

# Human IT

Tidskrift för studier av IT  
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

## Fyra former av virtuella gemenskaper

av [Anna Croon](#) & [Per-Olof Ågren](#)

Institutionen för Informatik vid Umeå Universitet

---

### *Abstract*

*When information technology increase the possibilities for communication it is possible to recognize new social patterns in Cyberspace. A common used concept for one kind of social patterns in Cyberspace is virtual communities. The history of virtual communities goes back to the seventies with the communities called Communitree and The Well as pioneers. Today it is possible to distinguish between different kinds of virtual communities. In this paper we suggest four different categories: Community Networks, Professional communities, Personal communities and "communities of the third place".*

---

### **Innehåll**

[1. Inledning](#)

[2. Samhällen och virtuella samhällen](#)

[3. Community Networks](#)

[4. Professionella samhällen](#)

[5. Personliga samhällen](#)

[6. Den tredje platsens gemenskaper](#)

[7. Avslutande kommentarer](#)

[The Authors](#)

---

# 1. Inledning

Med hjälp av datormedierad kommunikation började människor - främst akademiker vid universitet i USA - redan på 1970-talet utbyta information. Det skedde genom elektronisk post, filöverföring och - med dagens mått mätt - relativt primitiva datorbaserade konferenssystem.

Det som i dag räknas till den mest kända virtuella gemenskapen dök upp 1985 - The Well. Det var främst genom en slump, skriver Katie Hafner (1997) i en biografi över The Well. Ett litet antal människor vid USA:s västkust ville skapa en ny typ av forum för samhällsdebatt och gemenskap.

Trots den relativt stora mängd litteratur som finns kring ämnet virtuella gemenskaper i synnerhet och ämnet datormedierad kommunikation i allmänhet har vi inte sett någon som har tagit ett steg tillbaka och försökt kategorisera virtuella samhällen. Ska gemenskaper som The Well och ISWorld förstås på samma sätt? Ska Seattle Community Network och en Multi-User Dungeon (Mud) ses som virtuella gemenskaper utan några som helst distinktioner? Det tror inte vi.

Forskare och skribenter har hittills studerat och skrivit om ett samhälle i taget eller bedrivit metadiskussioner om fenomenet. Det har på ett allmännare plan handlat om människors möten med datormedierad kommunikation (till exempel Lea & Spears 1995; Parks & Floyd 1996; Walther 1995) och om Internets kultur och historia (till exempel Hafner & Lyon 1996; Shields 1996; Stone 1991; 1997; Harasim 1993).

Det finns litteratur om virtuella gemenskaper, men som inte tar sin utgångspunkt i någon specifik virtuell gemenskap (till exempel Kollock & Smith 1994; Gulia & Wellman 1995; Schuler 1996a; 1996b; Ågren 1997).

Bland studierna av specifika virtuella samhällen kan nämnas att virtuella samhällen på Usenet News har studerats av bland andra Baym (1995a; 1995b) och Watson (1997). Livet i olika Multi-User Dungeons (Mud) har främst studerats från ett psykologiskt perspektiv av exempelvis Turkle (1996; 1997), Reid (1995) och Suler (1996). The Well har studerats dels inifrån samhället av Rheingold (1993; 1994), dels utifrån av Smith (1996). Andra studier har exempelvis fokuserat Echo (Horn 1998), ISWorld (Valtersson 1996), ett så kallat personligt samhälle (Croon 1997) och Seattle Community Network (Schuler 1996a).

Syftet med denna artikel är att göra en inledande kategorisering av virtuella samhällen. Våra kategorier är fyra: 1) Community Networks, 2) professionella samhällen, 3) personliga samhällen och 4) den tredje platsens gemenskaper.

[\(Åter till början av artikeln\)](#)

## 2. Samhällen och virtuella samhällen

Begreppet samhälle är inte entydigt, lika lite som engelskans motsvarighet community är det. Det används för att beskriva grupper av människor på en skala från små grannskap till hela nationer. Ett samhälle är... "... en benämning på en grupp individer

förenade av ett nätverk av sociala relationer med viss varaktighet och kontinuitet över tid." (Nationalencyklopedin 1995, band 16, s 226f.)

