepartene befinner seg ansikt til ansikt, gir muligheter for relativt avansert ikke-verbal kommunikasjon (Svennevig m.fl. 1995:33). En slik situasjon finnes ikke på nettet. Der fører i stedet mangelen på visuelle 'cues' eller holdepunkter, til en relativt avansert *verbal* kommunikasjon. Som en viktig del finner man brukernes valg av kallenavn<sup>38</sup>, men også som Howard Rheingold hevder, deltakernes tomgangs- eller småprat. "In a virtual community, idle talk is context-setting. Idle talk is where people learn what kind of person you are, why you should be trusted or mistrusted, what interests you" (Rheingold 1993:60). Rheingold sammenligner situasjonen med hvordan borgerne i de første antikke demokratier kom til det greske markedet, agoraet, ikke bare for å kjøpe og selge, men også for å møtes og måle og vurdere hverandre.

Deltakere på pratekanaler har som utgangspunkt at de aldri vil kunne basere kunnskap om hverandre på fysiske koder. Nettopp derfor blir valget av kallenavn en sentral faktor for hvordan du ønsker å bli oppfattet av andre. Forsker Hege Nordli mener folk forsøker å gi et mest mulig riktig bilde av seg selv på nettet, til tross for at de ikke alltid lykkes. De som er interessert i å møtes fysisk, etter å ha chattet en del, prøver derfor å være seg selv også på nettet (Nordli sitert i Madsen 2000). Bruken av kallenavn varierer fra 'vanlige' fornavn, som like gjerne kan være brukernes faktiske navn<sup>39</sup>, til mer oppfinnsomme pseudonymer som Uglyguy, Happydude, Bunny24 eller Sweettops. Alle deltakere kan skifte kallenavn når de vil, men det er vanlig å velge seg et man alltid opererer under. Det finnes også en funksjon på

---

<sup>38</sup> De norske begrepene *kallenavn* og *pseudonym*, samt de engelske *nick*, *nickname* og *handle* brukes om hverandre.

<sup>39</sup> Vissheten om at det er *mulig* å være anonym, og at alle forventer og antar at man skal bruke kallenavn, gjør at man egentlig like gjerne kan bruke sitt egentlige navn. Ingen kan likevel si med sikkerhet hva som er hva, og kanskje kan man da like godt være autentisk?

IRC som tilbyr brukerne å registrere sitt kallenavn, slik at det blir eksklusivt og ikke kan brukes av andre. Hvis man da logger seg på og velger et navn som allerede er i bruk, får man automatisk beskjed om å finne et annet nick.

Fordi navnet så å si er ditt personlige grensesnitt på pratekanalen, blir det en meget viktig del av identiteten. Det ses derfor også på som tabu å bevisst (mis)bruke andres navn (Reid 1991:16), fordi en viss respekt og integritet må opprettholdes. Selv om man har mulighet til å anta så mange elektroniske *personae* som man har tid og energi til å skape, er det fundamentalt for formingen av et fellesskap å ivareta ens egen identitet og rykte (Donath 1999:29ff). Eksperimentering blir derfor ikke lenger akseptert når den truer balansen som holder fellesskapet på pratekanalen sammen. Slik sett er tanken om fellesskap avhengig av at medlemmene er noenlunde gjenkjennelige for hverandre. Er de ikke det, kan det være vanskelig for et fellesskap å vokse fram (Reid 1991:17).

Informant G mener, at ”med anonymitet vil barrierer lettere forseres”. Mange velger nettopp ikke å oppgi hvem man virkelig er i kommunikasjonen på nettet, i alle fall ikke uten videre, eller til hvem som helst. Goffmans skille mellom *expressions given* og *expressions given off* forteller oss imidlertid at anonymitet ikke bare er et spørsmål om å være ’anonym’. Man er nemlig ikke nødvendigvis absolutt ugjenkjennelig fordi om man ikke åpent og klart tilkjenner sin identitet. Goffmans *expressions given*, står for de uttrykk man *gir*, altså det man bevisst ønsker å offentliggjøre og meddele om seg selv og sin personlighet. Den andre formen, *expressions given off*, er uttrykk man *avgir* mindre frivillig. Sistnevnte er vanskeligere å kontrollere, det er de uintenderte nyansene som kommer fram gjennom ens handlinger (Goffman [1959] 1992:13; Donath 1999:38). Valg av pseudonym er en slik overlatt *expression given*. Men hvordan man etter hvert, mer spontant, oppfører seg i møtet med andre mennesker, kan fortelle like mye om hvem du egentlig er. Det er imidlertid grunn til å hevde at hint om din personlighet, de som er mindre utilsiktet fra din side, er vanskeligere å snappe opp og avdekke gjennom de begrensede kommunikative kanalene Internett gir tilgang til.

Judith S. Donath mener at man bør skille mellom pseudonymitet og anonymitet i den virtuelle verden, helt i tråd med Goffmans begrepsbruk. Pseudonymitet er et bedre begrep for hvordan man framstår for hverandre, fordi det, selv om det er vanskelig å spore den reelle personen bak navnet, likevel avgir et vell av kontekstuell informasjon om senderen, slik at man umulig

kan være fullstendig anonym (Donath 1999:53). Informant B forteller at selv om mange blir fascinert av den såkalte friheten ved anonymiteten, tror hun likevel ikke at man i praksis kan skifte kallenavn for å få det hun kaller en ”frisk start”. Hun mener det er lett å kjenne igjen en bruker på tastemåte eller temavalg dersom man først har blitt litt kjent. Man kommer altså ikke unna sine egne *expressions given off*.

Anonym eller ikke, mange faste brukere av IRC preges ikke av hemninger når det gjelder å avsløre egne, personlige sider<sup>40</sup>. De diskuterer gjerne alvorlige problemer de har i deres fysiske liv med online-venner (Rheingold 1993:184). Som eksempel står opplevelsen av møtet med <Lapijntje> på kanalen #CyberFriends 1. mars i år. Samtalen hadde ikke vart lenge, før hun begynte å fortelle om relativt private sider ved livet. Siden vi befant oss i et fellesrom, fikk ikke bare jeg, men også ’gud og hvermann’, etter kun kort tid kjennskap til hennes personlige tanker og følelser. Først forteller hun om foreldrene som er midt i en skilsmisse, men at hun når det en dag er over, vil ”build my life back up again”. Vi får historien om kjæresten fra Brussel, ”a real psycho”, som hun nettopp har slått opp med, og deretter dreier temaet i en slik retning at de andre ber oss fortsette i et privat rom.

```
<lapijntje> to be truly honest now i hope i don't scare you saying this and i hope not too
many of these others are reading this i really don't know if i like boys or girls or both
➔
<papaya> have you ever been with a girl?
<FiShEy> hey papaya take the chat private please
*** mars23 has left #CyberFriends
*** miraash has joined #CyberFriends
*** malena^ has joined #CyberFriends
<papaya> ok..
<lapijntje> no well once i had a rather embarrassing incident with a girl when i was
drunk and i'm very ashamed of myself
<FiShEy> thank you
```

Figur 10: De intime betroelsene ligger ikke langt unna når anonymiteten kan beskytte deg. Utdrag fra

<sup>40</sup> Fenomenet *cybersex* er beskrivende. Anonymiteten legger til rette for å prøve ut fantasier man ikke tør leve ut i det fysiske liv. Sexen foregår selvfølgelig på det rent tekstlige plan; man bygger sammen opp ’erotiske noveller’, der man taster seg fram til klimaks (jfr. Ohlson 2000:27). Fantasi, medopplevelse, intuisjon, innlevelse og patos nevnes som sentrale elementer i opplevelsen av sex på nettet, og kvinneforsker Wenche Mühleisen ved UiO mener alt avhenger av *forestillingene*. ”I motsetning til fysiske møter som kan foregå på en svært stereotyp og klossete måte, er det mulighet for retorisk, språklig og mental bevisstgjøring av eget og andres erotiske begjær” (sitert i Ohlson 2000:27). Informant F sier han er åpen for at ”hjernen vår er annerledes innstilt [...] kanskje mer åpenhertig om natta”, og forteller at ”damene er gjerne interessert i å peile samtalen inn på kjærlighet og erotikk. Jeg vet at dette trolig er et kjennetegn ved måten mange menn kommuniserer på, men det er også utrolig hva damene er interessert i å begi seg ut på hvis samtalen har vært saklig i 30 minutter”. Den erotiske appellen beskrives som en av flere sosiale funksjoner ved bruken av IRC og MUD (se for eksempel Bromberg 1996:147ff).

kanalen #CyberFriends, 1. mars 2000 (Pilen erstatter en passasje som er utelatt).

Meyrowitz peker på hvordan fjernsynet legger premissene for tilgang til en bestemt sosial informasjon og at hele det sosiale liv kan endres gjennom den kunnskapen vi erverver om hverandre gjennom de elektroniske mediene (Meyrowitz 1985:52). For å rangere hverandre i sosiale hierarkier, legger vi vanligvis stor vekt på kjennetegn som utseende, økonomisk status, dialekt, yrke eller utdanning. Den essensielle fysiske opplevelsen av at hver bruker sitter alene, løser dem i noen grad fra de sosiale forventningene som er knyttet til interaksjon i grupper (Reid 1991:11). Når man møtes via elektronisk formidlede tekster, har alle det *samme* utgangspunktet. Ingen vet noe om hverandre, og fordømmer blir et meningsløst begrep. Informant D beskriver at hun kommer i kontakt med mennesker hun ”ellers kanskje aldri ville møtt – eller vurdert, blant annet på grunn av avstander. Sosial tilhørighet oppdages ikke nødvendigvis, de visuelle inntrykkene er fraværende, dialekt kan skjules”. Kan hende bruker vi til dels andre kriterier og tolkingsskjemaer overfor såkalte tekstpersoner enn i forhold til mennesker vi treffer fysisk (Munch 1998:7). Du har tilgang kun til den informasjonen som gis deg skriftlig, gjennom et utbrodert engelsk språk, fra et menneske som du verken ser eller hører.

Når vi kun mottar en begrenset mengde sosial informasjon, og opplysninger om en del sosiale statusfaktorer ikke er umiddelbart tilgjengelig for samtalepartene på nettet, endres måten vi omgås på. Mennesker vil kommunisere annerledes på nettet, og det vil etter hvert innvirke på hvordan sosiale rollekategorier formes, og derigjennom hva slags relasjoner som skapes mellom aktørene i miljøet. Det kan synes som om man opplever et sammenbrudd av stereotypier, også når det gjelder oppfatningen av fjerntboende mennesker vi ikke deler kulturell eller nasjonal bakgrunn med. Kanskje kan IRC, og Internett i seg selv, være et redskap til å endre hvordan mennesker kjenner hverandre (Mardam-Bey 1999). Informant B forteller at

”Hvem” og ”hva” man er spiler (sic) ofte svært liten rolle. Det hender jeg spør fremmede om yrke, men da bare for å se om jeg dermed finner nye samtaletema. Jeg vet ingen som velger chat-partner ut fra vanlige sosiale status-betegnelser som tittel, alder osv.[...] man blir ikke forstyrret av vanlige sosiale krav til utseende, gester osv. Spesielt viktig for mange er at man ikke blir gransket og bedømt etter utseende. Dette oppleves av mange som et sosialt hinder, enten man er ”mindre pen” og har komplekser – eller man er vant til å få oppmerksomhet på sitt tiltalende utseende alene.



Utveksling av fellesmenneskelige, universelle størrelser, blir bindeleddet mellom mennesker som i utgangspunktet aldri vil møtes fysisk. Informant F mener at han ”får innblikk i andre kulturer og andre levemåter, og oppdager at det å være menneske i grunnen er en ganske ensartet ting. De samme lengsler og savn, den samme nysgjerrighet, samme behov for å gi og motta omsorg. Og å høre til.” Det er naturlig å tenke seg at det såkalte *vi’et* blir utvidet.

#### **4.5 Flere medmennesker**

Det er vanlig å hevde at en innbyrdes tilhørighet mellom *oss* også forutsetter et *dem* som ikke regnes som en del av fellesskapet. Man definerer hvem man er i forhold til hvem man *ikke* er, hvem man markerer avstand til. Gjennom den stedløse kommunikasjonen via Internett, nærmer vi oss imidlertid Alfred Schutz’ teori om at de elektroniske mediene gir oss flere og flere samtidige (jfr. Hannerz 1992:30), og dermed også flere medmennesker. Kanskje kan man beskrive resultatene av den interaksjonen som foregår på nettet med at det utvikles en følelse av at *de andre* ikke er så fremmede lenger, det vil si at *vi’et* utvides til å omfatte og inkludere flere og flere mennesker. Man kan tenke seg at idet et fellesskap stadig rekrutterer nye medlemmer, så vil færre bli karakterisert som en utenforstående motsetning, eventuelt at motsetningene kommer til syne på andre plan. Dette skjer gjennom nettinteraksjonens to former for mobilitet. Ved hjelp av Internett kan mennesker så å si flytte seg fra sted til sted uten å gjøre det fysisk, slik vi drøftet i kapittel tre. Samtidig finner det sted en mobilitet med hensyn til status, klasse og sosiale roller (Jones 1995b:17), slik dette kapitlet har tatt for seg. Det elektroniske mediet bringer følgelig sammen mennesker som ellers ikke ville hatt muligheten til å interagere, og som ikke på forhånd har etablerte sosiale strukturer eller relasjoner seg imellom (Baym 1995:148). Dermed har de heller ikke forutinntatte holdninger basert på tradisjonelle sosiale kriterier.

##### **4.5.1 En felles back stage**

Forut for følelsen av at stadig flere mennesker kan inkluderes i et *vi*, må det ligge en mulighet for å bli kjent med hverandre. For å beskrive dette, henter Joshua Meyrowitz igjen begreper fra Goffman. Back stage-arenaen er der hvor mennesker forbereder seg til opptreden i det offentlige rom, til front stage. Det er bak scenen, i den private sfæren, at alle øvelsene i forhold til ens egen sosiale rolleatferd foregår. Der kan mennesker ’være seg selv’ og

planlegge sin framferd og oppførsel, slik at den blir troverdig i møtet med andre mennesker med andre roller. Avsløring av rolleforberedelser gir innsyn i hverandres koder og vil avmystifisere andre roller. Elektroniske medier framheves da som arena for avsløring av ens back stage, der følelser og personlighet kommer sterkere til uttrykk. Fjernsynet presenterer mennesker på nært hold mens de bedriver aktiviteter som tidligere var forbeholdt deres privatliv (Meyrowitz 1985). Slik bidrar dette mediet til å skape en *middle ground behavior*, et slags mellomnivå, som en blanding mellom back- og front stage-atferd (Meyrowitz 1985).

Ikke bare til tross for, men også på grunn av at vi *ikke* kan se hverandre, mener jeg at kommunikasjonen via IRC i enda sterkere grad er med på å jevne ut rollekategorier. Nettets mangel på to sentrale uttrykksformer; bilde og lyd, overlater til brukerne av pratekanalene selv å bestemme hvor mye de skal avsløre og til hvilket tidspunkt. Den avgjørende forskjellen i forhold til fjernsynet, er at de *konverserende* egenskapene ved nettet gjør interaksjonen gjensidig og aktiv fra begge parter. I stedet for å innta rollen som passiv mottaker, kan man *selv* i mye større grad være bidragsyter til et fellesskap, og eventuelt avsløre personlige eller intime sider ved seg selv. Informant G beskriver det vesentlige i at ”man har på mail/chat en subjektiv og selvstendig anledning til å være svært selektiv med hva man gir av seg selv”. Det er opp til deg selv å bestemme hvilke sider av deg andre mennesker til enhver tid skal få tilgang til og oppleve. Alle bedriver altså det Goffman kaller *impression management*, kunsten å kontrollere inntrykk – det vil si de inntrykk av seg selv man gir overfor andre mennesker (Goffman [1959] 1992:173ff; jfr. Meyrowitz 1985:30). Vi har mulighet til å drive aktiv kontroll med uttrykksmidlene, og *la* andre mennesker ta del i vår back stage. Man blir ikke bare – slik Meyrowitz og også Richard Sennett ([1977] 1992) karakteriserer konsekvensene av fjernsynets personfokusering – et ’offer’ for andre menneskers påtrengende nærhet.

Man har muligheten til å åpne seg og avdekke back stage-atferd, men det er mer på frivillig basis og kanskje også en mer bevisst, aktiv handling enn om man ble filmet av et tv-kamera utenfor ens egen kontroll. Motsatt beskriver Meyrowitz det mer eller mindre som implisitt i fjernsynets premisser, og dermed umulig for brukerne å styre, at det uvilkarlig gir total tilgang til ulike rollers back stage. Informant E uttrykker det slik i svaret på spørsmål 18: ”Man kan ta på en maske, det blir som å delta i et spill der man kan ha muligheter til å utprøve andre sider av seg selv”. Sennett beskriver dette som kjernen i den siviliserte væremåte. Å bære masker er

”den aktivitet som beskytter folk for hverandre og likevel tillater dem å ha glede av hverandres selskap” (Sennett [1977] 1992:14).

Man kunne tenke seg at fellesrommet på de enkelte pratekanalene representerer front stage, der man presenterer sitt offentlige ansikt, mens de private rommene er arenaen for back stage-atferd. Imidlertid har analysen så langt vist svært liten grad av front stage-atferd på IRC i det hele tatt. Riktignok blir brukere gjerne henvist til et privat rom hvis de beveger seg inn på alt for intime samtaleemner i fellesrommet. Det kan tas som et tegn på at rommet for to er området for back stage. Man kan imidlertid forstå back stage-atferd som at man *ikke* opptrer, men, som Meyrowitz hevder, nærmest øver på sin rollekarakter. Da vil man kunne hevde at fenomenet pratekanaler som helhet representerer en arena *kun* for back stage<sup>41</sup>. Front stage-atferd blir bare i liten grad benyttet, og man skaper derfor heller ikke det nivået Meyrowitz kaller mellomstadiet-atferd. På Internett er tross alt mulighetene for åpen tilgang til eller innsyn i en ’autentisk’, privat sfære *kontinuerlig* til stede. Likevel er det ’back’ på en annerledes måte, for man kan, mens man presenterer seg back stage og er privat, åpenlyst eksperimentere med flere sider av seg selv, slik man ellers bare vil gjøre når man er alene. På nettet prøver man altså ut ting i offentlighet, faktisk ikke bare *før* de er øvd inn og testet ut på en privat arena, men egentlig *samtidig*. Likevel blir ikke dette en pinlig og sosialt uholdbar situasjon for deltakerne, der de mister ansikt og verdighet. Grunnen til det, er at anonymiteten gjør mottakerne, eller publikum om man vil, ute av stand til å skille klart mellom privat og innøvet rolle. Informant B forklarer hennes syn på hvorfor og hvordan man kan slippe inn på hverandres private områder ved faktisk å presentere back stage-atferd:

Typisk er tryggheten. Man sitter i eget hjem/egen arbeidsplass, og ingen kan trenge seg på...Man har heletiden full kontroll. Skulle man ønske det, er vedkommende med et tastetrykk avskåret fra å komme med ytterligere kommentarer. Man er altså alltid garantert ”siste ord” – og kan hele tiden sette betingelser for samtalen. Derfor tror jeg de fleste er raskere til å komme ned på et svært personlig nivå i valg av tema. Typisk er at man drøfter svært personlige ting med ”ukjente” – ting man ikke en gang har delt med ”virkelighetens” venner. En annen årsak til at lista for betroelser er lavere kan være at man ikke må ”stå til rette” for dem i noen annen sosial sammenheng senere (sic).

---

<sup>41</sup> Det kan diskuteres hvorvidt heller ikke fjernsynet i dag skaper noe mellomstadium, men i stedet konstant framviser personlig back stage. Programinnhold som stadig vektlegger personifisering, privatisering og individfokus eksponerer intimsfæren nærmest kontinuerlig. Tv-stasjonene har tatt steget fullstendig inn i hjemmene til vanlige folk, det er få tabuer igjen å bryte, og man lager underholdningsprogrammer der kjente mennesker følges av kamerateam 24 timer i døgnet.

#### 4.6 Parasosial interaksjon

Informantenes egne oppfatninger av et eventuelt forestilt fellesskap, av forholdet til sine nettvener, kan beskrives gjennom ytterpunktene informant A og B. Førstnevnte karakteriserer forholdet mellom mennesker som bare møter hverandre gjennom det elektroniske mediet som ”OK but sometimes FAKE!”<sup>42</sup>, mens B beskriver det som ”en tilknytning som kan sammenlignes med kjærlighet [...] det er personlighetene/sjelene som finner hverandre”.

Informant F mener han for det meste har opplevd ærlighet i sine møter med mennesker på IRC, og han mener seg også i stand til å ”gjennomskue falsknere”, som han uttrykker det. Det er også naturlig å tro at mennesker tar med seg personlighetene fra sine fysiske liv over i det virtuelle livet (Chenault 1998:1). Det medfører, slik noen av informantene framhever, at mennesker som er gode til å formulere seg skriftlig og som har et spennende ordforråd lett blir ”vinnere”, samtidig som de som ”mangler sosiale antenner” i den fysiske verden også fort faller utenfor i samtalene på nettet. Man kan med andre ord ikke skape seg en totalt ny og annerledes personlighet, for så å leve ut denne på en realistisk og overbevisende måte i et anonymiserende medium. Til det er dine *expressions given off* for sterkt synlige og lesbare.

Vanligvis vil mennesker med høy sosial intelligens bli mest populære også på IRC. De grovkjeftede, blærete eller skryteglade blir ofte også her sittende mest for seg selv (Informant B, spørsmål 13).

Meyrowitz henviser til Donald Horton og Richard R. Wohl som i en artikkel i *Psychiatry* fra 1956, bruker begrepet *parasosial interaksjon* som en betegnelse på den samhandlingen som foregår via elektroniske medier. De mener at forholdet til mennesker man møter i de elektroniske mediene, rent psykologisk ligner den tradisjonelle ansikt til ansikt-kommunikasjonen. Dette skjer på tross av fysisk avstand og mangel på reelt personlig vennskap, fordi brukerne *føler* at de kjenner de menneskene de møter (Meyrowitz 1985:119). Michel Maffesoli mener idéfellesskapet i hovedsak er basert på følelsen av kollektivism, samt stabilitet i strukturen som overskrider personlige særtrekk og individualisme (Maffesoli [1988] 1996:79). Parasosial interaksjon kan dermed være et vel så treffende begrep for interaksjonen på nettet som det er for det enveiskommuniserende fjernsynet. Særlig tydelig kan det illustreres ved på den ene siden å se hvordan mediene behandler, og *presenterer for oss*, andre mennesker med andre roller. På den andre siden, når det gjelder Internett, hvordan

brukerne ”kultiverer aspekter ved seg selv” (Munch 1998:4), eller *presenterer seg selv* og behandler *hverandre* når de møtes.

”Det blir utvekslinger omkring tilværelsens uutholdelige letthet.....og noen svært så konkrete problemstillinger også”. Slik beskriver informant G samtalene han har på nettet. På samme måte forteller informant E at hun liker å diskutere ”hva som helst, fra været til meningen med livet”, mens informant C har et bredt register: ”Samferdsel, programvare, livet, lengsler, gleder, sorger og frustrasjoner”! Det helt nære og personlige blir dermed utvekslet via skjermer som er knyttet til hverandre gjennom *avstand* (Skårderud 1998:239). På spørsmål om de føler at de virkelig har blitt personlig kjent med noen av sine nettvenner, svarer hele seks av informantene *ja*. Informant F sier han har ”fått innblikk i familieliv, slekt, interesser, hobbyer, sorger og gleder”, mens informant D forteller at hun fant sin livspartner gjennom kommunikasjon på nettet, ”uten at det i det hele tatt var tenkt som en mulighet. Nå har vi kjøpt hus og bor sammen”. Som beskrivelse av mye av interaksjonen som foregår på Internett, er det derfor nærliggende å bruke begrepene om *avstandsintimitet* og *nærhet på avstand*. Disse forestillingene beskriver et paradoks som er betegnende både for kommunikasjonen som sådan og for de temaene som tas opp i samtalene.

Sammenligner man med billedtelefonen, er det et medium som foreløpig ikke har blitt noen stor suksess. Årsaken kan bunne blant annet i at man oppdaget at det faktisk ikke var ønskelig å *se* den man prater med i telefonen, og langt mindre at hun skulle kunne se deg. Noe av godet ved telefonen er nettopp å ha friheten til å kunne omgå sannheten og si at ’nei, du vekte meg ikke’, eller fortsette å se på tv mens man prater i telefonen, uten at samtalepartneren vet det. Anonymiteten inngir til en avslappet holdning som i stor grad faktisk muliggjør åpenhet, ’autentisitet’ og en uformell, frimodig kommunikasjon. Det kan virke paradoksalt å beskrive noe som anonymt og autentisk på samme tid, men det er et fenomen som kan kjennes igjen fra omstendighetene omkring den religiøse skrifteinstitusjonen. Kanskje er pratekanalene vår tids skriftestol i den forstand at man kan tillate seg å fortelle hva som helst og være både oppriktig og kontroversiell, fordi man er trygg på at den du snakker med ikke egentlig vet hvem du er. Samtalepartneren på IRC har riktignok ikke taushetsplikt slik prestene har, men anonymiteten sikrer deg den samme tryggheten mot sosiale sanksjoner i den fysiske verden som skriftestolen gjør. Ikke minst finnes det en parallell i utviklingen av en følelse av tilknytning

---

<sup>42</sup> Informantens egen utheving.

til et menneske som vet mye om deg. Informant E beskriver den anonyme kommunikasjonen også som å føre en interaktiv dagbok. Å være anonym og autentisk er altså ikke gjensidig utelukkende kategorier, at man ikke blir *sett* sikrer en avgjørende frihet<sup>43</sup>. Imidlertid vil det å være frarøvet muligheten for visuell kontakt føre til at vesentlige sider ved den tradisjonelle kommunikasjonssituasjonen mangler. Man må oppgi utvekslingen av den umiddelbare informasjonen som er knyttet til det å dele felles kontekst, ha øyekontakt og ikke minst tilgang til tolking av samtalepartnerens kroppsspråk. At både auditive og visuelle sider ved mediet er fraværende, vil uvilkaarlig ha innvirkning på språket. Det er tema for neste kapittel.

---

<sup>43</sup> Dette ble tidligere kommentert og diskutert i tilknytning til figur 10.

## Kapittel 5 – det inkluderende språket

---

When you think of a title for a book, you are forced to think of something short and evocative, like, well, ‘The Virtual Community’, even though a more accurate title might be: ‘People who use computers to communicate, form friendships that sometimes form the basis of communities, but you have to be careful to not mistake the tool for the task and think that just writing words on a screen is the same thing as real community’ (Rheingold 1998).

Gjennom de to foregående kapitlene, har vi beveget oss stadig nærmere brukernes egne, aktive handlinger. Fra premissene for tid og sted, som mediet legger, til anonymiteten og utnyttningen av denne. Dette kapitlet vil dreie seg om deltakernes konkrete ytringer, deres samtaler og handlinger på pratekanalene, og de sosiale følgene av disse. Ulike egenskaper ved språket vil bli analysert i kapitlene 5.1 og 5.2, med vekt på tidsaspektet og den følgende språkøkonomiseringens utslag i kreative ytringsformer. Kapittel 5.3 drøfter språklæring og lek, som deler av sosialiseringen inn i et fellesskap. Hvordan brukerne behandler hverandre, tas nærmere opp i kapittel 5.4. 5.5 omhandler samtalens evne til å skape og fremme symmetriske relasjoner mellom deltakerne. I tillegg drøfter dette kapitlet begrepet pseudointimitet som en betegnelse på kontaktene og fellesskapet som skapes gjennom samtale, mens kapittel 5.6 diskuterer James W. Careys teorier om den rituelle kommunikasjonsmodellen.

