

## **Karlskrona2 – den digitala staden**

### **Nya mötesplatser för demokratin?**

Per Zetterfalk

*The number of voters in the national election and of members in political parties is decreasing. How can the Internet contribute to participation and dialogue in political issues? Karlskrona2 was released on the Internet by the Danish artist collective Superflex in the year of 2000. The incentive was to create a digital copy of the Swedish city of Karlskrona for all its citizens, “a free zone” which could lead to change:*

Initially, Karlskrona2 is an exact copy of Karlskrona, but as the virtual citizens meet and influence each other, there is a re-evaluation of the functions of the buildings, changes in social hierarchies and renewals and alterations of laws.\*

*Will Karlskrona2 contribute to a wider and deeper democracy? There are few studies on new, spontaneously growing, net-based movements and meeting places – regardless of whether the area is art, politics or democracy. The aim of the article is to give an introduction to virtual communities and some of the questions a digital city raises in the physical world, particularly in connection to issues raised in the field of research on democracy.*

---

\* Gunér 1999 [författarens övers.].

Samhällsklyftorna växer medan valdeltagandet och antalet medlemmar i politiska partier minskar. Beror det på bristande engagemang eller avsaknad av mötesplatser och kanaler? Demokratiutredningen betonar

medborgarengagemangets betydelse, och genomförde i mars 1999 ett seminarium kring »IT och demokrati« som visade bristen på djärva demokratiprojekt i Sverige men också behovet av avgränsningar, där ett val gällde *snabb* direktdemokrati kontra *stark* demokrati med förstärkt dialog och fördjupning av demokratiska processer. Hur kan Internet med WWW, som medger en tvåvägskommunikation i stor skala, bidra till ett bredare deltagande och dialog? Forskning hävdar att de nya sociala nätverk som datanätverken genererar bidrar till samhällsandan, och vår nyligen avgående, hittills enda, demokratiminister Britta Lejon vill se mer forskning kring medborgarperspektiv:

*Jag tycker att de – ännu alltför få – försök som pågår med att använda ny teknik för att skapa interaktiva processer, skapa nya mötesplatser, är oerhört väsentliga.<sup>1</sup>*

SKTF menar att kommuner är bättre på offentlig service än på demokratiska processer.<sup>2</sup> Drivkrafter bakom många e-demokratisatsningar anses ha varit att skära i de offentliga utgifterna och effektivisera förvaltningen med hjälp av hemsidor, elektroniska medborgarkontor och 24-timmarsmyndighet. Det är inte alls säkert att alla, eller ens de bästa, »demokratiprojekten« bär demokrati i ämnesbeskrivningen. Det finns inte några garantier för – många resultat visar tvärtom på motsatsen – att »demokrati«-satsningar förstärker demokratin. Problemen sitter ofta djupare än att de går att lösa med den ena eller andra metoden, IT-baserad eller ej. Till exempel kan man inte utgå från att folk börjar diskutera torgets utformning bara för att det lagts ut en chat med en fråga därom. Det är heller inte så att man i politiken känner till och därför kan ställa sina medborgares alla frågor. Även om det delvis kan handla om okunskap så rör det främst, förstås, politisk vilja.

Samtidigt exploderar Internetkulturen.<sup>3</sup> Som ett resultat av de sociala sammanhang och målbilder som de växt ur – olikartade utbud av tjänster och service, systemarkitektoniska utformningar och bakomliggande organisationer – har det uppstått virtuella gemenskaper, 3D-världar och digitala städer: en ny generation stadsnätverk och sociala

informationsinfrastrukturer. En fråga berör hur de nya teknikerna kan avbilda och/eller omdefiniera urbana miljöer: Hur kommer representationerna att påverka våra uppfattningar om vad städer är, hur de ser ut, hur de kan designas eller uppfinnas på nytt? Handlar det om att utvidga befintliga begrepp eller skapa en ny terminologi?

Ett exempel är Karlskrona2,<sup>4</sup> ett idékoncept skapat av den danska konstnärgruppen Superflex 1998. Motivet var att skapa en digital kopia av Karlskrona för alla stadens medborgare. Visionen var en »frizon«, som kunde bidra till förändring:

*Till en början är Karlskrona2 en exakt avbild av Karlskrona, men alltför snart de virtuella invånarna träffas och påverkar varandra, sker en omvärdering av byggnadernas funktioner, förändringar i sociala hierarkier och förnyelser och förändringar av lagar.<sup>5</sup>*

Projektet realiserades på Internet år 2000 och har beskrivits som en virtuell värld, en digital stad, en kopia av Karlskrona stad, ett högteknologiskt experiment, ett lokalt kommunikationsredskap, en 3D-chat, en användarmiljö, ett demokratiprojekt, en konstinstallation, ett estetiskt verktyg, »et frit rum hvor kun kreativiteten sætter graensen.«<sup>6</sup>

Vilka frågor är Karlskrona2 ett möjligt svar på? Vilka frågor väcks för forskningen? En som fann intresse i projektet var Karlskrona kommuns styrelseordförande, Mats Johansson, som undrade om Karlskrona2 kan bidra till att bredda och fördjupa demokratin? Samma fråga är grund till den här artikeln, som främst vänder sig till aktörer inriktade på samhällsutveckling med avsikten att mot bakgrund av demokratiforskningens frågor ge en introduktion till de virtuella gemenskaper som nu växer fram med särskilt fokus på Karlskrona2. Som exempel är det unikt i Sverige och förblir originellt även internationellt. Det kommer från ett möjligen något okonventionellt håll i sammanhanget, konstvärlden, vilket komplicerar diskursen och vad som eftersträvas och kan förväntas. Här blir språket av betydelse: vad ska vi leta efter? Det finns behov av strukturer som vi är vana vid, men hur hanterar vi överföring av terminologi från en diskurs till en annan? Även om det har forskats

en del kring relaterade frågor finns ytterst lite gjort av studier kring nya, spontant framväxande, nätbaserade rörelser och mötesplatser – oavsett om det handlar om musik, spel, politik eller demokrati. Snarare än att utvärdera det specifika fenomenet Karlskrona2 strävar texten mot att lyfta fram några av de frågor som en digital stad väcker i en fysisk värld, exempelvis en kommunal miljö. Artikeln vill belysa nya uttrycksmöjligheter, sätt för den demokratiska processen att äga rum.

## **Demokrati och IT**

### *Den politiska situationen*

Demokrati betyder folkstyre. Begreppet har med tiden blivit ett retoriskt verktyg i den politiska debatten, och samtidigt vagare. Vilket är folket, och vad menar vi med att styra?

Samhället för Aristoteles var en stad genom vilken man gick på en dag. Aten på sin tid hade den geografiska storleken av en mindre svensk ort med några tiotusentals invånare. Ändå avsågs med »folket« inte mer än en liten minoritet av den vuxna befolkningen. Kan man – inte juridiskt sett, men filosofiskt – säga att det i nationen råder en liknande situation i dag? Om Platons kritik av demokratin skulle stämma måste de styrande organen bestå av de kunniga. Sedd så är klyftan mellan eliten och folket oåterkallelig. Frågan är i så fall vidare: vilka skulle i dag vara de kunniga, och vilka skulle definiera detta?<sup>7</sup>

Klart är att det har skett en ökad maktkoncentration inom politik och media som medför att avståndet mellan förtroendevalda och medborgare ökar, och eventuellt att färre röster får komma till tals i det offentliga samtalet. Bidragande orsaker är den politiska professionaliseringen och Sveriges inträde i EU, samt den globala finansmarknadens inflytande över dagordningen och ändrade ägandeförhållanden inom media. Under tiden sjunker valdeltagandet och partiernas medlemsantal,<sup>8</sup> samtidigt som samhällsklyftorna växer. Främst är det lågutbildade och ungdomar som står utanför. Demokratin som princip står starkare än någonsin. Samtidigt är makt inte något man får, den är något man tar. Ser vi ett sjunkande engagemang, som Robert Putnam skriver i

*Bowling Alone*?<sup>9</sup> Beror det i så fall på, som han menar, att TV-generationen inte kommer ur fåtöljen?<sup>10</sup> Eller på synen av vad som menas med engagemang? Eller betyder minskat deltagande i den traditionella politiken att begreppet politik har en annan innebörd i dag? Alternativa uttryck kan nämligen tyda på att engagemanget inte har minskat. På TV kablas »folkets röst« ut i form av demonstrationer som spårar ut i våldsamheter, politiska samtal riskerar att ställas in eller ta plats långt från medborgarna och det talas i Sverige för första gången sedan Ådalen om ett samarbete mellan polis och militär. Saknas det fungerande mötesplatser och meningsfulla sammanhang, eller fler övervakningskameror på gator och torg?