Vi avser med begreppet samhälle emellertid inte stater eller länder, eller andra mer konstitutionella samhällsbildningar, utan människor som bildar olika typer av gemenskaper. Begreppen virtuellt samhälle och virtuell gemenskap är synonymer i denna artikel. Enligt Websters (1986, s 460) definieras begreppet community som "a body of individuals organized into a unit or manifesting usu. with awareness some unifying trait" och mer specifikt som "the people living in a particular place or region and usu. linked by common interests". Taylor för fram en liknande definition, men utan att betona att samhället utgår från en specifik geografisk plats:

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

En sådan definition betonar något utöver den förra - att ett samhälle bygger på mellanmänniskliga ömsesidiga relationer. Vad som emellertid saknas i de ovanstående definitionerna är någon form av aktivitet i en gemenskap som leder till något som uppfattas som värdefullt för de deltagande människorna. Schuler uttrycker det så här:

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

Med den definitionen blir den främsta anledningen till att forma samhällen människors tro på att det finns mål som är gemensamma för alla och att dessa mål uppnås lättare genom att människor samverkar än att människor agerar individuellt.

## Från plats till nätverk

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

*Community Lost* uttrycker en föreställning om att storskaliga sociala förändringar, masssamhället och en ökande byråkratisering skapar en miljö som minskar förutsättningarna för mänsklig gemenskap. Människor blir isolerade atomer och gemenskapen försvinner. Det samröre människor ändå har med varandra uppstår på grund av någon form av formell organisering eller av att de bor på samma geografiska yta - någon gemenskap i djupare mening skapas inte.

Den motsatta föreställningen, *Community Saved*, bygger på uppfattningen att alldeles oavsett de yttre förändringarna skapar människor gemenskaper - i de former som möjliggörs av tekniska och sociala förändringar. De sociala gemenskaperna ser dock annorlunda ut, de förändras, och de som uppfattar dem som försvunna har helt enkelt sökt på fel ställen.

En tredje, modernare föreställning har dykt upp som bryter med de tidigare två:

*Community Liberated*. Denna föreställning bygger på att människor skapar gemenskaper utanför de geografiska ramarna, med hjälp av olika transport- och kommunikationsteknik. Medlemskap i flera specialiserade och intressebaserade gemenskaper, med vanligtvis svagare band mellan människorna, skapas i stället för en stark byagemenskap.

Framför allt det sistnämnda synsättet har också inneburit en förflyttning i fokus *från plats till nätverk* när det gäller studier av gemenskaper. Grannskap och släktskap är bara en del av varje människas samhälle, när kommunikationsteknik som bilen, tåget, flyget, telefonen och datorn reducerar platsens betydelse. Relationer kan upprätthållas trots stora avstånd.

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

Tre sätt att avgränsa sociala gemenskaper kan därmed urskiljas:

1. *Geografi*; där platsen avgränsar samhället. Såväl Tväråbäck och Sävar som Umeå är samhällen som avgränsas geografiskt. Den arbetsplats en individ är anställd vid är en liknande avgränsning. Individer är i första hand deltagare i gemenskapen på grund av att de är bosatta där, eller att de råkar vara arbetstagare i en särskild formell organisation.
2. *Gruppintresse*; där gruppens gemensamma intresse avgränsar samhället. Här handlar det om mindre samhällen: hem- och skolföreningar, idrottsföreningar, politiska organisationer och andra former av frivilliga organisationer. Och då blir platsen mindre viktig - det är gruppens gemensamma intresse som bildar grund för en viss gemenskap, inte att de bor på samma gata, eller i samma grannskap. Dock har platsen viss betydelse, eftersom människorna förutsätts träffas fysiskt.
3. *Individintresse*; där individens personliga intressen avgränsar samhället. I vanliga samhällen finns det också många människor som har mål och intressen som inte alltid delas av de människor som befinner sig på samma plats. En person kan upprätta ett nätverk av människor som var och en delar ett eller flera intressen med personen i fråga, utan att dessa andra delar varandras intressen eller ens känner varandra.

