

Cyberdrömmar och IT-varld

AV ORVAR LÖFGREN OCH MAGNUS WIKDAHL

*f*rihet, Jämlikhet, Internet, stod det i augusti 1996 på annonsplacatet i Telias stora kampanj. Åttio år tidigare försäkrade det amerikanska telefonbolaget AT & T att den nymodiga telefonen var ett demokratins redskap: den bär både barnets och den vuxnes röst med samma hast och målmedvetenhet (Fischer 1992:2). Båda dessa IT-företag försäkrade såväl 1916 som 1996 att den nya revolutionerande tekniken skulle krympa och samtidigt knyta samman nationen.

I forskningen kring "det nya informationssamhället" finns ofta en nuets hemmablindhet och aningslöshet. Betoningen ligger på den nya teknikens unika möjligheter. Inom en snar framtid förväntas vår för många att kommunicera intensifieras och multipliceras — på gott och ont.

Det är uppenbart att den digitala tekniken ger människor nya informations- och uttrycksmöjligheter. Men samtidigt kan det vara nyttigt att stanna upp ett tag inför denna förväntade revolution. Människor har alltid kommunicerat med varandra och alla förutvarande samhällen skulle också kunna kallas för informationssamhällen. Varje samhällsgemenskap rymmer sitt specifika kommunikationsbehov och skapar ur detta sina egna medieredskap. Vari består då det nya? Vilka kvaliteter rymmer "det nya informationssamhället" som de förutvarande saknade?

Med dessa jämförande frågor som grund kan man kanske bryta hemmablindheten.

Ett viktigt etnologiskt bidrag i IT-forskningen är att skapa en större historisk medvetenhet (och eftertanke) om de sätt på vilka ny informationsteknik och nya medier förändrar ett samhälle och hur denna förändring omges med både förväntan och farhågor.

För etnologer innebär IT-fältet nya utmaningar — såväl teoretiskt som metodologiskt. Samtidigt som det finns ett behov av etnologiska och kulturvetenskapliga perspektiv i debatten är det uppenbart att studier på ett expansivt fält som detta radikalt kan omdefiniera den kulturteoretiska begreppsapparaten.

Mycket av den aktuella IT-forskningen rör sig på ett övergripande och diskursivt plan. Med breda penseldrag målar man upp det framväxande informationssamhället och de effekter som detta kommer att få på våra framtida levnadsvillkor. Dessa framtidsbilder präglas — som prognoser brukar göra — mera av förhoppningar än av slutgiltiga sanningar. Det enda vi verkligen vet om IT-samhället är att det inte kommer att se ut som man förutspår, och detta genom det enkla faktum att det först måste göras — med allt vad det innebär — innan man kan säga att det realiserats.

"Det nya informationssamhället" befinner sig i vardande, och i denna tillblivelseprocess är förvisso förutsägelserna om detta samhälle inte oväsentliga. Men talet måste ställas emot handling och handling mot tal,

och det är kanske här som den teoretiska utmaningen ligger.

Kommunikation och sinnlighet

Rådbråkar man sin ordbok får man veta att ordet kommunikation kommer av det latinska verbet *communicare*, vilket ordagrant betyder "att göra gemensam". Kommunikation handlar alltså om att skapa samband mellan människor; det är något som naturligtvis kan göras på många olika sätt, men utifrån ett kulturvetenskapligt perspektiv handlar kommunikation i första hand om att ge tankar och erfarenheter en gestalt så att de blir tillgängliga — för en själv och för andra.

Med en annan formulering kan man säga att kommunikation handlar om att uttrycka och att göra intryck. Grundvalen för all kommunikationsteknik blir då möjligheten att sinnliggöra; vilket naturligtvis begränsas av människans perceptuella förmåga och därför måste relateras till vad som kan uppfattas via syn, hörsel, känsel osv. Kommunikationsteknik — eller informationsteknik om man så vill — handlar om att förvandla tankar och erfarenheter till budskapsbärande signaler som kan uppfattas av sinnen.