Är det kommunikationen det är fel på? Om dialogen mellan ledning och medborgare kan bli bättre, var kan en sådan i så fall äga rum? Som en makthavare i egen rätt har media ett stort inflytande över dagordningen och är inte längre bara en självständig granskare av samhällets önskemål och motstridiga krav. Tvärtom, kanske: »Endast få journalister anser att dessa uppgifter faktiskt fylls av dagens medier«.<sup>11</sup> Mediekonglomeratens möjligheter till styrning av opinioner ska inte underskattas.<sup>12</sup> I takt med att lokala tidningar och partiorgan läggs ner försvinner de lokala rösterna. Kvar står färre industriorienterade organ med mindre utrymme för de egensinniga skribenter som tidigare satte en mer personlig prägel på det redaktionella klimatet.<sup>13</sup>

Det innebär att medborgarna – samtidigt som nya möjligheter påverkar medier, identiteter och kultur – har hamnat längre bort från de reella maktstrukturerna. Och eventuellt har färre möjlighet att komma till tals i det offentliga samtalet. I glappet mellan en medialedd dagsdebatt och en abstrakt akademisk debatt har efterfrågats – som kompensation för försvinnande utredningsväsenden och folkrörelser – former för den mellannivå där »politiskt utvecklingsarbete på medellång sikt« kan diskuteras.<sup>14</sup> Rösträtten förutsätter att beslut föregås av samtal, diskussion och argumentation. Justitiedepartementet deklarerar:

*Medborgarnas inflytande och delaktighet är en förutsättning för att stärka demokratin i Sverige. Människor måste få en möjlighet att delta i den process som leder till politiska beslut. [- - -] en rättighet som hela tiden måste tas till vara och stärkas för att inte urholkas på sikt.<sup>15</sup>*

Segregering, utanförskap och ökade klyftor är allvarliga samhällsproblem. Viktigt för svensk demokrati är det informella, civila samhället med kulturföreningar, studiecirklar, idrottsklubbar etc.<sup>16</sup> Demokratiutredningen betonar vikten av medborgarengagemang, även civil olydnad, och av att sociala rörelser får existera i olika former. Men kan man tala om en fungerande kommunikation mellan de förtroendevalda och medborgargrupperna när det politiska intresset ser ut som det gör? Hur skulle det kunna ske en vitalisering av de politiska formerna? Det vill säga, hur skulle man kunna finna nya vägar för medborgare att delta i den politiska verksamheten i samråd och hemifrån?

Nu dyker nya medier med nya kommunikationsmöjligheter upp. Vilka möjligheter har dessa många-till-många-forum att bidra till det offentliga rum där aktiviteter som är centrala för idén om fri åsiktsbildning äger rum: debatt, eftertanke, handling och moralisk-politisk förändring?<sup>17</sup> Hur skulle Internet med WWW, som medger tvåvägskommunikation i stor skala, kunna bidra till att stärka både »den stora« och »den lilla« demokratin, till ett bredare deltagande och till en medborgardialog? Hur skulle det påverka samhällsatmosfären?

### *IT och demokrati*

Internet med WWW raderar vissa gränser, befäster andra, utmanar gamla värden och bidrar till nya synsätt. Kommuners funktion och relation till omvärlden förnyas, nya regelsystem får direkta konsekvenser för det offentliga rummet, samhällsklyftor riskerar att förstärkas och Internet är ett närmast perfekt kontrollinstrument i det att enskilda användares navigering kan spåras.<sup>18</sup>

Vilken betydelse får den globala, digitala kommunikationen för olika språk i en vidare bemärkelse? Vilka nya aspekter på kommunikation

kommer i dagen? Vad sker när kroppen är frånkopplad, vilka nya koder och hinder uppstår?

Informationsteknikerna är sociala och tekniska konstruktioner vars egenskaper får olika politiska återverkningar vilka rör demokratin framtid. Hur teknik kan påverka demokratin beror på vilken demokrati man talar om. Demokratin är långsam, kräver eftertanke, förutsätter tid, ork och möjlighet att sätta sig in i de frågor man förväntas ta ställning till. Oftast handlar e-demokrati om e-omröstningar, ett direkt inflytande. På amerikanska <http://www.vote.com>, till exempel, kan man rösta på allt möjligt – från militärapparaten till detaljer i statsbudgeten – utan information om bakgrunden. Resultaten skickas sedan till politikerna. Rätt till en röst, alltså, men rätt till information? Visionen som Jan Högrelius på RSV delgav på IT-kommissionens seminarium *Vision 2011* var en framtidsbild i ovan nämnd tradition: »Det Digitala Folkhemmet«, som år 2011 ska göra det lätt för medborgaren att orientera sig fram i en egen skraddarsydd portal, »[www.minförvaltning.se](http://www.minförvaltning.se)« [sic!], en allmän upplysningstjänst, Svensk information, och Servicelänken – med hjälp av experter på distans. Angående Högrelius vision, lyfte reflektorn Thomas Johansson (f.d. Municel) frågan om varför man inte redan i dag kan ha telefonisttjänsten »fråga vad du vill,« där anställda har till uppgift att svara på vad som helst.<sup>19</sup> Det är knappast ett tekniskt problem. Deliberativ demokrati däremot, som Demokratiutredningen förordar, fokuserar på det som föregår röstning och beslut: det civila samhället, kunskapen, kulturen och medverkandet i processen. Här är man inte i första hand koncentrerad på konstruerade demokratiarrangemang. Man utgår i stället från det befintliga engagemanget, för att »underifrån« kunna bredda och fördjupa det offentliga samtalet. De samtal och diskussioner som pågår i hem, på fik, pubar och arbetsplatser, har de någon motsvarighet på nätet?

### *Virtuella gemenskaper*

Parallellt med den pågående diskussionen om demokrati som uppstått inte minst mot bakgrund av de möjligheter och hot IT bidrar till, har

Internetanvändningen i Sverige formligen exploderat. Datanätverken skapar mänskliga nätverk, nätgemenskaper. Centralt för dessa så kallade virtuella gemenskaper är webbens möjlighet att samla människor oberoende av deras geografiska placering. De nya teknikerna skapar förutsättningar för nytänkande kring gamla och helt nya former av decentraliserade aktiviteter.

Vidare samlas virtuella gemenskaper ofta kring gemensamma frågor, värden, intressen, vänner, antagonister, erfarenheter etc. både på lokal och global nivå. Det kan handla om att sprida information inom minoriteter, att föra diskussioner, lyfta fram frågor och mobilisera aktioner gentemot olika slags makthavare. Nätverkandet i dessa helt eller delvis virtuella grupper har snabbt blivit ett nytt sätt att samverka över hela världen. Viktigt och förenande hos grupperna anses vara ett uppbyggt ömsesidigt förtroende och ansvar mellan medlemmarna, möjligheter till social interaktion, gemensamma vanor, ritualer, minnen samt kontinuitet.

Standardverket, *The Virtual Community* av Howard Rheingold, kartlade området i början av 90-talet.<sup>20</sup> Internet, skrev han, erbjuder möjligheter till nya sociala nätverk, en »många-till-många«-kommunikation som behandlar användarskapat innehåll, snarare än förproducerat.<sup>21</sup> Hur relaterar till exempel innehållet i dessa digitala rum till tidsdimensionen? Nu växer forskningen i betydelse, projekten blir fler<sup>22</sup> och litteraturen större.<sup>23</sup>

IT kan hjälpa medborgare att skapa plattformar, gemenskaper, arrangera möten och diskussioner, vilket skapar vad Robert Putnam kallar socialt kapital.<sup>24</sup> Joachim Åström lyfter fram att studier har visat

*hur interaktionen mellan medborgarna bidrar till en samhällsanda och stärkt gemenskapskänsla i ett samhälle. [- - -] När människor träffas och diskuterar olika frågor skapas en plattform för respekt och förtroende, tolerans och öppenhet. [- - -] nya virtuella debattföra och mötesplatser kan utöka vårt sociala kontaktnät och bidra till en helhetsförståelse av samhället.<sup>25</sup>*



Men det sociala livet på nätet skiljer sig från den fysiska världens. De nya förutsättningarna kan även skapa negativa effekter som måste vägas in vid en bedömning av nätet många olika möjligheter. Kritiska röster har berört att gemenskaper traditionellt sett är förankrade kring platser, medan det skulle råda en »platslöshet« på Internet som kan ha en alienerande effekt, och att lokala sammanhang kan skapa intresseghetton där helheten kommer i skymundan. Andra risker som har nämnts i sammanhanget är möjligheten att vara anonym respektive representerad av flera påloggade röster och att nätverken ska stärka särintressen och isolera grupper och individer. Det finns bevis även på motsatsen, att diskussionerna och det sociala samspelet på nätet leder till kontakter i den fysiska världen.

