

Mot cyberrymden – och vidare

Etnologisk och folkloristisk IT-forskning på frammarsch

MAGNUS BERGQUIST är fil.dr i etnologi och verksam vid Viktoriainstitutet, ett tvärvetenskapligt IT-forskningsinstitut i Göteborg. Forskningsområden är bland annat framtiden som kulturfenomen, kunskapsorganisationer, vardagsinformatik och nätkulturer.

Under senare år har det utvecklats ett intresse bland etnologer och folklorister att forska om fenomen som kan relateras till nya informationsteknologier (IT) och till begreppen kunskaps- och informationssamhälle. Forskningen är vid och innefattar allt från studier av Internet till datorstödd undervisning, nya former för samarbete och användning av mobiltelefoner.

Det är inte svårt att tycka att IT är ett nytt område inom etnologi och folkloristik. Redan ordet informationsteknologi är framtidsinriktat genom att det ofta kapslas in i tal om hastighet och snabb förändring (jfr Willim 1999). Här gäller det dock att inta ett kritiskt förhållningssätt. När det handlar om IT finns en uppenbar risk att även forskarna blir offer för den massiva retorik som omgärdar informationsteknologin. Är det nya så nytt egentligen? En viktig forskningsuppgift är att skapa distans till talet om IT och informationssamhället genom att dekonstruera det, försöka komma underfund med hur det är uppbyggt och undersöka de sociala världar där talet skapas (jfr Bergquist 1999).

Etnologi och folkloristik är ämnen som kan ge viktiga bidrag till detta forskningsområde vilket länge dominerades av teknikorienterade discipliner i kombination med medialt producerade bilder. I media tenderar diskussionen om IT att polariseras mot överdrivet positiva eller negativa ställningstaganden. Här finns en koppling till det slags polarisering Karl Mannheim en gång benämnde utopisk kontra ideologisk. Den utopiska positionen innebär att dess företrädare endast ser tecken, spår och tendenser som pekar mot en radikal förändring mot det de förespråkar. Den ideologiska fungerar på motsatt sätt genom att fokusera sådant som tycks visa att ingen förändring är att

skönja (Mannheim 1929/1998). I förhållande till dessa positioner har etnologin, med dess vilja att se traditioner i det snabbt föränderliga, och förändringar i det till synes statiska och oföränderliga, möjlighet att lämna nyanserade bidrag.

IT är på ett förrädiskt sätt både känt och främmande på samma gång. Utmaningen är att undersöka nya fenomen, pröva nya teorier och utveckla metoder på ett för ämnet relevant och intressant sätt. En intressant tendens är att IT-forskningen även tycks fungera som ett sätt att återupptäcka teorier och metoder genom att de placeras i nya sammanhang. Teoretiska utgångspunkter och metodiska grepp kan få en helt ny mening när de konfronteras med informationsteknologi som empiriskt fält, något jag återkommer till längre fram.

IT SOM FORSKNINGSFÄLT

En av de viktigaste frågorna att diskutera är hur IT som etnologiskt och folkloristiskt forskningsområde bör konstrueras. Här verkar råda oklarhet. Forskningen präglas av en rad infallsvinklar, både empiriskt, metodiskt och teoretiskt, och det saknas en forskningstradition, en överenskommelse om hur IT bör kontextualiseras. Detta har varit och är positivt. Man fastnar inte i invanda handgrepp utan kan se nya möjligheter. Det har också lett till att en rad tvärvetenskapliga forskningsinitiativ tagits och olika ämnestraditioner blandats på ett fruktbart sätt.

Samtidigt ska man inte glömma möjligheten att fenomenet i sig skapar denna osäkerhet. IT är undflyende och svårbemästrat. Det ter sig "amöbalikt" genom att ständigt ändra sig, anta nya former och verka undflyende när det ska problematiseras.

Vad är, till exempel, egentligen en dator? För att bara nämna tre internationellt etablerade forskningsinriktningar kan datorn låta sig problematiseras som både en artefakt, ett kommunikationsmedium och en maktstrategi.