Ulf Hannerz har pekat ut medierna som "kulturens särskilda teknologi" (jfr Hannerz 1990). Varje samhälle, varje kultur utvecklar sina egna kommunikationsmöjligheter, sin egen informationsteknik och sina egna medieformer för att skapa samband och sammanhang i vardagen. Tillsammans strukturerar och avgränsar de denna vardag genom att skapa öppenhet och slutenhet, närhet och distans, rum och rymd etc.

Det nya informationssamhället innebär en kommunikativ förnyelse. Den digitala, databaserade tekniken ökar kommunikationsflödets hastighet och möjliggör en mer komplex användning av medierna. Gammal och ny teknik syntetiseras och nya medie-

former uppstår. Medvetenheten om kommunikation och kommunikationsmöjligheter ökar också genom en kraftigare samhällelig fokusering på detta område.

Utforskandet av denna nya kommunikativitet bäddar för en mera initierad diskussion, där sinnliggörandets och gestaltandets problematik kommer i fokus. En sådan forskning öppnar också för en diskussion kring olika mediers kvalitativa egenart och det kommunikativa spelet mellan skilda medier.

Här finns också utrymme för en diskussion om vad som händer när ny teknologi introduceras och provas i praxis, då förutsättningarna för tidigare former för öppenhet, närvaro och rumslighet ändras.

De vetenskapliga utmaningar som mötet med det nya informationssamhället innebär gäller också — som tidigare påpekats — våra arbetsmetoder. Etnografiska skildringar av denna nya samhällsordning är ännu relativt få. Om nu uttrycksformerna förändras, blir mer komplexa, och den kommunikativa medvetenheten hos människor ökar, ändras då inte förutsättningarna för ett etnografiskt arbetssätt? I vilken mån tvingas vi förändra vårt sätt att iakta och ompröva traditionella former för fältarbete och materialinsamling?

Vägar in i IT-världen

I mars 1997 samlades en grupp etnologer och medieforskare i Lund för att diskutera frågor som dessa. Mötets tema var "Kulturvetenskapliga perspektiv på IT", och sex av inläggen har vi samlat i detta nummer av *Kulturella Perspektiv*. Varje text utgör ett konkret exempel på hur man kan närma sig IT-världen, men ska också ses som inlägg i en teoretisk diskussion kring kommunikation och sinnlighet.

I *Telepaternas århundrade* analyserar Magnus Bergqvist de visioner som finns bakom

framväxten av en modern informationsteknologi. Ett viktigt tema i hans artikel är hur teknologiska visioner förhåller sig till den teknik som faktiskt realiserar.

Under rubriken *En längtan bortom maskinen* diskuterar sedan Per-Markku Ristilampi den strävan mot totala sinnesupplevelser och en gränslös interaktivitet som han menar präglar dagens informationsteknologi. Utgångspunkten för diskussionen är ett konstnärligt experimenterande med ny teknik och nya kommunikationsmöjligheter i syfte att återvinna närhet och taktilitet i en postmodern samhällssituation.

Johan Fornäs' bidrag *Digitaliserade meningsvävar* utvecklar tankar om lekens betydelse för att etablera nya kommunikativa sammanhang, samtidigt som han sätter in IT-tekniken i ett större, medialt sammanhang. Hans egen empiriska utgångspunkt är en pågående studie av karaokesång — en situation där man för en stund kan lämna det egna vardagsjaget och inför publik träda in i en virtuell artistroll.

Musiken är kanske det område där man tidigast utnyttjat den databaserade tekniken och experimenterat med nya uttrycksformer. Tydligast är detta inom syntmusiken, och i Robert Willims bidrag — *Tillbaka till framtiden* — beskrivs hur denna musikform förändrats i takt med den datatekniska utvecklingen. Willim visar hur oförutsägbart syntmusiken anpassat sig till teknologin, och hur den tekniska utvecklingen delvis tvingats ge efter för syntmusikernas egensinne.