### *De virtuella mötesplatsernas utveckling*

Först var de virtuella gemenskaparna textbaserade. Ett känt tidigt exempel är the Well.<sup>26</sup> På 80-talet kom BBS-erna, Bulletin Board Service, som fungerar som ett slags elektronisk anslagstavla där man kan lämna inlägg. Därefter dök MUDs, IRC och chatrum upp. Man konverserar där skriftligen i realtid med samtliga övriga närvarande. Ett exempel på en idag framgångsrik chat är svenska Lunarstorm, där man bland annat kan lägga in mappar med material om sig själv och läsa andras material. Det har resulterat i en populär mötesplats – en form av »heta linjen« – för ungdomar. I dag är Usenet News världens största kommunikations- och konferenssystem med över tiotusen diskussionsgrupper i alla möjliga ämnen.

Sedan anlände *The Palace* med 2D-bakgrundsbilder över vilka tecknade figurer rör sig, och under slutet av 90-talet 3D-världarna, som används för att kommunicera, interagera och bygga i realtid. Bland de engelska begreppen för fenomenet märks till exempel »Inhabited 3D Virtual Worlds«, »3D Cyberspace«, »distributed virtual reality«, »Shared spaces«,<sup>27</sup> »3D Internet«, »3D Web«, »3D Chat«, »inhabited digital space«,<sup>28</sup> »Avatar Cyberspace«<sup>29</sup> samt »avatar virtual worlds«.<sup>30</sup> De olika systemen i vilka man kan bygga världarna växer kraftigt i antal och har

starka bakomliggande ekonomiska intressen. Några exempel är On-Live Traveller, Blaxxun Communities och Active Worlds. Det första kommersiella fleranvändar-systemet var *Habitat*, som skapades av Lucasfilm Games och Quantum Computer Services för Commodore 64, och lanserades 1985. Det var första gången man kunde möta varandra som »avatarer«. En avatar kan beskrivas som en liten datortecknad figur eller docka som går att styra med hjälp av tangentbord och mus. Termen kommer från hinduisk mytologi och är namnet på den kropp som en gud vistas i under sitt temporära besök i världen, ett världdjur. Bortsett från avataren finns numer även begrepp som agent, bot och biota.

Science fiction-romanen *Snowcrash* av Neal Stephenson kom 1992 och skildrar folk som avatarer på gatorna i en virtuell jättestad. Boken fick ett enormt inflytande i programmerarkretsar. Den inflytelserika standarden Virtual Reality Modeling Language, VRML, sägs vara ett svar på hur Stephensons vision kunde byggas. Parallellt med VRML försökte man bygga andra metaspråk med hjälp av existerande programmeringskod. Det är ur den utvecklingen Active Worlds, som i dag av allt att döma verkar ha etablerat sig som en dominerande standard för den nya 3D-cyberrymden,<sup>31</sup> skulle växa fram.

3D-världarna har skapat en ny kultur. Det finns kognitionsetnologiska studier<sup>32</sup> som beskriver kulturens framväxt och skapar en bättre förståelse för grundläggande strukturer och former av praxis i dessa världar.

### *3D-världar som sociala rum*

De olika 3D-systemens världar ser olika ut och har olika syften. Antingen baseras de på verkliga förlagor eller så har de inte alls med den fysiska världen att göra; det kan vara marknadsplatser, scener, TV-program, arbetsplatser, konferensrum, barer, rituella platser, rena fantasiprodukter. I världarna etableras en ny typ av virtuell social praxis, virtuella sociala strukturer eller kulturer. Från att ha varit något av ett bibliotek och/eller ett telegrafi-postkontor, blir nätet nu kanske en mer socialt dynamisk plats, orienterad mot mänskliga relationer och sällskap. Man kanske

inte surfar på samma sätt som i början, utan »bosätter« sig? Det blir nog inte antingen eller, men dessa nya sociala sammanhang visar att deltagarna, här liksom i fysiska livet, skapar egna regler, normer och koder, vilka följs eller bryts mot. Det har redan rapporterats om giftermål, våldtäkt och stöld i det virtuella, vilket har skapat – i dubbel mening – animerade diskussioner om digitala beteenden.

Cyberspace kan förstås och belysas utifrån många perspektiv och teorier. Termen är oftast relaterad till rummets tre dimensioner. Men, som den danske 3D-arkitekten Rune Nielsen lyfter fram, den synen på rummet gör definitionen snäv; även användarnas erfarenheter, handlingar, observationer och gemensamma regler formar rummet som ständigt förändras och därmed kan sägas få ett eget liv, eller i alla fall betydelse.<sup>33</sup>

Ana Paula Baltazar skriver:

*As a lived space, architecture is an event and it will always depend on time and people's interactions. It would never be an absolute space; it is always relative to its social context. Besides the three-dimensions of space there are also the dimensions of time and behaviour. It is possible to consider the five dimensions of architecture from the point of view of the final product and from the point of view of the conceptualization (both physical and digital). From the point of view of the final product, architecture can be considered a place, which encompasses the dimensions of time and behaviour. As a lived space, architecture needs to be inhabited, and time is part of this lived interaction as are people's behaviour.<sup>34</sup>*

Detta skapar ett helt nytt rum; ett rum i ständig förändring kräver också en helt annan koncentration på var man befinner sig och hur man ska navigera. Förändringarna innebär att deltagarna befinner och rör sig i tillblivelsen av den digitala staden, kring vars former privata och kollektiva grupper formerar sig. Därmed tvingas grupperna, beroende på det nya som ska framträda, också att ständigt omorganisera sig, och att omformulera sina skrivna och oskrivna regler.

*Vil man være med til at definere og påvirke den viruelle verden, eller måske endda bruge systemet som talerør må man tage del i det foranderlige over tid. Denne egenskab gør det til et brugbart redskab til at diskutere en lokal kontekst som en by.<sup>35</sup>*

Den franske sociologen Michel de Certeau har ur ett mer allmänt perspektiv studerat hur vi använder oss av, uppehåller oss i och bebor rum. Han gör åtskillnad mellan begreppen »place« (ett geometriskt, statiskt och tidlöst rum) och »space« (ett erfaret och dynamiskt sådant): »In short, space is a practiced place.«<sup>36</sup> Det innebär inte att rummet kan praktiseras hur som helst. I en 3D-värld styr koden vad man kan och inte kan göra. Därutöver kan rummet vara mer eller mindre institutionaliserat. Med institution avser sociologer »ett system av regler som styr bestämda människor i sina val av aktiviteter i förhållande till bestämda objekt.«<sup>37</sup> Följer man inte »spelets regler« kan man till exempel riskera att nekas tillträde till den server där 3D-världen ligger. Även om de Certeau inte hade 3D-världar i åtanke när han skapade begreppen får de i detta sammanhang kanske en mer bokstavlig mening än annorstädes. Programkoden konfigurerar »the place«. Men i och med att rummet tecknas i 3D-grafik först när avataren rör sig genom det, så praktiseras den rummet (»the space«) i en dubbel mening: rummet syns över huvud taget inte utan rörelsen. Exempel på institutionellt sett öppna världar, det vill säga de med få regler, är chattar. Exempel på slutna världar skulle kunna vara spelvärldar. Men därutöver bidrar alla privata handlingar i en 3D-värld till att ge helheten liv: summan av allas handlingar *blir* det gemensamma virtuella rummet, samfundet. En annan aspekt som de Certeau intresserar sig för är framställningarna av rummet. Han skiljer på rumsliga representationer (»kartan«) och historier (»turen«), och konstaterar att de senare var det dominerande sätt på vilket man beskrev rum fram till modern tid. Därefter har den vetenskapliga diskursen i sin strävan mot objektivisering givit den förra en särställning. »Turen« har dock levt kvar i vardagsspråket och konsten. I 3D-världen blir uppdelningen också något intrikat i det att

man går på tur bland annat genom att klicka sig fram på en karta, för att därefter teleporteras.