## **Virtuella samhällen - historik och definition**

Även om The Well oomtvistligen är det mest kända och inflytelserika virtuella samhället var det inte det första virtuella samhället. Ett relativt okänt - i varje fall sällan omskrivet - virtuellt samhälle som hette CommuniTree startade redan 1978 i samma geografiska område: norra Kalifornien. Det var en Bulletin Board System (BBS), ett datorbaserat konferenssystem som enligt Stone (1997) var den första BBS med ett så kallat trädprotokoll. Det är en trädstruktur som utgör den överordnade principen för hur textfilerna i databasen skulle organiseras. Det är den organisationsprincip vi ser i Usenet News, där de inlägg med en viss rubrik organiseras i "trådar" (threads), så att det ska gå lätt att följa parallella diskussioner.

CommuniTrees främsta bidrag till att förstå BBS:er som virtuella samhällen var deltagarnas förändrade före- ställning om den aktivitet CommuniTree möjliggjorde.

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

CommuniTree banade alltså vägen för möjligheten att uppfatta datorbaserade konferenssystem som små samhällen, som gemenskaper. Ändå dog CommuniTree en alltför tidig död. När CommuniTree blev känt utanför den innersta kretsen av medlemmar, började diskussionerna störas av anonyma människors obscena inlägg, skriver Stone (ibid). Det fanns ingen möjlighet att i CommuniTree övervaka och censurera inlägg, eftersom den övergripande ideologin när programkoden för CommuniTree skrevs var att "information wants to be free". Övervakning och censur ansågs inte höra hemma i den virtuella världen, varför sådana möjligheter aldrig byggdes in.

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

Denna historieskrivning visar framväxten av virtuella samhällen, men vad är ett virtuellt samhälle? Hur definieras det? Howard Rheingold tar utgångspunkt i sitt liv i The Well när han definierar virtuella samhällen.

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

Den speciella karaktären hos den sociala gemenskapen i The Well lyser starkt igenom i den definitionen - "with sufficient human feeling" och "personal relationships" refererar till den värme och närhet många deltagare kände. "Public discussions" refererar till den öppenhet som rådde i The Well.

([Åter](#) till början av artikeln)

### 3. Community Networks

Begreppet Community Networks syftar på interaktiva informationssystem som stödjer informationsutbyte och kommunikation inom ett geografiskt avgränsat (fysiskt) samhälle. Andra besläktade begrepp är Civic Networks ("medborgar- nätverk"), Free-Nets (icke-kommersiella nätverk) och Public Access Networks (nätverk tillgängliga för allmänheten) (Schuler 1996a).

Ett begrepp liknande community networks när det gäller svenska förhållanden är medborgarkontor (se t ex Grönlund 1996.) Hittills har medborgarkontor inte varit interaktiva såsom Community Networks, och har därmed lite annorlunda syften. Därför använder vi begreppet kommunala nätverk som svensk översättning till community



networks.

Det går en skarp gräns mellan det växande antalet kommersiella nätoperatörers nätverk med virtuella mötesplatser och kommunala nätverk. I USA finns virtuella mötesplatser som tillhandahålls av America Online och Prodigy, och vi kan se Torget och Passagen som svenska motsvarigheter. Ett kommunalt nätverk, däremot, är utförat, administrerat och ägt av kommunen genom allmänna medel (Schuler 1996b).

Förutom icke-kommersiell tillgänglighet är en hörnsten att främja medborgares demokratiska deltagande i en kommuns angelägenheter. Schuler (1996a) beskriver ett kommunalt nätverk som:

"... a recent innovation that are intended to help revitalize, strengthen, and expand existing people-based community networks in the same way that previous civic innovations have helped communities historically." (Schuler 1996a, s 25.)

Det övergripande syftet med kommunala nätverk är att bättre kunna uppnå sociala mål, som exempelvis att skapa samhällsmedvetenhet och uppmuntra till demokratiskt deltagande i beslutsfattande på lokal nivå i samhället. Det möjliggörs främst genom att kommunala nätverk är interaktiva - till skillnad från andra medier (tidningar, radio och teve) som till största delen utgör en envägskommunikation. Ett annat syfte är att kommunala nätverk ska bidra med samhällsinformation till medborgarna och tillhandahålla upplysningar om hur politiska och andra beslutsfattare kan nås.