När den ses som en artefakt är det själva maskinen, tinget – datorn – som fokuseras. Den har en historia, ett formspråk, en semiotisk bestämning. Genom sin historia kommer artefakten också att konstrueras socialt och definieras in i ett större meningsrum. Vissa människor gör anspråk på att ha tolkningsföreträde och anser sig veta hur tekniken ska eller inte ska användas (jfr Marvin 1988). Internationellt finns förebilder för denna typ av analyser inom det forskningsfält som kallas Science Technology Studies (STS) (Bijker m.fl. 1987/1994). Datorn som retorik och diskurs formar föreställningar om hur man kan tänka kring IT (t.ex. Johansson 1997). Fördelningen av artefakterna klass- och könsmässigt, regionalt, nationellt och globalt kan också dras i olika riktningar. Studier av den politiska retoriken kring bredband eller kommunala satsningar på IT skulle kunna vara exempel på denna typ av forskning.

Som kommunikationsmedium betraktat blir datorn något individer kan skapa identitet med genom att äga och använda, eller genom att uttrycka sig med hjälp av. Själva datorn som ting ter sig mindre intressant i detta perspektiv. Den är en kommunikationskanal bland andra, som både liknar och skiljer sig från existerande kanaler (tv, radio, telefon). Datorn kan vara en envägskanal för masskommunikation, exempelvis i form av web-sidor, tvåvägskommunikation i egenskap av e-post, eller många-till-många-kommunikation såsom chat och diskussionslistor. En annan skillnad är huruvida kommunikatio-

nen är synkron respektive asynkron. Betoningen läggs ofta på formerna för interaktivitet i de världar som görs tillgängliga med hjälp av texter, bild och ljud. Mycket av den forskning som ryms inom Computer Mediated Communication (CMC) hamnar i denna nisch. Ofta fokuseras identitet, skapandet av sociala relationer, och förändrade villkor för socialitet, identitet och kulturbyggande (t.ex. Johansson 2000, Herring 1996, Stuedahl 1996, Fornäs 1997, Svenningsson 1999).

IT kan också betraktas som en del i en samhällelig struktur eller som en bland flera mediatorer vilka har en relation till och organiserar aktörers handlingar. Inom den teoretiska tradition som kallas Actor Network Theory (ANT) betonas teknikens tvingande och organiserande dimension (Latour 1998, Law & Hassard 1999). En viktig poäng är att se både människor, teknologi och artefakter som olika aktörer i det spänningsfält som blir till då dessa interagerar med varandra. Det blir ett sätt att komma ifrån bildandet av förenklade subjekt–objekt relationer. Därmed får man syn på teknikens aktiva roll som medkreatör av sociala och kulturella system och relationer, men också hur ideologier paketeras till system och applikationer vilka ger – mer eller mindre synliga – anvisningar till brukaren. Likaväl som att människor agerar utifrån ideologier och värdesystem, kan ideologi förpackas i form av en teknologi vilken fungerar som intermediator i konstruktionen av relationer mellan människa och teknik, eller människor emellan. Intressant är hur överföringsprocesserna går till (jfr Dagny Stuedahls artikel i detta nummer av *Kulturella Perspektiv*).

Historiskt går det att se hur tankar om, en gång skapade för att organisera relationer i en värld utan IT, överförs till den nya

teknologin. Men också hur den analoga världen implementeras digitalt. Att gränssnitten i dagens datorer rymmer en ideologi hämtad från kontorsvärlden är en ofta påpekad omständighet. Fönstret mot användaren hämtar sitt bildspråk från kontorsarbetsplatsen med skrivbord, mappar och dokument. Många applikationer uttrycker också ett effektivitets- och rationalitetstänkande som hör fabriks- och kontorsarbete till.

Ett konkret exempel på hur tankar från det tidiga industrisamhällets kontorsvärld överförts till informationsteknologin, och därmed kommit att strukturera IT-användning, är det system för internkommunikation som kom att kallas "memo". Memo som koncept och praktik utvecklades med den ökande kontoriseringen åren kring sekelskiftet 1900. Ökad byråkrati ställde krav på en mer effektiv internkommunikation (Yates 1989:95ff). En standardiserad blankett med fördefinierade rubrikfält utvecklades. På så vis garanterades att informationen både producerades och lästes på ett rationellt sätt. Memot hade olika grad av fördefinierade kategorier. Som minst fanns ett fält där rubriken kunde skrivas in, men det kunde också finnas ett antal rutor med redan bestämda ämnen där avsändaren hade att kryssa för det som verkade mest relevant. På liknade vis fanns fält för avsändare och mottagare. Utöver detta kunde det också finnas ett fält för mer "fria" textmeddelanden där ärendet preciserades eller kompletterande information skrevs ned. Mottagaren kunde därmed lättare orientera sig i informationsflödena, antogs det.