Gunnel Andersdotter arbetar som etnolog och lärare på en datologisk institution, samtidigt som hon forskar kring IT. Hon gör ett snabbporträtt av en folkloristisk figur, *Datanörden*, i den mest pojktunga av medievärldar.

I det sjätte bidraget "*Var god dröj!*" — *telefonister som kuggar i ett maskineri* förflyttas vi tillbaka till seklets början. Göran Sjögård arbetar med ett projekt i Lund där han be-

skriver uppbyggnaden av det kommunikationssystem, som dagens IT-teknik fötts ur. Telefonen har på ett betydligt mer radikalt sätt än IT förändrat 1900-talets vardag. Men Telegrafverket kämpade med problemet att utveckla ett väloljat system utan tillgång på automatiserad teknik. Lösningen blev en kvinnlig arbetskår som skulle skolas in till att bli opersonliga kuggar i ett stort maskineri och samtidigt representera en mjuk serviceanda.

Så långt de olika bidragen. I det följande tar vi utgångspunkt i några av seminariets diskussionspunkter och anknyter dem till det projekt kring mediedrömmar och medievardag som vi nyligen börjat arbeta med i Lund.

Det är ett projekt som byggts upp kring tre utgångspunkter. Den första är ett brett mediebegrepp, där de nya informationsteknologierna ses som delar av ett omfattande mediesamhälle, där olika tekniker konfronteras och interagerar. En för snäv definition av IT kan få oss att glömma vardagliga kommunikationsformer som samspelar med mera iögonenfallande elektroniska medier, från telefonsvararen till gula Post-it-lappar.

För det andra finns det anledning att satsa på vardagsetnografiska studier av kommunikationsteknologiernas förankring i människors liv, studier som belyser utvecklingen utifrån olika positioner och perspektiv: från dem som introducerar och driver på IT-utvecklingen; från dem som "drabbas" av denna utveckling och tvingas anpassa sig till den; och från dem som bejakar den nya tekniken och som med hjälp av de nya kommunikationsmöjligheterna söker nya gemenskaper och sammanhang.

För det tredje kan man med ett historiskt och komparativt perspektiv problematisera nuets föreställningar och retorik kring IT-samhället, och analysera mönster i de långsamma introduktions- och rutiniseringsprocesser som varje ny teknik genomlöper. En

*God at His Computer. Det krävs att vi får rimliga proportioner på samtalet om det nya IT-samhället. ©Chronicle Features/
Far Works Inc.*

viktig fråga handlar om de sätt på vilka nya medier och kommunikationsteknologier förvandlas från utopi till vardagsrutin, naturaliseras till självklara element av våra liv. I efterhand kan vi se att många tekniker utvecklats längs helt andra vägar än vad man i pionjärskedets entusiasm eller ängslan kunde förutse. Det kan vi bland annat lära oss av telefonens historia. Troligen kommer vi att möta liknande överraskningar i dagens och morgondagens IT-världar.

IT som utopi och realitet

Jorden blir platt igen. Gamla hierarkier löses upp i interna eller globala nätverk. Hela kontinenter av information, nya marknader och kulturer väntar på platser med de mest underliga adresser. Möjligheterna verkar gränslösa för vår tids upptäcksresande, de som dristar sig att bryta upp och söka nya sätt att idka verksamheter... (Ur reklam för *Microsoft* 1997.)

Här en röst ur kören kring en utopi som lanseras med expressfart. Varje dag, ja nästan varje timme presenteras färiska rapporter från denna pågående kommunikationsrevolution och framväxande informationsteknologiska samhällsordning. Bakom retoriken finns stolta deviser om global förbrödring, kunskapsutveckling och fördjupad demokrati. Tonläget är entusiastiskt och ibland till den grad att rapportörerna har svårt att skilja mellan det som redan nu är verklighet, det som möjligen snart kan förverkligas, och vad man i framtiden hoppas skall bli möjligt att förverkliga. Det latentas blandas samman med det reella, och det reella med det latentas, som i varje god utopi (jfr Bergqvist 1996).