Det första offentligt finansierade kommunala nätverket i USA heter PEN (Public Electronic Network) och installerades enligt Tassel (1996) år 1989. Det är ett nätverk tillgängligt för alla medborgare i Santa Monica i Kalifornien.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 4. Professionella samhällen

Professionella samhällen består av en grupp människor förenade av ett gemensamt intresse - deras yrke. Samhällets syfte är att stödja medlemmarna i deras yrkesutövning. Vanligtvis är denna typ av samhällen strukturerade och har någon form av styrelse och/eller ordförande eller moderator som har huvudansvar för gemenskapen. Samhället möjliggör ett forum för deltagarna för att informera, sprida kunskap, knyta kontakter och diskutera gemensamma angelägenheter.

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

ISWorld är ett exempel på ett professionellt samhälle som man kan nå via Internet<sup>1</sup>. Samhället är relativt ungt och grundades 1994. Det som förenar människorna i ISWorld är att de i sina respektive yrken arbetar med informationsteknik och informationssystem. Medlemmarna är i stor utsträckning systemutvecklare, IT-

ansvariga och forskare. Samhället är internationellt även om de flesta kommer från USA<sup>2</sup>.

Denna form av virtuell gemenskap är väl organiserad, med en styrelse där ordföranden tillsätts för två år i taget. Ingen i styrelsen eller någon av de som har ansvar för hemsidorna får betalt för sina arbetsinsatser. Men för att kunna finansiera de tekniska kostnaderna har ISWorld olika företag som sponsorer.

Deltagarna har regelbunden kontakt med varandra genom de distributionslistor som är relaterade till ISWorld. Genom att prenumerera på dessa listor får medlemmarna ta del av all e-post som skickas till respektive lista. Den största av ISWorlds distributionslistor kallas ISWorld och har ca 2 000 deltagare. De meddelanden som skickas dit är ofta av informationskaraktär - inte inlägg i samtal - varför listan i stor utsträckning kan ses som en anslagstavla.

Den underliggande infrastrukturen i samhället består framförallt av websidor och av e-postlistor. Websidornas utseende och uppdelning har en tidningsliknande karaktär. På websidorna finns olika avdelningar för olika delar av intresseområdet, en del information om framväxten, styrning och målsättningen med samhället samt ett regelverk som rör länkning och publicering inom ramen för samhället.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 5. Personliga samhällen

Wellman, Carrington & Hall (1988) menar att det finns sociala strukturer som tydligast framstår om enskilda personers relationer fokuseras, så kallade *personliga samhällen*, i stället för grupper av människor. Ett uttryck för personliga samhällen i cyberrymden kan vara individers användning av elektronisk post för att utbyta skämt, personliga reflektioner och beskrivningar av upplevelser i vardagslivet (Guila & Wellman, 1997).

Croon (1997) har gjort en fallstudie av ett personligt samhälle i cyberrymden. Den individ som fokuseras i studien heter Tamara och hon kommunicerar regelbundet med 16 olika människor via framförallt elektronisk post.

Tamaras personliga samhälle består uteslutande av personer som hon fysiskt har träffat och känner sedan tidigare. Hon är inte intresserad av att lära känna nya människor eller själv vara anonym i förhållande till de personer hon kommunicerar med. Hennes samhälle präglas därför inte av anonymitet, men däremot i hög utsträckning av personer som inte känner varandra. Det betyder att Tamara är den enda som känner alla. Trots det skickar Tamara vanligen samma brev till alla, men får personliga brev till svar.

Tamara menar att hon inte skulle ha denna regelbundna kontakt med dessa personer om det inte var möjligt att kommunicera elektroniskt. För Tamara har cyberrymden blivit en plats där hon kan möta en hel rad av olika bekanta vänner för gemenskap och utbyte av dagliga erfarenheter. En plats där social närhet och historisk gemenskap är viktigare än geografisk närhet. Tamaras beskrivning av de relationer hon underhåller i cyberrymden liknar andra beskrivningar av deltagande i andra former av virtuella samhällen (Kollock & Smith 1996, Parks & Floyd 1996 och Rheingold 1994).