Den andra delen i detta system för rationell och resultatriktad hantering av internkommunikationen var de nya sätt att lagra information som utvecklades. När arkivskåpen lanserades runt sekelskif-

tet sågs det som ett helt system för lagring av information. Registerkort kombinerat med olika fack skulle tillförsäkra att den samlade informationen på ett enkelt sätt kunde göras både överskådlig och tillgänglig vid senare tillfällen. Memo-principen i kombination med arkivering var naturligtvis inte bara begränsad till kontorsvärlden. Inom sjukvården kan remissen ses som en liknande intern kommunikationsform läkare emellan. En motsvarighet inom folklivsforskningen skulle kunna vara dokumentation och arkivering av folkminnen där uppteckningar rubriceras enligt vissa fördefinierade kategorier för att sedan sorteras i arkivskåp.

När den elektroniska internkommunikationen utvecklades kom den i mångt och mycket att följa dessa principer. I Sverige var Volvo tidigt ute när man i början av 1980-talet beslutade sig för att införa ett elektroniskt system för internkommunikation. Systemet fick träffande nog just namnet MemoTM och hämtade flera funktioner och principer från den äldre pappersbaserade form för internkommunikation som Yates beskrivit (Bergquist & Ljungberg 2000). Här fanns de fördefinierade fält för avsändare, mottagare, rubriker och meddelanden som kännetecknade det pappersbaserade memot, och datorns hårddisk fick fungera som arkivskåp i vilken meddelandena lagrades för framtida återbruk.

I dag har e-post blivit den förmodligen vanligaste formen för asynkron elektronisk kommunikation, både internt i organisationer, mellan organisationer och mellan privatpersoner. I flera av dessa sammanhang finns inte de krav på effektivitet och överblick som en gång motiverade utvecklar av memo-konceptet. E-post skapades utanför företagsvärlden. Ändå kan vi se hur memo-tankar genomsyrar även

e-post med dess fördefinierade fält för avsändare och mottagare samt det fält för ämne (subject) som finns på i stort sett samtliga e-postapplikationer som är vanligt förekommande i dag. Likaså är det strukturerade lagringstänkandet centralt: breven fördelas automatiskt i inkorgar, utkorgar och korgar för utkast och skickade brev. Mottagna elektroniska brev kan lagras i namngivna mappar som användaren skapar i sitt elektroniska arkivskåp, där rubrikerna fungerar som registerkort.

På så sätt kan man säga att e-post uppmuntrar till en slags kontorisering av kommunikationen, oavsett i vilket sammanhang den sker. Om man inte väljer ett ämne för sin e-post kommer en ruta prompt upp och frågar om man verkligen ska skicka meddelandet utan att först ange ett ämne. Även om inte teknologin alltid tvingar oss att agera på ett visst sätt, är det oftast bekvämast att agera enligt de principer som ligger bakom designen.

METODISKA ÖVERVÄGANDEN

IT öppnar upp en rad nya situationer för själva fältarbetet. Genom Internet har det till exempel blivit möjligt att bedriva fältarbete på annorlunda sätt än tidigare. Det är i dag möjligt att, med relativt enkla medel, göra europeiska eller till och med globalt jämförande studier. Samtidigt väcker Internetstudierna frågor om vad det egentligen är som studeras.