### *De digitala städerna*

Informationsrymder som använder staden som metafor utvecklas just nu över Internet. Det handlar om plattformar designade för lokala sammanhang och/eller fjärran besökare respektive plattformar som byggs upp kring vissa tjänster. Mest känd är kanske Digitala Staden Amsterdam, men det talas även om uppmärksammade försök i bland annat Helsingfors, Paris, Bremen, München, Wien, Shanghai och Kyoto. I USA finns ett nätverk, »Digital Cities«, som erbjuder portaler för all upptänklig slags information, i första hand aktuellt orienterad, som en medborgare eller besökare kan vilja få om en stad. De digitala städerna, som också kallas elektroniska och virtuella städer, cyber-, webb- och nätstäder, ser olika ut, vissa är informationsportaler för ett geografiskt område, andra erbjuder chattar och/eller 3D-världar, och har olika mål: de kan till exempel ha skapats för kommersiella ändamål och/eller som mötesplats för medborgare. Det vill säga, i den utsträckning en digital stad har en förlaga i den fysiska världen är den en tolkning av densamma och utgör en mer eller mindre godtycklig informationsmängd.

Det växer på så sätt upp en ny generation stadsnätverk och sociala informationsinfrastrukturer. Deras olikartade utbud av tjänster och service, systemarkitektoniska utformningar och bakomliggande organisationer är resultatet av de sociala sammanhang och målbilder som de växt ur. Städerna lär förändras i takt med att tekniken och förutsättningarna inom vilka de blivit till förändras. Ingen av dem kommer att överleva i sin nuvarande tekniska form. Här kommer tidsdimensionen in igen. Det hör till sakens natur att den grafiskt-tekniska utvecklingen av de digitala städerna sker mycket snabbare än de fysiska verkligheter de på olika sätt ofta relaterar till.

Vi befinner oss ännu i ett tidigt skede av de digitala städernas historia. Vid den andra globala konferensen kring digitala städer i Kyoto i oktober försökte man bland annat skapa sig en bild av vad konceptet

rymmer för olika slags typer av system och innehåll: vilka som är de lämpliga modellerna och för vilka syften, vad olika experiment har lärt oss och vilka de nya teknikerna är. En annan fråga berör hur de nya teknikerna kan avbilda och/eller omdefiniera urbana miljöer: hur kommer representationerna att påverka våra uppfattningar om vad städer är, hur de ser ut, hur de kan designas eller uppfinnas på nytt? Stadens kännetecken, hur den framträder i beskrivningar, återspeglar vem staden är till för, men visar också spår av människors faktiska liv och handlingar. I sin *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision* skriver Kevin Robins:

*The city exists around us, and it also lives within us. It is a place for experience, above all for group experience... They want a space of encounter and of pleasure, they want to be contained and protected, they have fantasies of fusions with the crowd. But it is also a space where they must confront their fears and anxieties... The city can be seen, then, in terms of a kind of psychogeography: it is the scene of collective emotional life.*<sup>38</sup>

The European Digital Cities är ett digitalt nätverk av europeiska städer som är uppbyggda i samarbete med den politiska beslutsprocessen. Återkopplingen till politiken är annars vad Anders R. Olsson saknade hos Den Digitala Staden Amsterdam. Exemplet förblir, menar han, av föga intresse som politiskt forum för samhällsengagerade, även om det ger upphov till möten, eftersom plattformen saknar kontakt med etablerade demokratiska processer och inte representerar någon »geografisk eller ekonomisk enhet i vilken demokrati kan utövas«.<sup>39</sup>

## **Karlskrona2**

Under vinterhalvåret 1998–99 genomförde Blekinge Museum och Statens Konstråd konstutställningen [www.karlskrona2.org](http://www.karlskrona2.org) i Karlskrona. Man ville finna nya mötesplatser för konsten, utanför storstäder och museer. Den danska konstnärgruppen Superflex – formellt sett en firma verksam sedan 1995 – bidrog med idékonceptet Karlskrona2.

Lika mycket som att vara en grupp av konstnärer som är intresserade av samhället, är Superflex en trio samhällsintresserade som funnit konstnärligt utövande en lämplig arbetsform; den ger frihet och ett utrymme för kreativt tänkande. De arbetar för att konsten ska ha en konkret relevans och avsikten är att den ska påverka. De betraktar projekten som verktyg, inte främst som verk, och benämner verksamheten »socio-ekonomisk integration«. Upphovsmännen själva beskriver sina intentioner i konstutställningens programbok:

*Målet med projektet är att skapa en digital kopia av Karlskrona – Karlskrona2. Genom Internet blir den nya staden tillgänglig för stadens invånare. Digitala bilder av invånarna (avatarer), gator och byggnader i centrala Karlskrona bygger en virtuell representation av de verkliga strukturerna och de mänskliga relationerna i Karlskrona. Till en början är Karlskrona2 en exakt avbild av Karlskrona, men allteftersom de virtuella invånarna träffas och påverkar varandra, sker en omvärdering av byggnaders funktioner, förändringar i sociala hierarkier och förnyelser och förändringar av lagar. De verkliga Karlskronaborna kommer att kunna samlas på Stortorget och genom en storskalig videoprojektion följa sina avatarers förehavanden, och reflektera över skillnaderna mellan Karlskrona och Karlskrona2. Experimentet går ut på att använda Internet i ett begränsat lokalt sammanhang snarare än som ett globalt kommunikationssystem. Karlskrona2 är en »frizon« då den inte lyder under Karlskronas juridiska, ekonomiska eller sociala lagar. Karlskrona2 bebos dock till stor del av samma individer som den verkliga staden. Den virtuella verkligheten skapar en utmaning i grannars och vänners vardagsliv. Kommer Karlskrona att uppfylla den enskildes eller den kollektiva drömbilden? I vilken utsträckning kommer den att överensstämma med den allmänna strukturen i Karlskrona? Vilka nya möjligheter ger Internets »frizon« medborgarna i staden? Kanske kan Karlskrona2 stå modell för andra platser och förhållanden.<sup>40</sup>*

På Karlskrona2 kan i dag vem som helst med tillgång till PC (en viss prestanda), Internet samt pengar att betala eventuella telefonräkningar

med logga in. Det enda som krävs är en programvara på 1.8 Mbit som laddas hem på några minuter och utan kostnad från <http://www.karlskronaz.org>, som är upphovsmännens webbplats. Där går det också att finna lite information kring produkten. Det tar inte längre tid att få upp staden än vilken webbsida som helst. Man loggar in som »turist«, väljer ett användarnamn, vilket som helst, och är därefter fri att röra sig i den digitala världen. Det sker med hjälp av en så kallad avatar, som »förkroppsligar« den fysiskt frånvarande användaren. Även om det denna gång inte handlar om »en gudarnas nedstigelse i mänsklig form«, så bidrar ändå avataren till en upplevelse av fysisk förflyttning i – och därmed också en förstärkt känsla av – det datorgenererade tredimensionella rummet.