For deltakerne på en transnasjonal pratekanal, er engelsk det språklige utgangspunktet, og de følgende analysene dreier seg om dette språket. Engelsk er et *kreolspråk* som trekker til seg elementer fra brukere over hele verden og assimilerer det til et ”viltvoksende vokabular” (Hylland Eriksen 1998:1). Gjennom kommunikasjonen på nettet utvikles en egen terminologi, og engelsk utvikles til et lingua franca som ikke bare inneholder verbale ord, men også ikoner, symboler og andre tegn. Dette sosialt konstruerte språket bearbeides og brukes mellom mennesker som ikke i utgangspunktet har noe språk til felles, slik situasjonen er på nettets pratekanaler. Elisabeth Reid mener dette nettet av verbale og tekstuelle tegn binder brukerne sammen i en felles kultur og en deling av forestilte realiteter (Reid 1995:183). I seg selv blir språket da en del av den felles, ’hemmelige’ viten som deltakerne på IRC innehar, og som former et fellesskap mellom dem. Slik kan man si at språket fungerer både som basis og redskap for ”det kollektive vitenslager”. Det gjør at felles erfaringer antar en objektiv realitet

og blir forståelige for alle som deltar i et lingvistisk fellesskap (Berger og Luckmann [1966] 1987:87).

Hva slags språklig stilnivå som i en gitt situasjon er gjeldende, er avgjørende for rammene i den sosiale konteksten. Muntlig konversasjon karakteriseres som lav stil og oppfattes som uformell. Det danner dermed motsetningen til den skriftlige og formelle stilen, med ytterpunktet akademisk sakprosa (Svennevig m.fl. 1995:45). Valg og bruk av stilnivå er sentralt for de kommuniserende individenes oppfatning av den kollektive situasjonen, det er en naturlig del av kodene som hører til et sosialt miljø. Castells beskriver to oppfatninger av situasjoner der mennesker på nettet møtes gjennom skriftlig kommunikasjon. Man kan se det som det skriftlige mediets hevn, en "return to the typographic mind", eller man kan fokusere på de uformelle, spontane og anonyme trekkene og se det som en ny form for muntlighet (Castells [1996] 2000:363). På en måte kan man si Internett representerer et skritt bakover; skriftkulturen er tilbake, så kanskje var telefonen et blindspor (Wiese 1999:4)? Men ifølge Walter J. Ong har den elektroniske teknologien brakt oss inn i "the age of 'secondary orality'" (Ong [1982] 1999). Dette er en hybrid form for muntlighet, som skiller seg fra den primære muntligheten i sin vedvarende avhengighet av analytiske, tekniske og narrative kunnskaper som igjen er avhengig av det skriftlige språket. På grunn av at denne muntligheten er avhengig av skrift, bruker Roger Silverstone uttrykket "displaced orality" (Silverstone 1991:158), den kan eksistere frigjort fra sted, slik den gjør på Internett. Ong mener den sekundære muntligheten har flere likhetstrekk med den primære, idet at den er konsentrert omkring nået og kan fostre fellesskapsfølelser. Ong refererer imidlertid til McLuhans globale landsby når han hevder at den sekundære muntligheten, den muntlige formen for skriftlighet, har mulighet til å skape gruppefølelse som strekker seg langt ut over de primære (Ong [1982] 1999:136).

I den følgende analysen, er såkalte illokusjonære og perlokusjonære handlinger spesielt interessante. Innenfor språkhandlingsteorien, vil det si ytringer som har som intensjon *å gjøre noe*, og som søker å skape en effekt hos mottakeren (Østbye m.fl. 1997:72). Roman Jakobson hevder at all verbal aktivitet i realiteten er målrettet, men at midlene kan være forskjellige. (Jakobson [1960] 1978:129). Han deler ulike språkhandlingene inn i de seks funksjonene emotiv, referensiell, konativ, fatisk, metaspråklig og poetisk, alt etter hva språket brukes til, eller refererer til (Jakobson [1960] 1978:123ff). Noen av disse funksjonene vil bli kommentert etter hvert i analysen. Under gjennomgangen og studiene av samtalene på IRC, har det vært



hensiktsmessig å samle begreper og uttrykk i en ordliste. Den kan være nyttig for andre brukere, men først og fremst illustrerer den omfanget av de empiriske funnene og underbygger teorien om en egen, felles språkform. Ordlisten finnes i appendikset, men de store trekkene vil bli drøftet nærmere her.

## 5.1 Språklig økonomisering: mot en muntlig stil

Skriftlig kommunikasjon er [...] den mest objektive av alle [...] dette i seg selv setter høye(re) krav til ”prestasjonen” med tanke på å vekke motpartens interesse. [...] Det er ordene som fanger oppmerksomheten. [...] Det ligger mye godt og kontaktskapende, på grensen til det håpløst sjarmerende, i det enkle skrevne ord (Informant G, spørsmål 27).

*Hastighet* er et nøkkelord for språkbruken på nettet. For å oppnå en mest mulig flytende dialog mellom partene, kreves det raske tastetrykk og korte meldinger om gangen, så å si *ex tempore* (Hausken 1999:19). Hurtighet er en dyd, og samtalen forløper som ved ballkasting, eller på samme måte som man brevveksler vanlige brev. Det er naturlig å prate annenhver gang, ellers blir det forvirring i hva som er svar og kommentarer til hvilket utsagn. Man sender og mottar her og nå, uten verken selv å ville vente på respons eller belemre andre med å måtte det. En konsekvens av det mer eller mindre selvpålagte tidspresset<sup>44</sup>, er at språket blir preget av skrivefeil.

### 5.1.1 Feiltasting, setninger og ordvalg

Å formulere lange spørsmål eller utleggelser som må tastes og sendes ved å trykke ’enter’, kan ta for lang tid, og dialogen står i fare for å falle fra hverandre. Kanskje vil samtalepartneren din henvende seg til noen andre i mellomtiden. Man vil derfor svare fort for å sikre seg at mottakeren fortsatt er interessert, og ortografien blir følgelig merket av at feiltasting på grunn av hastverk ikke rettes opp før meldingen sendes. En annen grunn til at slingringsmonnet for skrivefeil blir stort, er at uhøytidelighet er et dominerende aspekt ved

---

<sup>44</sup> Man skulle tro mediet la til rette for å ta seg god tid og tenke gjennom hva man ville si i kommunikasjonen på IRC. Man forstyrres for eksempel ikke av samtalepartnerens påtrengende nærvær når hun sitter og ser på deg og venter, som i ansikt til ansikt-situasjoner, eller at det blir trykkende stillhet mens man tenker seg om, som i telefonsamtaler. Likevel føles det umulig å ta seg god betenkningstid når man er involvert på pratekanaler. Hvis man ikke snakker, er man usynlig, og er man usynlig, eksisterer man ikke. Og da er ingen interessert i deg.

kommunikasjonen på nettet. Brukerne slår ofte ned på oppførsel de mener går over grensen, men språklige krumspring reageres det sjelden på.

```
<NETTE21> its 5pm. y, where u rom?  
<Lord666'> sure rosie  
<rosie3> k  
* DC_23 slapshots the puck  
<NETTE21> wer u from, i mean...
```

Figur 11: Eksempel hentet fra kanalen #Hottub 19. januar 2000, som viser at feiltasting forekommer hyppig. 'Rom' skal selvfølgelig egentlig være 'from', og når <Nette21> faktisk forsøker å rette det opp, kommer bare en ny feil – 'wer' i stedet for 'where'.

I forhold til et brev eller annen skriftlig form for kommunikasjon er ”forskjellen [...] at vi i spontan tale må sende fra oss 'kladden' med en gang og ikke kan føre inn” (Svennevig m.fl. 1995:22). Man taster inn sin replikk og trykker enter-tasten før man leser gjennom. Resultatet kan være forvirrende for nybegynnere, og forårsake spørsmål av og til. Når samtalens innhold fokuserer på selve koden, på språket, kaller Jakobson det bruk av objekt- eller *metaspråk*. Det oppfyller en forklarende funksjon, som i setningen ”skjønner du hva jeg mener?”. Ofte anvender vi dette uten å reflektere over det, for eksempel for å sjekke at avsender eller mottaker bruker og kjenner samme kode som deg (Jakobson [1960] 1978:126).

Skal man følge Geertz' og Careys definisjoner av kultur, kan man hevde at grupper av mennesker som mislykkes i å kommunisere, ikke kan forme kollektive fellesskap. For at brukere av IRC skal kunne bygge et fellesskap, er det derfor nødvendig at de makter å skape en måte å unngå at den intenderte meningen i utsagn mistes på vegen mellom sender og mottaker (Reid 1991:15). Det er ingen lett oppgave, når de utelukkende har verbale tegn å forholde seg til, men vi skal se at viljen til kommunikasjon kan overskride problemene. Språket blir ikke noe man henger seg opp i etter hvert, men lurer man på noe, finnes det egne kanaler som er ment for nybegynnere som har spørsmål, eksempelvis knyttet til ord og vendinger.

Det gjelder (sic) å tørre spørre når man lurer på noe, evt skaffe seg en 'venn' som kan være behjelpelig når man spør om ting som er en selvfølge for andre (Informant E, spørsmål 15).

Når vi snakker som selve språkbruken på nettet, er også setningsoppbyggingen verdt å se nærmere på. Språket på pratekanalene utvikles for spesielt å passe kommunikasjonssituasjonen – samt at situasjonen selvfølgelig kontinuerlig påvirker språket. I informantintervjuet som ble foretatt på IRC, virket akademiske setninger *for* utfyllende og formelle. Pratekanalenes dialoger karakteriseres heller av en lavere, uhøytidelig stil med ufullstendige setninger. Man kutter ut overflødige ord og gjør deler av setningene underforstått, for å få det til å flyte kjappere. Selv om dette er mer intendert enn feiltastingen, kan det også tilskrives hastigheten i overføringen; en rask veksling mellom hvem som har ordet. Igjen kan man sammenligne med den fysiske situasjonen ansikt til ansikt. Når samtalepartene befinner seg i samme miljø, har de muligheten til å bruke et elliptisk og fragmentarisk språk med ufullstendige setninger (Svennevig m.fl. 1995:30). Dette kaller Jakobson språkets *referensielle* funksjon; når det benyttes til å henvise til eller sette fokus på konteksten (Jakobson [1960] 1978:123).

Som siste aspekt i dette avsnittet kommer ordbruken. I enhver kommunikasjonssituasjon påvirker planleggingstiden ordvalget. Har man lite tid til å finne det rette ordet, velger man gjerne høyfrekvente og generelle ord i stedet for mer spesifikke. Etter hvert vil dette føre til et lite variert ordforråd (Svennevig m.fl. 1995:22). Situasjoner med kort planleggingstid er tradisjonelt ansikt til ansikt, eller telefonsamtaler, men det er også en karakteristikk som passer pratekanalene. For å fordype seg systematisk i hvordan dette virker inn på ordbruk og påvirker utviklingen av språket, vil man behøve lengre tid enn jeg har disponert. Men dersom man ville undersøke en hypotese om at nettspråket utvikler seg i retning av et mer begrenset, snevert språk, måtte man i alle fall ta i betraktning at mange av brukerne på IRC i beste fall har engelsk som andrespråk og også derfor i utgangspunktet har et begrenset aktivt ordforråd. Kapittel 5.4 om henvendelsesmåter på pratekanalene kommer tilbake til dette. Men om det på én side kan virke som om språkbruken på nettet fører til fattigere språk med dårlig ordforråd, finner man samtidig i høyeste grad eksempler på det stikk motsatte. Brukerne legger for dagen en overbevisende kreativitet for å finne kommunikative substitutter for manglende lyd- og bildemuligheter på Internett.

### 5.1.2 Forkortelser

I ordinær, skriftlig engelsk er det en utbredt bruk av apostrofer, hvilket kommer av en tendens til å forkorte og rasjonalisere svært mange uttrykk. Ord trekkes sammen og apostrofer erstatter bortfall av bokstaver. Brukerne på IRC går imidlertid ofte ett hakk lenger, og kutter i tillegg ut apostrofene. Dermed vil det som i formell skriftlig engelsk er 'I will' først bli til *I'll* i muntlig dagligtale og igjen på nettet til *Ill*, eller også *ill*. Sistnevnte antakelig siden det føles *uholdbart* langsommelig å trykke ned shift-tasten for å lage stor bokstav. 'You are' blir til *youre*, eller faktisk ofte *your*, til tross for at det rent grammatisk uttrykker noe helt annet hvis man skal være korrekt. På samme måte blir frasen 'do not know' til sammentrekningen *don't know* i skriftspråk, og igjen til noe lignende *dunno* i muntlig uttale.

Det karakteristiske er at det er formen *dunno* som blir benyttet på IRC, til tross for at det i praksis er et skriftlig medium. Kunsten å forkorte blir altså dyrket i kommunikasjonen på nettet. Den samme tendensen ses igjen i tekstmeldingene som nærmest har eksplodert i omfang i forbindelse med at 'alle' har mobiltelefon. Selv om mobiltelefonens tastatur virker håpløst uegnet<sup>45</sup>, benytter spesielt de yngste brukerne muligheten til å anvende det skriftlige språket, faktisk vel så ofte som de utnytter de opplagte auditive fordelene ved mediet. Språket som brukes når man sender tekstmeldinger til hverandre, komprimeres til det minimale og brukes stadig mer kreativt for å få sagt mest mulig på minst mulig plass og kortest mulig tid. La det likevel være sagt at dette ikke nødvendigvis er et fullstendig nytt fenomen. Man kan eksempelvis trekke linjen tilbake til det knappe og konsise telegrafspråket som i sin tid, av samme økonomiske og tidsmessige bruksårsaker, skapte nyhetsbyråenes standardiserte meldinger (Johansen 1999a:218).

Den finske mobiltelefonigiganten Nokia kaller det 'nye' språket *Nyfinisk@*, og har en ordliste på sine nettsider<sup>46</sup>. Dette mobilspråket har flere fellestrekk med språket som utvikler seg blant brukerne på IRC, med mange felles tegn, forkortelser og symboler. Alle kan i utgangspunktet ta del i den globale samtalen. Språkprofessor Sylfest Lomheim beskriver det nye mobilspråket som en utvikling der vi igjen nærmer oss en språklig utilstand og at 'ringen er sluttet'. Vi nærmer oss med raske steg mot en situasjon med relativt få språk, der i det minste ett,

---

<sup>45</sup> Minitastatur spesielt utarbeidet til mobiltelefoner, er nå å få kjøpt som ekstrautstyr. Dermed er det å sende tekstmeldinger faktisk ikke lenger bare et sekundært tilbud, men ses på som en av de primære funksjonene ved en mobiltelefon.

<sup>46</sup> Her er det egentlig kun de med Nokia-mobiltelefoner som har tilgang, som forsøk på å skape et eget lite fellesskap. Adressen er <http://www.club.nokia.no>.

engelsk, igjen er på veg til å bli globalt i sitt omfang, og forståelig for ungdommer over store deler av i alle fall den vestlige verden (jfr. ”Norge i dag”, *NRK1* 20.3.2000; Lomheim 2000:27). Sammenligningen med det komprimerte, økonomiserte nettspråket kan slik sett kanskje trekkes helt tilbake til bruken av det urnordiske runealfabetet futhark. Det besto opprinnelig av 24 tegn, men ble radikalt forenklet etter hvert som de mest kompliserte tegnene falt bort i utviklingen. Endringen skjedde i løpet av 700-tallet, men akkurat hvorfor er uklart (Torp m.fl. 1991:45). I likhet med ikoner og symbolbruk på nettet, ble det enklere å riste runer når man kun hadde 16 tegn å holde styr på. Imidlertid ble det samtidig verre å tyde, fordi mange av runetegnene måtte stå for flere ulike lyder. Leserne måtte gjette seg til ut fra sammenhengen om k skulle leses som k eller g, t-en som d eller t (Torp m.fl. 1991:45). Alle språk er følgelig dynamiske og utvikles i et kontinuerlig samspill mellom brukerne.

Tilbake til pratekanalene, ser vi at et annet vanlig fenomen er økonomiseringen i ord som slutter på g. I mange tilfeller blir denne bokstaven gjerne stum i muntlig språk, og spesielt i slang. Og er den stum i muntlig språk, tilsvarer det at den er *usynlig* i det muntlig-skriftlige språket på nettet. Eksempler er ordene *killin* og *nothing*, som i kommunikasjonen på IRC ofte sees som *killin* og *nothin*. Både å kutte den siste bokstaven i enkelte ord og å utelate apostrofer, er likevel så vanlig og som oftest greit å forstå betydningen av, at eksempler på disse ikke har fått plass i ordlisten. Det har derimot akronymene.

Bruken av akronymer er en tradisjon som til en viss grad kan spores tilbake til engelsk og amerikansk militært kommandospråk. Også dette finner man igjen i vanlig engelskspråklig dagligtale, og særlig i slang, som preges av komprimering av språket. *Asap* betyr *as soon as possible*, *brb* står for *be right back*, *lol* betyr *laughing out loud* eller *lots of laughs*, mens *k* selvfølgelig er kortformen av *okey* – uttalen er jo den samme. Selv om det er langt mindre tradisjon for dette i norsk språk, kan et par eksempler være *sssm*, som betyr så snart som mulig, eller det velkjente *s.u.* for svar utbes. På norskspråklige pratekanaler, og tekstmeldinger på mobiltelefon, ser man på samme måte at ordene *det* og *er*, forkortes og erstattes med de likelydende *d* og *r*. Det er også svært vanlig at man utelater vokalene i enkelte ord, slik at *thanks* blir til *thnx* og *private* til *prvt*. Disse formene finnes også i ordlisten. Bakgrunnen for denne typen økonomisering er igjen behovet for å formulere seg kjapt og få korrespondansen til å flyte best mulig uten for lange pauser.

Selv beskriver informantene det språket de møter på nettet som ”kortfattet og direkte. Veldig muntlig, tross skrevne ord”, ”tidvis litt lekende”, men også som et ”forkortet språk uten særlig fascinasjon”. Figuren under illustrerer flere av de språklige formene og særegenhetene som er blitt beskrevet så langt. I dette utdraget finnes det en rekke eksempler på språklig egenart og skrivemåter som er vanlige blant de mest erfarne brukerne på IRC. Her ser vi kortformene, eller skal man si lydene *y*, *r* og *u* for ordene *why*, *are* og *you*. Flere steder finner man også at den store I-en for jeg er forenklet til en liten i, for å slippe å bruke caps lock-tasten. Apostrofene som viser sammentrekning er utelatt både i *didnt*, *theres* og *ill*, og man har tatt i bruk akronymene *cya* for *see you* og *lol* for *laughing out loud*. I tillegg til disse intenderte språklige særegenhetene, har avsenderens fingre løpt litt vel raskt over tastaturet og skrevet *perosn* i stedet for *person*, en ordinær, ufrivillig skrivefeil. Det er på sin plass å presisere at dette avsnittet faktisk ikke er et usedvanlig beskrivende og talende tilfelle, slike eksempler kan finnes i utdrag fra de fleste IRC-samtaler.

```

<RNorden19> y did u ignore me
<RNorden19> and stop talking
<CuTeAnGeL> i never
<RNorden19> u did
<CuTeAnGeL> u didnt speak
*** luKa521 is now known as ethyl
<RNorden19> u all listen to that perosn who will remane nameless and i got banned
<Mogo> theres no way i'm staying here with him, thanks for nothing
<CuTeAnGeL> Mogo
<RNorden19> SEE PSYCO THING
<Mogo> ill CYA psycho
<CuTeAnGeL> lol
<CuTeAnGeL> how old r u

```

Figur 12: Eksempel fra kanalen #CyberFriends 18. oktober 1999. Her florerer det av forkortelser, akronymer, økonomisering og feilskrivning.

Når alle disse sidene ved språkbruken på nettet er gjennomgått såpass detaljert, er det fordi de sammen viser trekk som kan sammenlignes med det muntlige språket. Det er det minst to innfallsvinkler til dette. Først og fremst har vi forklart dyrkingen av muntlighet som en konsekvens av egenskaper og føringer ved mediet. Mediet legger til rette for simultan kommunikasjon og fører til at brukerne utnytter samtidigheten til det ytterste. Respons skjer raskt, og fører til at språket så å si blir slipt i kantene, slik at det som per definisjon er skriftlig kommunikasjon, får preg av den samme lettheten som kjennetegner det muntlige språket. På denne måten blir språket påvirket av det mediet det opptre og utvikles i. I tillegg påvirkes språket og dets utvikling av brukernes egne holdninger til kommunikasjonen. Ikke bare er

mediet med på å legge rammene for språkbruk, men menneskene som selv bruker det, har også intensjoner i forhold til de sosiale situasjonene de deltar i. I kontekster der de sosiale normene legger til rette for at mennesker opptrer på likefot, blir språket gjerne preget av en uhøytidelig form. Den kan kalles likefram, umiddelbar, folkelig eller muntlig. Når alle forkortelsene forekommer, er det ikke bare et forsøk på å være raskest mulig. Språket er også med på å illudere en muntlig stil som bebuder en avslappet holdning og uttrykker ønske om å være alminnelig og folkelig. I ens fysiske liv kjennetegnes slike uformelle situasjoner av at det er tale om sosial omgang med likestilte, med venner, mennesker man føler seg vel sammen med. Å bruke en ubesværet form og tone i sin interaksjon på nettet, kan således bane vei for utjevning av eventuelle sosiale forskjeller i status eller autoritet. Tankegangen er den samme som i Meyrowitz' argument om utjevning av sosiale roller ved bruk av elektroniske medier, og det kan synes som om intensjonene hos brukerne i det gitte sosiale miljøet, er å komme inn på hverandre, å bli kjent.

## **5.2 Kreativ språkbruk: simulering av nærhet**

Deltakerne på utviser en utstrakt kreativitet for å overskride de premissene mediet legger for kommunikasjonen. Som de neste avsnittene vil vise, blir mediets manglende auditive og visuelle uttrykksmuligheter stadig forsøkt kompensert for, slik at man nærmest simulerer ansikt til ansikt-kommunikasjon. I sin karakteristikk av e-posten og dens språklige stil, bruker Liv Hausken begrepene *triviell*, *potensielt løgnaktig* og *uskjønn*. Hun mener innholdet ofte består av hverdagslige emner, at formen innbyr til ”eksperimentering med størrelser som sannhet, identitet og autentisitet”, og at utseendet blant annet lider under mangel på rett høyremarg og mange skrivefeil. Hun hevder at smilefjesene, som studeres nedenfor, blir brukt som substitutt og kompensasjon for dette (Hausken 1999:19).

### **5.2.1 Symbolene**

Kommunikasjon er forsøk på å bygge fellesskap ved å utveksle symboler (Hart 1997:36), og symboler er absolutt i bruk på nettet. Som erstatning for muligheten til å formidle kroppsspråk, tonefall og ansiktsuttrykk, føler mange behov for å forklare for eksempel at ’hei, dette er en spøk, altså’, for å unngå misforståelser. Flere av mine informanter oppgir at de nettopp benytter seg av konkrete ikoner i samtaler på pratkanalene. Det dreier seg om

*emoticons*<sup>47</sup>, eller såkalte *smileys*, det vil si ansikter som uttrykker følelser eller intensjoner hos avsenderen. Disse kjenner vi igjen fra brevvennens utveksling av hverdagslige historier. Ansiktene bidrar til å forklare sinnsstemninger og å utdype senderens ekspressivitet<sup>48</sup>. Det kan være :-) for et smil, eller :-( som et mindre fornøyd ansikt, den tvilende :-/ , eller den mer ironiske og spøkefulle som blunker med ett øye ;-). Det eksisterer selvfølgelig hundrevis av variasjoner over ansikter, som alle tolkes enklest ved å legge hodet på venstre skulder. Fra det store latterbrølet :-D til de mer absurde og abstrakte; %+( for en som har fått juling, eller :-(#) for en med tannregulering. Nye forslag dukker stadig opp, og forsvinner naturlig nok hvis de ikke er forståelige for andre enn hun som fant det på. De fire første beskrevet her er imidlertid de vanligste i bruk<sup>49</sup>.

```

<Lord666`> hiya Mysty
<Mysty> hiya Lordy :)
*** flubby has quit IRC (Leaving□)
<_erica_> thankies lord
<Lord666`> how r u? :)

```

Figur 13: Eksempel fra kanalen #Hottub 30. november 1999. Her er smileansiktene i bruk, dog uten naser. Det er visstnok europeisk tradisjon å sette nese på ansiktene, mens man kun bruker øyne og munn i USA. Skillet er imidlertid utvannet, og siden intensjonene bak de mest ordinære ikonene uansett ikke er vanskelig å tolke, er distinksjonen også ubetydelig.

Noen deltakere er samtidig flittige og fantasifulle brukere av såkalte *scripts* som også fungerer ved at man bruker tastaturet kreativt for å tegne meningsbærende bilder, små illustrasjoner som kalles ASCII-kunst<sup>50</sup>. Ved hjelp av bokstav- og tegnkombinasjoner får man da fram grafiske uttrykk, som for eksempel den liggende rosen @-->--->-- (Bolstad 1999:9; Hausken 1999:19). Alle de ovenfornevnte tegnene og symbolene kan ses som eksempler på det Roman Jakobson kaller språkets *emotive* eller ekspressive funksjon. Fokus er på avsenderens rolle og situasjon, og språket er ment å gi direkte uttrykk for dennes holdninger

<sup>47</sup> En sammensetning av ordene *emotion* og *icon*, følelse og ikon.

<sup>48</sup> Liv Hausken sammenligner ansiktsikonene med barneskolelærerens pedagogiske bruk av substitutt for karakterer. "Vi fikk et stilisert bilde av lærerens *ansikt* som viste om hun var fornøyd, mellomfornøyd eller misfornøyd med oss" (Hausken 1999:19).

<sup>49</sup> Datamaskinens måte å erstatte ansiktsuttrykk ble 'oppfunnet' av Scott Fahlman i en diskusjonsgruppe rundt 1980. "I wish I had saved the original post, or at least recorded the date for posterity, but I had no idea that I was starting something that would soon pollute all the world's communication channels" (jfr. Reid 1991:31).

<sup>50</sup> ASCII står for American Standard Code for Information Interchange, og er en sju-bits datarepresentasjonskode for framstilling av bokstaver, tall og tegn (Parsons og Oja 1996:9-9).



og innstilling i samtalen. I samme kategori kommer også alle språkets interjeksjoner; uttrykk som *au!* eller *huff!* (Jakobson [1960] 1978:123).

På tross av disse forsøkene på kreative uttrykksformer, forteller informant at “generelt mener jeg nå det ligger adskillig større (sic) utfordring i å få frem en treffende skriftlig formulering...”. Informant B, forteller derimot at som en form for å uttrykke handling eller bevegelser, er det mange som “gir uttrykk for følelser og handlinger ved å taste dem mellom \* \* Eks: \*smiler\*”. Stjernene brukes da for å skille den aktuelle handlingen, den fysiske aktiviteten, fra resten av teksten, som jo er en verbal ytring. Nettopp i et forsøk på å gjenskape eller erstatte fysiske omgivelser som samtalepartnerne ikke kan dele på pratekanalen, eksisterer det muligheter for å ‘ytre’ faktiske handlinger. ”IRCers are bricoleurs of physical context” (Shaw 1997:135), og smileys er kortversjonen av dette; enkle ansiktsuttrykk. Det hender likevel man vil fortelle nærmere hva man driver med, eller *ville* drevet med om man ikke satt med hendene på tastaturet. Stiliserte, skriftlige beskrivelser av bevegelser er ment å representere hva deltakerne i interaksjonen ville gjort hvis de var i nærheten av hverandre. For å gi noen en klem, kan man for eksempel taste ‘/me gives Angelsam a hug’. Etter å ha trykket enter-tasten kommer det da opp på skjermen som ‘\*Anne gives Angelsam a hug’<sup>51</sup>. Slik legges et grunnlag for affektive relasjoner (Martinussen [1984] 1988:162). På grunn av disse semifysiske handlingene, som gir brukerne større register å spille på i interaksjonen, kan det aktuelle rommet faktisk også bære preg av å være fylt av aktivitet, ikke bare prat.

```
<The_Rcok> hehe oh well...
* Daria` asks The_Rcok to her graduation ball
<The_Rcok> hehee
* The_Rcok accepts...i'll be there in spirit at least
<The_Rcok> haha
<The_Rcok> cheeky...
<Daria`> hahah
<Daria`> YAY
<Daria`> ill have a blast
*** tasia has quit IRC (Write error, closing link□)
<The_Rcok> yeah, just don't get too cozy with anyone hahahaha
<Daria`> yea i know..cheezy's the word...heheh
<Daria`> ill have to slow dance by myself then
```

<sup>51</sup> Skråstreken [/] er det vanligste kommandotegnet på IRC-programmet. Skriver man */join kanalnavn*, kobler man seg opp mot kanalen, taster man */me needs to take a nap*, kommer det opp på skjermen som *\*Anne needs to take a nap*. Tegnet stjerne [\*] står alltid foran setninger som uttrykker handlinger eller aktiviteter, og skiller disse dermed ut fra annen tekst i kanalen.