En viktig skillnad i lanseringen av IT-samhällets nya tekniker är att de omgärdats av ett intensivt mediebrus — marknadsföringskampanjer som inte varit möjliga vid tidigare teknikintroduktioner. Ett sätt att

problematisera det retoriska brus kring IT som i dag omger oss är att utveckla en jämförelse mellan telefonens och den datorbaserade kommunikationens introduktion och rutinisering. Ur ett komparativt perspektiv går det att urskilja mönster i de sätt på vilka nya teknologier introduceras, definieras och omformas.

I den första fasen står innovatörerna, entreprenörerna, distributörerna och krönikörerna i fokus, men även teknikens förhistoria. Varje nytt medium bygger på tidigare medieformer, lånar ofta dess begrepp och konceptualiseringar (jfr Ristilammi 1995). Det krävs även vissa erfarenheter och mental beredskap hos folk för att ett medium ska bli intressant (jfr Pile & Thrift 1996).

Om man hastigt tittar tillbaka på den nya databaserade informationstekniken så finner man det idémässiga ursprunget i en dunkel blandning av oförlösta kommunikationsteknologiska visioner, science fiction och en handfull vägledande "buzzwords", nyckelord som genom sin metaforik successivt gett visionen en tydligare gestalt och klarare inriktning (jfr Willim 1995).

Intressant är också hur dessa informationsteknologiska visioner adopterats av bredare befolkningslager, och inte minst hur IT-utopin tagits till hjärtat av våra makt-havare. På senare år har denna vision fått en kraftfull politisk uppbackning, som en rimlig väg ut ur den framtids pessimism som präglar vår samtid. Fokus har flyttats mot de elektroniska motorvägarna och internet, och stora satsningar har gjorts för att främja den informationsteknologiska revolutionen. Inte minst skolorna är i gång med att fostra den första IT-generationen. Mot bakgrund av detta kan man fråga sig varför just IT fått representera det framtida?

Varje nytt medium omges av vad mediesociologen Deirdre Boden (1994) kallat "over-sell": det är ingen ände på de positiva effekter den nya teknologin ska ha för sam-

hället, demokratin, den internationella förbrödringen, jämställdhet, skola, arbetsliv och fritid. Här skapas en speciell retorik, en teknikdyrkande genre med stark historisk kontinuitet. Vi möter den inte minst i dagens stora IT-mässor, som ibland kan få karaktären av väckelsemöten för att frälsa de ännu oinvigda. Intressant är även att se på den magiska aura som konstrueras kring det "mest moderna".

Varje ny kommunikationsteknologi omges av utopier och dystopier. Den nya tekniken förväntas skapa nya nätverk och gemenskaper, montera ner föråldrade hierarkier eller revitalisera gamla gemenskaper.

IT lanseras med föreställningen om att det ska bli ett demokratiserande medium: mer kommunikation, större närhet till beslutsfattare etc. Mycket av denna retorik handlar, som geografen Kevin Robins påpekat, om en nostalgisk dröm att återupprätta "den gamla närdemokratin", att skapa ett cybertorg där byborna möts för att dryfta gemensamma frågor och där de geografiska barriärerna bryts ned (Robins u.å.).

I en senare fas möter vi så besvikelsen, framförd som en kritik av radiosjukan, den fördummande TV-hysterin, telefonterrorn eller datormissbruket. Här kan vi iaktta pendelslagens förbannelse, lika översvallande som den första entusiasmen var, lika nedsablande kan kritiken, skepsisen och rädslan bli (jfr t.ex. Stoll 1996).

Själva den praktiska introduktionsfasen präglas av både lekfullhet och sakralisering. Den nya tekniken är fortfarande ett öppet fält, med många hugskott och experiment av möjliga användningsområden bland pionjärer och amatörer, men nyhetens aura innebär också en sakralisering av nya tekniker. Pionjärerna lyssnade på radio i givakt, ropade in i telefonen, satt blickstill framför tevens testbild eller besvarade ett e-mail ögonblickligen. I lekfullheten ingår även en magisk namngivningsrit. I televisionens

barndom kunde allt marknadsföras med prefixet TV, från tevekanor till tevesoffor. De senaste åren har vi upplevt ett ännu större överbud på cyber-sammansättningar. Men nyhetens behag försvinner snabbt. Om några år kommer det troligen att vara tunt med cyberord och cyberböcker.