Det sätt som Tamara beskriver sitt personliga samhälle överensstämmer till viss del även med, exempelvis den lokala puben, kaféet och/eller träffpunkten. Tamara menar att cyberrymden har blivit den plats där hon enkelt kan träffa vänner och få sällskap, konversera och känna tillhörighet. Den något fördröjda karaktären hos e-post har underlättat för henne att hålla kontakt med många människor mellan möten i andra sociala sammanhang eftersom Tamara ofta arbetar långt från hemmet.

Tamaras användning av elektronisk post och Internet är ett exempel på en hittills relativt ouppmärksam sociala struktur som utvecklas i cyberrymden. Uppmärksamheten beror framförallt på att virtuella samhällen oftast betraktas som bestående av en grupp av människor med ett gemensamt intresse som delvis eller helt äger rum via informationsteknik. När fler människor börjar att utnyttja informationsteknik och elektronisk kommunikation är det troligt att denna individuella form av virtuell gemenskap kommer att öka.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 6. Den tredje platsens gemenskaper

Det finns virtuella platser som inte har designats för något annat ändamål än att vara en miljö där gemenskaper ska kunna utvecklas. Kommunala nätverk har trots allt en given kontext, liksom professionella samhällen. Datorbaserade konferenssystem och Mud:s liknar däremot offentliga platser där nätmedborgare kan mötas.

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

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

Vilken publik plats som helst är inte en tredje plats - den tredje platsen har vissa karakteristiska drag. Den bör vara neutral, i den meningen att ingen hierarki mellan besökare uppstår. Alla kan känna sig som hemma. Platsen ska ytterligare fungera som en utjämnare av sociala skillnader.

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

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



på en bra tredje plats är att du kan gå ensam dit och träffa människor du känner. Det måste finnas stambesökare, sådana som man nästan alltid kan förvänta sig möta där. De skänker platsen karaktär.

Många av de egenskaper som Oldenburg tillskriver den tredje platsen sammanfaller med vissa virtuella gemenskaper. Mud:s och intressebaserade konferenssystem som Usenet News är exempel på sådana. Om konversation är en signifikant egenskap av en tredje plats, är konversation de facto den enda aktivitet som går att företa sig i virtuella gemenskaper.

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

## The Well

Idén till The Well föddes av Larry Brilliant, ägare till ett företag som producerade och sålde konferenssystem. För att öka intresset för datoriserade konferenser hade han visionen att erbjuda en grupp av intresserade personer möjligheten att vara i ständig kontakt med varandra via de datorkonferenser som hans företag utvecklade och sålde. Brilliant tog därför kontakt med Steward Brand som genom sitt arbete med *Whole Earth Catalogue* hade ett stort kontaktnät av intellektuella och inflytelserika personer framförallt runt San Francisco. Brilliant stod för den tekniska infrastrukturen, Brand för den sociala och därigenom bildades The Well<sup>3</sup>. The Well baserades på en programvara, Picospan, som ibland beskrivs som samhällets hjärta och som gav The Well dess personlighet och karaktär. Picospan möjliggjorde för flera tusen diskussionsgrupper att existera och växa samtidigt utan särskilda begränsningar på människors deltagande. PicoSpan möjliggjorde kommunikation på tre nivåer via konferenser, e-post och direkt kommunikation. Det fanns även stöd i programvaran för att skapa privata konferenser, dit endast inbjudna deltagare hade tillträde.

Programmet var konstruerat så att alla deltagare blev inviterade att skriva en personbeskrivning som lagrades i systemet, möjlig att läsa för alla deltagare. Picospan hade också särskilda rättigheter inbyggda för användaren. En sådan rättighet var att man som deltagare ägde sina egna ord<sup>4</sup>. Detta innebar att ingen annan, inklusive systemansvariga och andra anställda, hade rätt att göra förändringar eller vidarebefordra det någon annan skrivit i en konferens i the Well. Men deltagarna kunde inte editera sina egna inlägg efter de skickats, endast ta bort sina egna inlägg efter att de postats, men meddelandet kom då upp som ett blankt inlägg i konferensen. Det var med andra ord inte möjligt att radera det man sagt utan övriga deltagares vetskap. PicoSpan avslöjade på detta sätt ånger och tvingade deltagarna till öppenhet.