Active Worlds laddar ner ytorna som man ser i bakgrunden medan ens avatar rör sig i förgrunden. Stadens horisont tornar därmed upp sig gradvis. Detta för att man inte ska behöva vänta på att hela staden ska laddas ned innan man kan förflytta sig. Det innebär också, att rör man sig för snabbt eller teleporterar sig till en plats som inte hunnit laddas ned (exempelvis på grund av prestandan på uppkopplingen eller mängden data som platsen kräver), så »faller« avataren ner i det obbyggda »intet«. Där är det vitt, och där kan avataren inte ta spjörn mot något och röra sig tillbaka. Därifrån kan man antingen teleportera sig tillbaka till platsen varifrån man kom eller »hem« i menyvalet. Användaren kan skifta perspektiv från första till tredje person, distansera sig från sin avatar för att få en överblick, se upp, ned och runt omkring. Vidare kan avataren röra sig enligt vissa förprogrammerade mönster: dansa, hoppa, vinka, göra kamprörelser, visa glädje och ilska. Andra avatarer kan läggas till i kontaktlistan. Därefter kan man i kontaktlistan se vilka av de markerade som för tillfället är inne i Karlskronaz (om dessa inte valt att vara osynliga). Därigenom kan man ansluta sig till dessa, vilket innebär att man med ett klick teleporterar sig till platsen där dessa befinner sig. Man har också möjlighet att sända diskussionstavlor och telegram i ett slags lokal e-post i den digitala staden vilket kan vara användbart om de man söker inte är inloggade samtidigt som man själv. I chatrutan



kan man skriva så att alla som befinner sig inom ett visst avstånd från en kan läsa. Texten skriver man i en särskild ruta som sedan exporteras till chatrutan. Vill man inte att vem som helst skall kunna läsa det man skriver kan man även »viska« enskilt till andra avatarer. Det som kommer upp i ens chatruta, inklusive registrerade viskningar, sparas enkelt på hårddisken efteråt. Loggen kan emellertid bara innehålla en viss mängd information. Långa samtal, eller samtal mellan många, kan överskrida den kvoten. Därutöver kan man själv bygga vidare på det befintliga Karlskrona2. Information om hur man gör finns att hämta på olika platser i staden. Verktuget anses vara lätt att lära sig, även för de som normalt sett inte är särskilt intresserade av 3D-grafik. Största delen av dagens stad efterliknar inte Karlskrona, utan är skapad fritt efter användarnas egen fantasi och förmåga.<sup>41</sup>

### *Vem äger Karlskrona2?*

Karlskrona2 vill ställa en rad centrala frågor som normalt sett kanske inte diskuteras i Karlskrona, varken bland eller mellan invånare och/eller styrande. Det gör Karlskrona2 intressant som ett verktyg för att skapa visioner om framtiden: hur skulle Karlskrona kunna utvecklas socialt, politiskt och som stadsmiljö. Men också: vad kan en virtuell »spegel«-värld av en fysisk stad som Karlskrona2 är av Karlskrona och den fysiska staden komma att ha för betydelse för varandra, inte minst ur ett demokratiskt perspektiv?

Ofta förs politiska debatter främst omkring omedelbara intressefrågor,<sup>42</sup> och om information, service och beslutsprocesser i detta sammanhang. Politik ses ofta som en maktkamp, det handlar om fördelningsfrågor som skatter och taxeringsvärden, trafik, vård och skolanslag. Dessa står helt i fokus i valrörelser och debatt och är givetvis centrala. Men kanske främst för vuxna människor. Frågorna äger inte samma realitet för de unga. För dem hör de ännu till framtiden. Möjligen kan detta också vara en orsak till ett minskat intresse för demokratifrågor. Om de unga saknas i politiken utan att det politiska engagemanget har avtagit, hur mycket anses deras egna uttryck och intressen vara värda? Hur kan

nätet främja dem genom nya former för befintligt engagemang? Hur skulle ett forum som Karlskrona2 kunna stimulera till och tillvarata, till exempel, de ungas känsla för helhet, vision och framtidsfrågor – samt skapa anledningar till nya möten i staden?

En härtill relaterad fråga rör hur den juridiska relationen ser ut mellan Karlskrona2 och den fysiska världen? Var börjar och slutar det ständigt föränderliga (?) konstverket Karlskrona2 – som idé, formulerat eller realiserat koncept? Vad innebär historien för konstverket? Krävs det att visionen förverkligas i enlighet med intentionerna?

Hur man beskriver och bestämmer Karlskrona2 leder över till frågor om äganderätt som har ett släktskap med den mer allmänna problematiken kring vad många-till-många-samarbete och öppen källkod (upphovsrättsligt garanterad öppenhet för koden, som får vidareutvecklas men inte slutas) får för konsekvenser för synen på begrepp som upphovsrätt och royalty. När är verket inte längre upphovsmännens? Denna fråga har att göra med kriterierna med vilka konstverket mäts. Projektet utgår från en konstdiskurs, men för upphovsmännen var det centralt att det skulle nå den fysiska stadens liv och politik. Diskussioner fördes därför med kommunfullmäktige i Karlskrona kommun. Där mötte en annan diskurs. Och för att förverkliga staden krävdes reda pengar som skulle komma från näringslivet i form av Telia. Det vill säga möjligen en tredje diskurs. Inom vilken ska resultat mätas? Karlskrona2 är en kooperativ värld i den meningen att alla som deltar kan bygga vidare på den. Men vems eller vilkas blir summan, och hur skulle detta i så fall vara juridiskt grundat?

Svaret på frågan om vem som äger Karlskrona2 styr kulturen som sedan uppstår i densamma. Om olika viljor råder, vem är det då som bestämmer och bär det juridiska ansvaret? Vad gäller offentligheten: vilket ansvar ställer det på etiskt tydliggörande av hierarkier, regler och förutsättningar inom en digital zon? Vad ställer det för krav på ägares deltagande och medvetenhet om vad som pågår? Hur skyddas Karlskrona2? Vem skriver avtal? Utan svar på det förblir konstnärens prestation och ansvar oklara.

Står konsten utanför vissa av samhällets lagar? Detta skulle betona betydelsen av gränsdragningen mellan konst och annan verksamhet. På den punkten har varken samhället eller konsten råd att vara otydlig. Det är en estetisk-juridisk fråga som berör yttrandefriheten. Verkets gränser väger förstås in vid bedömningen av dess eventuella konstnärliga värde. Hur låter det sig annars mätas och värderas? Olika perspektiv ställer olika frågor och ger olika resultat. Är det utifrån konstnärliga, sociala, juridiska, grafiska, tekniska eller politiska kriterier som Karlskrona2 bäst bedöms? Utgår man inte från det konstnärliga perspektivet, de ursprungliga intentionerna hos Superflex, riskerar produkten att – oavsett vad som händer – glida in i en situation som ingen vill ta ansvar för.

Superflex, och i viss mån kanske också deras samarbetspartners, är upphovsmän. Exempelvis utgår de från samma koncept vid konstruktionen av andra städer – och de har kontroll över servern. Hur är konstverket förankrat juridiskt? Om staden upphör att utvecklas i enlighet med gruppens konstnärliga intentioner, om de inte deltar eller om det är andra som har byggt huvuddelen, vad betyder det i så fall för verkets varande och ägandet? Förblir det då konstnärligt intressant? Ska man acceptera produktens nya användningsområden utanför konsten, eller råder »en gång konst, alltid konst«?

Eller är det så att staden ägs av styrgruppen, som Superflex nu leder projektet tillsammans med? Eller är det Karlskrona kommun, vars namn, varumärke och CAD-filer ligger till grund för kärnan i projektet, som är ägare? Eller Telia, som betalat hyran för cyberrymden i Active Worlds, mjukvaran? Eller kanske användarna av Karlskrona2 som bygger staden och skapar de värden andra köpslår om? (Vem bestämmer i så fall det?) Eller styr föreskrifter från mjukvarujättarna, såsom Active Worlds, som Superflex har skrivit kontrakt med? Exempelvis står det i föreskrifterna för deras programvara att man inte ska »konspirera mot djur och tala illa om dem.«<sup>43</sup>

Ägandefrågan har vid ett flertal tillfällen lyfts upp som ett diskussionsämne i styrelse- och användargrupperna, i och utanför Karlskrona2. Olika röster besvarar den olika. Själv finner jag det rimligt att tro,

att lösningen står i kontraktet mellan Superflex och Active Worlds. Detta i sin tur baseras förstås på överenskommelser mellan Superflex, Telia och kommunen. Hittills har dessa oklarheter lett till missförstånd på olika nivåer, till exempel om vad detta är för slags projekt, vad som är målet, vem som bestämmer detta och vilka regler som gäller, vem som äger och/eller driver frågan. Eftersom återkopplingen till den fysiska världen inte är fullt genomförd – Karlskrona2 är inte politiskt eller på annat sätt skarpt förankrad i det lokala sammanhanget – har problematiken inte föranlett juridiska överväganden, utan stannat vid engagerade diskussioner. Ett exempel är tillkomsten av regler om byggande i staden. Eftersom användarna vid en tidpunkt inte accepterade att det byggdes hur som helst frågade en av dem, Kimster, administratören av systemet, 3D-arkitekten Rune Nielsen som byggt staden i samråd med Superflex, om detta kunde förhindras. Svaret löd att medborgarna i Karlskrona2 ju kunde träffas, diskutera och tillsammans besluta i frågan. Om man på så sätt kom överens om regler, skulle dessa också gälla. Det var upptakten till ett mötesråd i Karlskrona2, K2 Council (engelska på grund av att »befolkningen« i systemet är internationell), som sedan dess har träffats med oregelbundna intervaller, för att diskutera och rösta i stadsangelägenheter.