Från telefonen till internet finns en föreställning om att tekniken totalt kommer att reorganisera tids- och rumsuppfattningar. En aspekt av denna förvandling är vad Paul Virilio (1996) har kallat snabbhetens politik: kommunikationsteknologins allt hastigare informationsflöden, med nya konstellationer av makt och maktlöshet som följd. Ett exempel utgör Kerns studie (1983) av hur telegrafens skapade kaos och stress i förspelet till första världskriget, ett annat är den datoriserade aktiehandelns blixtnabba reaktioner som ett av elementen i de senare årens börskriser. Hur går det till när en kommunikationsteknologi förvandlas från att vara "för snabb" till att upplevas som olidligt långsam? Otålighetens historia kan vi, som Göran Sjögård visar, följa redan hos telefonpionjärerna.

I ett senare skede blir tekniken integrerad i vardagen. Aktörer som staten och marknaden inser ofta efterhand att en massspridning kräver att mediet domesticeras och även "feminiseras". Så skedde med telefonen i USA (Marvin 1988) och med 1930-talets radio. Här finns en viktig genusaspekt att analysera. "Domesticeringen" kan ibland ses som en del av den avdramatisering och informalisering som nya medier genomgår. Deras aura förbleknar, de blir ofta till ett mycket oflekterat inslag i vardagen.

Mediebruket präglas i dag av en allt snabbare förslitning och omsättning. Viktigt är att granska marknadens behov av att bygga in en kulturell nötning, som kräver ständiga nyinvesteringar. Runt om på svenska vindar och förråd har varje epok samlat sitt teknologiska vrakgods, gamla skoldatorer som

nästan aldrig vidrörts, programvara som bara utnyttjats till en bråkdel av sin kapacitet.

Här finns även en intressant tontifiering: ett datorprogram med några år på nacken ter sig hopplöst urmodigt, både i sin estetik och praktik, med trist grafik, långsamma reaktioner etc. Ett komparativt perspektiv kan belysa hur denna process löper snabbare eller långsammare för olika kommunikationsteknologier och i olika skeden. Mycket av den nya IT-industrin baseras på upprätthållandet av *kulturell förslitning*.

Teknikens domesticering

I retorikens möte med vardagens praktiker skapas nya mönster. Vad sker när människor i olika vardagliga sammanhang, på arbetet eller i hemmet, möter nya medier och kommunikationsteknologier. Hur förändrar de vårt sätt att kommunicera med omgivningen? Hur påverkar de vår uppfattning om oss själva och omgivningen? Hur influerar de vår syn på det främmande och välbekanta? ("Äntligen har världen trängt in i våra vardagsrum!" är ett utrop som hälsade såväl radion som datornätets domesticering.)

Susanne Brøgger suckade en gång över att en modern standardfamilj borde bestå av mamma, pappa, barn och en elektronikingenjör som kunde ta sig an alla felprogrammerade videospelare, kraschade datorer, strejkande telefonsvarare, blippande digitalur och motsträviga TV-spel.

En etnografisk ingång till detta fenomen kan vara att skriva några utvalda familjers elektronikhistoria. Vilken teknologi har man skaffat, vem använder den och hur? Vilka apparater har redan förvisats till vinden eller står fortfarande oanvända? Hur kombineras mediebruk med andra aktiviteter? I vilken utsträckning är det ritualiserat, gemensamt eller privat? (jfr diskussionen i Morley 1992 och Pross & Roth 1983).