Hur ska Internet betraktas? Ska vi se det som något virtuellt (i betydelsen "nästan verkligt"), eller som en egen social verklighet jämförbar med den "vanliga" sociala världen, vilken i Internetsammanhang ofta benämns IRL (In Real Life)? Det fanns – och finns fortfarande – en tendens att betrakta Internet som en

andrarangens värld eller som en dålig kopia av den "riktiga" världen (vilken ibland också kallas "The Meat World" – "Köttvärlden" – av Internetentusiaster som vill göra gällande att den "riktiga" världen i själva verket är en dålig kopia av Internet, som står för det autentiska och sanna). En anledning till denna dikotomisering är att den tidiga Internetforskningen hade karaktären av offentlig debatt där subjektiva argument, mer än empiriska studier, användes för att rättfärdiga den egna ståndpunkten. Det blev då framför allt skillnaderna mot den "vanliga" världen som betonades. Efter denna första entusiastiska och expansiva fas kom forskningen mer att handla om att knyta an IT-forskningen till ämnestraditioner och etablerade teorier och metoder för att mer systematiskt kunna diskutera sambanden mellan individ, samhälle och teknik. Nu började man i stället uppmärksamma hur kända fenomen och analytiska kategorier återskapas på nätet, men utifrån den digitala världens förutsättningar. Det finns med andra ord ett intresse för att betrakta IT med ganska "konservativa" ögon. För etnologin skulle det betyda ett intresse för hur till exempel "klassiska" analytiska kategorier som tid, rum och social miljö är giltiga i den virtuella världen, som tidigare ofta beskrivits som uttryck för avsaknaden av dessa dimensioner. Hur reproduceras eller omskapas kategorier som kropp, kön, etnisk eller nationell tillhörighet i den virtuella verkligheten?

Lokalsamhällestudierna har kritiserats kraftigt i 1980- och 1990-talens representationskritiska debatt. Samtidigt kan man konstatera att community-begreppet har fått en renässans i IT-forskningen. Men inte den slags geografiskt bestämda community-studier som Robert Redfield en gång gjorde och som kom att inspirera till

en rad etnologiska lokalsamhällestudier (Redfield 1955), utan i form av studier av virtuella intressesamhällen som organiseras med hjälp av globala nätverk (Sudweeks m.fl. 1998, Kim 1999, Smith & Kollock 1999, Preece 2000).

Det förvånar och väcker nyfikenhet att, när hela världen tycks ligga ett klick bort och människor har möjlighet att skapa helt nya typer av sociala relationer, beter de sig på ett sätt som bäst kan beskrivas med en begreppsapparat som många trodde hade tjänat ut sin roll. Men detta perspektiv ska naturligtvis inte överdrivas. En anledning att community-perspektivet vunnit genklang är att dessa virtuella lokalsamhällestudier är en reaktion mot de tidiga beskrivningarna av det virtuella livet som totalt gränsöverskridande där identiteter antas formas helt fritt från begränsningar kopplade till rummet (Jones 1998).

ETNOGRAFI OCH NETNOGRAFI

En annan fråga av metodisk art som aktualiserats är vad det traditionella fältarbets ansikte-mot-ansikte möten egentligen är värda i metodiskt hänseende (jfr Hakken 1999). När människor interagerar, samarbetar, delar kunskaper och arbetar tillsammans utan att någonsin mötas blir det kulturellt delade i huvudsak det som finns på nätet. Det enda de vet om varandra är det de får reda på den vägen. Naturligtvis upphör inte förmedlingsvägarna mellan den virtuella tillvaron och den IRL att existera. Men vad betyder den nya dimension av tillvaron som skapats med hjälp av de möjligheter Internet gett upphov till, och hur ser förmedlingen av kommunikationsformer och interaktion ut mellan nättillvaron och den utanför (jfr Markham 1998)? Etnografiska ansatser

Författaren utlagd på nätet.

har traditionellt förordats genom den närhet som deltagande observation ger. En grupps aktiviteter blir möjliga att förstå genom att forskaren närmar sig gruppen med ambitionen att försöka reducera distansen mellan sig själv och de andra. Vad är att betrakta som närhet när vi gör etnografiska studier på nätet? Att förstå en kultur från "the practitioners' point of view" blir något annat när studierna görs på Internet i förhållande till ansikte-mot-

ansikte studier. Jag menar att det är möjligt att skilja på olika former av, till exempel, deltagande observation och intervju beroende på genom vilket medium informationen silas.

Ett sätt att särskilja metoderna är att använda begreppen "etnografi" och "netnografi". De kan fungera som uttryck för olika metodiska ramverk vid skilda typer av fältarbeten, beroende på om det huvudsakliga insamlingsarbetet sker IRL eller

via olika kanaler på Internet. Det blir särskilt påkallat i studier där forskaren intresserar sig för jämförelser och förmedlingar mellan dessa dimensioner av tillvaron.