Figur 14: Deltakerne i denne dialogen bruker både 'handlinger', med stjerne [\*] foran, og verbale ytringer om hverandre. Det kommer også fram at handlingene ikke kan settes ut i fysisk praksis, siden <Daria> og <Rcok> tydeligvis bor langt fra hverandre. Utdraget er fra #Chatterz 29. februar 2000.

Deltakerne i praterommene opplever et fravær av felles fysisk sosial kontekst, og brukerne må derfor hele tiden kollektivt gjenskape en alternativ kontekst (Rheingold 1993:177). Figuren ovenfor viser hvordan man kan agere aktive handlinger på IRC. Dette bidrar til at et miljø begrenset til tekstlig interaksjon, skaper nye uttrykksformer for å framstå som en sosial situasjon. Elisabeth Reid hevder at uten de tekstuelle kodene som substitutt for ikke-verbalt språk, vil brukerne av IRC ikke kunne utgjøre et fellesskap – med dem, gjør de det (Reid 1991:15).

### 5.2.2 Tegnsetting

Mange tekstanalytikere hevder at skriftlig tegnsetting fanger noe av det samme som intonasjon gjør i muntlig dialog (Svennevig m.fl. 1995:19). Et typisk trekk for IRC-samtalene, som mangler mulighet for auditiv tolking av intonasjoner, er at de aller fleste kun tar i bruk svært begrenset tegnsetting. For eksempel brukes komma ytterst sjelden, mens punktum så å si er totalt fraværende. Disse to skrifttegnene er særlig knyttet til formell, og da spesielt skriftlig språkføring, der det er viktig med markering av kortere og lengre pauser og avbrekk i teksten. På IRC er det derimot ikke uvanlig å se en utstrakt, og nærmest overdrevet bruk av spørsmålstejn og utropstejn. Dette er symboler som først og fremst kjennetegnes av å underbygge ekspressivitet, språkets emotive funksjon. At disse brukes spesielt mye, kan karakterisere et aksentuert uttrykksbehov hos samtalepartnerne, som blir framtrædende når man ikke ser hverandres ansikt, eller hører stemmene. Utropstejn kan til en viss grad erstatte tonefall og stemmevolum, og bety 'hei, hør her!' eller 'dette mener jeg virkelig!'. Også imperative setninger, som er orientert mot mottakeren og utgjør språkets *konative* funksjon, ytres gjerne med utropstejn (Jakobson [1960] 1978:125). Eksempler er *Stop!*, *Come on!* eller *Talk to me!*. I den grad punktum brukes, er det gjerne mange etter hverandre, for å illustrere tenkepauser.....

### 5.2.3 Onomatopoetikon

Informant F forteller at han er bevisst på språket han bruker på nettet, og ”hvis jeg vil markere at jeg ler eller smiler, så skriver jeg rett og slett ”hehe...” Ikke noe lol her i gården takk!”. Likevel skal vi se på et siste virkemiddel som brukes for å kompensere for mediets manglende auditive muligheter, og som også har fått stor plass i ordlisten. Det er bruken av onomatopoetikon, såkalte ”ikke-språklige lyder fra taleapparatet” (Svennevig m.fl. 1995:14). Disse lydhermende ordene som forsøk på gjengivelse eller etterligning av naturlyder, er nok et tegn på behovet samtalepartnerne har for å framstå som muntlig og nær. Kan man ikke høre hverandre, må man *skrive lyder* som, når de leses av mottakeren, forhåpentligvis oppfattes som om deltakerne i samtalen satt ansikt til ansikt og pratet. I denne kategorien kommer også de tidligere nevnte interjeksjonene som *au!* og *huff!*. Eksempler der lydmalende ord blir brukt som visuell erstatning for en fraværende auditiv side ved mediet, er latter [hehehe], nøling [eehh] og sukk [tsk, aaahh]. Disse eksemplene på språkets emotive og ekspressive funksjon, preges av en slående variasjonsrikdom, og ordlisten inneholder derfor kun enkelte eksempler på hvordan slike følelser uttrykkes. Latter kan så klart skrives med flere he-er, alt etter hvor lenge man ler.

### 5.3 Språklæring som sosialisering

Som utenforstående eller nybegynner vil de fleste oppfatte bare begrensede deler av et ukjent språk. Det virker merkelig og innfløkt til å begynne med, man forstår neppe alt umiddelbart. Å lære seg å beherske et språk, er en form for sosialisering alle må gjennom for å komme nærmere forståelsen av og internaliseringen av en kultur<sup>52</sup>. Den språkformen som er beskrevet her, engelsk, eller i andre sammenhenger norsk, blandet med ikoner, forkortelser og skrivefeil, høres knapt ut som det kan kalles et reelt språk. Liv Hausken hevder at også at den usedvanlige lave terskelen for trykkfeil gjør språket ”høyst uskjønt” (Hausken 1999:19). Men så lenge det viser seg at mennesker fra store deler av verden er i stand til å kommunisere via denne uttrykksformen, danner det hva man per definisjon kan kalle et transnasjonalt språk.

Social realities are created through interaction as participants draw on language and the resources available to make messages that serve their purposes (Chenault 1998:15).

---

<sup>52</sup> Jfr. sosialantropologisk tradisjon og praksis om at forskere ute på feltarbeid først må lære seg et samfunns morsmål før de kan gjøre forsøk på å forstå og studere deres kultur, forestillinger og leveste.

Sosialisering kan ses på som en prosess som fører individet inn i samfunnets objektive verden, eller i en del av denne (Berger og Luckmann ([1966] 1987:154). Individet gjør systemets normer til sine egne gjennom sosial kontroll utført av nettverket. Kontrollen kan utøves gjennom bebreidelse, sanksjoner eller trusler om det (Martinussen [1984] 1988:44), slik vi så eksempler på i utdrag fra kanaler i kapittel fire. Man lærer grunnleggende symboler for kommunikasjon med andre mennesker, og prøving og feiling er eneste veien til mestring og dermed til inkludering i fellesskapet. Evnen til å kommunisere godt, vil avhenge av god kjennskap til grunnspråket engelsk, fantasi til å tolke ikoner, og trening i å benytte seg av tegn som mest mulig entydig kan uttrykke det man selv vil si. Ved å ta i bruk frasene og uttrykksmåtene som nevnt i avsnittene ovenfor, uttrykker man identifikasjon med fellesskapet på nettet. Dette er beslektet med det å flytte til et nytt sted og plukke opp den lokale dialekten (Donath 1999:39). I bunn og grunn er dette altså aspekter som er knyttet til språklæring og sosialisering i alle kulturformer. Gjennom sjonglering med roller, identitetsaspekter og kallenavn, gjennom utprøving av egne og andres sosiale grenser, og gjennom kreativ bruk av et muntlig-skriftlig språk i stadig utvikling, er deltakerne på pratekanaler involvert i en lek som kan sies å innebære mer enn vanlig adspredelse.

### 5.3.1 Lek

Som en menneskelig aktivitet nært knyttet til sosialisering, regnes *leken*, det frie spillet mellom mennesker. Gjennom lek lærer mennesket å takle, tre inn i og omgås roller, og vi lærer normer og sosiale omgivelser å kjenne. ”Lek forbereder barnet på erfaringen av å spille skuespill ved å lære det å behandle adferdskonvensjoner som troverdige” (Sennett [1977] 1992:14). Og selv om lek vanligvis knyttes til barnlig aktivitet, er det også et begrep som blir brukt om interaksjonen på Internett generelt, og om pratekanalene spesielt. Imidlertid da ofte i en nedsettende tone, eller med en avfeiende holdning. IRC ble opprinnelig skapt nettopp som et middel til å leke med kommunikasjon, og det forblir etter alt å dømme også tilbudets mest populære bruk. ”When I worked with it, I was developing a chat tool. It just turned out that people found much deeper use for it than what it was originally meant for”, forteller Jarkko Oikarinen (Undernet User Committee 1997:1).

Når man har muligheten til å eksperimentere med ulike former for ekspressivitet og selvrepresentasjon, er det grunn til å se på det som en form for lek med sosialiserende

effekter. Reglene skapes underveis, de er ikke absolutt gitt, og slik sosialiserer brukerne av IRC hverandre, ved å forklare hvordan reglene ble frembrakt (Sennett [1977] 1992:111)<sup>53</sup>. Elisabeth Reid legger stor vekt på denne leken og har studert hvordan brukerne av IRC anvender mediet til å dekonstruere sosiale grenser, for deretter å konstruere alternative fellesskap på pratekanalene (Reid 1991:4).

Både som innhold i, og som instrument for individenes sosialisering inn i et fellesskap, er språket fundamentalt (Berger og Luckmann ([1966] 1987:157). Vi har framholdt at IRC-språket er en muntlig form for skriftlig språk, eller kanskje like mye en skriftlig form for muntlighet. Å bruke dette språket, kan skape en følelse av nærhet til samtalepartneren, noe mange av informantene har vitnet om. En slik nærhet er normalt forbeholdt situasjoner hvor man hører hverandres stemme og deltar i en ubesværet, naturlig kontaktsituasjon. Hva er det som skaper denne nærheten? Liv Hausken beskriver det typiske ved nettkommunikasjonen gjennom begrepene *ekspres*, for hurtighet, *ekspresjon* for skriftlig manifestert muntlighet, og *ekspressivitet* for uttrykksfullhet, for det uformelle og potensielt intime (Hausken 1999:19). Dette har vi drøftet inngående gjennom kapitlene 5.1 og 5.2. Men det er ikke bare prosessen der man som *sender* skriver inn en replikk som er avgjørende for at man kan kalle det en uhøytidelig omgangsform. Like viktig er situasjonen mottakeren er i. Når man ikke kan høre hverandres innlegg, må man lese dem. *Hvordan* man leser, blir dermed utslagsgivende for hvor mye og hva man faktisk forstår.

Sosialantropolog Heather Bromberg hevder at opplevelsene i tekstbasert virtuell virkelighet, som pratekanaler, kan være minst like intense som i ”multi-sensory VR” (Bromberg 1996:144), og vi skal her argumentere for at det er en særskilt aktiv og intuitiv lese måte som er framtrepende. Denne er med på å drive fram følelsen av nærhet. MUD-interaksjon, som på mange måter ligner den tekstlige kommunikasjonen på pratekanalene, er heller ikke egentlig ment for å leses, men for å oppleves (Reid 1995:171). Man leser dermed mer intuitivt enn intellektuelt. Man må så å si leve i det virtuelle fellesskapet for å få mest mulig ut av det. Går man til teksten med en innstilling som om man møtte en hvilken som helst tradisjonelt skreven tekst, vil man få problemer med å forstå mye av det som ytres. Hvis man leser ordrett og bokstavelig, vil man fort henge seg opp i merkelig ortografi, tolke onomatopoetikon som skrivefeil, eller akronymer som konkrete ord, og dermed få vanskeligheter med å forstå

---

<sup>53</sup> Se også kapittel 4.2 *Vær v@rsom* og drøftingen av den kollektive prosessen for å utvikle en felles akseptert sosial struktur.

sammenhengen. I stedet må man nærmest kunne lese 'høyt', med forutsetningen om at teksten kunne vært sagt muntlig og dermed også *hørt*, som i en vanlig samtale. Å lese en samtale hentet fra nettet vil derfor bli enklere og raskere forståelig om man nærmest spiller rollespill – leker – og lever seg inn i replikkene.

Denne prosessen foregår intuitivt hos de som er vant til å bruke mediet, i alle fall etter en liten omstillingsperiode, en kort sosialisering. Hvis framdriften og den raskt vekslende dialogen stopper opp, kan man oppleve å miste samtalepartnerens oppmerksomhet, eller også opplever man at intensiteten glipper. Det er en særegen opplevelse som ikke er lett å forklare, men det er som om man 'faller ut' og gjenoppdager at man faktisk sitter alene foran en dataskjerm. Det er ingen fysisk kontakt, det er egentlig ingenting å se på, slik man ville gjort om man hadde samtalepartneren rett foran seg. Det er som om den virtuelle drømmeverdenen brister, en følelse som kanskje ligner det å våkne. For de som derimot makter å følge denne 'stream-of-consciousness'-kommunikasjonen som pratekanalene representerer, øker det graden av intimitet på en måte som ville være uvanlig mellom komplett fremmede i den fysiske verden (Reid 1991:16). På den måten får mange et spesielt nært forhold til teksten, og dermed samtidig til den som hele tiden *leverer* teksten, mennesket på den andre siden av cyberrommet. Berger og Luckmann hevder at det i denne anerkjennelsen av den andre skjer en form for internalisering, der menneskene identifiserer seg med hverandre og med hverandres væren. Dette ser de som grunnlaget for forståelsen av våre medmennesker, og for oppfattelsen av verden som en meningsfull sosial virkelighet (Berger og Luckmann ([1966] 1987:154).

Riktignok påvirker mediets egenskaper hva slags språk som brukes i det, men for å motvirke en teknologideterminisme, er det likevel "viktig å understreke språkbrukerens kreativitet og selvstendighet i forhold til forutsetningene som ligger i mediet. Mediene er føyelige redskaper" (Svennevig m.fl. 1995:46ff). Så langt har vi sett eksempler på vekselvirkning mellom de begrensningene mediene legger, og de overskridelsene eller omgåelsene brukerne makter å gjøre. Erkjennelsen av det muntlige som noe umiddelbart og likefram, er etter min oppfatning en av grunnene til at man bevisst forsøker å tillempe det skriftlige språket man er henvist til å bruke på Internett, til å ligne det muntlige. Adapsjonen og tilretteleggingen foregår underveis i en kontinuerlig prosess. Den bidrar hos samtalepartnerne etter alt å dømme til en følelse av raskere å komme inn på hverandre og bli fortere, og samtidig *bedre*, kjent enn om man for eksempel utveksler ordinære brev per post. For å si det med informant

E: ”Det er lettere enn å skrive bre (sic), billigere enn telefonsamtale, mer uforpliktende enn å møte mennesker på en pub. Derfor er det enkelt!” Oppfatningen av at det er en enkel måte å forholde seg til andre mennesker på, gir seg utslag i hvordan man henvender seg til, og tilnærmer seg hverandre.

#### **5.4 Henvendelsesmåte og tiltaleformer**

Selv om ikke alle synes det er enklere å være åpen og så å si dele av sin back stage-arena bare fordi de er på en pratekanal, kan det hende som informant E sier, at ”man kan snakke om andre ting enn når man møter folk på andre måter”. Hvordan brukerne går fram for å komme i kontakt og innlede samtaler på en pratekanal, forteller noe om hvordan de oppfatter den sosiale situasjonen og hva slags relasjoner de forventer å forme overfor menneskene de møter. Kommunikasjon i ansikt til ansikt-interaksjon tenderer til å legge spesiell vekt på sosiale relasjoner (Svennevig m.fl. 1995:34), og jeg har hevdet at dialogen på IRC kan sammenlignes med å møtes fysisk. Dette gjenspeiles i informant Cs kommentar om at ”de beste samtalene er alltid de som er privat”, det vil si i motsetning til i de fellesrommene der mange snakker samtidig. Det er naturlig nok i de private rommene følelsen av å befinne seg ansikt til ansikt er størst. Hva kan da de ulike ytringene på nettet si oss om relasjonene som dannes?

”Jeg bare snakker i vei. Om været, for eksempel, og så spinner alt videre”, sier informant E. Og til vanlig, eksempelvis i telefonisk kommunikasjon, er nettopp situasjonsorienterte emner egnet til å starte samtaler med et ukjent menneske. Temaer som kan bryte isen og være generelle nok til å bli allment akseptert, er været eller personorienterte emner knyttet til mennesker; felles kjente eller lignende (Svennevig m.fl. 1995:88). Det er sagt at kommunikasjonen på nettet har revolusjonert småpratene, og for å komme i kontakt med en annen deltaker på en pratekanal, forteller informant D at hun ”er inkluderende, eller følger opp utspill fra den ukjente”. Informant C sier han forsøker å få det mennesket han er nysgjerrig på til å bli interessert i det han sier i et fellesrom, for senere å fortsette samtalen i et privat rom. Han framhever ”gjør gjerne en faglig ting eller noe basert på trygg kunnskap og ro” som brukbare temaer for å innlede en samtale. Informant B sier hun gjør ”som i virkeligheten: Ved å hilse pent, komme med et spørsmål [...] eller ved å henvise til en felles bekjent”.

Brittney G. Chenault mener at det også er i startfasen av en samtale at man finner størst bruk av emoticons: ”Use are highest in 'meet and greet' situations where one wants to appear

approachable” (Chenault 1998:4). Som det kommer fram eksempler på i figur 13, fungerer smilende fjes avvæpnende, og viser at du har vennlige hensikter med å ta kontakt. Det kan sammenlignes med måten mennesker oppretter forbindelse med hverandre og kommer på bølgelengde gjennom telefonen. Det første minuttet kan deles inn i fire deler, med en anropsfase, en identifisering, en hilsefase og til slutt, fortsatt *før* samtalen egentlig er i gang, en fase med ”hvordan står det til” (Svennevig m.fl.1995:83). På denne måten etableres kontakten med en vennlig intensjon og åpen innstilling. Disse meddelelsene tjener primært til å etablere eller forlenge kommunikasjonen, til å undersøke om kanalen virker, og ikke minst å tiltrekke seg oppmerksomhet. Roman Jakobson kaller det derfor språkets *fatiske* funksjon; man innstiller seg på kontakt (Jakobson [1960] 1978:125). Enten det gjelder telefon eller Internett, kan man allerede i innledningsfasene tydelig spore det relasjonelle innholdet i ytringene. På pratekanaler kan man finne diverse varianter av åpningsfraser der nykommeren introduserer seg selv og spør om noen er interessert i å prate<sup>54</sup>. Deltakerne i samtale forsøker å komme inn på hverandre litt forsiktig, relativt høflig og åpent, men likevel med klare hensikter. Med informant As greie karakteristikk: Ved hjelp av ”SMALL TALK!”<sup>55</sup>. De vil gjerne komme nær hverandre og bli kjent. Informant C forteller at hans intensjoner er ”mest samtale, faglige ting, vennsbygging, flørt”. Den fortrolige og personlige måten å omgås hverandre, med en form for gruppespråk med sjargong og uformelle tiltaleord, er en måte å ikke bare å skape, men også å markere et fellesskap på (Svennevig m.fl. 1995:104). Et forhold bygget på tillit og nære relasjoner er alltid lettest å etablere om partene i utgangspunktet befinner seg på samme sosiale nivå og status.

## 5.5 Den symmetriske samtalen

På grunn av anonymitetsaspektet ved Internett, stiller alle med samme forutsetninger og til dels manglende kunnskap om hverandre. Det er det mest demokratiske startgrunnlaget noen kan ha for en dialog. Samtaler der partene er likeverdige, kalles gjerne symmetriske. Begge, eller alle deltakere, kan i utgangspunktet bidra like mye og er sammen ansvarlige for samtaleens framdrift (Svennevig m.fl. 1995:73). Enhver dialog som situasjon, er i seg selv et samarbeidsprodukt, og er slik sett godt egnet som studieobjekt for å analysere de sosiale og psykologiske prosessene språket er med på å etablere (Svennevig m.fl. 1995:56).

---

<sup>54</sup> CTC? betyr for eksempel ”(do you/anyone) care to chat?”. Se ordliste i appendiks for andre uttrykk.

<sup>55</sup> Se også kapittel 4.4 *Valg av navn – hvem er du?*. Selv gjennom småprat danner folk seg et inntrykk av hvem du egentlig er.



Pratekanalene ble, gjennom drøftingen av kommunikasjonsteori i kapittel to, plassert som del av Internettets konverserende side i matrisen for ulike medietyper. Innenfor ethvert medium kan det sies å eksistere ulike former for samtale, og figuren nedenfor presenterer fire arketyper av slike. Den kommunikasjonsformen som dominerer på IRC, kan per definisjon plasseres i boksen øverst til venstre, som samtale mellom likeverdige, heterogene parter; et symmetrisk samarbeid som fostrer konversasjon.

	samarbeid	konflikt
symmetri	konversasjon	debatt, krangel
asymmetri	foreldre-barn-samtale	avhør av krigsfange

Figur 15: Matrise for klassifisering av samtaletyper (Svennevig m.fl. 1995:75).

Selv om utgangspunktet er samarbeid, finner man også i høyeste grad innslag av konflikt, i form av debatter og krangel mellom deltakerne på en pratekanal. ”Verbale slagsmål er dagligdags, og det gjelder å ikke la seg målbinde”, sier Espen Aarseth (Aarseth 1994:68), for selv om visse høflighetsfraser og -regler gjelder, ligger disse ikke alltid øverst på agendaen. Informant D mener også at det er en tidvis ”tøff og direkte tone, og en egen sjargong” på pratekanalene. I kanalutdraget nedenfor foregår det en krangling mellom to av deltakerne, som etter hvert blir dominerende for hele situasjonen. Flere av de andre i rommet blir også involvert i uvensskapet mellom Rnorden og Mogo. Dialogen dem imellom grenser tidvis mot flaming.

```

<Mogo> no you didn't your just a psycho from some hick twon in Kentucky
<RNorden19> c
<RNorden19> iknew what he was going to say
<Mogo> hi Zefyr, can you help me get rid of RNorden please
<CuTeAnGeL> lol
*** HAWK909 has quit IRC (Leaving□)
* CuTeAnGeL senses some tension
<RNorden19> u do and ill take u off mirc zefyr
<zefyr> olike too - how?
<RNorden19> cute angel cute angl
<Mogo> hes been stalking me for about a month now, every time i come on hes
here
<Blondie^> RNorden19 please leave her alone
<RNorden19> cause i wrote it im testing
<RNorden19> he male

```

*FORTS. NESTE SIDE*

```

<Mogo> I'm male
<RNorden19> well so she thinks
<Blondie^> sorry leave him alone
<Blondie^> what ever leave it alone
<RNorden19> im not stalking him hes a psyco who i dont want using my program
<CuTeAnGeL> lol blondie
<Mogo> yes you are, and you're the nut
<tsa> may i join?
<RNorden19> thats not nice dont say it <CuTeAnGeL> male stalkin a male?
<Blondie^> hey CuTeAnGeL
<CuTeAnGeL> sounds radical
<RNorden19> no ure got ginger nuts
<CuTeAnGeL> kill each other
<Blondie^> sounds that way
<RNorden19> now get out of my mire
<CuTeAnGeL> 2 less males in the world

```

Figur 16: Innholdet på pratekanalene representerer ikke *bare* fryd og gammen og vennskap på tvers av grenser. Som i alle andre sosiale situasjoner der mennesker møtes, oppstår det gnisninger mellom enkelte. Her eksempel fra kanalen *#CyberFriends* 18.oktober 1999.

Kapittel fire drøftet hvordan deltakere setter hverandre på plass og nærmest driver en oppdragende sosialisering som likner forholdet mellom foreldre og barn. Således ville enkelte av pratekanalenes dialoger høre hjemme nederst til venstre i matrisen ovenfor. Prinsippet om symmetri ligger likevel som grunnlag for interaksjonen, fordi det aldri er gitt *hvem* som har rollen som oppdrager. Det fungerer som om alle maktsymbolene som eksisterer i enhver ansikt til ansikt-situasjon ikke ennå har funnet et språk i datamediert kommunikasjon<sup>56</sup> (Castells [1996] 2000:360). Det jevne maktforholdet gjør derfor at alle kan irettesette hverandre med hensyn til hva som er godkjent oppførsel.

### 5.5.1 Pseudointimitet

I møtet ansikt til ansikt, opplever begge personer hverandre som levende og nærværende, den andre framstår som helt virkelig. Så lenge denne situasjonen vedvarer, støter mitt og den andres 'her og nå' uavbrutt sammen (Berger og Luckmann [1966] 1987:43). Et slikt felles øyeblikk eksisterer også idet mennesker møtes på nettet. Interaksjonen minner om situasjonen

<sup>56</sup> *Datamediert kommunikasjon* er min oversettelse av akronymet *CMC* som står for *computer-mediated communication*, og som er svært vanlig i engelskspråklig litteratur om menneskers bruk av Internett (se for eksempel Baym 1995:138ff; Jones 1995a:1; Reid 1995:173; Rheingold 1993:5; Wellman og Guila 1999:189).

ansikt til ansikt, selv om en deltaker på IRC hadde en annen karakteristik: ”Placebo for sosialt samvær, kaller jeg det”.

Begrepet pseudointimitet er brukt for å beskrive forsøket på å komme nær en mottaker gjennom å bruke uformell og personlig henvendelsesform i mediene (Svennevig m.fl. 1995:182). En slik prosess foregår i høyeste grad via pratekanalene, og det vesentlige er at brukerne hele tiden har mulighet til å respondere på hverandres utspill. Når folk henvender seg til hverandre på en familiær, nærmest intim måte, slik de foregående avsnittene har vist at språket bidrar til, kan to ting skje. Enten vil man avvise den andre på grunn av at man føler at noen uvedkommende trækker innenfor ens intimsfære. Da kan man flytte seg til en annen kanal, eller rett og slett logge seg av. Fluktveien er alltid åpen. På den andre siden kan man godta og respondere på henvendelsen. Da har man akseptert en personlig og uformell omgangsform, og dermed blir man antakelig også værende på et tilsvarende intimt nivå. Informant G har følt spenningen, og forteller at ”når responsen viste seg å være av en slik art at det tidvis ga opptil flere små barnslige grøss nedover ryggen, var det jo bare å skrive videre”.

Kommunikasjon gjennom elektroniske medier gir mennesker en mulighet til å bruke et rom for interaksjon, slik at mediet på samme tid både utgjør stedet der samhandlingen foregår og middelet for å komme til dette stedet (Jones 1995b:16). De som treffes på pratekanaler av forskjellige slag, *har* en faktisk fysisk avstand mellom seg, og begrepet *avstandsintimitet* blir beskrivende for forholdet de skaper. På et rent konkret nivå, kan følelsen av avstand sies å bli forsterket gjennom mangelen på auditive og visuelle kanaler i internettmidiet. Kommunikasjonspartene har rett og slett ikke muligheten til å bruke alle sansene, spesielt syn, lukt, smak og berøring, som er vesentlige i fysisk sosial omgang. Der upersonlige forbindelser utgjør simulert personlig kommunikasjon, oppstår et såkalt pseudofellesskap (J. Beninger sitert i Jones 1995b:24), og Michel Maffesoli er inne på en liknende karakteristik i bruken av begrepet pseudo-tribes<sup>57</sup> (Shields 1996:x). Men er det riktig å kalle nettrelasjonene for upersonlige forbindelser? Mange treffes i cyberrommet flere ganger og gjerne jevnlig, og oppnår slik ganske raskt en følelse av personlig nærhet på tross av den fysiske distansen. Britt Kramvig sier at når man ikke trer frem som synlige for andre, kan det sanne jeget realiseres. Dette er mulig fordi man unndrar seg evalueringskriteriene fra den fysiske verden og slik

---

<sup>57</sup> Kapittel 5.5.3 om interessefellesskapet går nærmere inn på Maffesolis begreper.

opplever en frihetsfølelse (Kramvig 1999:50). Det kan sammenlignes med en personlig samtale mellom to fremmede som deler togkupé. Forpliktelsene er fraværende fordi man antar at man deltar i en avgrenset sosial situasjon, og med IRC er alle ”fremmede nok for hverandre til å være nær” (Wiese 1999:4). Men den intime omgangstonen mange kommer inn i, *kan* nettopp legge grunnlaget for utvikling fra kjennskap til vennskap, og over i følelsen av fellesskap.