En studie av mediebruk måste även fokusera på hur individer skaffar sig kulturell kompetens i IT-världen. Hur lär man sig inte bara att hantera en ny teknik utan även den ofta informella etikett som utvecklas? Det skrivs (nästan) inga handböcker i konsten att föra ett telefonsamtal eller formulera ett e-mail, men samtidigt skapas ett ständigt förändrat regelsystem, som individer lär sig ganska oreflekterat.

Telefonens historia visar oss bland annat att det spontana prat vi i dag producerar är mycket form- och genrebundet, med en lång utvecklingshistoria — en ganska speciell form för muntlig framställning med sina egna regler.

En annan aspekt av lärandet handlar om att nå en högre grad av sofistikerat mediebruk: att lära sig lyssna med ett halvt öra, zappa mellan kanaler, finna genvägar i dataprogram, samt inte minst förmågan att göra andra saker samtidigt som man utnyttjar mediet.

Ny teknik lanseras ofta som befriande, men skapar även en vanmakt i vardagen. Den holländske antropologen Jojada Verrips (1994) har diskuterat denna frustration och vi vill gå vidare med en analys av det klaustrafobiska inslaget inte minst i ny datateknik. Vad gör man när apparaten kraschar, hänger sig, man varken "kommer in eller ut"? Mycket av ny IT-teknik utsätts för milt fysiskt våld.

Känslan av vanmakt och fångenskap återkommer också i en oro inför hur människor i sin vardag skall möta det intensiva informationsflödet. Risken är att människor blir paralyserade eller blaserade av alla intryck, och man talar om "overload" och "informationsstress" som den nya teknikens baksida (jfr Olaisen, Munch-Pedersen & Wilson 1996 och Buse 1996). Andra pekar på de psykologiska konsekvenser som mötet med de digitala informationsmaskinerna kommer att leda till. Raymond Barglow (1994)

förutspår t.ex. "the crisis of self" — en kris i vilken människan förlorar sin förmåga att se sitt tänkande i relation till de egna erfarenheterna, och att hon därmed blir "oförmögen att känna". Paul Virilio är inne på samma linje när han menar att människans känsla för det autentiska kommer att tyna bort i takt med att kommunikationshastigheten stegras.

Analysen av IT-karriärer i hem och arbetsplats har även en central genusaspekt. Teknologiska innovationer lanseras ofta som pojkleksaker, för stora och små män. I IT-samhället dominerar grabbarna, både i retoriken kring de nya medierna och framför dataskärmarna samt även i de språkliga praktiker som utvecklats på nätet. Det förekommer mer eller mindre krampaktiga försök att marknadsföra tekniken som kvinnlig, samtidigt som kvinnornas IT-utopi ofta tar den betydligt trivialare formen av rutinarbete vid skärmen. Här finns påfallande paralleller till den feminisering av rutinarbetet som Göran Sjögård diskuterar för telefonens del.

Medierum och medievärldar

Ur ett etnologiskt perspektiv blir det intressant att granska de sätt på vilka nya medier möjliggör andra sociala kontaktytor och gemenskaper. I takt med att nya nätverk utvecklas kan man experimentera med iscensättningen av den egna sociala identiteten. Så möblerade telefonen om i tid och rum och skapade efterhand nya former för samtidighet, närhet och intimitet. Telefonen visar även hur sociala band kan stärkas eller nya gemenskaper upprättas. Det svenska släktskapssystemets påfallande förstärkning under 1900-talet är otänkbar utan denna infrastruktur, på samma sätt som invandrarnas kontakter med hemlandet eller andra diaspora har fått en stark mediebas.

En och samma medieteknik kan alltså användas både för att skapa lokal, nationell och transnationell gemenskap i olika situationer (jfr diskussionen i Price 1995 och Wark 1994). Många kommunikationstekniker har lanserats som globala, gränsöverskridande medier, men har i stället blivit viktiga element i nationsbygget och lokal integration. Det finns en spänning mellan teknikens emancipatoriska och kontrollerande potential, som gör maktaspekten central (jfr Aronowitz 1996 och Bogard 1996). För vem är IT frigörande, för vem förslavande? Att vara uppkopplad innebär även att vara tillgänglig. Höga beslutsfattare behöver inte ha en dator på skrivbordet eller skaffa sig en e-postadress. För dem är onåbarheten ett privilegium.