För att ta ett exempel: deltagande observation innebär att forskaren försöker interagera med människor och delta i olika aktiviteter som verkar centrala i det fenomen man försöker beskriva och förstå. Motsvarigheten till deltagande observation är att "surfa" runt på olika sidor och samla information, men också att interagera med andra användare i chat-forum, med hjälp av diskussionslistor eller genom att delta i MUD:s (Multi User Dungeons) eller liknande online-världar.

Att surfa kan ses som netnografins motsvarighet till flanerandet som metod vid utforskning av aktiviteter i det offentliga rummet. Flanören har beskrivits som en social kategori och flanerandet som en social aktivitet vilka hör ihop med uppfattningen om och användandet av det moderna urbana rummet (Featherstone 1998, jfr Kopomaa 2000). Men flanerandet kan också vara en metod för att utforska sådana aktiviteter.

Sättet att röra sig "runt" på Internet sker ofta, i varje fall inledningsvis, genom att forskaren surfar och följer länkar och uppmaningar som finns på olika hemsidor på ett sätt som struktureras av den information man träffar på under resans gång. Fältarbetet utvecklas därmed på ett sätt som närmast kan beskrivas som associativt.

Att komma in i en nätkultur börjar inte sällan med en heuristisk rörelse på jakt efter det som verkar vara centralt i den värld man intresserar sig för. Efterhand blir vissa motiv mer centrala än andra och tematiseringen börjar ta form.

Genom att på detta sätt bli en "lurker" – en som ser men inte ses – skapas en rela-

tion till forskningsfältet och de människor som befolkar det på ett sätt som inte är möjligt med hjälp av traditionell observation. Forskaren kan bli den fluga på väggen som normalt inte är möjligt vid observation IRL. Samtidigt uppstår frågor om forskningsetik. Är det försvarbart att inta lurkerns position? Det är inte oproblematisk att ge sig in bland chattar, diskussionslistor, hemsidor och MUD:s och bedriva fältarbete. Var går till exempel gränsen mellan privat och offentligt? Att ett empiriskt material är tillgängligt via Internet är det inte detsamma som att "informanten" ger forskaren tillåtelse att använda det för forskningsändamål. De etiska överväganden som dessa typer av fältarbeten kräver har nyligen börjat diskuteras och ingen egentlig praxis har ännu utbildats, vilket gör ämnet angeläget att diskutera.

FORSKARENS ROLL

Som synes är gränserna mellan olika forskningsansatser rörliga och delvis överlappande. Detta skapar en osäkerhet kring vad det egentligen är som ska utforskas och, som en följd av det, på vilket sätt. Ett sätt att få bukt med denna osäkerhet är att försöka placera in IT i ett mer övergripande sammanhang genom att ställa frågan om vad som är de relevanta måttstokarna för analysen. Infallsvinkeln är kanske mer avgörande än det fenomen man har framför sig, och därmed den vetenskapliga kontext man ska förhålla sig till. En följd av detta är att etnologer som forskar om IT inte nödvändigtvis delar intresse även om de relaterar till fenomen som har med datorer att göra. Samtidigt ska det konstateras att detta är en generell utveckling. Forskare tenderar att organi-

sera sig teoretiskt och empiriskt snarare än ämnesmässigt.

IT-forskning är ännu ett relativt nytt spår i etnologin vilket leder till samarbete över ämnesgränser. IT-intresserade etnologer tycks i dag i första hand verka i tvärvetenskapliga sammanhang, inspirerade av flera discipliner vid sidan av det egna ämnet. Det finns en öppenhet för nytänkande.

Men det finns också en påtaglig vilja att skapa kunskap som är handfast användbar (inte bara intellektuellt stimulerande), t.ex. genom att adressera designproblematik, användarstudier och organisatoriska aspekter av hur IT-satsningar implementeras och förändrar verksamheter (t.ex. Andersdotter 1999, Bergquist & Ljungberg 2000, jfr Orr 1996).