Exemplet besvarar inte frågan, men illustrerar dess komplexitet och hänger samman med huruvida Rune Nielsen har skyldighet att (tala sanning och) följa vad han lovar. Vad händer, till exempel, om Superflex och Rune Nielsen en dag väljer att stänga av servern? Kan någon stämmas för avtalsbrott? Eller, för att vända på det, om vid ett »officiellt« möte (hur nu det begreppet är förankrat i den virtuella respektive fysiska världen) två närvarande avatrar – som i teorin förstås skulle kunna styras av blott en användare – enväldigt beslutar att staden ska rivas? Hur skulle omvärlden acceptera det? Och vilka i omvärlden skulle vara berättigade till en röst i frågan?

Programmering kan lära oss något om design av nätgemenskaper, design som är deltagande och interaktiv. Vilka krav ställer nätgemenskaperna på tekniken för att denna bättre skall kunna anpassas för social

interaktion? Vilka överenskommelser och regler uppstår längsmed vägen? Kan olika delar av staden följa olika regelsystem? Vem bestämmer i Karlskrona2? Vad betyder exempelvis beslutet som är taget i det K2 Council som växt fram? Vem informerar medborgarna om de frågor som berör dem? Hur relaterar medborgare på nätet till omvärldens juridik? Vad skulle ett politiskt »skarpt« beslut utifrån betyda – för stämningen i Karlskrona2-gemenskapen och för intentionerna bakom staden? Vad behöver användargruppen ställa upp på? Vem tar ansvar för relationen mellan Karlskrona2-kulturen och omvärlden?

Det råder också oklarheter kring vad som händer om man bryter mot reglerna och om hur straff kan tillmätas. Det är svårt att utestänga någon, eftersom personen ifråga kan komma in från olika datorer och kan gömma sig bakom olika identiteter, språk och beteenden.

Genom att studera olika aspekter av Karlskrona2 utforskar man Internet som politisk domän. Hur ser samhällets lagar ut och under vilka förutsättningar agerar man på nätet? Bara det faktum att frågorna här ställs och diskuteras visar på den potential som en civil plattform, en digital stad, kan ha. Det faktum att problematiken tas upp är ett tecken på ett eftersökt samtal.

*Vad är »den virtuella platsen«?*

Vilken rumslig relation har den digitala staden Karlskrona2 till Karlskrona och till den fysiska världen i stort?

Är Karlskrona2 en digital stad? Hur hänger en digital värld ihop med den analoga världen? Vad är tillräckligt eller nödvändigt för att något ska kallas en »digital stad«? Frågan aktualiserar vad som är en stad i den analoga världen (den stadsfästa definitionen lyder »inte mer än 100 meter mellan husen«; inom litteratur sätter ofta människor och sinnesförnimmelser, upplevelser, situationer och stämningar gränserna), men även hur materiella fenomen i allmänhet låter sig översättas till det immateriella; vad är »en digital kopia«? En digital kopia kan illustrera en stad, visst, men eftersom den existerar i informationsrymden, i vilken länkar kan göras mellan vilka bitar information som helst, kan

den fungera som matris eller index för alla möjliga aspekter av staden. Det berör inte bara användbarheten av den fysiska världens begrepp i cyberrymden (som i sig ju är ytterligare ett sådant begrepp); varför beskriva det digitala i termer av rymd och geografi och inte som ett drama, intressen eller nätverk? Även den digitala kopians skillnad från det fysiska originalet har betydelse – för upphovsrättsliga frågor. Digital konst kan i det här avseendet belysa och begreppsliggöra relationen mellan original och kopia på ett nytt sätt.

Frågor som ovanstående kan formulera och aktualisera förståelser som existerar kring det abstrakta i innehållet på Internet. Det i sin tur leder vidare till frågan om vad som skulle kunna vara önskvärt att göra med tekniken. Genom att problematisera översättningen av fysiska begrepp till det virtuella utforskar man det mediespecifika, lär känna det och prövar samtidigt innebörden i det gamla språkbruket, vilket kan vara i behov av modernisering. Detta kan problematisera och ge ny belysning åt rummet och dess relation till tid. Mänskliga faktorer spelar en stor roll. Varför inte överge stadsmetaforen för att till fullo utnyttja Internets unika karakteristik, möjligheter och de begrepp som Internet alstrar?

Är det meningsfullt att tala om rymd i det virtuella? Rune Nielsen, arkitekten bakom centrum i Karlskrona<sup>2</sup>, skriver om det igenkännbara i »en digital stad« som kontexten som gör virtuella handlingar meningsfulla:

*En del af svaret ligger i, at konstruktionen af rumlighed i computeren, trækker på vores egne rumlige erfaringer fra den fysiske verden. Bevidstheden formes gennem vores kropslige erfaring af verden. Rummet er en helt grundlæggende erfaringen, som vi oplever igennem vores krop. Fordi vi forstår verden rumligt med vores kropslige skala og interaktion, overfører vi rum til computeren for at begrebsliggøre den. Det bliver et fast holdepunkt i et mange-dimensionalt mulighedsrum.<sup>44</sup>*

Det etablerar ett spänningsfält mellan det fysiska och det virtuella, där man kan arbeta med mötet dem emellan och de möjligheter till

ömsesidig påverkan detta skapar. Ett arbete som inte koncentrerar sig på »digital realism«, förtydligar Rune Nielsen,

*men en nuancering af computermodellens fortælling og betydning, der kan spænde fra det abstrakte, til på det mere ikonografiske plan, at arbejde med symbolværdier og genkendelige rumligheder.<sup>45</sup>*

Genom att nå en fördjupad förståelse av det virtuella kan man också fördjupa förståelsen av relationen mellan mediet och det som skildras, kartan och verkligheten, vilket ger en mer komplex bild av »platsen« Karlskrona2, vilka möjligheter man har att kommunicera (till exempel kan avataren signalera »sinnesstämning« som ett komplement till chatfunktionen genom att användaren trycker på någon av knapparna »happy«, »angry«, »dance« etc.) och navigera (att söka i informations-systemet). En förståelse som sedan kan präglade synen på och förhållandet till förlagan Karlskrona, till den digitala staden samt till relationen mellan konst och verklighet, mellan det virtuella och det fysiska.

*Hur ser kulturen ut i Karlskrona2?*

Hur fungerar Karlskrona2 som ett mer eller mindre självständigt socialt och kulturellt samhälle? Hur ser kulturen ut? Under vilka betingelser uppstår, består och fungerar den här gemenskapen och andra? Vad vill den? Hur organiserar den sig? Vad knyter ihop den? Vilka roller får de som deltar, hur relaterar dessa nätidentiteter till verklighetens personer och till varandra som nätindivider och nätgrupper? Frågorna berör varför besökare anländer, vad de använder Karlskrona2 till och varför de stannar, vilket möjliggör studier av och en större förståelse för hur Karlskrona2 och digitala städer rotas civilt som nya demokratiska forum. Ett intressant perspektiv på tiden i Karlskrona2 ges av följande uttalande från en medborgare: »Tre uger irl er som et år herinde«.<sup>46</sup> Vissa saker kräver ett år och kan inte komprimeras till tre veckor. Vad är i så fall innehållet i den här upplevelsen, vad betyder det för vad som sker därinne? Vad rymmer denna intensiva händelse? Här kan möjligen demokratins diskurs ha något av lära av konstens.

Karlskrona2 som intern angelägenhet är en skola i demokrati för alla inblandade. Inte minst för att det är ett konstverk, och som sådant håller dörren öppen för alla (?) önskemål, även alternativa synsätt. Forumet blir intressant som mötesplats kring resonemang om olika styrelseskick, en diskussion som alltid varit viktig för demokratin utveckling.

### *Hur fungerar Karlskrona2 som en politisk kanal?*

Kan Karlskrona2 bli en politisk kanal för medborgerliga rörelser och vad ställer det för krav? Definitionen av Karlskrona2 som plats och juridisk plats utgör två aspekter på frågan huruvida den är en bild av en förlaga och vad som i så fall konstituerar den bilden. Skulle svaret vara att kommunstyrelsen auktoriserar Karlskrona2? Eller bestäms den digitala stadens värde av att den används av just Karlskronas medborgare? Karlskrona2 är ju samtidigt något mer än Karlskrona. Största delen av Karlskrona2 är inte byggt med Karlskrona som förlaga, regelverket har föga med kommunens juridik att göra och i dag är flertalet medborgare i Karlskrona2 inte från Karlskrona.