### 5.5.2 Globale kontakter

Steven G. Jones definerer et pseudofellesskap som en integrering av spredte grupper gjennom massemedier (Jones 1997:16), og informant G setter ord på et generelt trekk ved innstillingen hos flere av deltakerne på IRC. Han forteller at han stort sett holder seg innenlands i sin omgang på pratekanaler, men at det er ”for øvrig intet problem – kunne like gjerne vært Tibet uten at det hadde betydd noe for de relasjonene vi har bygd opp”. Slik forholder også andre brukere seg til det faktum at samtalepartneren kanskje befinner seg på andre siden av kloden. Informantene D og E synes henholdsvis at det er en ”fin anledning til å lære andre ’verdener’ å kjenne” og at ”det er spennende å lære om hvordan andre tenker. Hvis folk er interessert i å fortelle om kulture, (sic) hverdagsliv, livs-synspunkter”. Informant F forteller at forholder seg til det ”med undring, og med åpenhet”.

Joshua Meyrowitz mener ulike sosiale roller glir over i hverandre, og tendensen kan også gjelde for forskjeller basert på deltakernes nasjonale tilknytning. Det betyr vel å merke ikke at man som nordmann på en pratekanal bli noe mindre norsk. Heller kan man som en følge av kontakt med mennesker fra andre kulturelle tilknytninger, få kunnskap om hittil ukjente miljøer, og dermed bli åpen for erfaring og drøfting av generelle menneskelige likheter. Meyrowitz forsøker å gripe dette gjennom teatermetaforen som Goffman benytter seg av, og bringer inn begrepet *rolleopløsning*. Anders Johansen mener også at man kan få en ny rolleutforming når tilvante skillelinjer brytes ned. Komplementære roller modereres, vi får kjennskap til mennesker med ulike kulturelle tradisjoner, og vi endrer dermed måten vi omgås hverandre. Det oppstår en fortrolighet gjennom at vi blir bedre kjent med hverandres verdener, som skaper nye forestillinger om rollenes betydning (Johansen 1999a:53ff).

De bygger relasjoner, de får følelsen av å kjenne hverandre. Gruppen av fortrolige nettvenner består av flere og flere mennesker. Er det da egentlig riktig å fortsatt kalle fellesskapet mellom brukerne av pratekanaler med forstavelsen *pseudo*? Ifølge fremmedordboken betyr *pseudo* uekte, oppdiktet eller skinn- (Berulfsen og Gundersen [1996] 1999:290). Er det slik å forstå at samtalepartnerne på IRC oppnår en uekte og falsk intimitet? Det vil mine informanter neppe si seg enig i. Men *pseudo* kan også bety *noe som ligner*, hvilket antakelig er mer beskrivende for det faktiske forholdet som oppstår. For de aller fleste brukerne handler det om svært konkrete og følbare relasjoner. De opplever ikke bare overfladiske, kjappe møter. De reflekterer over at de faktisk kommuniserer med levende mennesker som sitter et annet sted, foran en tilsvarende skjerm med tastatur. Intimiteten som utvikles er en følelse av personlig, familiært forhold til mennesker, og det strekker seg ut over og overskrider det fysiske nærværet vi vanligvis setter som et kriterium for nærhet. Enkelte av informantene hevder at en total realisering av vennskapet først kommer med møtet i den fysiske verden. Men er den virtuelle, elektroniske nettvirkeligheten vår mindre *ekte* enn den andre, den hvor kroppen din møter andre kropper (Walker 1999:23)? Intimiteten er ikke nødvendigvis falsk fordi om den mangler en fysisk side ved seg.

### 5.5.3 Interessefellesskapet

Det nærliggende spørsmålet blir dermed *hva* brukerne egentlig føler at de har til felles med menneskene de møter gjennom IRC. Informant A er kort og grei i kommentaren ”Just the net, that’s (sic) all”. Informant G mener det er en følelsessak: ”Fellespunktet er vel at man alle er søkende og utadvendte av natur. [...] for øvrig blir det vel et spørsmål om hvor mye man føler man er villig til å gi av seg selv, la seg involvere”. Han konkluderer med at årsaken til at mennesker på nett får så god kontakt, er en kombinasjon av flere faktorer: ”Sansen for de gode formuleringer, vet at dette gir deg noe, at man er utadvendte og passelig nysgjerrige etc.”

Interaksjonen på nettet kan neppe karakteriseres som et geografisk fellesskap, og de ovenstående kommentarene fra informanter skulle i stedet tyde på at det er et *interessefellesskap* som er det sentrale bindeleddet mellom menneskene. Som informant A sier: ”Sharing different ideas and hobbies and all sorts of things (sic)”. Dermed kan det heller ligne et medlemskap i en klubb for spesielt interesserte, der de i første omgang har

nettets og den aktive bruken av dets muligheter som felles lidenskap. Det kan således karakteriseres som 'ren' kommunikasjon – for kommunikasjonens egen del.

Beyond casual social interaction and instrumental uses of CMC, observers have detected the phenomenon of virtual communities. By this, in line with Rheingold's argument, is generally understood a self-defined electronic network of interactive communication organized around a shared interest or purpose, although sometimes communication becomes the goal in itself (Castells [1996] 2000:362).

Michel Maffesoli har brukt begrepet *tribes*<sup>58</sup> for å beskrive hvordan vi lever i en tid da massene blir tribalisert, delt inn i stammer (Shields 1996:x). Han forsøker å analysere sosiale grupperinger som strekker seg ut over individualismen, og hevder at tribaliseringen resulterer i et lappeteppes av lokale entiteter (Maffesoli [1988] 1996:9). I dagens sosiale liv, vil mennesker ta del i diverse overlappende grupperinger, og de forskjellige rollene vi til enhver tid spiller, blir kilder for den totale identiteten. Maffesoli mener at midlertidig identifikasjon med andre mennesker blir mulig fordi ens ulike roller framstår som masker man kan ta i bruk i de vekslende sosiale situasjonene (Shields 1996:xxi). Fordi mulighetene for sosial kontakt har økt, oppstår et nett av mer og mindre varige personlige relasjoner. Sosiolog Willy Martinussen beskriver slike nettverk som små, gemeinschaftpregede sosiale systemer. Det innebærer en spontan og uformell organisering av frivillige relasjoner, en organisering som ikke kan treffe beslutninger med konsekvenser for omgivelsene (Martinussen [1984] 1988:162). Dette kan kobles til Steven G. Jones drøfting av interessefellesskap i boka *Virtual Culture*. Menneskene som møtes på nettet er ikke innbyggere på samme sted, de knyttes i stedet sammen av erkjennelsen av at det finnes mennesker som deg selv, og ikke minst at andre vet at du eksisterer (Jones 1997:16).

Ut fra dette, er det nærliggende å sammenligne fellesskapet på nettet med andre interessefellesskap som også ligger på siden av, og kommer til tillegg til de andre, fysiske man til enhver tid er deltaker i. Informant C forteller at enkelte bekjentskaper på IRC kan vedvare i år uten at man møtes i RL<sup>59</sup>, og at mange "bruker hverandre som kilde og referanse på saker de vet den andre kan og mener noe om". Slik inngår vennene på nettet som en del av den omgangskretsen man har i den fysiske verden, man 'bruker' dem forskjellig i forskjellige

---

<sup>58</sup> Uttrykket kan oversettes med *stammer*, men Maffesoli presiserer at det ikke er snakk om stamme i klassisk antropologisk forstand. De postmoderne stammene, eller også *pseudo-tribes*, som han kaller det, mangler de tradisjonelle stammens stabilitet og varighet (Shields 1996:x).

<sup>59</sup> RL står for *real life*, den virkelige, fysiske verden.

situasjoner. ”Jeg kjenner ofte et snev av fellesskap med folk jeg møter her, og denne følelsen av felles interesser motiverer meg til å fortsette å utvikle vennskapet”, forteller informant F.

Også Jon Bing mener en av virkningene av den nye teknologien som ”sprenger nasjonalstatens konsept”, vil være at mennesker med felles interesser slår seg sammen uavhengig av hvor i verden de befinner seg, og at dette vil danne virtuelle fellesskap (jfr. Hylland Eriksen 1997:1). Informant B trekker paralleller til andre sosiale møtesteder, og mener at ”man tiltrekkes selvsagt av folk man forventer deler interesser og holdninger. Det er dem man gjerne velger å møte”. Gjennom internettkontakter kan man dermed få dekket nisjeinteresser som ikke mer generelle sosiale sammenhenger kan erstatte, og slik sett fyller det et hull i medietilbudet<sup>60</sup> (December 1994:3). Eller som Jon Bing sier: ”Nasjonen kan ikke hjelpe deg med din sverdfisk-interesse” (jfr. Hylland Eriksen 1997:7). Med andre ord kan kanskje relasjonene mellom nettvenner karakteriseres som nettverksbygging på tvers av landegrenser, der resultatet er en subkultur i forhold til de nasjonale og lokale kulturer de fysisk er medlemmer av. Ikke som noe substitutt, men som et supplement til andre sosiale systemer mennesker inngår i. Interessen og fascinasjonen overfor nettet er én ting de har til felles, på samme måte som andre grupperinger føler seg som et fellesskap på bakgrunn av deres tilknytning til en religion eller annen delkultur. Som samlende faktor har de også det språket de sammen utvikler i interaksjonen på nettet og til enhver tid uttrykker seg i.

Benedict Anderson sier at språket er fundamentalt inkluderende (Anderson [1983] 1996:131), og at språkets viktigste egenskap er dets evne til å generere forestilte fellesskap, til å bygge opp spesielle solidaritetsfølelser mellom mennesker (Anderson [1983] 1996:130). Han ser framveksten av avisene, sekulariseringen i forhold til kirken, og i tilknytning til dette, den stadig økende bruken av de nasjonale morsmålene, som sentrale faktorer for utvikling av nasjonal tilhørighet og fellesskapsfølelse (Anderson [1983] 1996:53ff). Mot en slik bakgrunn, kunne en aktuell hypotese være at når alle møtes og uttrykker sine erfaringer gjennom det *samme* språket, på tvers av forskjellige geografisk baserte morsmål, vil det parallelt oppstå felles forståelse av de samme erfaringene. At et språk har oppnådd regional eller global dekning og anerkjennelse, kan imidlertid ikke i seg selv skape en sammensmelting av kulturer

---

<sup>60</sup> Mange pratekanaler er utgangspunkt for interessefellesskap som ikke bare er basert på kommunikasjon for kommunikasjonens egen del. Kanaler med forhåndsdefinerte emner kan være til stor hjelp for mennesker i livssituasjoner der de for eksempel søker konkrete råd eller støtte fra likesinnede i samme situasjon. Det kan gjelde alt fra drøfting av sykdommer eller graviditet, til tips om hagestell og jorda rundt-reiser.

eller utvisking av nasjonalisme (Smith 1990:185). Det blir en for liten knagg å henge fenomenet IRC-vennskap på.

Nettspråket jeg har gitt eksempler på, avviker dessuten ikke så mye fra for eksempel ordinær engelsk. Dermed holder det ikke som middel til å skille ut et *andre* fra *oss*, en prosess som er sentral i formingen av gruppetilknytning. Mange vil i tillegg hevde at en begrenset bruk av fullstendig utbygde setninger, koblet med et snevert ordforråd, kan medføre en grunnere og mer overfladisk konversasjon. Når man ikke deler fysiske omgivelser, faller uvilkaarlig en hel del opplagte, kontekstrelaterte aspekter av en samtale bort. Det er naturlig nok vanskeligere å være innforstått med alt den andre gjør og sier når man ikke er til stede i hverandres nærhet. Å begynne å utdype og forklare, er det ikke alltid rom for, og kommunikasjonen kan dermed begrense seg til å omhandle abstrakte temaer som kan være allmenne, men som også blir flyktige og grunne.

Hvordan kan da, for de involverte, varige vennskap utvikle seg? For å svare på det, tror jeg man må inn og studere samtalesituasjonen, selve kommunikasjonshandlingen i seg selv, det å ganske enkelt være i dialog med et annet levende menneske. Andersons vekt på språket som bestanddel i et sosialt kulturfellesskap, blir derfor heller en innfallsvinkel til å forstå betydningen av de *generelle omgangsformene* som benyttes i kommunikasjon på nettet. Et mer fruktbart spørsmål blir om selve atferden, væremåten og henvendelsesformen, er de faktorene som sterkest bidrar til følelsen av fellesskap, mer enn språket alene.

## 5.6 Samtalen skaper samfunnet – kommunikasjon som kultur

Som kollektivt fenomen, er kultur per definisjon knyttet primært til interaksjon og sosiale relasjoner, og kun indirekte og uten logisk nødvendighet til bestemte områder i fysisk sted (Hannerz 1990:239)<sup>61</sup>.

Flere av informantene sier at det de først og fremst har til felles er *at* de er på nett. Det framstår som relevant i forhold til James W. Careys teorier om kommunikasjon og kultur som to sider av samme sak. Carey setter den *rituelle modellen* for kommunikasjon som motsetning til et mer tradisjonelt syn på kommunikasjon, som han betegner transport- eller *overføringsmodell*. Den siste modellen beskriver perioden da kommunikasjon mellom

---

<sup>61</sup> Min oversettelse fra originalen på engelsk.



mennesker var synonymt med å transportere budskap rent fysisk fra sted til sted. Kommunikasjon var en prosess der meldinger ble overført og distribuert for å kontrollere både avstander og mennesker (Carey [1989] 1992:15ff). Denne oppfatningen kan relateres til funksjonen ved Internett som kalles informasjonskilde. Der er hovedsiktemålet spredning av budskap og informasjon over sted, det vil si ut til et massepublikum.

Den rituelle modellen beskriver derimot et syn der man heller er opptatt av å opprettholde et samfunn over tid. Nært knyttet til det, kommer begreper som deling, deltakelse, organisasjon, fellesskap og å ha felles tro (Carey [1989] 1992:18). Carey framhever i den forbindelse også den felles stammen i de engelske ordene communication, commonness, communion og community<sup>62</sup>. Kommunikasjonen skal altså ha en sosial funksjon ved å bygge et samfunn og vedlikeholde felles verdier innenfor dette. Maffesoli sier også at kommunikasjon er det som strukturerer sosial realitet (Maffesoli [1988] 1996:26). Man kan si at mens transportmodellen legger vekt på 'hva som skjer', beskriver den rituelle modellen en prosess som utvikler og forteller 'hvem vi er'. Nettopp denne selvrefleksjonen og selvbevisstheten er sentrale elementer i stadfestingen av et fellesskap på pratekanalene. Spesielle sosialiseringmønstre i kommunikasjonskonteksten, skaper en form for organisasjon, et system som stadig forsterker anerkjente verdier og godkjent atferd. Sammen med selvbevisstheten utvikles da følelser av tilknytning (Wallerstein 1990:33).

Careys rituelle modell støtter seg på teorier fra Clifford Geertz, som hevder at det er gjennom menneskers atferdsmønstre, ved å studere deres sosiale handlinger, man finner kulturen artikulert (Geertz 1973:17). Følgene av dette blir hovedpoenget hos Carey; kommunikasjon skaper kultur, det vil si at menneskene former fellesskapet og den sosiale virkeligheten gjennom samtaler og interaksjon. Gjennom studiene av samtaler kan man dermed finne grunnleggende mekanismer for sosial samhandling (Svennevig m.fl. 1995:55ff), men dialogene som forekommer på pratekanalene har blitt framstilt som flyktige og fragmenterte. Det kan derfor virke søkt å hevde at mennesker gjennom denne kommunikasjonsformen har mulighet til å utveksle tanker og ideer som de kan bygge fellesskap omkring. Rekker de i det hele tatt å dele *noe* i den strømmen av replikker som sveiper over skjermen?

---

<sup>62</sup> Begrepene kan oversettes med *kommunikasjon*, *likhet*, *nattverd* og *samfunn*. De beskriver alle ulike sosiale situasjoner der relasjonsbånd mellom mennesker knyttes og vedlikeholdes.

Samtalehandlinger genererer bestemte sosiale strukturer som igjen påvirker samtaleprosessene (McLaughlin m.fl. 1995:94). Man kan si at fellesskapene som oppstår gjennom elektronisk mediert interaksjon er grunnet i kommunikativ praksis. Uavhengig av hva det snakkes om, blir språket dermed et kjennetegn på fellesskapet. Stilen kommer foran motivvalget, og væremåten blir viktigere enn hva man har i sinne. Anders Johansen kaller det en utvidelse av livsverdenens kjerneområder (Johansen 1999a:229). Samtale er i alle sammenhenger en tekst som skapes fortløpende av to eller flere mennesker, og fokuset er i første rekke mer på prosessen, enn på hva slags produkt man ender opp med. Vi har derfor argumentert for at nettopp det *å være i interaksjon* kan ha en sosial funksjon ved at den legger grunnlag for felles verdier hos deltakerne og dermed bidrar til å bygge et samfunn. Det sentrale blir, som Carey sier, ”not information, but confirmation” (Carey [1989] 1992:19). Innholdet er kanskje ikke så viktig som selve handlingen, følelsen av *å være i kontakt* med mennesker man ikke tidligere kjente. Denne følelsen avhenger av samtidigheten. Man ser den samme virkningen av fjernsynets nyhetssendinger som samler folket innenfor et samfunn. Følelsen av å delta i et felles ritual med millioner av andre mennesker kan i seg selv være like viktig, som det eventuelle konkrete budskapet de mottar fra den samme nyhetssendingen (Morley 1992:81). Denne egenskapen ved mediet aksentueres i direktesendinger, der ’liveness’, mediets virkelighetseffekt, er et framtrædende moment (Johansen 1999a:226ff; 1995:130). Følgene blir at man opplever å dele det felles øyeblikket, et tverrsnitt av samtiden, den samme faktoren som Berger og Luckmann legger vekt på i erfaringen av at samtalepartneren er *levende* her og nå i en ansikt til ansikt-situasjon. Og nærmest denne ’primærtstanden’ for kommunikasjon, kommer IRC.

Gjennom analyse av dialogene og samtalsituasjonene på nettet, har vi kommet nærmere de relasjoner og fellesskap som skapes mellom menneskene i denne særegne sosiale konteksten. Kommunikasjon er en symbolsk prosess hvor virkelighet blir produsert, opprettholdt, reparert og endret (Carey [1989] 1992:23). Berger og Luckmann argumenterer for det samme når de sier at ”det viktigste redskap til bevaring av virkeligheten er samtale” (Berger og Luckmann [1966] 1987:177). Kapittel seks vil komme tilbake til denne drøftingen.

## Kapittel 6 – oppsummering: forestillinger om fellesskap

---

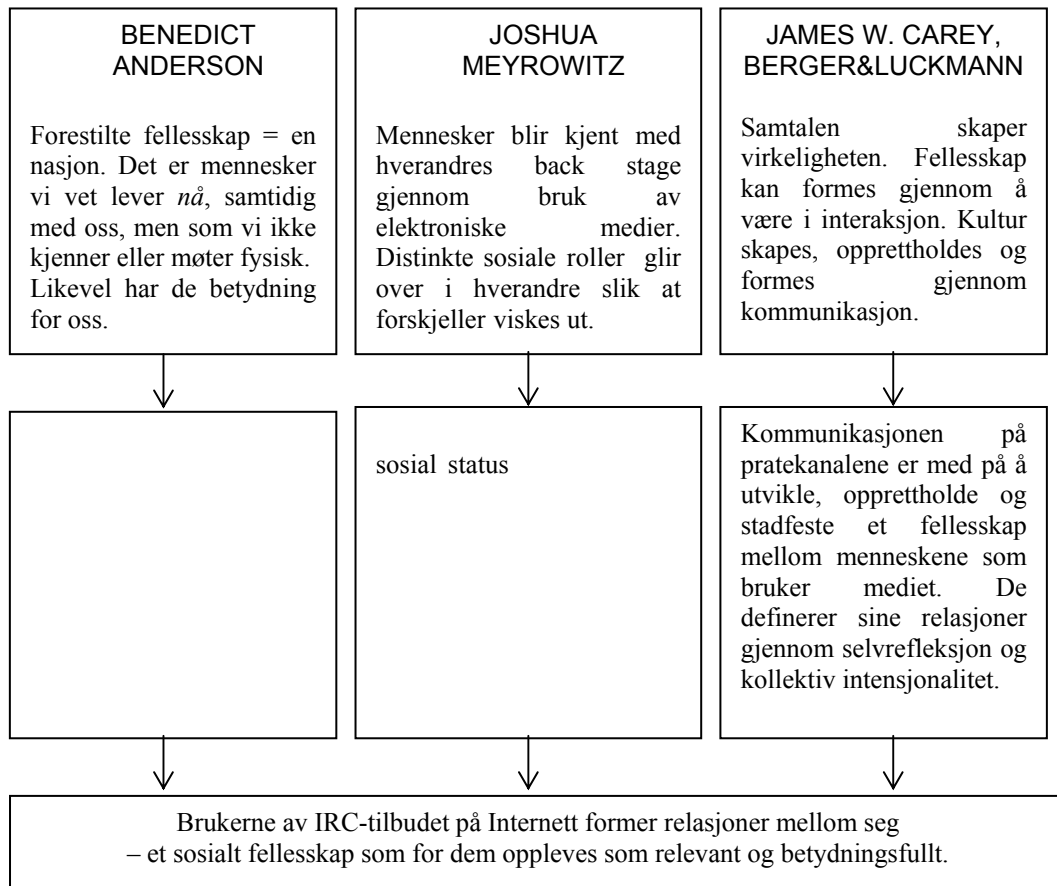
You'd think I were crazy if I suggested that the set of people using telephones world-wide constituted a community. [...] To say that the set of all telephone users constitutes a "community" is like saying that toasters foster a brotherhood/sisterhood of bagel eaters. But then, why, do we assume there is a community of online users? (December 1997:1)

Denne oppgaven har reist mange spørsmål. En del av dem er besvart underveis gjennom analysen, noen eksplisitt, andre mer implisitt. Samtidig, anonymitet og språklig ekspressivitet har vært sentrale fokus for studiet av særtrekkene ved interaksjonen på nettet. De tre foregående kapitlene har hver på sin måte diskutert grunnlaget for, og elementene i byggingen av det fellesskapet jeg mener utvikles mellom mennesker, til tross for at de ikke møtes ansikt til ansikt. Dette siste kapitlet vil derfor fungere som en oppsummering der løse tråder samles.

I filmen *You've got m@il* er Kathleen i tvil om hva hun skal gjøre med nettvennen hun stadig føler seg nærmere knyttet til. Er det utroskap å ha et forhold til noen på e-post? Den betryggende løsningen blir at "det ville være lett å slutte å treffe ham, for det gjør jeg jo egentlig ikke" (*You've got M@il* 1998). Er det slik at to mennesker som aldri har sett hverandre, men som utveksler erfaringer og gradvis bygger et vennskap gjennom ikke-lokal kommunikasjon, *egentlig* kan sies å ha truffet hverandre (Aarseth 1994:71)? Mye tyder i alle fall på at de har truffet *noe* hos, eller i hverandre. Kapittel 6.1 og 6.2 tar opp samtidighet og kollektiv intensjonalitet som avgjørende fenomen for det forestilte fellesskapet. Gjennom kapitlene 6.3, 6.4 og 6.5 drøftes innvendinger mot at slike relasjoner eksisterer, på bakgrunn av funn analysekapitlene har kommet til. Kapittel 6.3 tar opp paradokset om anonymitet og autentisitet, mens menneskers behov for å føle tilhørighet og delta i sosiale relasjoner blir diskutert i 6.4. Kapittel 6.5 drøfter behovet for teorirevisjon og et annet syn på kriterier for fellesskap, og som elementer til en videre analyse av menneskers nettreasjoner, handler kapittel 6.6 om transnasjonaliteten og dens eventuelle moralske konsekvenser.

IRC gir muligheten til å observere et pågående eksperiment. Hva slags kultur formes når man fjerner alle ingredienser fra menneskelig interaksjon, unntatt det skrevne ord? Hva er minimum av kommunikasjonselementer en gruppe mennesker trenger for sammen å skape en følelse av fellesskap (Rheingold 1993:176)? Figur 3 i kapittel 2.3 tok for seg

hovedargumenter fra Anderson, Meyrowitz, Carey og Berger og Luckmann, for å illustrere det teoretiske grunnlaget for hypotesene i denne oppgaven. Det er derfor naturlig å oppsummere og trekke konklusjoner fra den foregående analysen, ved å utvide den samme figuren med et drøftende ledd.



Figur 17: Illustrerer de teoretiske retningene som ligger til grunn for den foregående analysen, og deres implikasjoner i forhold til de relasjonene man kan finne mellom mennesker på Internettets pratekanaler.

Meyrowitz' spørsmål var utgangspunktet: Hva slags forhold oppstår mellom mennesker som bare møtes via elektroniske medier? Jeg hevder at brukerne av pratekanaler på nettet utvikler en form for fellesskap seg imellom, som henter trekk fra flere tidligere atskilte kategorier av menneskelig samhandling, slik vi diskuterte i kapittel 3.3.1. Det kan beskrives gjennom en kobling mellom de tre 'teoriblokkene' i figuren, og vil oppsummeres i de følgende kapitlene.

## 6.1 Samtidige medmennesker

Menneskers sosiale samhandling kan defineres på flere nivåer, og Ulf Hannerz presenterer Alfred Schutz' begreper for hvordan mennesker forholder seg til hverandre i dagens mediasamfunn. Schutz bruker uttrykkene *predecessors*, *successors*, *consociates* og *contemporaries*<sup>63</sup>, begrep som også Berger og Luckmann drøfter. Schutz' teori går ut på at mediene gir oss stadig flere medmennesker når tid og rom-strukturene blir både utydelige og ubetydelige (jfr. Hannerz 1992:30). Vi kan la forfedre og etterfølgere ligge i denne sammenhengen, og konsentrere oss om medmennesker og samtidige. Betegnelsen *medmennesker* brukes om mennesker vi har i vår nærhet, i ansikt til ansikt-relasjoner. Med disse deler vi tid og sted, både geografisk og sosial nærhet. *Samtidige* er mennesker vi *vet* lever på samme tid som oss. Vi har antakelser om dem, men de er fjerntboende vi aldri møter fysisk. ”Om dem har jeg kun mere eller mindre troværdig viden” (Berger og Luckmann [1966] 1987:47). Med Andersens teorier om nasjonale fellesskap i ryggen, bringer Anders Johansen i tillegg inn en blandingsform. Han plasserer *landsmenn* som ’et stadium’ mellom den samtidige menneskeheten og den nærmeste vennekretsen (Johansen 1995:114). Disse defineres som et utall av komplett fremmede og delvis fjerntboende mennesker, som likevel gjør seg gjeldende i livet vårt ved at vi erkjenner at de lever sine liv parallelt med oss (Johansen 1999a:204)<sup>64</sup>.