Från andra ämnen finns ett intresse för etnografiska studier. Inom området CSCW (Computer Support for Collaborative Work, eller Datorstöd för Samarbete) görs studier av arbete och samarbete baserat på etnografiska studier av hur människor arbetar med eller utan IT. Forskare arbetar designorienterat och försöker utveckla en forskningsinriktning som gör det möjligt att konkret bidra med ny kunskap i samband med IT-utveckling av nya system, applikationer och användningsområden (Hughes m.fl. 1995). Här används metoder som etnologer är väl förtrogna med, men det görs ofta på ett sätt som etnologer varit kritiska till under senare år.

Undersökningarna görs utifrån en "naiv" tro på att det går att lära sig något om verkligheten enbart genom att iaktta den. Detta kan jämföras med den självkritiska uppfattning som dominerat ämnet under senare år, där den etnologiska kunskapens möjligheter att nå reell kunskap om verkligheten bortom diskursernas ho-

risont ifrågasatts. Hur ska etnologer och folklorister ställa sig till detta? Kan IT-forskningen vara en väg att nå en teoretisk position där det blir möjligt att finna ett konstruktivt sätt att relatera erfarenhet och diskurs till varandra utan att den ena ses som överordnad eller uteslutande den andra?

ETNOLOGISK OCH FOLKLORISTISK IT-FORSKNING PÅ FRAMMARSCH

Efter den första generationens "vilda" försök att teoretisera IT (i vilka etnologin och folkloristiken egentligen aldrig varit involverade) ser vi nu en mer "sansad" typ av forskning där dessa discipliner har möjlighet att både ta intryck och lämna nyanse-
rande bidrag.

De många tvärvetenskapliga ansatserna tyder på att IT-forskare gärna överskrider traditionella ämnesgränser där forskningsproblemen samlar forskare från olika håll. Detta kommer antagligen att påverka hur forskningen inom detta fält utvecklas. Fördelarna är många, men det är också viktigt att ibland sluta sig in mot det egna ämnet för att hämta upp en disciplinär historia och föra diskussioner kring vad det innebär att göra etnologisk och folkloristisk IT-forskning.

Det har funnits en ganska stor fokusering på IT:s roll i arbetsliv, organisationer, myndigheter och i den politiska och massmediala retoriken. Det växande intresset för användarstudier innebär en möjlighet för etnologin då det härigenom aktualiseras frågeställningar kring hur IT bryter in i vardagen.

Det är i skärningspunkten mellan till exempel arbete/fritid, privat/offentligt, nytta/nöje och taktilt/virtuellt som IT blir ett analytiskt spänningsfält eftersom det

ofta fungerar medierande mellan olika områden av vardagen samtidigt som det omskapar sådana kategorier vilka betraktats som självklart sammanhållna eller åtskilda.

En av de stora utmaningarna är studiet av Internet som kulturfenomen. Med Internet blir det möjligt för den enskilde att presentera sig själv för världen liksom att kunna stå i daglig kontakt med andra människor oavsett geografiskt avstånd (Jones 1999). Nya rörelser, associationer och fenomen uppstår. Gränserna mellan hem och yttervärld, det lokala och det globala, raderas, men återuppbyggs också på nya sätt.

Ett spännande område att undersöka är hur lokala praktiker globaliseras och hur det virtuellt gränslösa fogas in i det vardagliga och taktila (jfr Miller & Slater 2000).