Mediedialoger

Ett centralt begrepp i den nya IT-världen är "virtual reality", denna skenbart men medvetet konstruerade verklighet, i vilken man har möjlighet att oberoende av tid, rum och sociala band pröva nya samvaro- och upplevelseformer. Virtual reality utgör här vad man skulle kunna kalla för informations-samhällets fjärde dimension. Genom den digitala teknikens möjlighet att samordna olika medieformer och informationssystem upphävs materialiteten, och plana bilder förvandlas till rum, och distans till närhet (jfr Heim 1993). I denna virtuella dimension är det möjligt att träda in i och ut ur olika identiteter, pröva nya former för interaktion och simulera olika verklighetsalternativ, strategier som bl.a. Per-Markku Ristilammi diskuterar i detta nummer.

Även här behövs dock ett kritiskt historiskt perspektiv. Utvecklingen skisseras ofta som en rörelse från massmedier till interaktiva medier, envägs- till tvåvägskommunikation. Men alla medier har interaktiva drag,

som Johan Fornäs påpekar i sitt bidrag. Virtualitet har alltid förekommit — från drömmen till romanläsningens tankeflykt till andra världar. Man bör därför analysera vilka produktionsvillkor som olika tekniker skapar för drömvärldar och fantasier.

Vi menar att det är viktigt att fördjupa analysen av medieutvecklingen, just därför att olika teknologier hela tiden spelas ut mot varandra eller integreras. Nya tekniker skapar nya arbetsdelningar och innebär ofta omvärderingar av gamla sätt att kommunicera. I ett allt större utbud av alternativ väljer vi mellan olika medier för olika uppgifter och med skiftande syften. Kräver detta budskap ett e-mail, ett vykort, ett telefonsamtal, ett riktigt brev eller kanske ett möte ansikte mot ansikte? Nya medier kan förvandla andra till nostalgi eller ge dem ny status. Det skapas nya hierarkier av autenticitet och intimitet. Men denna diskussion om kommunikationens "bandbredd" måste även beakta den selektiva informationens potential. På nätet, liksom på telenätets redan halvt glömda "heta linjen", skapas möjligheterna att dölja sig — ett spelutrymme för en lek med och iscensättning av nya identiteter.

Informationssamhällets etnografi

Vi har skisserat konturerna av ett nytt etnologiskt forskningsfält, ett fält som sannolikt också kommer att leda till omprövningar av teoretiska redskap och arbetsmetoder. Den metod vi valt att lyfta fram här är i första hand den historiska komparationen. Genom att kontrastera ny informationsteknik och nya medieformer mot äldre kan vi klargöra kvalitativa förändringar och nyansera den entusiastiska retoriken kring det moderna IT-fenomenet. Men komparationen fungerar också i motsatt riktning. Fokuseringen på modern informationsteknik och

informationssamhällets kulturella implikationer ger oss nya redskap för att analysera äldre former av kommunikation och medieanvändning.

Forskningen kring det framväxande informationssamhället innebär också en kunskapsmässig utmaning på ett annat plan: etnologer har i regel betraktat nuet med traditionens glasögon, och ryggat tillbaka för frågan vad som kommer att hända därefter, i framtiden. Ämnet har svårt att fånga det som Ernst Bloch en gång kallat "det ännu icke-tillblivna", det som är latent och som möjligen kommer att förverkligas (jfr Hoster/Bloch 1981). Fokuseringen på ett informationssamhälle i vardande innebär att nuets utopiska dimensioner blir intressanta. Vad kommer den nya informationstekniken att leda till? Vilken längtan och vilka förväntningar finns bakom olika tekniker och medieformer? Vilka kommunikationsmöjligheter realiseras och vilka förblir outnyttjade?