Vi føler det direkte på kroppen, og ser det på dataskjermen, at *chatterne* i høyeste grad er våre samtidige. Imidlertid er de ikke våre landsmenn, all den tid vi ikke deler nasjonale grenser. Dermed kan det være grunnlag for å karakterisere de vi blir kjent med på nettet som en type medmennesker, et ladet begrep som impliserer en form for emosjonell nærhet mellom mennesker. I Diemers og Lyngs danske oversettelse av Berger og Luckmann, har det opprinnelige uttrykket ’consociates’ riktignok blitt til det mer nøytrale *bekjente* (Berger og Luckmann [1966] 1987:47). Men uavhengig av hvilke begrep utenforstående velger å sette på fenomenet, er det sentralt hva det personlig betyr for brukerne selv at de blir kjent med folk fra andre deler av verden. ”[Det er] interessant og lærerikt, skaper forståelse og nyanser i forutinntatte bilder”, hevder informant C. De som er aktive i bruken av kommunikasjonstilbudene på nettet, *føler* det som en meningsfull aktivitet. De sosiale relasjonene de bygger der, betyr noe for dem personlig. ”Users of MUD systems love and

---

<sup>63</sup> Uttrykkene oversettes gjerne til norsk med begrepene *forfedre*, *etterfølgere*, *medmennesker* og *samtidige* (Johansen 1999:204ff; 1995:116).

hate in their virtual world as strongly as they do in face-to-face environments”, og Elisabeth Reid framhever ’forestillingsevnen’ som nødvendig for utviklingen av en sosial kontekst der menneskene kan handle (Reid 1999:131). Mark Poster hevder dertil at skillet mellom virtuelle og virkelige fellesskap medfører store forklaringsproblemer, som vi diskuterte i kapittel 3.2. Som eksempel bruker han at nasjonen generelt blir oppfattet som den sterkeste form for gruppeidentitet i den moderne verden, og dermed også som det mest ’virkelige’ fellesskap vi kjenner til. Imidlertid hevder Poster, med referanse til Anderson, at ”the role of the imaginary has been fundamental” (Poster 1995a:34; 1995b:88). Dermed kan det nasjonale fellesskapet sies å være like virtuelt som andre fellesskap, og tilsvarende er ikke andre fellesskap mindre virkelige enn det nasjonale.

## 6.2 Nye forestilte fellesskap

Poster mener at det som gjør fellesskap virksomt for medlemmene, er deres egen oppfatning av kommunikasjonen som meningsfull og viktig (Poster 1995a:36; 1995b:90). IRC-fellesskapene kan således karakteriseres som forestilte fellesskap på lik linje med Andersons nasjoner. Det er fellesskap som inkluderer mennesker ut over at de kun er våre samtidige, siden vi faktisk er i direkte kontakt med dem. De færreste er daglig i umiddelbar, fysisk kontakt med mennesker som bor og lever på fjernere kanter av landet. Vi kan se dem på tv og lese om dem, og det er nok til at vi erkjenner at disse menneskene er våre landsmenn. Vi føler endog grader av forpliktelse overfor dem – uten at vi noensinne vil møtes ansikt til ansikt. Nordmenns følelse av tilknytning til hverandre og til et bestemt geografisk område, karakteriseres som et forestilt fellesskap. Er ikke det da et begrep som i like stor grad passer for å beskrive relasjonene mellom mennesker som faktisk *er* i direkte kontakt med hverandre? Nettkontakten er riktignok ikke taktil, men deltakerne *er* til stede i samme kontekst; et ikke-lokalt rom. Der ikke bare opplever de hverandre som samtidige, men de har også mulighet til å utveksle sosiale erfaringer.

Innvendingen mot en slik argumentasjon vil være at nordmenns forestilte fellesskap er grunnet i og basert på en felles historie, og i dette en felles, innforstått viten, som definerer og distanserer oss fra andre. Det er imidlertid ikke slik at kollektiv, felles identitet er det samme som kulturell likhet (Johansen 1999a:24). Det vil si at mennesker godt kan føle fellesskap

---

<sup>64</sup> Dette kan dermed knyttes tilbake til drøftingen i kapitlene 3.3.1 *Finnes det 'Gemeinsellshaft'?*, 4.6 *Parasosial interaksjon* og 5.5.1 *Pseudointimitet*.

uten å ha den samme kulturelle bakgrunnen. Like lite som vi *er* japanere rent kulturelt, ligner vi våre norske forfedre i levesett og livsformer. Kollektiv identitet, i betydningen følelse av samhörighet, kan vi likevel ha overfor enten vikinger eller asiater – eller begge (Johansen 1999a:29). Og hvis felles historie er det avgjørende argumentet, vil det bokstavelig talt bare være et tidsspørsmål før de forestilte fellesskapene på nettet har opparbeidet seg et tilsvarende kollektivt minne.

### 6.2.1 Det virtuelle og reelle

We live in exactly one world, not two or three or seventeen (Searle 1995:xi).

Betydningen av begrepet *virtuell* ble drøftet i kapittel 3.2. Der ble konklusjonen at et virtuelt fellesskap, har mange likhetstrekk med et 'ekte', fysisk fellesskap i det at de involverte føler det som eksisterende og tilstedeværende, altså er det slik i sin essens, eller effekt. Likevel er det ikke, i motsetning til de forhold mennesker har til hverandre i sitt sosiale nærvær, formelt et fellesskap som så å si 'regnes med' av mennesker som ikke selv er en aktiv del av det. Med andre ord kan man si det er et *forestilt fellesskap* fra deltakernes side.

Professor i kommunikasjon, Ananda Mitra, mener mennesker som befinner seg spredt over store avstander, kan produsere elektroniske fellesskap, og at deres forestilte forbindelser kan artikuleres over internettmediet. Den eneste håndgripelige kontakten med fellesskapet skjer gjennom datamaskinen, som dermed blir et redskap for å framstille og forestille gruppetilhørigheten (Mitra 1997:58). Utviklingen av et språk blir slik et naturlig sentrum fellesskapet kan formes omkring. Selve teksten som utveksles blir det produktet som holder nettfellesskapet sammen. Man kan si at fellesskapet forestiller seg selv gjennom å produsere seg selv tekstuell (Mitra 1997:55).

For mennesker som møtes på nettet, er dette fellesskapet *for dem selv* reelt nok til å tas med i betraktning. Det avgjørende for et fellesskaps eksistens, er ikke nødvendigvis anerkjennelse utenfra. Derimot er de involvertes egen holdning, innstilling og oppfatning av fellesskapet, deres forestillinger om det, utslagsgivende for om det kan sies å være reelt. John R. Searle er opptatt av hvordan mennesker konstruerer sosial realitet, og han knytter den selvreflekterende holdningen til mange sosiale konsepter. For eksempel krever såkalte institusjonelle fakta, i

motsetning til harde fakta i verden, menneskelige institusjoner for å eksistere. Språket er en slik menneskelig institusjon. Det er altså ting som eksisterer bare fordi mennesker tror på dem, og artikulerer språklig *at* de finnes. Denne troen må så opprettholdes og virke i sosial praksis. Eksempelvis vil penger slutte å fungere som penger, og etter hvert også opphøre å være det, hvis vi alle slutter å forestille oss eller *tro på* at det er penger. ”And what goes for money goes for elections, private property, wars, voting, promises, marriages, buying and selling, political offices and so on” (Searle 1995:32) – og for fellesskapsrelasjoner, kan vi legge til. Holdningene og oppfatningene vi har overfor sosiale fakta utgjør altså i seg selv en viktig del av det aktuelle fenomenet. Searle kaller dette *kollektiv intensjonalitet*, at vi vil det samme. At jorda beveger seg rundt sola, er harde fakta som eksisterer uavhengig av mennesker. I motsetning avhenger alle sosiale og institusjonelle fakta av at mennesker engasjeres i en felles atferd og deler forståelser, ønsker og intensjoner (Searle 1995:23). Et avgjørende element for eksistensen av internettdiert fellesskap, er derfor at deltakerne selv har følelsen av å ville og å gjøre noe sammen, og at hvert enkelt individ oppfatter at de andre også er med i fellesskapet.

## 6.2.2 ...i samtalens elektroniske tråd<sup>65</sup>

[T]he sense of community that is created on the Internet is in large part incidental to activity that take place therein, or, to put a different spin on a popular phrase, on the Internet community is what happens when one is making other plans (Steven G. Jones 1997:17).

Er det dermed slik at kommunikasjonsakten alene, selve det å være i dialog, kan legge grobunn for utvikling av nye fellesskap – nærmest uavhengig av innholdet i samtalene? Dette ble særlig drøftet i kapittel 5.6. Toveiskommunikasjonen er sentral for den prosessen Carey, og Berger og Luckmann framholder som avgjørende for dannelsen av fellesskap og sosiale strukturer. Det er nettopp gjennom samhandling menneskene konstruerer og ivaretar en tilknytning til hverandre og til en sosial virkelighet, på nett som i den fysiske verden. Slik henger den virtuelle virkeligheten på nettet i samtalens elektroniske tråd. Gjennom dialog og interaksjon skapes den kollektive intensjonaliteten Searle beskriver som grunnleggende, og alle samtalepartnere har mulighet til å spille en aktiv rolle i produksjonen av den diskursen

---

<sup>65</sup> Som en parafisering av Berger og Luckmann, bruker Anders Johansen uttrykket ”virkeligheten henger i samtalens tynne tråd” (Johansen 1999b:78).



som finner sted på pratekanalene. Fellesskap formes dermed omkring kommunikasjon mellom medlemmer som bebor det transnasjonale, virtuelle rommet på Internett (Mitra 1997:59). Selv om det viktigste redskap for bevaring av virkeligheten er samtale, vil størstedelen av det virkelighetsbevarende i samtalen likevel være implisitt og ikke eksplisitt (Berger og Luckmann [1966] 1987). Det er dermed ikke så utslagsgivende hva samtalene på nettet handler om, som *at* de finner sted. *Hvordan* samtalene utvikler seg og framstår, diskutert gjennom hele kapittel fem om språkets ekspressivitet, bidrar til å forme den oppfatningen menneskene får av hverandre og hvilke relasjoner de skaper. Virkeligheten blir derfor ikke konstruert *av* nettverkene som brukerne benytter, men heller *i* de nettverkene som brukerne *utgjør*: ”Communication under a ritual view is the sacred ceremony that draws persons together in fellowship and commonality” (Carey [1989] 1992:7).

### 6.3 Fellesskap i anonymitet?

Kan et fellesskap eksistere mellom anonyme medlemmer? Man kan ikke være deltaker i et fellesskap ved å sitte å se på, fordi man da er usynlig for de andre medlemmene<sup>66</sup>. Det er derfor lettest å svare nei, fellesskap i anonymitet virker som et oksymoron. Mange av kriteriene vi tradisjonelt assosierer med fellesskap, avhenger også av at deltakerne innehar distinkte og vedvarende personligheter (Donath 1999:53). Selv om de fleste gjør bruk av muligheten til å opptre anonymt i innledningsfasen av kontakten på nettet, vil det avgjørende være hvor lenge man forblir anonym. Noen vil hevde at anonymitet og åpenhet i starten av en samtale, vil tvinge deg til fortsatt anonymitet gjennom resten av interaksjonen, på grunn av at man har avslørt personlige sider man senere ikke tør erkjenne. Her er det imidlertid store forskjeller mellom deltakerne på kanalen, alt etter hva de er interessert i å oppnå med å logge seg inn. De regelmessige chatterne som er ute etter å bli kjent med noen, gir mer av seg selv og, ikke minst, får dermed mer tilbake. Informant F forteller endog at han ”har inntrykk av at anonymiteten presenterer personen bak nicket slik han/hun virkelig er”, og som vi har vært inne på, kommer personlige trekk også til uttrykk gjennom valg av pseudonym.

Ulike sider ved dette ble drøftet gjennom kapittel fire, og særlig i 4.4, 4.5 og 4.6, med eksempler fra pratekanalene. Medmenneskelige emosjoner og solidaritetsbånd utvikles gjennom interaksjon i en form for back stage-arena. Man tør å være oppriktig, og opplever at

---

<sup>66</sup> *Usynlig* i overført betydning når det gjelder fysiske fellesskap, men *usynlig* i faktisk, helt bokstavelig betydning på nettet.

andre også er det. Dermed avmystifiseres ulikheter, og brukerne utvikler sympatier og forståelse på tvers av nasjonale grenser, på samme måte som Meyrowitz hevder skjer gjennom bruk av fjernsynet. Det er grunn til å tro at om man møtes med åpenhet hos samtalepartneren og opplever en gjensidighet, vil det være mulig å være anonym og autentisk i en glidende overgang, ved å 'avsløre' mer og mer av seg selv. Grupper man tidligere har hatet eller fryktet, oppfattes som mindre skremmende fordi enkeltmenneskene framstår som allment menneskelige (Meyrowitz 1985:136). Slik blir grobunnen for vennskap og fellesskap lagt. Dette foregår både raskere og i sterkere grad via nettet enn i andre medier, fordi deltakerne tar *aktiv* del i interaksjonen, og selv skaper og former relasjonene gjennom dialog. Det er derfor også grunn til å tro, som nevnt i eksemplet med billedtelefonen, at det ikke nødvendigvis er ønskelig å utnytte teknologiske muligheter ved mediet til det ytterste. Å gjøre sosiale mønstre mer synlige, gjennom visuelle eller auditive elementer, kan øke sosialt press og gjøre fellesskapet mindre spontant og mer ordnet (Donath 1999:55)<sup>67</sup>. Anonymiteten er slik mest å ligne med en innfallsvinkel, en betryggende, uforpliktende start på et forhold. Den kan nærmest fungere som katalysator for utviklingen av personlige relasjoner. Informant D karakteriserer dialogen som ”hemningsløst og direkte, mye humor, mye flørt, svært mange er kontaktsøkende, utprøving av grenser, avslører mye ensomhet”.

#### 6.4 Mennesker vil høre til

For noen er nettkommunikasjonsfellesskapet så viktig at man begynner å snakke om avhengighet. Ifølge undersøkelser fra professor Mark Griffith i Sverige, er minst én prosent av nettbrukerne i vårt naboland sykkelig avhengige av Internett. Overført på norske forhold, kan det da anslagsvis gjelde hele 22 500 mennesker (Schjetne 2000)<sup>68</sup>. Tegnene på et sykkelig behov for å *være på nett*, ligner på alkoholisme, med rastløshet, uro og stor tomhet når de ikke har tilgang, hevder psykiater Gunnar Götestam ved NTNU i Trondheim (sitert i Schjetne 2000).

De omtaler Internett som det var et sted eller en person. De som er gode på cyberspace, blir tilsvarende dårlige i det virkelige liv. [...] Det handler om virkelighetsflukt. [...] For mange blir nettet en teknologisk lykkepille (Michael Bay Jørsel, sitert i Alver 2000).

---

<sup>67</sup> Dette ligner begrunnelsen mange oppgir for den massive bruken av tekstmeldinger med mobiltelefon; det er sosialt *mindre krevende* enn å snakke sammen.

<sup>68</sup> Den amerikanske psykologen Kimberly Young driver rehabilitering etter nettavhengighet – på nettet (*Center For On-Line Addiction* 1998). Der kan du også teste deg selv; er du avhengig?

Her snakker vi om unntakstilfeller, beskrevet med sykdomsmetaforer. En mer dekkende beskrivelse vil, slik vi var inne på i kapittel 3.3, være at deltakerne på pratekanaler befinner seg i en slags drømmeverden. Det er klart man kan kalle bruken av praterommene på nettet for en virkelighetsflukt, og ikke minst for et spill, en lek. Leken ble diskutert i kapittel 5.3.1, som en form for sosialisering, og bør ikke nødvendigvis avfeies som ubetydelig eller useriøs. Flukt, spill og lek er dessuten også begreper som brukes i analyser av menneskers bruk av fjernsyn og andre medier. De er likevel anerkjent som betydningsfulle deler av menneskers hverdag, på samme måte som IRC kan være. Man sier sjelden om et menneske som for eksempel er lidenskapelig opptatt av fotografering, som er medlem av en fotoklubb der hun treffer likesinnede, og som tilbringer timevis i mørkerommet, at hun flykter fra virkeligheten. En slik hobby, med et tilhørende fellesskap mellom de involverte, godtas gjerne umiddelbart av utenforstående, selv om vi ikke personlig deler den samme interessen. Å anerkjenne relasjonene mellom pratekanalenes medlemmer, kan sammenlignes med å akseptere at enkelte deltar i et interessefellesskap og finner det verdifullt, uten at man selv er, eller ønsker å være en del av det.

We believe that critics who disparage the authenticity of such strong, online ties are being unwarrantedly snobbish in disregarding the seriousness with which Net participants take their relationships (Wellman og Guila 1999:181).

Eksemplene på 'cyberaddicts' er en demonstrasjon av hvilken kraft og relevans som ligger i bånd mellom mennesker online (Wellman og Guila 1999:181). Informant D mener at det sterke forholdet mellom mennesker på nettet kommer av åpenhet og gjensidig tillit i en setting der det er lett å være ærlig og direkte: "Følelsen av å bety noe for noen, utfordringen i det å gå videre – lære mer, få testet ut sine egne grenser, utfordringer som krever fornyet refleksjon – om all verdens temaer".

Antakelig finnes det et element av nytelse i det å være en kikker med tilgang til å lese hva andre skriver på nettet. Ikke desto mindre ligger det også en stor porsjon selvbekreftelse i å vite at andre leser det *du* skriver om deg selv på en pratekanal. Jill Walker mener man forteller for å føle at man eksisterer, "på nettet finnes du ikke om du ikke skriver", man må synes for å være verdt noe (Walker 1999:23). Noen vil si at mange tilfredsstiller sine sosiale behov gjennom Internett i den grad at den fysiske virkeligheten kommer i skyggen, men 'flukten' kan sies å være fra én virkelighet til en annen. Om man rømmer fra den fysiske virkeligheten man deltar i, vil den virtuelle verdenen man møter likevel være befolket med

reelle mennesker det er mulig å utvikle et forhold til. Avgjørende for at det skal skje, er naturlig nok at man ikke utelukkende opptrer sporadisk på pratekanalene, men er mer eller mindre regelmessig til stede, og treffer flere av de samme menneskene gjentatte ganger.

#### 6.4.1 Avanserte kontaktannonser?

Alle mennesker har et behov for anerkjennelse og oppmerksomhet, vi trenger å vite at vi blir sett. For mange blir dette behovet tilfredsstillt nettopp gjennom interaksjon på nettet, fordi det er med på å utvide folks sosiale arena (Madsen 2000). Å være enten venn eller fiende, gjør det mulig å bli anerkjent som et subjekt, å bli regnet med (Bauman 1990:144), og det finnes tragiske eksempler på at mennesker 'finder hverandre' gjennom kommunikasjon på Internett. I februar i år hoppet en norsk gutt og en østerriksk jente utfor Prekestolen i Rogaland, etter først å ha truffet hverandre på en pratekanal og funnet sammen i ønsket om å begå selvmord. Et trist eksempel på hvordan nettet kan skape kontakt mellom mennesker som lever langt fra hverandre, men som søker et fellesskap som får negative følger. Konfrontert med denne type nedslående sider ved den sosiale omgangen på pratekanalene, hevder 'oppfinneren' Jarkko Oikarinen at man ikke kan skylde på budbringeren: "If there were no IRC, these activities would take place somewhere else. Any useful tool can be used for good and bad" (jfr. Undernet User Committee 1997:1). Som i andre sosiale sammenhenger, trekker menneskelige relasjoner i begge retninger. Derfor finnes det også utallige eksempler på positive følger av kommunikasjon. Pratekanalene kan på den siden fungere som arena for hjelp til de som trenger noen å snakke med, noen utenforstående som det faktisk kan være lett å betro seg til. Dette ble tatt opp både i kapittel 4.6 og sammenligningen med skrifteinstitusjonen, og ikke minst i 5.5.3 om interessefellesskapene.

Vil det si at pratekanalene egentlig bare er avanserte kontaktannonser? I et komplisert samfunn som ofte beskrives som kaldt og kynisk, trenger mange å føle nærhet til andre, om det så er både uforpliktende og på avstand. Kanskje fungerer kommunikasjonskanalen Internett hovedsakelig som en enkel måte for mennesker å komme nær hverandre på. De motsetter seg således det Manuel Castells kaller individualiseringsprosesser og 'atomisering', og tenderer til å samles i fellesskapsorganiseringer som over tid skaper en følelse av tilhørighet, og i mange tilfeller etter hvert også en felles, kulturell identitet (Castells [1997] 2000:60). Men er det ikke bare litt stakkarslige 'sosiale tilfeller' som bruker nettet som kanal

for å komme i kontakt med mennesker? Kanskje pratekanalene er mest å ligne med 'Noen som passer for meg'-spalten? Mine informanter ville høyst sannsynlig protestert mot en slik framstilling. De er fullstendig oppegående mennesker som ikke mangler sosialt nettverk i den fysiske verden. Men om så er, at IRC er mest for ensomme sjeler med vanskeligheter for å oppnå kontakt med andre i sine vanlige miljøer, skulle det gjøre fellesskapet de opparbeider seg imellom på nettet mindre virkelig, eller mindre relevant å studere?

Aarseth hevder at hvis det han kaller tele-sosiale samværsformer øker i omfang, må det være fordi de fyller en sosial funksjon på en mer effektiv måte enn eventuelle alternativer (Aarseth 1994:71). Det er vanskelig å argumentere for at samvær på IRC-kanaler noen gang kan erstatte de relasjoner mennesker skaper til hverandre i en felles fysisk nærhet. Mennesker *trenger* andres visuelle og materielle tilstedeværelse for å være sosiale vesener, der de samtidig kan bruke hele persepsjons- og sanseapparatet for å oppleve mennesker sosialt. Pratekanaler på Internett er derfor ikke et substitutt, men gir bare nok en mulighet til å være i interaksjon. Imidlertid må man ta i betraktning at denne kommunikasjonskanalen viser seg å være særlig betydningsfull for de som engasjerer seg i den. Den involverer, fascinerer, begeistrer, river med seg, inspirerer, stimulerer, ryster og rører brukerne. Mine informanter gir en klar pekepinn ut fra erfaringene de har gjort seg; fellesskap finnes. Informant B forteller:

Jeg kjenner ikke mange tilfeller av at folk virkelig har chattet lenge og systematisk uten at ønsket om å møtes blir realisert. Men jeg kjenner flere tilfeller der man pga avstand, økonomi el. annet har måttet vente måneder og år før møtet skjer. I mellomtiden gror det frem en tilknytning som kan sammenlignes med kjærlighet: Når møtet endelig skjer, er man ikke forblindet av forelskelse - forholdets ulike stadier er utlevet på nett. Man møtes med en følelse av å ha vært sammen lenge, av å kjenne hverandres gode og mindre gode sider.

## **6.5 Fellesskapet er der – hva med teoriene?**

Professor Krishan Kumar avviser at cyberspace kan skape nye fellesskap, "not at least in the sense of people who know each other in the round and engage in communal action" (Kumar 1995:159). Utsagnet eksemplifiserer en holdning som er svært vanlig overfor relasjoner i det virtuelle landskapet; der finnes det ikke fellesskap. Deretter kommer forbeholdet som gjør at behov for nye måter å tenke om menneskelige relasjoner trenger seg på; det er "i alle fall ikke fellesskap som ligner på noe vi kjenner fra før". De fleste forskere har som utgangspunkt for studiet av menneskelig kommunikasjon nettopp at det involverer fysisk tilstedeværelse, noe som er fullstendig fraværende i interaksjonen på Internettets pratekanaler. Det er vanlig å anse

ansikt til ansikt-relasjonen som den primære, slik at alle andre kommunikasjonsforhold defineres eller måles ut fra dette. Kritikere har beskrevet deltakerne i nettfellesskap som mer isolerte enn medlemmene i andre, fysiske grupper, og på bakgrunn blant annet av det, avskrevet muligheten for dannelse av fellesskapsrelasjoner. Smith og Kollock hevder at en slik sammenligning tar utgangspunkt i en idealtipe av et fellesskap, heller enn ansikt til ansikt-situasjoner *slik de faktisk leves*. De mener kritikere glemmer å ta høyde for en stor grad av ensomhetsfølelse også i de sosialt atskilte livene til mange bymennesker (Smith og Kollock 1999:16). Lignende argumenter finner vi hos sosiologene Wellman og Guila. De hevder at ekspertene blander inn *myten* om fellesskapet, og ikke ser at også fellesskapsbånd i den materielle verden allerede eksisterer spredt over geografiske avstander, er løselig knyttet og til dels avhengig av telekommunikasjon (Wellman og Guila 1999:187).

Et cybersamfunn som sosial formasjon er forestillingen om et fellesskap som er avhengig av datamediert kommunikasjon og muligheten til å dele tanker og informasjon umiddelbart over store avstander (Jones 1995a:2)<sup>69</sup>.

Meyrowitz mener at vår fellesmenneskelige interaksjonssfære avhenger mer av informasjon enn av fysisk sted, og vi overskrider i dag mange tidligere generasjoners avhengighet av fysisk plassering som bestemmende for tilgang til mennesker og informasjon (Meyrowitz 1985:316). Også Hannerz presiserer at "culture is primarily a thing of relationships rather than of territory" (Hannerz 1992:232), og det er heller ikke ansikt til ansikt-situasjonen som skaper nasjonalfølelsen. Anders Johansen sier at den forpliktelsen vi føler overfor det forestilte fellesskapet av landsmenn, står som vitne om at de fleste kan forholde seg til fjerne, ukjente, fremmede mennesker ut fra lignende normer og motivasjoner (Johansen 1999a:245).

Innenfor den elektroniske, datamedierte formen for samhandling er brukerne selv i høy grad med på å definere nye konsepter for kultur og interaksjon. Internett medfører en utviding av våre sosiale horisonter, hvilket utfordrer konvensjonelle systemer for interaksjon og for studiene av dem. Grensene mellom talt og skrevet, synkron og asynkron form for kommunikasjon viskes ut. IRC dekonstruerer og rekonstruerer derfor ikke bare sin egen struktur, men også konvensjonene i diskursen som omtaler fenomenet (Reid 1991:21ff).

Det kan derfor synes som om vi trenger en teorirevisjon for fullt ut å fatte de relasjoner som kan oppstå mellom mennesker som bare møtes gjennom det særegne elektroniske mediet

Internett. Datastøttede sosiale nettverk<sup>70</sup> utvikler egne normer og strukturer, de er ikke bare bleke imitasjoner av 'virkelig liv'. "The Net is the Net" (Wellman og Guila 1999:186). Mark Poster hevder at vår forståelse av denne typen kommunikasjon begrenses av eksisterende kategorier for analyse (Poster 1995a:34; 1995b:88). Argumentet om at et fellesskap basert på møter via pratekanaler ikke uten videre kan sammenlignes med noe vi kjenner fra den fysiske verden, kan derfor ikke gi som konklusjon at det ikke finnes noe slikt fellesskap. Vi må heller ta i bruk nye begreper, nye definisjoner, nye kriterier for å fatte et nytt fenomen. Dermed er det ikke sagt at de teorier jeg har støttet meg på i denne analysen, er ubrukelige. Jeg vil fortsatt hevde at både Anderson, Carey, Meyrowitz, Berger og Luckmann bidrar med høyst relevante momenter for studiet av sosiale relasjoner også på nettet. Det vi trenger er derfor ikke nødvendigvis å bytte ut disse teoriene. I stedet må man prøve dem ut på nye områder, og være åpen for å måtte revidere sitt tradisjonelle syn på kulturer og fellesskap. Muligens må man også rive noen skiller mellom tidligere definerte sosiale grupper, som drøftet i kapittel 3.3.1. Nettverkskommunikasjon vil fortsette å være et supplement til ansikt til ansikt-kommunikasjon (Munch 1998:7), og det vil derfor melde seg et behov for en annerledes og ny måte å tenke om fellesskap på.