Intentioner är en sak, historiens gång en annan. Ambitionen att Karlskrona2 ska etableras som ett lokalt forum består. Det har i flera omgångar förts diskussioner mellan styrgruppen i Karlskrona2 och kommunledningen om hur det ska gå till. Till exempel har det varit på förslag att den digitala staden skulle kunna ingå som ett kommunikationsverktyg i en stadsdelssatsning, Pottholmen, som befinner sig på planeringsstadiet. Men ska avsaknad av konkret förankring i det lokala ses som ett misslyckande? Vi vet av erfarenhet att demokratiska processer i det fysiska samhället tar tid, exempelvis framväxten av den demokratiska staten. Av Internet och andra nya tekniker, däremot, förväntas snabba resultat. Det vill säga, terminologin förs över utan att man tar hänsyn till psyko-sociala aspekter. Det fysiska samhället pågår kontinuerligt medan man på nätet är uppkopplad blott en viss tid. Handlar det om att så småningom leva vardagsliv där? Knappast. Det kan därför lätt bli en konstruerad demokrati utifrån vad man kan om den här platsen snarare än en plats för spontana, oväntade möten. På



vilket annat sätt skulle fenomenet Karlskrona2 kunna betraktas som politisk kanal?

Medan diskussioner förs om den digitala stadens möjliga framtider lever den sitt eget Internetliv, som fyller på med nya frågor, möjligheter och hinder. De som återkommer till Karlskrona2 i dag är i huvudsak inte där för att skapa eller diskutera demokrati. Men detta är inte heller kännetecknande för det civila samhället – de pågående samtalen och umgängesformerna på exempelvis fik och i föreningar. Dessa utgör i stället den jordmån ur vilken en demokrati kan växa, grunden för ett politiskt arbete. Vissa gillar den sociala miljön, har gamla och nya bekanta där, andra värdesätter möjligheten att bygga. Gott så! Övriga möten och diskussioner har uppstått, oliktankande har utbytt argument. Vad mer är att förvänta? Att samtalet överhuvudtaget äger rum är det centrala. Klart är att majoriteten av användarna i Karlskrona2 – var de än hör hemma – önskar en återkoppling från det virtuella till det fysiska.<sup>47</sup> Även om perspektivet på, entrén till, Karlskrona är något okonventionellt, så är intresset för den fysiska staden Karlskrona ett resultat som har genererats av det virtuella forumet.<sup>48</sup>

Så kan man även vända på problematiken och betona att en lokal etablering inte behöver betyda en institutionell sådan. Om den digitala staden inte integreras i den politiska organisationen, hur kan den ändå få legitimitet? Detta berör en mer allmängiltig fråga om hur ett lokalt intresse skapas för en webbplats, eller för någonting överhuvudtaget? Vilken relation till Karlskrona gör Karlskrona2 intressant för Karlskronamedborgare? Den digitala staden har givit upphov till relationer mellan människor – boende i Karlskrona eller ej – som har levt vidare utanför den virtuella sfären.<sup>49</sup> Karlskrona2 har med andra ord inneburit en befruktning mellan platser i mer än en mening. Sedd inifrån är den digitala staden en början till hur det reella och det virtuella kan mötas och berika varandra. De frågor som uppstår är ju minst lika intressanta som de som inte uppstår. Antagligen handlar det inte om att vilja att den ena eller den andra ska göra eller tycka det ena eller det andra, utan om att vara lyhörd för vad den ena eller den andra faktiskt intresserar

sig för och kanske redan i dag ger uttryck för. Ungdomar, till exempel, söker sig kanske i högre utsträckning till de stora frågorna. De yngre har också ett dokumenterat högt intresse för Internet och de aktiviteter som pågår där. Att den digitala staden hinner förändras på många, radikalt olika, grafiska sätt, utan att något fysiskt blir skadat, gör den lämpad för en gemensam vision om framtiden. Här kan man lyfta blicken. Staden som en metafor för det kollektiva minnet kontra en projektionsyta för en framtid, som kan se ut hur som helst.

*Författaren doktorerar i »Den konstnärliga arbetsprocessen« på Dramatiska Institutet, Stockholm. Artikeln är baserad på en rapport som skrevs för Interactive Institute, Studion för Upplevelse och Förståelse: »Medborgarens röst: Demokrati, virtuella gemenskaper och Karlskrona2« (2001).*

*E-post: per.zetterfalk@draminst.se*

## Noter

1. Britta Lejon i *Forskning om IT och demokrati* 2000, s. 51.
2. SKTF 2001.
3. Jönsson 2001.
4. Som kan besökas på URL: <http://www.karlskrona2.org>.
5. Gunér 1999.
6. Rask et al. 2001.
7. Dahl 1989.
8. Petersson 2000.
9. Putnam 2000. Putnams tes har mött kritik i Sverige. Se Wijkström 2000.
10. »Den optimale TV-tittaren är den trötta TV-tittaren«, menar Tobias Bringholm (2002), VD för produktionsbolaget Metronome (Big Brother etc.).
11. Rothstein 1995, s. 41.
12. Norris (2000, s. 183–208) visar att massmedias skepsis mot införandet av euron påverkade opinionen i Europa.
13. Rosenberg 2000, s. 108–119.
14. Rothstein 1995, s. 41.
15. Justitiedepartementet 2002.
16. Putnam 2000.

17. Habermas 1983; Benhabib 1994.
18. Ilshammar & Larsmo 1999.
19. *Vision 2011*.
20. Rheingold 1993.
21. Åke Grönlund har lyft fram vikten av att studera nätets gemenskaper med tanke på deras relevans för demokratifrågor: »Det handlar om diskussionerna och den sociala samvaron, om identiteter på nätet, om sociala grupper på nätet« (*Forskning om IT och demokrati* 2000, s. 20). Vad konstituerar då det användarskapade materialet? Det virtuella möjliggör sociala experiment med exempelvis nätidentiteter och-grupper, intressanta ur ett demokratiperspektiv. Olika status gäller för olika världar, lågstatus i ett sammanhang kan bli högstatus i ett annat. I det virtuella kan man bli bekräftad, leka under kontrollerade former, vara anonym, ljuga om sig själv, gå in i roller. Kommunikationsverktyget kan sålunda bidra till att man skapar en ny bild av sig själv. Manuel Castells hävdade i en paneldiskussion på Umeå Forum (2001-04-25) att en av myterna om Internet är, att det skulle råda en hög grad av fiktiva identiteter. Många, hävdar han, har svårt att dölja sin personlighet – i språk och tanke. Vidare kan livet i det virtuella framkalla beroende och påverka relationer i den fysiska världen. Språket är ofta grovt, man avlyssnas, registreras, känner inte till den andres avsikter, kan smittas av virus.
22. Se exempelvis The Association for Community Networking <<http://www.afcn.org>>, The Organization for Community Networks <<http://www.ofcn.org>> eller Freenets & Community Networks <<http://www.lights.com/freenet>>.
23. Schuler 1996.
24. Putnam 2000.
25. Åström 1998, s. 54.
26. Salon Media Group 2002.
27. Bradley et al. 1996.
28. Damer et al. 1995.
29. Damer et al. 1998.
30. Damer 1998.