LITTERATUR

- Andersdotter, Gunnel, 1999. "Konsten att göra det osynliga synligt. Om mjukvarudesigners arbete." I: Fägerborg, Eva & Westergren, Christina (red.), *Mus och människa. Om IT som kulturellt fenomen*. Stockholm: Nordiska museets förlag.
- Bergquist, Magnus, 1999. "Framtiden går på utställning. Om utopins lätthet och materiens tröghet." I: Fägerborg, Eva & Westergren, Christina (red.), *Mus och människa. Om IT som kulturellt fenomen*. Stockholm: Nordiska museets förlag.
- Bergquist, Magnus & Ljungberg, Jan, 2000. "Communication. From management to organizing." I: Braa, Kristin; Sørensen, Carsten & Dahlbom, Bo (eds.), *Planet Internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Bijker, Wiebe E.; Hughes, Thomas P. & Pinch, Trevor, 1987/1994. *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology*. London: MIT Press.
- Featherstone, Mike, 1998. "The Flâneur, the City and Virtual Public Life." I: *Urban Studies*, 35.
- Fornäs, Johan, 1997. "Digitaliserade meningsvävar. Musik, estetik, identitet och interaktivitet i nya medieformer." I: *Kulturella Perspektiv – Svensk etnologisk tidskrift*, 2:1997.
- Hakken, David, 1999. *Cyborgs in Cyberspace? An Ethnographer Looks at the Future*. New York: Routledge.
- Herring, Susan C. (ed.), 1996. *Computer-mediated Communication. Linguistic, Social, and Cross-cultural Perspectives*. Philadelphia: J. Benjamins.
- Hughes, John m.fl., 1995. *Field Studies and CSCW. The COMIC Project*, Esprit Basic Research Action 6225, Lancaster University, UK.
- Johansson, Barbro, 2000. *Kom och åt! Jag ska bara dö först. Datorn i barns vardag*. Göteborg: Etnologiska föreningen i Västsverige 31.
- Johansson, Magnus, 1997. *Smart, Fast and Beautiful. On Rhetoric of Technology and Computing Discourse in Sweden 1955–1995*. Linköping: Linköping Studies in Art and Science.
- Jones, Steven G. (ed.), 1998. *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Jones, Steve (ed.), 1999. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Thousand Oaks: Sage.
- Kim, Amy Jo, 1999. *Community Building on the Web. Secret Strategies for Successful Online Communities*. Harlow: Addison-Wesley.
- Kopomaa, Timo, 2000. *The City in Your Pocket. Birth of the Mobile Information Society*. Helsinki: Gaudeamus Kirja.
- Latour, Bruno, 1998. *Artefaktens återkomst. Ett möte mellan organisationsteori och tingens sociologi*. Stockholm: Nerenius & Santerus.
- Law, John & Hassard, John, 1999. *Actor Network Theory and After*. Oxford: Blackwell.
- Mannheim, Karl, 1929/1998. *Ideology and Utopia*. London: Routledge.
- Marvin, Carolyn, 1988. *When Old Technologies Where New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. New York: Oxford University Press.
- Markham, Anette N., 1998. *Life Online. Researching Real Experience in Virtual Space*. Oxford: Altamira Press.
- Miller, Daniel & Slater, Don, 2000. *The Internet. An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- Orr, Julian E., 1996. *Talking about Machines – An Ethnography of a Modern Job*. Cornell University Press.
- Preece, Jenny, 2000. *Online Communities. Support-*

- ing *Sociability, Designing Usability*. New York: Wiley.
- Redfield, Robert, 1955. *The Little Community. Viewpoints for the Study of Human Whole*. Chicago.
- Smith Marc A. & Kollock Peter (ed.); 1999. *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Stuedahl, Dagny, 1996. *Kyberlore & kyberidentitet. Om identitetsskapning på internettet*. Oslo: Institutt for Kulturstudier, seksjon for folkloristikk, Oslo universitet.
- Sudweeks, Fay; McLaughlin, Margaret & Rafaeli, Sheizaf (ed.), 1998. *Network and Netplay. Virtual Groups on the Internet*. Menlo Park: MIT Press.
- Svenningsson, Malin, 1999. "Cybermöten. Om chatt som arena för kontaktskapande." I: Fägelborg, Eva & Westergren, Christina (red.), *Mus och människa. Om IT som kulturellt fenomen*. Stockholm: Nordiska museets förlag.
- Willim, Robert, 1999. "Semi-detached. Computers and the aesthetic of ephemerality." I: Lundin, Susanne & Åkesson, Lynn (red.), *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press.
- Yates, JoAnne, 1989. *Control through Communication: The Rise of System in American Management*. Baltimore: Johns Hopkins.

SUMMARY

Cyberspace and Beyonds: Ethnologists and Folklorists Doing IT-research

The article gives an overview of the development of ethnologic and folkloristic research in the area of information technology (IT) use and relates this to international research agendas in different communities. It is argued that IT-research opens up for new empirical, methodological and theoretical issues, as well as makes it possible to rethink established – and sometimes revitalise abandoned – concepts and ideas. Ethnologic and folkloristic IT-researchers are influenced by a wide variety of disciplines, which vitalise discussions, but sometimes tend to restrain research in progress since other disciplines have a longer tradition in doing IT research. The use of IT in everyday life and studies of emerging communities and associations on the Internet are put forward as important and interesting fields of investigation for the future.