Innvendingen om at et fellesskap krever at deltakerne har forpliktelser, kan fungere som eksempel. Er det ikke et kriterium at medlemmene både må gi og ta, og er det mulig å leve ut det på nettet? For det første, skal man delta på en pratekanal, må man unektelig både gi og ta, ellers deltar man per definisjon ikke. Det fremmer naturlig nok ingen fellesskapsfølelse at man sitter og ser på, uten at noen vet du er der. Maffesoli mener at nettverk av vennskap kan oppleve avhengighet og tilknytning som verdifullt i seg selv, uten dypere hensikt, og de kan i tillegg gjerne være ad hoc av natur. Likevel vil de etter hvert ofte produsere resultater som for eksempel gjensidig hjelp (Maffesoli [1988] 1996:23). Man kan altså hevde at deltakerne på pratekanalene *har* forpliktelser og at de lever opp til dem, og det finnes eksempler på innbyrdes støtte. Viljen til å kommunisere med andre på nettet står i kontrast til fysiske situasjoner mellom mennesker, der tilskuere ofte nøler med å blande seg inn og hjelpe fremmede. Å bidra til kollektivet kan øke ens egen selvfølelse, samt gi status og respekt i andre deltakeres øyne (Wellman og Guila 1999:176ff). Som bruker av IRC er man dessuten forpliktet til å forholde seg til regler og normer for atferd. Gjør man ikke det, vil andre

---

<sup>69</sup> Min oversettelse fra originalen på engelsk.

<sup>70</sup> Min oversettelse av begrepet *computer-supported social networks*, gjerne forkortet CSSN (se for eksempel Wellman og Guila 1999:186).

medlemmer utøve sanksjoner overfor deg. Dette er praksis som forekommer i ethvert sosialt miljø, også på nettet, og som er tegn på et fellesskap med sosiale strukturer, slik vi diskuterte gjennom kapittel fire. Man kan samtidig stille spørsmålsteget ved hvem det er som besitter definisjonsmakt til å begrense bruken av fellesskapsbetegnelsen til relasjoner der menneskene har forpliktelser overfor hverandre. Om dette vilkåret ikke blir fullstendig eller tilfredsstillende oppfylt gjennom interaksjonen på nettet, *kan* det hende det er teoriene og oppfatningene av hva som er et fellesskap det er noe i veien med, ikke det eksisterende fellesskapet som sådan.

All teknologisk utvikling, fra ilden til Internett, har endret hvordan mennesker forholder seg til hverandre og former fellesskap. Det som likevel forblir konstant, er tanken om at fellesskap involverer interagerende mennesker (Mittra 1997:56). Interessefellesskapet mellom mennesker på nettet kan sies å være et slikt, som vi også drøftet i kapittel 5.5.3. I følge Willy Martinussen er sosiale nettverk, som et fellesskap oppstått på en pratekanal, ikke nødvendigvis knyttet til andre sosiale systemer. Det kan gå på tvers av dem, være uavhengig, eller også binde dem sammen (Martinussen [1984] 1988:162). Ethvert samfunn er altså strukturert omkring flere fellesskap, og hvert enkelt menneske er deltaker i flere.

## **6.6 Subkulturelle kosmopolitter**

Uten å ha mulighet til videre utdyping i dette arbeidet, er det naturlig å komme noe inn på emner som kan være aktuelle for 'veien videre' i studiene av menneskers nettrelasjoner. Jeg har ikke tenkt å hevde at vi ser Marshall McLuhans *global village* materialisere seg via nettkommunikasjonen, men vi *har* sett at det er mulig å argumentere for fellesskap mellom mennesker som overskrider avstand i tid og sted. Internettets globale rekkevidde skaper et medium for å forme nye relasjoner ved å tilby umiddelbar tilgang til tusener av potensielle kontakter som har felles interesser og kunnskapsområder (McLaughlin m.fl. 1995:91).

I den mest generelle formen, er globalisering et spørsmål om økt "long-distance interconnectedness", i det minste på tvers av nasjonale grenser, gjerne også mellom kontinenter (Hannerz 1996:17). Et naturlig steg videre vil da være å diskutere hvilke mer vidtrekkende globale implikasjoner for kultur og nasjonalitetsfølelse forestilte nettfellesskap kan ha. Mike Featherstone konsentrerer seg om globalisering som flere "trans-societal cultural processes", men avviser at disse prosessene kan danne en transnasjonal kultur. I stedet



lanserer han tanken om en form for *tredje kulturer* som er orientert på tvers av nasjonale grenser, og som tar opp i seg flere typer kulturell flyt uten å være styrt av bilaterale forhold og utveksling mellom stater (Featherstone 1990:1).

Ett syn på kultur definerer det som gjenstander, tekster og objekter, mens kommunikasjon refererer til måten disse elementene beveges i rommet. Globaliseringsprosesser beskrives igjen som bevegelse, eller flyt av objekter, tegn og mennesker over interkontinentale avstander (Held m.fl. 1999:329). Av dette kan man slutte at globalisering faktisk er transnasjonalisering av kultur – gjennom kommunikasjon. Martinussen kaller fenomenet *akkulturasjon*, det vil si at en kultur tar opp i seg elementer fra andre kulturer og framstår som en blanding (Martinussen [1984] 1988:326). Fellesskapet som formes blant mennesker på pratekanaler, kan med Featherstones ord betegnes som en tredje kultur, eksisterende *mellom* de respektive kulturelle tradisjonene samtalepartnerne opprinnelig tilhører. Det innebærer at man kanskje må slutte å tenke på fellesskap som et produkt av delt fysisk rom, men i stedet som felles relasjoner mellom mennesker (Watson 1997:120). Som deltaker i et interessefellesskap med utspring på Internettets pratekanaler, kan man si at mennesker er involvert i en subkultur i forhold til den fysiske kulturen man alltid vil være en del av. På den måten blir virtuelle fellesskap *glocalized* (Wellman og Guila 1999:187); den globale kulturen er tilgjengelig i alle lokale nærmiljøer. Elisabeth Reid hevder at IRC er kosmopolittisk av natur, ved at kulturelle forskjeller gjøres til objekt for nysgjerrighet og interesse (Reid 1991:29). Men gjør det samtidig deltakerne i fellesskapet til kosmopolitter?

Det betyr i praksis at reiser jeg på ferie til Paris, kan jeg i god tid snakke med personer derfra og kanskje når jeg kommer di møte noen som gir meg en ekstra-opplevelse ve då vise meg sin hjemby, fortelle hvordan det er å bo der – eller rett og slett sludre litt over en kaffekopp. Å treffe menneskene på stedet man drar til er ofte turistens ønske. Har man på forhånd ”sjekket dem ut” litt er dette tryggere enn å bare snakke til en person på en kafé el.l. (sic) (Informant B, spørsmål 28).

Hannerz hevder at en genuin kosmopolittisk innstilling innebærer en transnasjonal orientering, en villighet til å engasjere seg i og med den andre (Hannerz 1996:103; 1990:239). Disse menneskene er gjerne medlemmer av én territorial kultur, eksempelvis den nasjonale, i tillegg til at de har et transnasjonalt nettverk, såsom via pratekanalene på nettet. I en viss grad er de alltid ”on the move in the world” (Hannerz 1996:104; 1990:240). Kanskje blir menneskene, som informantens sitat ovenfor viser, ikke kosmopolitter *uten* å flytte på seg. Informant C

mener det er mer riktig at det ”åpner for en *ny form* for kosmopolittisme”<sup>71</sup>. De blir altså transnasjonale ved faktisk å flytte mer og mer på seg, på grunn av kontakter de oppretter via nettet. Sennett hevder i *Intimitetstyranniet* at ”elektronisk kommunikasjon er et av de midler som har tilintetgjort selve idéen om offentlig liv”, og at mediene gjennom å tilby alle sosiale grupper kunnskap om hverandre, har overflødiggjort faktisk kontakt (Sennett [1977] 1992:45). Utviklingen har vel imidlertid vist seg å gå i motsatt retning. Aldri har mennesker vært så fysisk mobile som i dag, kanskje nettopp fordi vi stadig blir kjent med flere miljøer og mennesker gjennom mediene, og dermed ønsker å besøke disse ’i virkeligheten’.

Etter hvert som mennesker møtes igjen og igjen, kan man tenke seg at forståelse, relasjoner og empati utvikler seg fra det som til å begynne med var et fellesskap tuftet på interessen for kommunikasjon, og nysgjerrighet på Internettets muligheter. Det er naturlig nok på sin plass å presisere at Internett ikke på noen måte er et fullstendig demokratisk medium med utbredelse i alle land eller lag av verdens befolkning. Selv om spredningen skjer raskt, og alle kontinenter i dag er på nett, er det åpenbart særlig økonomiske barrierer som hindrer *hele* verden i å være tilkoblet. Majoriteten av jordas befolkning bor fortsatt helt i utkanten av den globale landsbyen. Nettets demografiske utgangspunkt har vært vestlige universitetsansatte, studenter og næringslivsmennesker, alle med en tilnærmet lik kulturell og verdimeslig bakgrunn. Manuel Castells beskriver da også utviklingen av Internettets spredning som konsentrisk, med start i høyere utdannede og bemedlede lag av folket, og vanskeligheter med å nå de større segmentene av massene og fattigere land (Castells [1996] 2000:360). Studiene av kontakt og utvikling av tilknytning over nasjonale grenser er likevel ikke uinteressant. Følelsen av å være mange som er synkronisert, er verdifull i seg selv, hevder Jon Bing (jfr. Hylland Eriksen 1997:8). Neste spørsmål blir imidlertid hvorvidt fellesskapet man føler der og da, i den aktuelle samtalen, faktisk kan overføres fra den virtuelle verden og ’tas med’ til det fysiske livet. De sympatiene du nettopp hadde med George fra Nord-Irland, kan de føles gjeldende for deg også etter at du har logget av? Hvilket forhold får du til mennesker som faktisk lever i Nord-Irland etter å ha blitt fortalt om konfliktene i landet av en du har møtt på en IRC-kanal? Hvor langt strekker følelsen av medmenneskelighet seg? I sin ytterste konsekvens kan man tenke seg framveksten av en form for global etikk.

---

<sup>71</sup> Min utheving.

### 6.6.1 Transnasjonal moral

I hope that mIRC has had, and will continue to have, a part to play in the making of new friendships, in the keeping of old ones, in the fostering of peaceful communication, and in the increased understanding and respect of other people and cultures, and that it has had a positive effect on people's lives (Mardam-Bey 1999).

Gjennom mulighet for intimitet, og en tendens til å ta lett på sosiale konvensjoner på IRC, blir det anledning for mennesker til å utforske forskjeller mellom kulturer. Elisabeth Reid mener at uansett hvor overflatisk det kan arte seg, vil det være en oppmuntring til vennskap mellom mennesker fra ulike kulturelle bakgrunner, og slik bidra til å fjerne intoleranse og fremme følelsen av transkulturelle fellesskap (Reid 1991:19).

Selve tilgangen til informasjon og kunnskap om fjernere sosiale miljøer og mennesker, er selvfølgelig ikke aldeles nytt i seg selv. Det som imidlertid er spesielt med Internett, og i særdeleshet den konverserende delen av mediet som er drøftet her, er at man som bruker ikke bare får umiddelbar tilgang til informasjon, men også til *menneskene* som sitter med informasjonen. Informant B forteller at ”under det store jordskjelvet i Tyrkia satt en gjeng av oss i kanal med en som bodde like ved. Han holdt oss informert om ting vi ikke fikk vite i nyhetene før lenge etterpå”.

Kan et fellesskap på tvers av nasjoner og kulturell bakgrunn, tilknytningen til en *tredje kultur*, innebære et endret syn på *de andre*? Identitet<sup>72</sup> bygger på gjenkjennelse og distinksjon i forhold til andre mennesker, og er dermed også knyttet til fellesskapsfølelse. Spørsmålet om det skjer noe med vår oppfatning av et felles *oss* og et distansert *de andre* i vår interaksjon på Internett, er derfor nært knyttet til disse problemstillingene. Vi er alle avhengig av et *andre* for å kunne konstruere, bekrefte og gjenkjenne et *vi*. Det kan knyttes til teorien om at vi får flere samtidige og dermed flere som er våre nærmeste, på avstand. Utvikler vi da en form for solidaritet med mennesker vi aldri har møtt? Svaret er ikke enkelt. Det er forskjell på å føle ansvar og å ta ansvar (Johansen 1999a:247). Kanskje er det nettopp befrielsen ved at sympati og antipati ikke innebærer de samme forpliktelsene som et artikulert vennskap, som utgjør tiltrekningskraften ved nettkommunikasjon (Munch 1998:4)? Hannerz påpeker også slike narsissistiske trekk ved kosmopolittismen; der kulturer speiler hverandre, konstrueres selvet

---

<sup>72</sup> Denne avhandlingen har ikke eksplisitt drøftet identitetsbygging på Internett. Slike analyser er gjort av andre forskere i andre sammenhenger, og har ikke vært et siktepunkt her, selv om begrepet om sosiale roller i stor grad vil tangere forholdet til egen identitet.

(Hannerz 1996:103; 1990:240). Nettopp i kontaktsituasjoner skapes og oppdages også konfliktene. Slik kan det hende at det, på mange måter fysisk isolerende Internettet skaper en mental avstand til de skjebner vi møter via nettet, en avstand som faktisk *svekker* evnen til medfølelse. Eller også kan det tenkes at vi føler en form for forpliktelse overfor mennesker på den andre siden av kloden, etter å ha møtt dem på nettet gjentatte ganger.

Not only do I inhabit my virtual communities; to the degree that I carry around their conversations in my head and begin to mix it up with them in real life, my virtual communities also inhabit my life. I've been colonized; my sense of family at the most fundamental level has been virtualized (Rheingold 1993:10).

I primitive samfunn der man lever i relasjoner ansikt til ansikt, kan mennesker som kommer opp i mange av de samme situasjonene, uavhengig av hverandre komme fram til samme forståelser og oppfatninger (Hannerz 1980:281). De trenger, ifølge Hannerz, ikke engang å snakke *om* det, fordi de opplever det samme, og dermed tenker likt. Hva da med mennesker som faktisk opplever hverandre direkte gjennom dialog? Disse menneskene mangler en felles fysisk kontekst, mens de møtes i et cyberrom der selve samtalen i utgangspunktet er det de har til felles. Anders Johansen hevder at ”ofte er det ingenting annet enn en opplevelse av omfattende samtidighet som skal til for å forvandle slike anonyme uttrykk til en påtrengende realitet og et tyngende ansvar” (Johansen 1999a:250). I lys av Hannerz, er det også nærliggende å hevde at slike møter kan skape en felles forståelse mellom mennesker med fysisk avstand mellom seg. Brukerne på pratekanalene er likestilte, det vil si at man som leser er like fiktiv eller virkelig som den som skriver, og omvendt. Der selvet og den andre ikke vanligvis står i klar kontrast, kommer empatien naturlig (Hannerz 1980:223).

Meyrowitz hevder at interaksjon gjennom elektroniske medier bidrar til utvisking av skiller mellom kjønnsroller, aldersgrupper og roller med ulik status i et hierarki. I denne oppgaven har rollebegrepet blitt utvidet til også å gjelde kulturell bakgrunn og nasjonalitet. Gjennom pratekanalene kan vi komme innenfor fremmedartede miljøer, og bli kjent med mennesker og deres livsanskuelser på en måte som tidligere var forbeholdt den fysiske nærmeste kretsen. Bak kulturelle stereotypiske fasader, kan man da avdekke en høyst ordinær menneskelighet (Johansen 1999a:238), slik vi særlig drøftet i kapittel 5.5.2. Anders Johansen studerer, som Meyrowitz, særlig fjernsynet, men hans teorier er ikke mindre beskrivende for Internett: ”Langt borte er akkurat nå; de mennesker vi kan dele nået med, er ikke bare her, men hvor som helst” (Johansen 1999a:244). Slik *kan* man skape forestilte fellesskap som når langt ut

over nasjonalstatens grenser. Dermed får informant D det siste ordet for å beskrive hvordan hun opplever forholdet som oppstår mellom mennesker som aldri møter hverandre fysisk:

[Det] kan bli/være utrolig sterkt, en svært overraskende erfaring – som egentlig må oppleves før man kan tro på det.

## Appendiks

---

### Intervjuguide (norsk / engelsk)

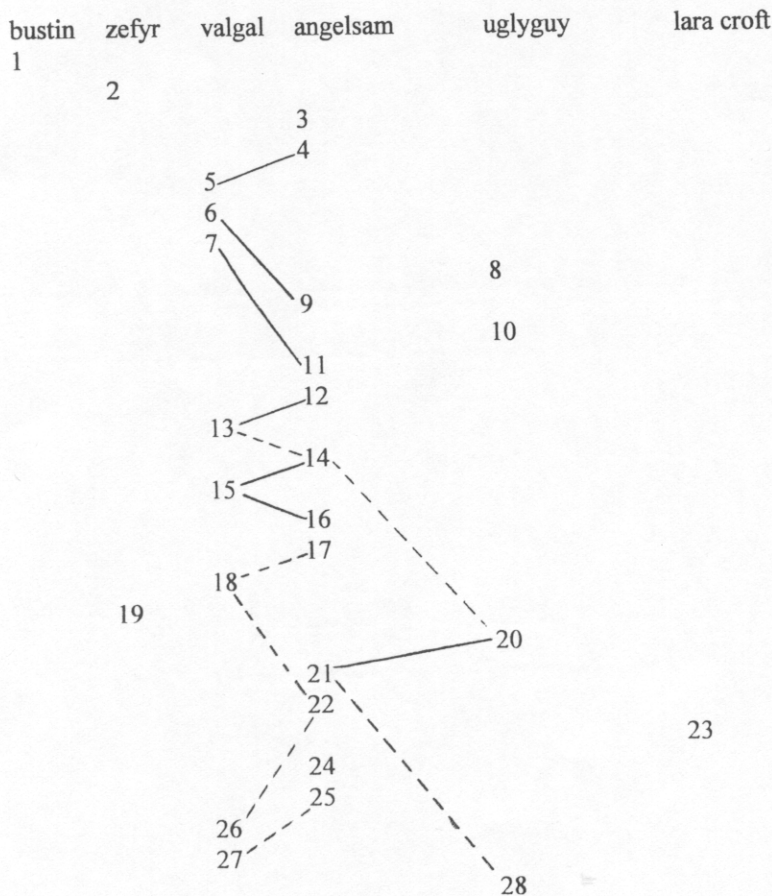
1. Kjønn, alder, yrke, bosted (region/fylke)? / Sex, age, occupation, location (region/country)?
2. Hvor ofte bruker du noen av kommunikasjonstilbudene på Internett; det vil si *e-post*, *diskusjonsgrupper* eller *IRC* (chat, pratekanaler)? / How often do you use any of the communication possibilities available on the Internet? E-mail, discussion groups or IRC?
3. Hvilke tidspunkter på døgnet gjør du dette vanligvis? / At what time of day do you preferably do this?
4. Hvor lenge holder du på om gangen? / For how long are you logged on each time?
5. Bruker du et IRC-program (som mIRC, Virc eller Pirc), eller chatter du via nettsider som Excite, MSN, VG, Dagbladet eller lignende? / Do you use an IRC client (like mIRC, Virc or Pirc), or do you use the chat facilities at sites like Excite, Yahoo or others?
6. Hva slags pratekanaler bruker du vanligvis? Har du noen faste? Norske, eller utenlandske? / What kind of channels do you usually use? Any regular ones? English or other nationalities?
7. Er du vanligvis på kanaler med spesielle, faste temaer, eller de med mindre fastlagte diskusjonsemner? / Are you usually visiting channels with particular defined themes, or those with no specific theme at all?
8. Treffer du de samme menneskene ofte? / Do you often meet the same people?
9. Hva vil du oppnå med chatting? Tidsfordriv, møte kjente, møte nye mennesker og få nye venner, finne en livspartner, underholdning, avslapning, faglig interesse, få svar på spørsmål, diskutere emner du er opptatt av – eller helt andre ting? / What are you trying to achieve by chatting? Just waste some time, meet and talk to friends, meet new people and make new friends, find a partner for life, entertainment, relaxation, find answers to some questions, discuss topics that interest you – or any other reason?
10. Hva liker du å prate om? Hva prater du mest om? / What do you usually talk about? Any favourite topics?
11. Prater du mye i private rom, det vil si der du kan ha dialog med bare ett menneske om gangen, eller pleier du stort sett å være i området der alle kan snakke med alle? / Do you spend most of the time in private rooms, where you can have dialogue with only one person at a time, or do you prefer to chat in the area where everybody can speak to everybody?
12. Hvordan går du fram for å få kontakt med et menneske, hvordan blir du kjent med denne personen? / How do you act to make contact with somebody and how do you get to know this person?
13. Mener du det er grenser eller regler for oppførsel på IRC? Hvorfor (ikke)? / Do you find that there is limits or rules for behaviour on IRC? Why (not)?
14. Hva slags språk bruker du vanligvis på IRC? Bruker du ”smileys” eller andre symboler/koder? / What kind of language do you use on IRC? Do you use smileys or other forms of symbols or codes?

15. Hvordan vil du karakterisere språket som dominerer blant brukerne på IRC? Tar det lang tid å ”komme inn i det”? / How would you describe the language or slang that dominates among the users on IRC? Do you find it difficult to learn or get into? Did it take you long to understand?
16. Synes du det er lett å være oppriktig, ærlig og åpen i samtale med andre mennesker på IRC? / Do you find it easy to be honest, open or sincere in your conversation with other people on IRC?
17. Har du oppgitt e-post adressen din til mennesker du har møtt på nettet? Andre personopplysninger? Hvorfor (ikke)? / Have you given you e-mail address to people you have met on the net? Other personal information? Why (not)?
18. Hvordan synes du at muligheten for å være anonym preger forholdet mellom mennesker på nettet? / In what way(s) do you think that the possibility of remaining anonymous affects the relationship between people on the net?
19. Tenker du på at den du møter og snakker med kanskje gir seg ut for å være en annen enn hun/han egentlig er? Hender det at du selv bruker en fiktiv identitet? / Do you ever think about the fact that the person you are talking to may be pretending to be someone else than he/she really is? Do you ever use a fake identity yourself?
20. Synes du det betyr noe for samtalen, for ditt engasjement i dialogen, at du kanskje prater med ”et fiktivt” menneske? / Do you think it affects the conversation or your involvement in any way that you may be talking to a “fake person”?
21. Har du blitt ordentlig, personlig kjent med noen du har møtt på Internett? / Have you got to know a person you have met on the net in a personal way?
22. Har du møtt noen av de du har blitt kjent med på Internett i virkeligheten? / Have you met any of your net-friends in real life? (not counting those you already knew when you started chatting)
23. Hvordan forholder du deg til det at mennesket du snakker med ofte befinner seg på den andre siden av kloden? / How do you reflect on the fact that the person you are talking to may be located on the other side of the planet?
24. Betyr det noe for typen samtale, eller hva slags emner som diskuteres, hvilken tid på døgnet du er inne på nettet? / Does the time of the day you are online in any way affect the conversation or the topics you discuss on IRC?
25. Føler du at du har noe til felles med mennesker du treffer på nettet? Hvordan? Eventuelt hvorfor ikke? Hva tror du det kommer av? / Do you feel that you have anything in common with people you meet on the net? How? Or why not? Why is it so?
26. Hvordan vil du karakterisere kommunikasjonen mellom mennesker via Internett? Hva er typisk, hva kjennetegner denne formen for dialog? / Can you describe the communication between people on the Internet? What are the typical features, what are the recognisable characteristics of the dialogues?
27. Hvordan vil du sammenligne nettkommunikasjon (og spesielt chat) med andre former for interaksjon mellom mennesker? (I forhold til ansikt til ansikt-situasjon, samtale via telefon, via vanlig brev eller gjennom andre medier.) / How would you compare net communication (and chat in particular) to other forms of interaction between people? (For instance the face to face situation, conversation via telephone, ordinary letters or other forms of media.)
28. Hva betyr det for deg som person å bli kjent med mennesker fra andre deler av verden? / What does it mean for you personally to get to know people from other part of the world?

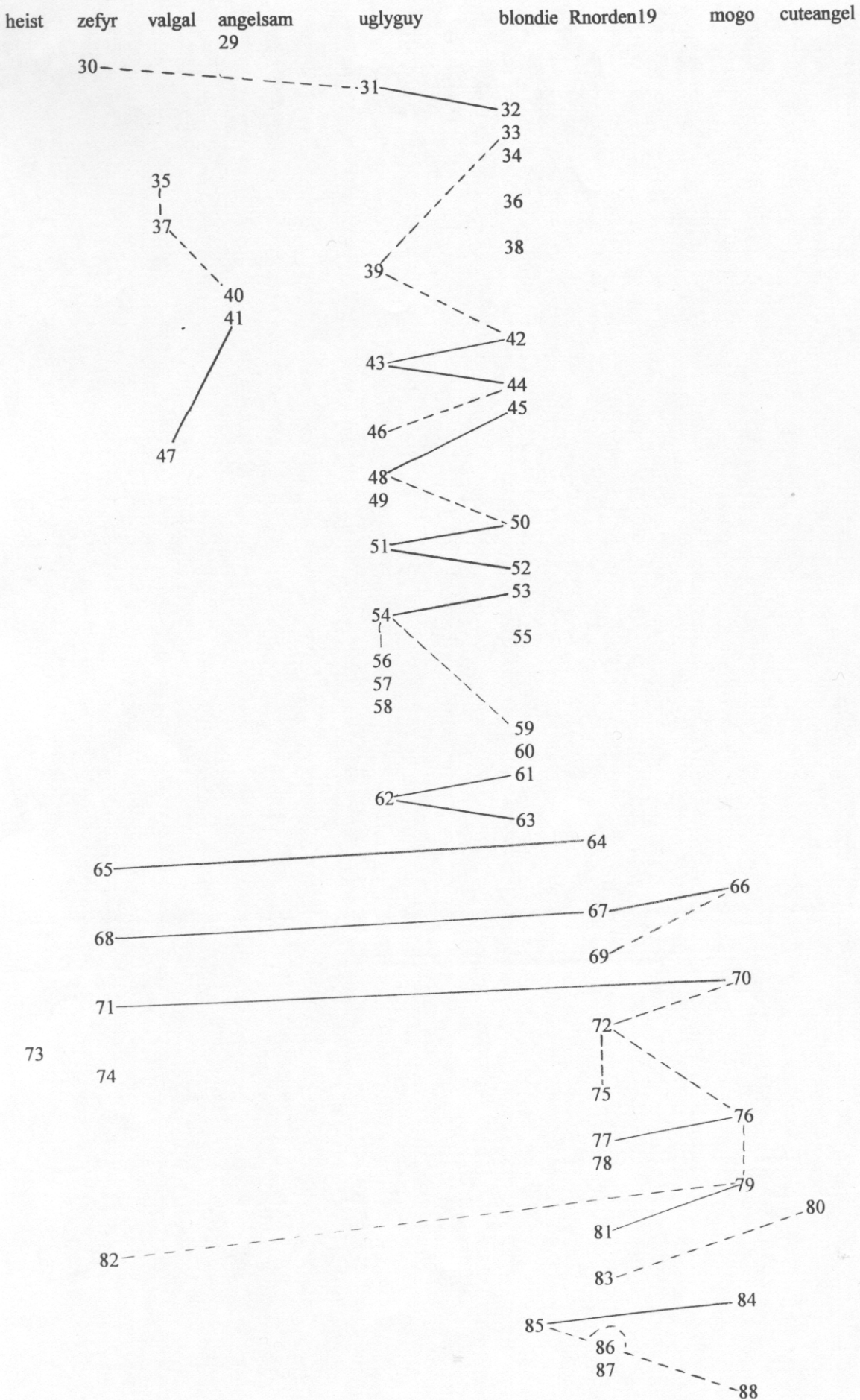
29. Hvordan vil du kommentere dette utsagnet: "Internett gjør mennesker til kosmopolitter uten å flytte på seg"? Gir det mening for deg å si at når man oppholder seg på pratekanaler er man uavhengig av faktorene tid og sted? / How would you comment on the quote that "Internet makes people become cosmopolitans without having to move anywhere"? Does it make sense to you to say that when you are chatting you're independent from the factors *time* and *space*?
30. Hvordan vil du beskrive det forholdet som oppstår mellom mennesker som aldri møter hverandre fysisk? / How will you describe the relation or relationship that is formed between people that experience each other only through the Internet and not (in the first place) physically?
31. Hva er det, etter din mening, som skaper dette forholdet? / What, in your opinion, are the factors that creates this relationship?