31. Även om siffrorna är svåra att verifiera hävdade Active Worlds.com Inc den 1 mars 1999, att de hade 680.000 användare, med en tillväxt på 30.000 per månad. Av dessa var 17.000 »medborgare«, det vill säga användare som betalar en årlig avgift för särskilda rättigheter. Strax innan dessa uppgifter publicerades i början av 1999 introducerades företaget på den amerikanska börsen, vilket – åtminstone för en tid framåt – lär ha förbättrat villkoren avsevärt.
32. Hutchins 1990, 1995.
33. Nielsen 2001.
34. Citerad i Nielsen 2001.
35. Nielsen 2001.
36. de Certeau 1984, s. 117.
37. Jensen 1999, s. 281.
38. Robins 1996, s. 130.
39. Olsson 1999, s. 102.
40. Gunér 1999, s. 32.
41. Rent tekniskt är Karlskrona2 byggd i programmet Studio Max, baserad på CAD-filer från Karlskrona kommun, och placerad i det internetbaserade konferenssystemet Active Worlds. Detta består av servrar och klientprogram som i ett konstant informationsutbyte över Internet upprätthåller det datorgenererade rummet. Klientprogrammet som användaren har i sin dator hämtar filer via Internet och visar dem på skärmen. Active Worlds är en 3D-browsar, att jämföra med Internet Explorer och Netscape som är 2D-browsers. Grovt sett är browsern i Karlskrona2 indelad i fyra avdelningar. Till vänster listas de andra Active Worlds-världar som man kan lägga till och dra ifrån efter tycke och smak, för att med ett klick kastas in och ut ur. I mitten finns dels chatrutan, där man kan läsa den pågående diskussionen och lämna egna bidrag, dels fönstret in mot själva världen. Här tecknas de 3D-filer som programmet hämtar ned från Active Worlds-servrarna på nätet. Till höger finns det möjlighet att ha en särskild ruta för nedhämtning av webbplatser.
42. Dagens Nyheter skrev med anledning av anfallet mot New York och Washington i september 2001, att »Sverige har en ovanligt lycklig demokratihistoria. Men de senaste 15 åren har den utsatts för prövningar [- - -] I Sverige har vi svårt för de

stora orden, vi går hellre till grunden med olika fondalternativ än vi diskuterar grundprinciper för vårt statsskick. Vi väntar oss att våra politiker ska ha detaljkunskaper om socialförsäkringarna men inte att de ska diskutera fri- och rättigheter.»  
*Dagens Nyheter* 2001-09-15, s. A2.

43. ActiveWorlds.

44. Nielsen 2001.

45. Ibid.

46. Rask et al 2001, s. 34.

47. I Karlskrona2 har medborgare bland annat byggt sina egna versioner av objekt i Karlskrona, till exempel en grekisk restaurang. Det gjordes också försök att rekonstruera milleniestatyn av karlskronasonen och konstnären Ulf Rollof som stötte på protester och väckte heta debatter bland lokalbefolkningen och i lokala media och som därför åtminstone till en början inte kunde uppföras i den fysiska staden.

48. Rask et al 2001.

49. Ibid.

## Referenser

ACTIVeworlds. *Welcome to the Home of the 3D Internet, Virtual Reality Building Platform*. URL: <http://www.activeworlds.com/>.

ASSOCIATION FOR COMMUNITY NETWORKING. *AFCN Home Page*.  
URL: <http://www.afcn.org>.

BENHABIB, SEYLA (1994): *Autonomi och gemenskap: Kommunikativ etik, feminism och postmodernism*. Göteborg: Daidalos.

BRADLEY, LAURENCE, WALKER, GRAHAM & MCGRATH, ANDREW (1996): »Shared Spaces«. *British Telecommunications Engineering Journal* vol. 15, July.

BRINGHOLM, TOBIAS (2002): Föreläsning på kursen »Spel«, Kungliga Konsthögskolan, Stockholm.

CASTELLS, MANUEL (2001): Umeå Forum (paneldiskussion), 2001-04-25.

DAHL, ROBERT A. (1989): *Democracy and Its Critics*. New Haven, Ct.: Yale University Press.

*Dagens Nyheter* (2001): »Tre talande minuter«. 2001-09-15, s. A2, ledarsidan.

DAMER, BRUCE, KEKENES, CHRISTINA & HOFFMAN, TERREL (1995): »Inhabited Digital Spaces«. Contact Consortium.  
URL: <http://www.digitalspace.com/papers/index.html>.

DAMER, BRUCE (1998): *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit Press.

DAMER, BRUCE ET AL. (1998): »Virtual Organizations and Virtual Worlds: A case study of AVATAR98«. URL: <http://www.ccon.org/papers/twltpaper.html>.

DE CERTEAU, MICHEL (1984): *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, Ca.: University of California Press.

*Forskning om IT och demokrati* (2000): Stockholm: IT-kommissionen. (Rapport/Observatoriet för IT, demokrati och medborgarskap, 24).

FREENETS & COMMUNITY NETWORKS (2000–2001): *Freenets & Community Network*. URL: <http://www.lights.com/freenet>.

GUNÉR, TULLAN, RED. (1999): *Three Public Projects*. Karlskrona: Blekinge Läns Museum.

HABERMAS, JÜRGEN (1983): *Borgerlig offentlighet*. Lund: Arkiv.

HUTCHINS, EDMUND (1990): »The Technology of Team Navigation«. I: J. Galegher, R.E. Kraut & C. Egido, red. *Intellectual Teamwork: Social and technological foundations of collaborative work*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

HUTCHINS, EDMUND (1995): *Cognition in the Wild*. Cambridge, Ma: MIT Press.

ILSHAMMAR, LARS & LARSMO, OLA (1999): *net.wars: Kampen om nätet*. 2 uppl. Stockholm: Atlas.

JENSEN, JENS F., RED. (1999): *Internet, World Wide Web, netvaerks-kommunikation: Om netmedier, netkulturer, beboede 3D virtuelle verdener og meget mere...* Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (Forskning i Informatik, Semiotik & Kulturanalyse, 4).

JUSTITIEDEPARTEMENTET (2002): »Medborgarnas inflytande«. I: »Justitiedepartementets frågor«. URL: <http://justitie.regeringen.se/justitiesfragor/medborgarinflytande/>.

JÖNSSON, CAMILLA, RED. (2001): *Fakta om informations- och kommunikationsteknik i Sverige 2001*. Stockholm: Statens Institut för kommunikationsanalys.

NIELSEN, RUNE (2001): »Collaborative Spaces: Virtuelle beboede 3D verdener«. Bidrag till *Konference om Arkitekturforskning og IT, Arkitektskolen i Aarhus 27.–29. April 2001*. URL: [http://www.a-aarhus.dk/na/Papers/11\\_RuneNielsen.htm](http://www.a-aarhus.dk/na/Papers/11_RuneNielsen.htm)

NORRIS, PIPPA (2000): *A Virtuous Circle: Political communications in postindustrial societies*. Cambridge: Cambridge University Press.



OLSSON, ANDERS R. (1999): *Elektronisk demokrati*. Stockholm: Fakta Info Direkt. (SOU 1999:12).

ORGANIZATION FOR COMMUNITY NETWORKS (2002): *Organization for Community Networks Homepage*. URL: <http://www.ofcn.org>.

PETERSSON, OLOF, RED. (2000): *Demokratiråd 2000: Demokrati utan partier?* Stockholm: SNS Förlag.

PUTNAM, ROBERT D. (2000): *Bowling Alone: The Collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.

RASK, FREDERIK ET AL. (2001): *Den kropsløse virkelighed: en fremstilling af forestillinger i K2*. Roskilde: Roskilde Universitetscenter, Samfundsvidenskabelige basisuddannelse.

RHEINGOLD, HOWARD (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

ROBINS, KEVIN (1996): *Into the Image: Culture and politics in the field of vision*. London: Routledge.

ROSENBERG, GÖRAN (2000): *Tänkar om journalistik*. Stockholm: Prisma.

ROTHSTEIN, BO, RED. (1995): *Demokratirådets rapport 1995: Demokrati som dialog*. Stockholm: SNS.

SALON MEDIA GROUP (2002): *The Well*. URL: <http://www.well.com>.

SCHULER, DOUGLAS (1996): *New Community Networks: Wired for change*. Reading, Mass.: ACM/Addison-Wesley.

SKTF (2001): *Om demokratiska processer och offentlig service på Sveriges kommuners webbplatser*. Stockholm: SKTF. (Rapport, 2/01).

STEPHENSON, NEAL (1992): *Snowcrash*. New York: Bantam Books.

SUPERFLEX. *Karlskrona2/*. URL: <http://www.karlskrona2.org>.

TELECITIES. *TeleCities*. URL: <http://www.telecities.org>.

WIJKSTRÖM, FILIP (2000): »Grilla ensam«. *Moderna Tider* nr 120 (oktober), s. 26–30.

*Vision 2011*. Stockholm: IT-kommissionen, Hearing 2001-09-24–2001-09-25.

ZETTERFALK, PER (2001): »Medborgarens röst: Demokrati, virtuella gemenskaper och Karlskrona2«. Stockholm: Interaktiva Institutet, Studion för upplevelse och förståelse.

ÅSTRÖM, JOACHIM (1998): *IT och kommunerna: En översikt*. Stockholm: Svenska Kommunförbundet.