Framtidsdimensionen ställer krav på en etnografi som är känslig för det latent, ett slags seismisk etnografi som förmår att skildra de olika alternativ och möjligheter som ryms vid sidan av det nya informationssamhällets förutsägbara huvudfåra.

Litteratur

- Aronowitz, Stanley; Martinsons, Barbara & Menser, Michael (red.), 1996. *Technoscience and Cyberculture*. New York: Routledge.
- Barglow, Raymond, 1994. *The Crisis of Self in the Age of Information: Computers, Dolphins and Dreams*. London: Routledge.
- Bergqvist, Magnus, 1996. "Informationsteknologi och globalisering." I: *Ljuskården*. Meddelanden från Etnologiska institutionen, Göteborgs universitet, nr 16.
- Boden, Deirdre & Molotoch, Harvey L., 1994. "The compulsion of proximity." I: Friedland, Roger & Boden, Deirdre (eds.), *NowHere. Space, Time and Modernity*. Berkeley: University of California Press.

- Bogard, William, 1996. *The Simulation of Surveillance. Hypercontrol in Telematic Societies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Buse, Jan, 1996. *För mycket information. En analys av begreppet Information Overload mot bakgrund av det framväxande informationssamhället*. Högskolan i Borås.
- Fischer, Claude S., 1992. *America Calling. A Social History of the Telephone to 1940*. Berkeley: California University Press.
- Hannerz, Ulf, 1990. "Genomsyrade av medier." I: Hannerz, Ulf (red.), *Medier och kulturer*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.
- Heim, Michael, 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Horster, Detlef & Bloch, Ernst, 1981. *Utopi och materialism. En introduktion till Ernst Blochs filosofi*. Göteborg: Röda Bokförlaget.
- Kern, Stephen, 1983. *The Culture of Time and Space 1880—1918*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Marvin, Carolyn, 1988. *When Old Technologies Were New: Thinking about Communications in the Late Nineteenth Century*. New York: Oxford University Press.
- Morley, David, 1992. "Electronic communities and domestic rituals, cultural consumption and the production of European cultural identities." I: Skovman, Michael & Schoreder, Kim Christian (eds.), *Media Cultures. Reappraising Transnational Media*. London: Routledge.
- Olaisen, J.; Munch-Petersen, E. & Wilson, P. (eds.), 1996. *Information Science. From the Development of the Discipline to Social Interaction*. Scandinavian University Press.
- Ristilammi, Per-Markku, 1995. "Optiska illusioner. Fetischism mellan primitivism och modernism." I: *Kulturella Perspektiv* 3:1995.
- Pile, Steve & Thrift, Nigel, 1995. *Mapping the Subject. Geographies of Cultural Transformation*. London: Routledge.
- Price, Monroe E., 1995. *Television. The Public Sphere and National Identity*. Oxford: Clarendon Press.
- Pross, Harry & Roth, Claus-Dieter, 1983. *Rituale der Medienkommunikation. Gänge durch den Medielltag*. Berlin: Guttandin & Hoppe.
- Robins, Kevin, u.å. "The new communications geography and the politics of optimism." Uppsats under utg., Centre for Urban and Regional Development Studies. University of Newcastle upon Tyne.
- Stoll, Clifford, 1996. *Silicon Snake Oil. Second Thoughts on the Information Highway*. New York: Pan Books.
- Turkle, Sherry, 1996. *Life on The Screen. Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Verrips, Jojada, 1994. "The damned thing didn't 'do' what I wanted. Some notes on modern forms of animism in the western societies." I: Verrips, Jojada (ed.), *Transactions. Essays in Honour of Jeremy F. Boissevain*. Amsterdam: Het Spinhuis.
- Virilio, Paul, 1996. *Försvinnandets estetik*. Göteborg: Bokförlaget Korpen.
- Wark, McKenzie, 1994. *Virtual Geography. Living with Global Media Events*. Bloomington: Indiana University Press.
- Willim, Robert, 1995. *Man Machine. Aspekter på IT*. Lund: Etnologiska institutionen, seminarieuppsats.