### Kausalitetsdiagram

Diagrammet er laget etter utdrag fra kanalen #CyberFriends, 18.oktober 1999, start kl.11.26, slutt kl. 12.02. Modellen er bygget på Espen Aarseths kausalitetsdiagram over hendelser på MUD (Aarseth 1994:70). Her er det imidlertid kun lagt vekt på verbale ytringer, og hvert tall viser til én replikk. Andre hendelser eller bevegelser på kanalen, folk som logger seg på eller av, samt andre uttrykk for aktivitet, er utelatt. Heltrukket linje viser kronologisk årsak-virkning-forhold, stiplet linje viser årsak-virkning, men at noe annet har skjedd i mellomtiden. Ytringer/tall som står uten relasjon/linje til andre replikker, er kommet som respons på hendelser som i dette kausalitetsdiagrammet ikke er synlig, eller som enkeltutsagn det er umulig å plassere i relasjon til den øvrige samtalen.



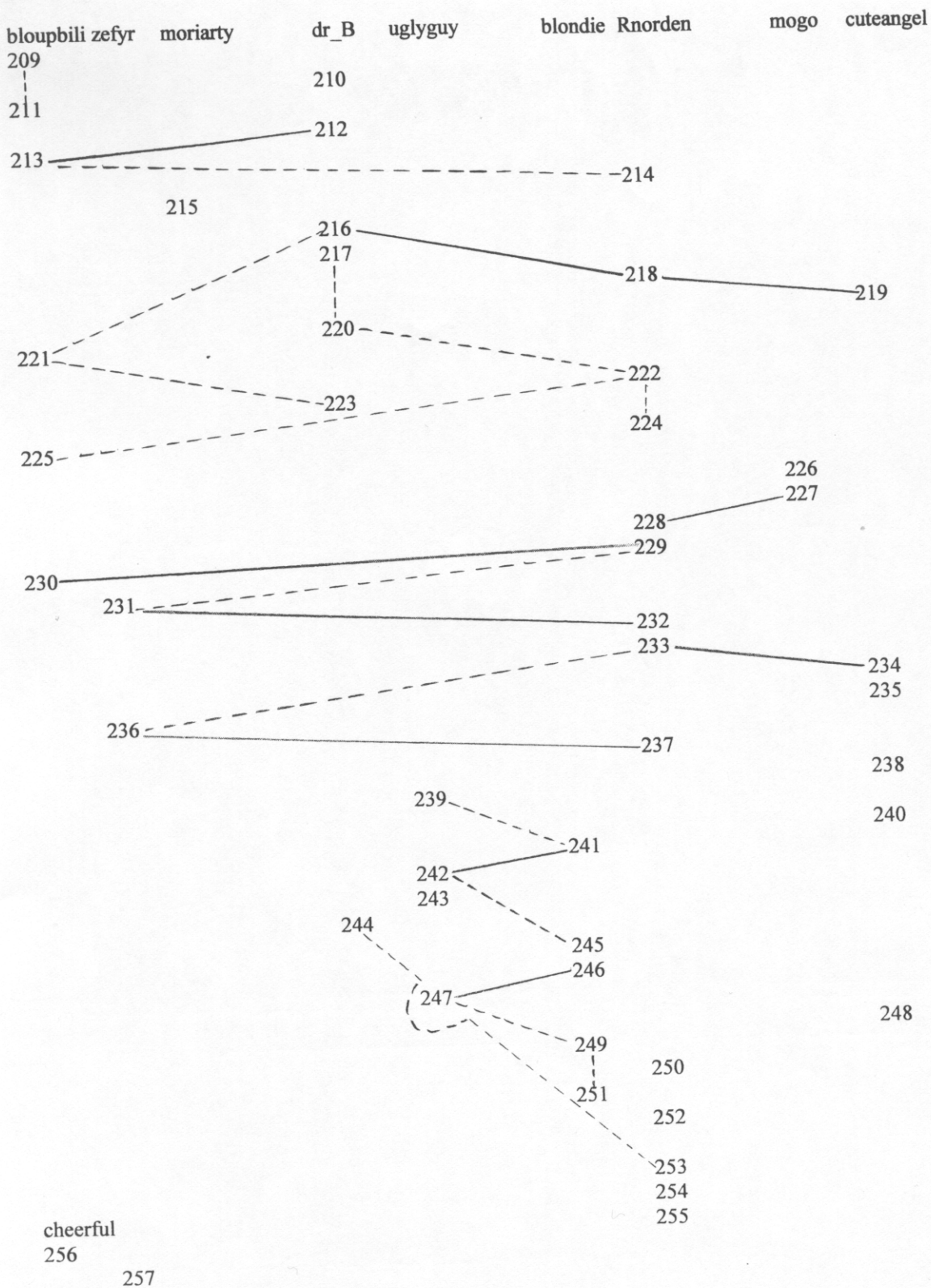












Samtaleutdraget som kausalitetsdiagrammet er laget over

Session Start: Mon Oct 18 11:26:58 1999

\*\*\* Now talking in #CyberFriends

\*\*\* Topic is 'Welcome ... Be carefull, The Floors are Slippery! Not now as Scotty has mopped them. LOL!!'

\*\*\* Set by ScOtTy on Mon Oct 18 11:19:49  
\*\*\* artgrafix has joined #CyberFriends  
<bustin> i cant remember her nick  
\*\*\* artgrafix has quit IRC (Leaving□)  
<zefyr> hi  
<AnGeLSaM> hehe  
<AnGeLSaM> how r yah val?  
<valgal> i am good  
\*\*\* mae19 has joined #CyberFriends  
<valgal> u?  
<valgal> i miss you  
<uglyguy> go to gen options, then to irc then to control then highlight the nick and delete  
<AnGeLSaM> im good  
<uglyguy> it will unignore them  
<AnGeLSaM> i miss you too  
\*\*\* JP00 has joined #CyberFriends  
<AnGeLSaM> wut u been upto  
<valgal> not much  
\*\*\* ][appi has left #CyberFriends (See you in a while...□)  
\*\*\* liscia has quit IRC (cu all..... bye□)  
<AnGeLSaM> my nose stud is killin me  
\*\*\* tsa has joined #CyberFriends  
<valgal> awwww  
\*\*\* sweet21F has left #CyberFriends  
<AnGeLSaM> hehe  
<AnGeLSaM> prasanna sent me a rose today  
\*\*\* volki has joined #CyberFriends  
<valgal> your not on much anymore sam:(  
<zefyr> hi volki  
\*\*\* volki has left #CyberFriends  
<uglyguy> why would anyone poke holes in a perfectly good body?  
\*\*\* JP00 has left #CyberFriends  
<AnGeLSaM> becoz it isnt perfect?  
<AnGeLSaM> i am val...  
<LaraCroft> brb  
\*\*\* LaraCroft has left #CyberFriends  
<AnGeLSaM> god now my nose is bleedin  
<AnGeLSaM> brb  
<valgal> not when im on  
<valgal> k  
<uglyguy> it isnt now in any case  
Session Close: Mon Oct 18 11:32:52 1999

Session Start: Mon Oct 18 11:33:02 1999  
\* Logging #CyberFriends to '#cyberfriends.log'  
\*\*\* Blondie^ has joined #CyberFriends  
<AnGeLSaM> well im back  
\*\*\* wewe has joined #CyberFriends  
<zefyr> hi blondie  
\*\*\* LEEVAYS has quit IRC (Leaving□)  
\*\*\* X sets mode: +o Blondie^  
<uglyguy> hey blondie  
<Blondie^> hey uglyguy  
<Blondie^> where did you get that nick  
<Blondie^> you are far from ugly  
\*\*\* thumperon has joined #CyberFriends  
<valgal> sam  
\*\*\* mae19 has quit IRC (Ping timeout for mae19[208.150.134.72]□)  
<Blondie^> yep for a while any way  
<valgal> guess what!?!?  
<Blondie^> hehe

<uglyguy> i sent my pic and a girl said i was ugly  
<AnGeLSaM> what!  
\*\*\* thumperon has left #CyberFriends  
\*\*\* thumperon has joined #CyberFriends  
\*\*\* thumperon has left #CyberFriends  
<AnGeLSaM> tell me :o)  
<Blondie^> you are joking right  
<uglyguy> nope  
<Blondie^> did she need glasses  
<Blondie^> oh are you off today  
<uglyguy> awww thanks  
<valgal> my mom and step dad are back together sam  
<uglyguy> yep  
<uglyguy> yayyyyy  
<Blondie^> must be nice  
<uglyguy> it is  
<Blondie^> i want to be  
\*\*\* cyberlove has joined #CyberFriends  
<Blondie^> and i got 9 hours to pull  
\*\*\* cyberlove has left #CyberFriends  
<uglyguy> call in sick  
<Blondie^> havent been there a week yet  
<uglyguy> isnt that what you used to ....  
<uglyguy> never mind  
<uglyguy> lol  
<Blondie^> that wouldnt look nice  
<Blondie^> lol  
<Blondie^> i did school but not work  
<uglyguy> yea there is a difference  
\*\*\* CuTeAnGeL has joined #CyberFriends  
<Blondie^> big one  
\*\*\* sweet16 has quit IRC (Leaving□)  
\*\*\* RNorden19 has joined #CyberFriends  
\*\*\* pebbles has joined #CyberFriends  
<RNorden19> hello  
<zefyr> hi  
\*\*\* Mogo has joined #CyberFriends  
<Mogo> Aloha toute le monde!  
<RNorden19> tout u 2  
<zefyr> u2  
<RNorden19> trout mouth  
\*\*\* jfuu has quit IRC (beware of the Y\_2\_K`□)  
\*\*\* RAVEgirl has left #CyberFriends  
<Mogo> what did i tell you, i don't wanna speak to you now leave me alone please  
<zefyr> what about me?  
\*\*\* Wacky has joined #CyberFriends  
<RNorden19> no i wrote mirc so i can do what i darn well please  
\*\*\* AnGeLSaM has quit IRC (Ping timeout for AnGeLSaM[pth-0204-218.ports.iprimus.com.au]□)  
<heist> dggvc  
<zefyr> hi mogo  
<RNorden19> no im psycic  
<Mogo> no you didn't your just a psycho from some hick twon in Kentucky  
<RNorden19> c  
<RNorden19> iknew what he was going to say  
<Mogo> hi Zefyr, can you help me get rid of RNorden please  
<CuTeAnGeL> lol  
\*\*\* HAWK909 has quit IRC (Leaving□)  
\* CuTeAnGeL senses some tension  
<RNorden19> u do and ill take u off mirc zefyr  
<zefyr> olike too - how?  
<RNorden19> cute angel cute angl

<Mogo> hes been stalking me for about a month now, every time i come on hes here  
<Blondie^> RNorden19 please leave her alone  
<RNorden19> cause i wrote it im testing  
<RNorden19> he male  
<Mogo> I'm male  
<RNorden19> well so she thinks  
<Blondie^> sorry leave him alone  
<Blondie^> what ever leave it alone  
<RNorden19> im not stalking him hes a psycho who i dont want using my program  
<CuTeAnGeL> lol blondie  
<Mogo> yes you are, and you're the nut  
<tsa> may i join?  
<RNorden19> thats not nice dont say it  
<CuTeAnGeL> male stalkin a male?  
<Blondie^> hey CuTeAnGeL  
<CuTeAnGeL> sounds radical  
<RNorden19> no ure got ginger nuts  
<CuTeAnGeL> kill each other  
<Blondie^> sounds that way  
<RNorden19> now get out of my mirc  
<CuTeAnGeL> 2 less males in the world  
<zefyr> your mirc??  
<Blondie^> lol  
<RNorden19> scuse me  
<RNorden19> cuteangle  
<Mogo> yes hes 'confused'  
<RNorden19> uill make u uglyangel  
<CuTeAnGeL> its angel  
\*\*\* ripman has quit IRC (Ping timeout for ripman[206.101.167.118])  
<CuTeAnGeL> oh get a life  
<CuTeAnGeL> turkey  
\*\*\* ][appi has joined #CyberFriends  
<RNorden19> i dont give 2 fs  
<RNorden19> i know that  
<Mogo> see hes a complete nut, and i can't get rid of him  
<][appi> Blondie^!!!!!!  
<RNorden19> its my program now get off or ill kick u  
<hayes> gtg  
<hayes> bye  
<Blondie^> put him on ignor  
<CuTeAnGeL> lol  
<Blondie^> lol  
<CuTeAnGeL> Norden u need help dear  
\*\*\* daysRnew has left #CyberFriends  
<zefyr> do you want your program for yourself only?  
\*\*\* eelco1 has left #CyberFriends  
<Mogo> everytime i do he removes it, he may not be the creator of this, but he knows what hes doin  
<RNorden19> no but not for toss pots liek him/her  
<CuTeAnGeL> he has no friends  
\*\*\* X sets mode: +o ][appi  
<Blondie^> hey happy  
<RNorden19> i do  
<RNorden19> there all cyber  
<CuTeAnGeL> how can he remove your ignore?  
\*\*\* katie^^^] has joined #CyberFriends  
\*\*\* ][appi has quit IRC (---> 004,8/0!0\08,4 Lag Warning! 04,8/0!0\08,40)  
<RNorden19> now be nice or ill kick all non nice people  
<Mogo> i don't know, but he does  
<RNorden19> I AM THE CREATOR  
<zefyr> no youre not  
<CuTeAnGeL> well the creator is damn ugly

\*\*\* RNorden19 was kicked by X ((uglyguy) naughty nick, potty mouth, advertizing, or something else just as bad!!!!□)  
 \*\*\* RNorden19 has joined #CyberFriends  
 <uglyguy> create some where else  
 <RNorden19> YES I AM NOW U STOP THAT OR YOUR OFF MIRC  
 \*\*\* heist has quit IRC (Ping timeout for heist[202.167.15.68]□)  
 \*\*\* ][appi has joined #CyberFriends  
 <RNorden19> bet ure not ugly at all  
 \*\*\* Blondie^ sets mode: +b \*!\*@ijce23.infj.ulst.ac.uk  
 \*\*\* alpheus has joined #CyberFriends  
 \*\*\* ][appi has quit IRC (---> □□4,8/□!□□8,4 L a g W a r n i n g ! □4,8/□!□□8,4□)  
 \*\*\* alpheus has left #CyberFriends  
 <CuTeAnGeL> and i thort my 6yr old nephew was annoying  
 \*\*\* ][appi has joined #CyberFriends  
 <Mogo> thank you, has he gone for good ???  
 \*\*\* X sets mode: +o ][appi  
 <Mogo> no let him  
 <Mogo> back  
 <Mogo> he  
 \*\*\* Sexyboy has joined #CyberFriends  
 <zefyr> hi sexboy  
 <Mogo> sorry i mean don't  
 \*\*\* fulvio has joined #CyberFriends  
 <hayes> bye  
 \*\*\* hayes has left #CyberFriends  
 <Blondie^> hey happy  
 <][appi> Blondie^  
 \*\*\* limae has joined #CyberFriends  
 <valgal> sammmmmmmmmm  
 \*\*\* limae has left #CyberFriends  
 <][appi> ][ave you seen aStaR?  
 <CuTeAnGeL> valllllll  
 <uglyguy> she will be back next week  
 <valgal> hehe  
 <Blondie^> next week  
 \*\*\* istik has joined #CyberFriends  
 <CuTeAnGeL> oh great  
 \*\*\* hazel^ has joined #CyberFriends  
 <Mogo> thanks Blondie, is that nut gone for good  
 \*\*\* fulvio has left #CyberFriends  
 <][appi> What's she doing?  
 <hazel^> <<<<<< HELLO >>>>>>>>  
 <uglyguy> sleeping  
 \*\*\* ][appi has quit IRC (Lost irc connection from d212-151-40-138.swipnet.se: Connection reset by peer□)  
 <uglyguy> should i wake her  
 \*\*\* SuNnyY has joined #CyberFriends  
 \*\*\* erkek has joined #CyberFriends  
 \*\*\* mhe20 has joined #CyberFriends  
 \*\*\* mhe20 has left #CyberFriends  
 <erkek> hi  
 <SuNnyY> mjhlk,  
 <Blondie^> hey uglyguy  
 <Blondie^> what you doing  
 \*\*\* cheerful has joined #CyberFriends  
 \*\*\* SuNnyY has left #CyberFriends  
 <cheerful> hi etc  
 \*\*\* Monkey\_Ma is now known as chimp  
 <cheerful> asl pls.  
 \*\*\* katie^^^] has quit IRC (a KISS is a noun because it can be proper or common; a verb, coz it can be passive or active; and it is a conjunction because it joins and connects. true love c□)  
 \*\*\* cems has joined #CyberFriends



\*\*\* margaux has joined #CyberFriends  
\*\*\* luKa521 has joined #CyberFriends  
\*\*\* margaux has left #CyberFriends  
\*\*\* niceguy\_ has joined #CyberFriends  
\*\*\* cheerful has left #CyberFriends  
\*\*\* uglyguy has quit IRC (Ping timeout for uglyguy[sdn-ar-001flspetP264.dialsprint.net])  
\*\*\* Blondie^ sets mode: -b \*!\*@ijce23.infj.ulst.ac.uk  
\*\*\* tsa has left #CyberFriends  
\*\*\* antipatik has left #CyberFriends  
<RNorden19> now  
<CuTeAnGeL> ermm  
<RNorden19> c  
<Mogo> no, you said you wouldn't let him back in  
<RNorden19> cute angel what did u do  
<CuTeAnGeL> nothing?  
\*\*\* chen has joined #CyberFriends  
<RNorden19> y did u ignore me  
<RNorden19> and stop talking  
<CuTeAnGeL> i never  
<RNorden19> u did  
<CuTeAnGeL> u didnt speak  
\*\*\* luKa521 is now known as ethyl  
<RNorden19> u all listen to that perosn who will remane nameless and i got banned  
<Mogo> theres no way i'm staying here with him, thanks for nothing  
<CuTeAnGeL> Mogo  
<RNorden19> SEE PSYCO THING  
<Mogo> ill CYA psycho  
<CuTeAnGeL> lol  
<CuTeAnGeL> how old r u  
\*\*\* cems has quit IRC (Signed off)  
<Blondie^> mogo he isnt talking to you  
<RNorden19> 26  
\*\*\* Cool\_Hand has joined #CyberFriends  
<RNorden19> look at my name 19/m  
<Mogo> im 19, why  
<RNorden19> hes 27  
<CuTeAnGeL> i dunno...your acting all immature  
<Mogo> i now, but even him being here is giving me the creeps  
<RNorden19> scared of words  
<CuTeAnGeL> he wasnt even speakin to u  
<RNorden19> sticks and stones  
\*\*\* Cool\_Hand has left #CyberFriends  
<RNorden19> im a programmer we are immatue  
<CuTeAnGeL> im not talkin to  
<RNorden19> i know he is  
<RNorden19> hes dcc ing me  
<Mogo> you haven't seen the things he has written to me in emails  
\*\*\* Candy- has left #CyberFriends  
<Mogo> about what hed like to do to me  
<RNorden19> dont even know his address  
\*\*\* Dr\_B has joined #CyberFriends  
\*\*\* karleen has joined #CyberFriends  
<chimp> norden, what language you program in?  
\*\*\* BLOupBILI has joined #CyberFriends  
<RNorden19> she/he wishes  
\*\*\* Moriarty has joined #CyberFriends  
<Dr\_B> hi there BLO  
<BLOupBILI> and i sad  
<Moriarty> hi  
<RNorden19> c.c++ java,cobol.pascal,vb,prolog.ml,basic,  
<BLOupBILI> and i said

\*\*\* FunDude has joined #CyberFriends  
 \*\*\* uglyguy has joined #CyberFriends  
 <Dr\_B> hey u  
 <BLOupBILl> im looking for love  
 <Dr\_B> whats that sound  
 <BLOupBILl> stop flirting b  
 <RNorden19> go and find it in real life saddo  
 <Moriarty> hi fundude  
 <Dr\_B> heart 2 heart date line?  
 \*\*\* limae has joined #CyberFriends  
 \* karleen wants to be your friend  
 <Dr\_B> CALL NOW!  
 <RNorden19> sad gits chat up line  
 <CuTeAnGeL> lol norden  
 <Dr\_B> or maybe u want the latest lotto results  
 <BLOupBILl> gay males  
 <RNorden19> thanks  
 \*\*\* Moriarty has left #CyberFriends  
 <Dr\_B> gay females  
 <RNorden19> X XX X XX X X bonous X  
 \*\*\* pillleeee has joined #CyberFriends  
 <BLOupBILl> yr welcum norden  
 \*\*\* Buffy\_OQP has joined #CyberFriends  
 \*\*\* cheerful has joined #CyberFriends  
 \* RNorden19 says dr\_B is a fake doc and a sad git  
 <Mogo> look i've told you hes a nut, but you won't listen, but im not gonna stay here and listen to him  
 <Mogo> bye  
 \*\*\* STEPHON has quit IRC (BYE SEE YAH SOON!!!!!!□)  
 <RNorden19> go away then  
 <RNorden19> nobodys stoping u  
 <BLOupBILl> blo me  
 \*\*\* Mogo has left #CyberFriends  
 \*\*\* Buffy\_OQP has left #CyberFriends  
 <zefyr> why do you want to scare everybody away?  
 <RNorden19> i dont  
 <RNorden19> just him  
 <CuTeAnGeL> why not just leave him alone  
 <CuTeAnGeL> ?  
 <zefyr> wacko  
 \*\*\* bustin has quit IRC (Leaving□)  
 <RNorden19> jacko  
 \*\*\* BLOupBILl was kicked by X ((uglyguy) naughty nick, potty mouth, advertizing, or something else just as bad!!!!□)  
 \*\*\* lyz has joined #CyberFriends  
 <CuTeAnGeL> val!!!!!!  
 <uglyguy> :)  
 \*\*\* limae has quit IRC (Leaving□)  
 <CuTeAnGeL> i have to go hun  
 \* RNorden19 says la la la la la la la la  
 <Blondie^> hey uglyguy  
 <uglyguy> ho blondie  
 \* Dr\_B says RNorden is a homo computer nerd that is currently being molested by his Dad  
 <uglyguy> hieven  
 <Dr\_B> what?  
 <Blondie^> i thought you left me  
 <Blondie^> all alone  
 <uglyguy> i was dc  
 <CuTeAnGeL> bye!!!!  
 \*\*\* CuTeAnGeL has quit IRC (I Put the Master in MASTERBATE and the HAG in SHAG!□)  
 <Blondie^> oh ok  
 \*\*\* istik has quit IRC (Max sendQ exceeded□)

<RNorden19> hello  
 <Blondie^> jsut wondereing  
 <RNorden19> ure the one pretending to be a doctor  
 <RNorden19> sad git  
 \*\*\* weve has quit IRC (Leaving□)  
 <RNorden19> and my da is dead  
 \*\*\* marge has joined #CyberFriends  
 <RNorden19> sobs in the corner  
 \*\*\* YANZ has joined #CyberFriends  
 \*\*\* scyclone has joined #CyberFriends  
 <cheerful> hi to everybody  
 \*\*\* code has joined #CyberFriends  
 \*\*\* \_Bobi\_ has joined #CyberFriends  
 <zefyr> bye to everyone  
 \*\*\* chimp has quit IRC (Leaving□)  
 Session Close: Mon Oct 18 12:02:20 1999

## Ordliste

Framgangsmåten for å bygge opp den følgende ordlisten har først og fremst dreid seg om observasjon, og ikke minst å lære gjennom å gjøre det. Likevel har jeg ved enkelte anledninger spurt den aktuelle samtalepartneren om betydningen av begreper og sammentrekninger jeg har støtt borti. Stort sett blir dette godt mottatt, men det kan være greit å gjøre det på kanaler som er ment for nybegynnere, der man er vant til å måtte forklare spørsmål.

### A

add	=	address / adresse; vanligvis refereres det til e-post adresse
afk	=	away from keyboard / borte fra tastaturet
aha	=	[onomatopoetikon; mm, aha, ja, riktig, nettopp]
amaz'n	=	amazing / utrolig
amsg	=	a message / en melding
asl	=	age, sex, location / alder, kjønn, sted
awww	=	[onomatopoetikon; au, åååh]

### B

becoz	=	because / fordi
bf	=	boyfriend / kjæreste
bi	=	bisexual / biseksuell; bifil
blo	=	blow / blåse
brb	=	be right back / straks tilbake
btw	=	by the way / forresten

### C

c	=	see / skjønner
coz	=	because / fordi; på grunn av
congrats	=	congratulations / gratulerer
ctc	=	care to chat / lyst til å prate
cu	=	see you / ser deg seinere
cuz	=	because / fordi
cya	=	see you / ser deg seinere

### D

da	=	dad / pappa
dat's	=	that's / det er

dc	=	dizzy / surrete; svimete
dcc	=	direct client to client / direkte bruker til bruker [om private samtaler]
doh!	=	særlig! [ironisk]
dunno	=	don't know / vet ikke
duz	=	does / gjør
<b>E</b>		
eh	=	what? / hva, hæ? [brukes også som onomatopoetikon; tenkende]
elo	=	hello / hallo
enuff	=	enough / nok
err	=	[onomatopoetikon; tenkende, nølende]
ermm	=	[onomatopoetikon; tenkende, kremting]
eeewwww	=	[onomatopoetikon; æsj]
<b>F</b>		
f2f	=	face to face / ansikt til ansikt
fs	=	fuck's [I don't give 2fs] / jeg gir blaffen
<b>G</b>		
<g>	=	grin / smil, glis
gawd	=	God / Gud
gd	=	God / Gud; Herregud! [brukes også i betydningen good / bra]
gd	=	good / bra [brukes også i betydningen God / Herregud]
gee(z)	=	Jesus!; jeez / jøss!
gf	=	girlfriend / kjæreste
gmta	=	great minds think alike / store hjerner tenker likt
gtg	=	[I have] got to go / jeg må gå
<b>H</b>		
hay	=	hell; heck [slang; what the hay?!] / helvete
hb	=	hurry back / fort deg tilbake
heeh	=	[onomatopoetikon; latter, usikkerhet]
hehe	=	[onomatopoetikon; latter]
heya	=	hi you / hei du, dere
hiya	=	hi you / hei du, dere
hlo	=	hello / hallo
hmmm	=	[onomatopoetikon; tenkende]
huh	=	what / hva, hæ [overrasket; uforstående], ikke sant? [søker anerkjennelse]
hun	=	honey / kjære
<b>I</b>		
ic	=	I see / jeg skjønner
intro	=	introduce / introdusere
irl	=	in real life / i virkeligheten
<b>J</b>		
jk	=	just kidding / bare tuller [skives av og til som j/k]
<b>K</b>		
k	=	okey
kay	=	okey
kewl	=	cool / kult
<b>L</b>		
lo	=	hello / hallo
lol	=	laughing out loud, lots out laughs / [ler høyt; dette er humor; jeg tuller]

luv	=	love / elske
ltns	=	long time no see / lenge siden sist
<b>M</b>		
m	=	them / dem
messg	=	message / beskjed [brukes også som verb; å sende beskjed]
msg	=	message [msg me] / beskjed [send meg beskjed]
<b>N</b>		
na	=	no / nei [nølende]
naw	=	no / nei
nope	=	no / nei
np	=	no problem / ikke noe problem
nyl	=	anyone / noen
<b>O</b>		
oh-ho	=	[onomatopoetikon; oj, obs]
omg	=	oh, my God / herregud
oops	=	obs / obs, oj sann
<b>P</b>		
phew	=	[onomatopoetikon; puh, lettelse]
pfft	=	pøh, fnysing, å blåse mellom tennene
pic	=	picture / bilde; fotografi
pls	=	please / vær så snill
plz	=	please / vær så snill
ppl	=	people / folk
prvt	=	private / privat
pvt	=	private / privat
<b>R</b>		
r	=	are / er
rite	=	right / riktig
rl	=	real life / virkelig liv
rofl	=	rolling on floor laughing / ruller leende på gulvet
<b>S</b>		
saddo	=	sad person / trist person
scuse	=	excuse / unnskyld
sike	=	just kidding / bare tuller
slm	=	single, large, man / enslig, stor mann (de jeg har spurt er i tvil om denne, men setter det på linje med asl – brukes gjerne som åpningsreplikk)
spik	=	speak / snakk
sumpthin	=	something / noe
<b>T</b>		
2	=	to / til [også i betydningen too / også , eller two / (tallet) to]
2	=	too / også [også i betydningen to / til, eller two / (tallet) to]
2	=	two / to [også i betydningen to / til, eller too / også]
tha'd	=	that would / det ville
thnx	=	thanks / takk
tho	=	though / skjønt, enda
thort	=	thought / tanke, tenkt
threw	=	trough / gjennom
thx	=	thanks / takk
till	=	until / til; inntil

ts	=	tease / erte
tsk	=	[onomatopoetikon; smattende lyd]
<b>U</b>		
u	=	you / du
uh huh	=	ja, bekræftende
ur	=	your / din
<b>V</b>		
vc	=	virtual community / virtuelt fellesskap
vr	=	virtual reality / virtuell virkelighet
<b>W</b>		
w/	=	with / sammen med [etterfølges av navn el.l.]
wanna	=	want to / vil
wb	=	welcome back / velkommen tilbake
wha	=	what / hva
whatcha up2	=	what are you up to / hva driver du med
wid	=	with / med
welcum	=	welcome / velkommen
wut	=	what / hva
<b>Y</b>		
y	=	why / hvorfor
ya	=	you / du [også i betydningen you are / du er, eller yes / ja]
ya	=	you are / du er [også i betydningen you / du, eller yes / ja]
ya	=	yes / ja [også i betydningen you are / du er, eller you / du]
yah	=	you / du
yah	=	yes / ja [brukes også som høh; foraktelig]
yak	=	/ æsj; skravle [i ett kjøp]
yap	=	yes / ja, jepp
yea	=	yes / ja
yep	=	yes / ja
yer	=	your / din
yo	=	hello / hallo [slang]
yr	=	year / år [brukes også i betydningen you are / du er]
yr	=	you are / du er [brukes også i betydningen year / år]
yup	=	yes / ja
yw	=	you're welcome / vær så god, ingen årsak

## Figurliste

- Figur 1: Illustrerer hypotesen over konsekvenser, sammenhenger og vilkår for interaksjonen. Dette ligger til grunn i analysen av relasjonsformer som oppstår mellom brukerne i kommunikasjonen på pratekanalene..... 12
- Figur 2: Matrise for klassifisering av fire idealtyper av medier; *overførende, konverserende, konsulterende* og *registrerende* (jfr. Jensen 1996:43; McQuail [1983] 1994:57)..... 18
- Figur 3: Illustrerer de teoretiske perspektivene som ligger til grunn for oppgavens hypoteser om fellesskapet på nettet. .... 21
- Figur 4: Utdrag fra kanalen #CyberChat 28. oktober 1999. Det kommer til dels sterke oppfordringer til <ATALAY> fra brukerne <mitchie>, <Rayden`> og <`niceman> om kun å bruke engelsk på

denne kanalen. Etter en stund føler også <Respect-U> behov for å si ifra, og <cmitchie> gjør det en gang til for å være sikker (Pilene illustrerer at replikker som falt i mellomtiden her er utelatt) .....	28
Figur 5: Utdrag fra samtale på kanalen #CyberFriends 18. oktober 1999. Selv om bare fem deltakere er involvert i denne passasjen, er det et godt eksempel på hvordan den fragmenterte samtalen forløper, og hvordan flere bryter inn og kommenterer hverandres replikker og utsagn. ....	30
Figur 6: Utdraget er hentet fra kanalen #Hottub 19. januar 2000, og illustrerer sjarmen ved det å sitte på hver sin side av kloden. Se replikkene til <cali`glr> og <DC_23> – samt <Stubby>s kommentar. ....	39
Figur 7: Repetisjoner av samme innlegg eller replikk anses som plagsomt og forstyrrende for samtalen. Prøver du deg, får du fort kommentarer fra andre deltakere, slik <kile> får her, i et utdrag fra dialogen på kanalen #Chatterz 30. september 1999. ....	53
Figur 8: Utdrag fra samtale på kanalen #FunChat 30. september 1999. Folk reagerer når du roper med store bokstaver, selv om <Paquita> her bare får en mild irettesettelse. ....	55
Figur 9: Utdrag fra kanalen #CyberChat 28. oktober 1999. Noen av deltakerne er lei av at andre forstyrrer fellesskapet med temaer som de mener tilhører intimsfæren. Hvis mannen <Nanna> snakker om er så 'nice', får hun fortelle ham det i et privat rom. Kravet blir altså at de finner seg et eget rom for å fortsette det de andre mener er private betroelser. ....	56
Figur 10: De intime betroelsene ligger ikke langt unna når anonymiteten kan beskytte deg. Utdrag fra kanalen #CyberFriends, 1. mars 2000 (Pilen erstatter en passasje som er utelatt). ....	60
Figur 11: Eksempel hentet fra kanalen #Hottub 19. januar 2000, som viser at feiltasting forekommer hyppig. 'Rom' skal selvfølgelig egentlig være 'from', og når <Nette21> faktisk forsøker å rette det opp, kommer bare en ny feil – 'wer' i stedet for 'where' .....	70
Figur 12: Eksempel fra kanalen #CyberFriends 18. oktober 1999. Her florerer det av forkortelser, akronymer, økonomisering og feilskrivning. ....	74
Figur 13: Eksempel fra kanalen #Hottub 30. november 1999. Her er smileansiktene i bruk, dog uten nesar. Det er visstnok europeisk tradisjon å sette nese på ansiktene, mens man kun bruker øyne og munn i USA. Skillet er imidlertid utvannet, og siden intensjonene bak de mest ordinære ikonene uansett ikke er vanskelig å tolke, er distinksjonen også ubetydelig. ....	76
Figur 14: Deltakerne i denne dialogen bruker både 'handling', med stjerne [*] foran, og verbale ytringer om hverandre. Det kommer også fram at handlingene ikke kan settes ut i fysisk praksis, siden <Daria> og <Rcok> tydeligvis bor langt fra hverandre. Utdraget er fra #Chatterz 29. februar 2000. ....	78
Figur 15: Matrise for klassifisering av samtale typer (Svennevig m.fl. 1995:75). ....	85
Figur 16: Innholdet på pratekanalene representerer ikke bare fryd og gammen og vennskap på tvers av grenser. Som i alle andre sosiale situasjoner der mennesker møtes, oppstår det gnisninger mellom enkelte. Her eksempel fra kanalen #CyberFriends 18.oktober 1999. ....	86
Figur 17: Illustrerer de teoretiske retningene som ligger til grunn for den foregående analysen, og..... deres implikasjoner i forhold til de relasjonene man kan finne mellom mennesker på Internettets pratekanaler. ....	96

## Referanser

---

Forside: *Ourobouric Acid* av Howard Rheingold

[Tilgjengelig: <http://www.rheingold.com/art>] Gjengitt med tillatelse.

### Bibliografi

- Alver, Vigdis (2000) "Ungdom blir sjuke av chatting" i *Dagbladet*, Oslo, 12.03.2000, side 14
- Anderson, Benedict ([1983] 1996) *Forestilte fellesskap. Refleksjoner omkring nasjonalismens opprinnelse og spredning*. Oslo: Spartacus forlag AS. [Originaltittel: *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*]
- Argyle, Katie and Shields, Rob (1996) "Is there a Body in the Net?" i Shields, Rob (ed.) *Cultures of the Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 58-69
- Bauman, Zygmunt (1990) "Modernity and Ambivalence" i Featherstone, Mike (ed.) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London/Newbury Park/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 143-169
- Baym, Nancy K. (1995) "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 138-163
- Berger, Peter L. og Luckmann, Thomas ([1966] 1987) *Den samfundsskabte virkelighed. En vitenssociologisk afhandling*. Alma: Lindhardt og Ringhof. [Originaltittel: *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*]
- Berulfsen, Bjarne og Gundersen, Dag (red.) ([1996] 1999) *Fremmedordbok og synonymer, blå ordbok*. Oslo: Kunnskapsforlaget
- Bolstad, Bente (1999) "Ny @bc på nettet" i *Varme boller. Et magasin om litteratur, og andre store bokstaver. Dagsavisen / Nationen / Vårt Land*, Oslo, side 6-9
- Bromberg, Heather (1996) "Are MUD Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds" i Shields, Rob (ed.) *Cultures of the Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 143-152
- Carey, James W. ([1989] 1992) *Communication as Culture. Essays on Media and Society*. New York/London: Routledge
- Castells, Manuel ([1996] 2000) *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume*



- I, The Rise of the Network Society*. Massachusetts, USA/Oxford, UK: Blackwell Publishers Inc.
- Castells, Manuel ([1997] 2000) *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume II, The Power of Identity*. Massachusetts, USA/Oxford, UK: Blackwell Publishers Inc.
- Castells, Manuel ([1998] 2000) *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume III, End of Millennium*. Massachusetts, USA/Oxford, UK: Blackwell Publishers Inc.
- Crisell, Andrew (1986) *Understanding Radio*. London: Routledge
- Donath, Judith S. (1999) "Identity and deception in the virtual community" i Smith, Mark A. and Kollock, Peter (eds.) *Communities in Cyberspace*. London/New York: Routledge, side 29-59
- Featherstone, Mike (1990) "Global Culture. An Introduction" i Featherstone, Mike (ed.) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London/Newbury Park/ New Delhi: Sage Publications Ltd, side 1-14
- Featherstone, Mike and Burrows, Roger (1995) "Cultures of Technological Embodiment: An Introduction" i Featherstone, Mike and Burrows, Roger (eds.) *Cyberspace/ Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 1-19
- Fernback, Jan (1997) "The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles" i Jones, Steven G. (ed.) *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety* London/Thousand Oaks/NewDelhi: Sage Publications Ltd, side 37-54
- Geertz, Clifford (1973) *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books
- Goffman, Erving ([1959] 1992) *Vårt rollespill til daglig. En studie i hverdagslivets dramatik*. Oslo: Pax Forlag AS. [Originaltittel: *The Presentation of Self in Everyday Life*]
- Gronbeck, Bruce E. (1990) *Electric Rhetoric: The Changing Forms of American Political Discourse. Estratto Da Vichiana 3a serie Anno 1-1990*. Napoli: Leffrede Editore
- Hannerz, Ulf (1980) *Exploring the City. Inquiries Toward an Urban Anthropology*. New York: Columbia University Press
- Hannerz, Ulf (1990) "Cosmopolitans and Locals in World Culture" i Featherstone, Mike (ed.) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London/Newbury Park/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 237-251
- Hannerz, Ulf (1992) *Cultural Complexity. Studies in the Social Organization of Meaning*.

- New York: Columbia University Press
- Hannerz, Ulf (1996) *Transnational Connections. Culture, People, Places*. London/New York: Routledge
- Hart, Roderick P. (1997) *Modern Rhetorical Criticism*. Massachusetts, USA: Allyn & Bacon  
A Simon & Schuster Company
- Hausken, Liv (1999) "dear.john@tepidmail.uk" i *Studvest* nr. 16, Bergen, 18.08.1999, side 19
- Held, David; McGrew, Anthony; Goldblatt, David and Perraton, Jonathan (1999) *Global Transformations. Politics, Economics and Culture*. Cambridge: Polity Press
- Innis, Harold A. (1950) *Empire and Communication*. Oxford: Clarendon Press
- Jakobson, Roman ([1960] 1978) "Lingvistikk og poetikk" i Helldal, Anders og Linneberg, Arild (red.) *Strukturalisme i litteraturvitenskapen*. Oslo: Gyldendal forlag, side 119-155. [Originaltittel: "Linguistics and poetics", side 350-377 i T.A. Sebeok (ed.) *Style in language*], N.Y
- Jensen, Jens F. (1996) "Interaktivt TV. 'Coming soon at a screen near you'" i *K&K* nr. 80 *Fjernsyn i forvandling* nr. 2/1996, 23. årgang, Danmark: Medusa, side 27-66
- Johansen, Anders (1995) "Medmennesker, landsmenn, samtidige" i *Norsk Medietidsskrift* nr. 1/1995, Bergen: Fagbokforlaget, side 113-142
- Johansen, Anders (1996) "Etterord" i Anderson, Benedict *Forestilte fellesskap. Refleksjoner omkring nasjonalismens opprinnelse og spredning*. Oslo: Spartacus forlag AS, side 257-272
- Johansen, Anders (1999a) i Larsen, Peter og Hausken, Liv (red.) *Medievitenskap. Bind 4: Medier – kultur og samfunn*. Bergen: Fagbokforlaget side 9-273
- Johansen, Anders (1999b) *Særoppgave, Livssyn*. Oslo: Spartacus forlag as
- Jones, Steven G. (1995a) "Introduction: From Where to Who Knows?" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 1-9
- Jones, Steven G. (1995b) "Understanding Community in the Information Age" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 10-35
- Jones, Steven G. (1997) "The Internet and its Social Landscape" i Jones, Steven G. (ed.) *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 7-35
- Kirkeby, Willy A. (red.) (1996) *Engelsk ordbok. Engelsk-norsk/norsk-engelsk*. Oslo:

Kunnskapsforlaget

- Klausen, Arne Martin (1992) *Kultur – mønster og kaos*. Oslo: Ad Notam Gyldendal A/S
- Kramarae, Cherie (1995) "A Backstage Critique of Virtual Reality" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 36-56
- Kramvig, Britt (1999) "Kroppsløse bekjennelser" i *Dagbladet*, Oslo, 18.12.1999, side 50
- Kumar, Krishan (1995) *From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World*. Oxford, UK/Cambridge, USA: Blackwell
- Liestøl, Gunnar (1994) "Tekstkulturen og den multimediale utfordring" i Schwebs, Ture (red.) *Skjermtekster. Skrifkulturen og den elektroniske informasjonsteknologien*. Oslo: Universitetsforlaget, side 73-83
- Lomheim, Sylfest (2000) "Det snakkende mennesket" i *Dagbladet*, Oslo, 28.04.2000, side 27
- Lundeby, Einar (red.) (1984) *Mini Lexi*. Oslo: Kunnskapsforlaget
- Madsen, Vibeke (2000) "Anne Lene er nett-hekta" i *Dagbladet*, Oslo, 13.03.2000, side 14
- Maffesoli, Michel ([1988] 1996) *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd.  
[Originaltittel: *Les Temps des tribus*]
- Martinussen, Willy ([1984] 1988) *Sosiologisk analyse. En innføring*. Oslo: Universitetsforlaget AS
- McLaughlin, Margaret L.; Osborne, Kerry K. and Smith, Christine B. (1995) "Standards of Conduct on Usenet" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 90-111
- McQuail, Denis ([1983] 1994) *Mass Communication Theory. An Introduction*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd.
- Meyrowitz, Joshua (1985) *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York/Oxford: Oxford University Press
- Mitra, Ananda (1997) "Virtual Commonality: Looking for India on the Internet" i Jones, Steven G. (ed.) *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 55-79
- Morley, David (1992) "Electric Communities and Domestic Rituals. Cultural Consumption and the Production of European Cultural Identities" i Skovmand, Michael and Schrøder, Kim Christian (eds.) *Media Cultures. Reappraising Transnational Media*. London/New York: Routledge, side 65-83

- Nichols, Bill (1991) *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*.  
Bloomington: Indiana University Press
- Ohlson, Elizabeth B. (2000) "Orgasme med et tastetrykk" i *VG*, Oslo, 26.03.2000, side 26-27
- Ong, Walter J. ([1982] 1999) *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*.  
London/New York: Routledge
- Parsons, June Jamrich and Oja, Dan (1996) *Computer Concepts. Second Edition – Comprehensive*. Cambridge, USA: CTI
- Pedersen, Willy (1999) "Så nær, så fjern" i *Magasinet, Dagbladet*, Oslo 18.12.1999, side 52
- Poster, Mark (1995a) *The Second Media Age*. Cambridge, UK: Polity Press
- Poster, Mark (1995b) "Postmodern Virtualities" i Featherstone, Mike and Burrows, Roger (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 79-95
- Reid, Elisabeth (1995) "Virtual Worlds: Culture and Imagination" i Jones, Steven G. (ed.) *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 164-183
- Reid, Elisabeth (1999) "Hierarchy and power: social control in cyberspace" i Smith, Mark and Kollock, Peter (eds.) *Communities in Cyberspace*. London/New York: Routledge, side 108-133
- Repstad, Pål ([1987] 1993) *Mellom nærhet og distanse*. Oslo: Universitetsforlagets Metodebibliotek
- Rheingold, Howard (1993) *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. A William Patrick Book: Addison-Wesley Publishing Company
- Robins, Kevin (1995) "Cyberspace and the World We Live In" i Featherstone, Mike and Burrows, Roger (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 136-155
- Searle, John R. (1995) *The Construction of Social Reality*. London: Allen Lane, The Penguin Press
- Sennett, Richard ([1977] 1992) *Intimitetstyranniet*. Oslo: J.W. Cappelens forlag AS  
[Originaltittel: "The Intimate Society", del IV, side 259-340 i *The Fall of Public Man*]
- Shaw, David F. (1997) "Gay Men and Computer Communication: A Discourse of Sex and Identity in Cyberspace" i Jones, Steven G. (ed.) *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 133-145
- Shields, Rob (1996) "Foreword: Masses or Tribes?" i Maffesoli, Michel *The Time of the*

- Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications Ltd., side ix-xii
- Silverstone, Roger (1991) "Television, Rhetoric, and the Return of the Unconscious in Secondary Oral Culture" i Gronbeck, Bruce E.; Farrell, Thomas J. and Soukup, Paul (eds.) *Media, Consciousness, and Culture. Explorations of Walter Ong's Thought*. Newbury Park/London/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 147-159
- Simmel, Georg (1971) *On Individuality and Social Forms*. Chicago/London: The University of Chicago Press
- Skårderud, Finn (1998) *Uro. En reise i det moderne selvet*. Oslo: H. Aschehoug & Co.
- Smith, Anthony D. (1990) "Towards a Global Culture?" i Featherstone, Mike (ed.) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London/Newbury Park/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 171-191
- Smith, Mark A. and Kollock, Peter (1999) "Communities in cyberspace" i Smith, Mark A. and Kollock, Peter (eds.) *Communities in Cyberspace*. London/New York: Routledge, side 3-25
- Svennevig, J.; Sandvik, M. og Vagle, W. (1995) *Tilnærminger til tekst. Modeller for språklig tekstanalyse*. Oslo: Landslaget for norskundervisning, Cappelen Akademisk Forlag
- Thompson, John B. (1995) *Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge, UK: Polity Press
- Torp, Arne; Dahl, Berit Helene og Lundeby, Ingard (1991) *Språklinjer. Språkhistorie, norrønt, dialekter, nordiske språk*. Oslo: Norsk Undervisningsforlag
- Walker, Jill (1999) "Jeg taster, derfor er jeg" i *Studvest* nr. 18, Bergen, 01.09.1999, side 23
- Wallerstein, Immanuel (1990) "Culture as the Ideological Battleground of the Modern World-System" i Featherstone, Mike (ed.) *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. London/Newbury Park/New Delhi: Sage Publications Ltd, side 31-55
- Watson, Nessim (1997) "Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community" i Jones, Steven G. (ed.) *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London/Thousand Oaks/NewDelhi: Sage Publications Ltd, side 102-132
- Wellman, Barry and Guila, Milena (1999) "Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone" i Smith, Mark A. and Kollock, Peter (eds.) *Communities in Cyberspace*. London/New York: Routledge, side 167-194
- Wiese, Andreas (1999) "@vstands-intimiteten" i *Dagbladet*, Oslo, 12.02.1999, side 4-5
- Østbye, Helge; Helland, Knut; Knapskog, Karl og Hillesund, Terje (1997) *Metodebok for*

*mediefag*. Bergen: Fagbokforlaget

Aarseth, Espen (1993) "Postindustriell kulturindustri" i Rasmussen, Terje og Søby, Morten (red.) *Kulturens digitale felt. Essays om informasjonsteknologiens betydning*. Oslo: Aventura, side 23-48

Aarseth, Espen (1994) "Nye medier, gamle teorier. Informasjonsteknologiens utfordring til litteratur- og medieforskning" i Schwebs, Ture (red.) *Skjermtekster. Skriftkulturen og den elektroniske informasjonsteknologien*. Oslo: Universitetsforlaget, side 55-72

### **Elektroniske kilder: Internett, cd-rom, e-post**

*Center For On-Line Addiction* (1998) Tilgjengelig: <http://www.netaddiction.com/resources/test.htm> [14.3.2000]

Chenault, Brittany G. (mai 1998) "Developing Personal and Emotional Relationships Via Computer-Mediated Communication" i *Computer-Mediated Communication Magazine*. Tilgjengelig: <http://www.december.com/cmc/mag/1998/may/chenault.html> [16.02.1999]

*Dagbladet :er du e?* ([1998] 2000) Tilgjengelig: [http://www.dagbladet.no/test\\_deg\\_selv/e.html](http://www.dagbladet.no/test_deg_selv/e.html) [21.02.2000]

*Dagbladet :på nett* ([1998] 2000) Tilgjengelig: <http://www.dagbladet.no> [november 1999]

December, John (01.11.1994) "Challenges for a Webbed Society" i *Computer-Mediated Communication Magazine* Vol. 1, number 8. Tilgjengelig: <http://december.com/cmc/mag/1994/nov/websoc.html> [09.11.1999]

December, John (februar 1997) "Communities Exist in Cyberspace" i *Computer-Mediated Communication Magazine*. Tilgjengelig: <http://www.december.com/cmc/mag/1997/feb/last.html> [09.11.1999]

DeLoach, Amelia (september 1996) "What Does it Mean to be a Netizen?" i *Computer-Mediated Communication Magazine*. Tilgjengelig: <http://www.december.com/cmc/mag/1996/sep/callnet.html> [24.02.2000]

*Excite* ([1995] 2000) Tilgjengelig: <http://www.excite.com> [17.02.2000]

Eyes Electronic (e-post: [eyes@eyes](mailto:eyes@eyes)) (14.03.2000) "Fortsatt internettvekst" i *Elektronisk nyhetsbrev med fokus på medier og reklame*. Oslo: Eyes Media Publishing as

*Hjelp for Web Communities – Retningslinjer for oppførsel* (august 1999) Tilgjengelig: <http://communities.msn.no/central/helium/no-no/dbcs/help/code.htm> [04.02.2000]

Hylland Eriksen, Thomas (1997) "Ja takk, begge deler! Samtaler i Samtiden. Jon Bing og

- Khalid Salimi i samtale med Thomas Hylland Eriksen om teknologi, kulturell forandring og identitet" i *Samtiden* nr. 4/97. Tilgjengelig: <http://www.aschehoug.no/samtiden/9704/samtale.html> [07.10.1999]
- Hylland Eriksen, Thomas (1998) "Saiberhaip" i *Samtiden* nr. 1/98. Tilgjengelig: <http://www.aschehoug.no/samtiden/9801/leder.html> [24.02.2000]
- Hylland Eriksen, Thomas (1999) "Stedlighet" i *Samtiden* nr. 2-3/99. Tilgjengelig: [http://www.aschehoug.no/samtiden/99\\_2-3/art1.htm](http://www.aschehoug.no/samtiden/99_2-3/art1.htm) [07.10.1999]
- Jackson, Mark m.fl. (1996) "Themes and Supplements: Computers" i *Digita Organiser for Windows* [CD-ROM, Windows] England: Black Horse House, Digita International Ltd
- Liestøl, Gunnar og Rasmussen, Terje (1998) "Prosjektbeskrivelse. Internett i endring. Samfunnsmessig og tekstuell dynamikk i Internettets tredje fase." Tilgjengelig: <http://www.media.uio.no/internettiendring/prosjekt/innhold.html> [16.11.1999]
- Mardam-Bey, Khaled (1999) *Khaled's Nutshell* Tilgjengelig: <http://www.mirc.co.uk/khaled> [30.09.1999]
- MSN Norge* (udatert) Tilgjengelig: <http://www.msn.no/homepage.asp> [18.10.1999]
- Munch, Espen (1998) "Venner på nettet?" i *Samtiden* nr.1/98. Tilgjengelig: <http://www.aschehoug.no/9801/munch.html> [24.02.2000]
- Nokia* (2000) Tilgjengelig: <http://www.club.nokia.no> [13.03.2000]
- Reid, Elisabeth M. (1991) "Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat". Tilgjengelig: <http://www.people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis> [14.03.2000]
- Rheingold, Howard (1998) *howard rheingold's | the virtual community*. Tilgjengelig: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> [10.03.2000]
- Schjetne, Steinar (2000) "20.000 nordmenn er Internett-avhengige" i *Dagsavisen*, Oslo, 15. mars 2000, Tilgjengelig: <http://www.dagsavisen.no/innenriks/2000/03/459664.shtml>
- Stalder, Felix (februar 1998) "The Logic of Networks. Social Landscapes vis-a-vis the Space of Flows" i *CTHEORY*. Tilgjengelig: <http://www.ctheory.com/r46.html> [04.04.2000]
- Undernet User Committee (1997) "Interview with Jarkko Oikarinen" Tilgjengelig: <http://www.user-com.undernet.org/promotions/logs/jarkko.html> [23.02.2000]
- Undernet User Committee (1998) "A Decade of IRC: Family and Friends Forever" Tilgjengelig: <http://www.user-com.undernet.org/promotions/logs/decade.html> [23.02.2000]
- Vonck, Tjerk (1999) "IRC Frequently Asked Questions" Tilgjengelig: <http://www.mirc.co.uk/>

ircintro.html, side 1-19 [16.11.1999]

Weinreich, Frank (1997) "Establishing a point of view toward virtual communities" i  
*Computer-Mediated Communication Magazine*, feb. 97. Tilgjengelig: <http://www.december.com/cmc/mag/1997/feb/wein.html> [09.11.1999]  
*Welcome to the Undernet* (1998) Tilgjengelig: <http://www.se.eu.undernet.org> [1.12.1999]  
*Yahoo!* (2000) Tilgjengelig: <http://www.yahoo.com> [13.01.2000]

### **Andre kilder**

*The Shop Around the Corner* (1940) Regi: Lubitsch, Ernst (amerikansk)  
"Norge i dag" (20.3.2000) *NRK1*, NRK Fjernsynet; Hordaland  
"Wok" (09.12.1999) *NRK P2*, NRK Radio; Oslo  
*You've got m@il* (1998) Regi: Ephron, Nora (amerikansk)

\*\*\*

My main statement is that it does not really matter if you believe that this world, or any of its features, is new or not. My analysis stands by itself. This is our world, the world of the Information Age. And this is my analysis of this world, which must be understood, used, judged, by itself, by its capacity, or incapacity, to identify and explain the phenomena that we observe and experience, regardless of its newness. After all, if nothing is new under the sun, why bother to try to investigate, think, write, and read about it (Manuel Castells [1998] 2000:356)?