Det utvecklades också en konst i att skriva inlägg. Inläggen skulle inte vara för långa men inte heller för korta. Inläggen hade dessutom inget "sista datum" utan bevarades för all framtid. Systemet värnade på detta sätt också samhällets historia.

Även om utvecklingen av The Well alltid kantats av ekonomiska och tekniska problem, så har dess erkännande överträffat all betydelse som kan tillmätas i ekonomisk vinst

eller antal medlemmar. Många, framförallt kommersiella nätverksföretag, har därför studerat och analyserat The Well i förhoppningen om att finna modeller och svar på dess framgångar.

The Well föddes egentligen ur en enda idé, därefter förfinad och förändrad av mängder kreativa olyckor och konkurrerande intellektuella visioner. Framgången berodde på att The Wells ursprung var ett socialt experiment och inte en affärsmässig investering. Utöver detta hade grundarna för avsikt att skapa en känsla av den fysiska omgivning och lokala kulturen kring San Fransisco området, det vill säga försöka blanda och kombinera karakteristiska drag från både fysiska miljöer och virtuella miljöer så att de överlappade och kompletterade varandra.

Deltagarna i The Well, de så kallade Well Beings, var i hög utsträckning personer med ett förflutet i eller en förkärlek till 60-talets motkultur, ofta välutbildade och tekniskt intresserade. Många av dem som kom att bli samhällets mer kända personligheter hade tidigt sökt sig till alternativa samhällsformer och livsstilar (kollektiva boendeformer, miljömedvetenhet och i hög utsträckning kritiska till det moderna samhällets utveckling).

De mindre lyckade strategierna bakom The Wells utveckling har dock varit avgörande för hur The Well ser ut i dag. Dessa strategier har framförallt verkat för att driva The Well som ett företag med lönsamhetssträvanden. Dessa anspråk på lönsamhet har bidragit till att urholka den intimitet och närhet som tidiga Well Beings vittnade om. The Well beskrivs därför idag ofta som ett virtuellt samhälle som har existerat, det vill säga i förfluten tid, trots att samhället fortfarande existerar.

## **Multi-User Dungeons (Mud)**

Sherry Turkle (1997) har studerat en annan form av virtuella gemenskaper, så kallade Multi-User Dungeons (Mud). Ett Mud är en virtuell socialitet, ett virtuellt sällskapsspel, en ny form av gemenskap, en ny form av litteratur som skrivs tillsammans med andra. Kommunikationen sker synkront till skillnad från e-post och konferenssystem där kommunikationen sker asynkront.

Man brukar skilja på två olika sorters Mud: (1) Äventyrs- Mud, som främst liknar datorspel, byggt på idén bakom Dungeons and Dragons där det går ut på att döda monster, finna skatter etc. (2) Sociala Mud, som enbart syftar till att kommunicera med andra deltagare. Olika deltagare kan ha olika uppgifter och roller (till exempel hosts och wizards). I en del Mud kan medlemmarna tillsammans programmera Mud:en; skapa olika rum och platser.

Som medborgare i ett Mud skapar man en personlighet till ett namn. Collegestudenten Doug, skriver Turkle (ibid), har fyra olika personligheter i tre olika Mud:s. En förförlig kvinna, en macho-man, en kanin av obestämt kön och en ytterligare karaktär som han inte vill avslöja. Dessa personligheter uttrycks genom avatarrer - textmässigt beskrivna eller grafiska figurer som var och en representerar en särskild personlighet.

Anonymitet är legio. Det är mycket ovanligt att man vet vem den fysiska personen är som döljer sig bakom en avatar. Det ger människor, menar Turkle (ibid), en chans att uttrycka flera utforskade sidor av jaget, leka med sin identitet och pröva nya i en sådan utsträckning att identitetsbegreppet sträcks ut till sin yttersta gräns.

Identitetsbegreppet refererar till likheten mellan två kvaliteter, här mellan en person och dess personlighet. Det som händer i en Mud är att en person kan ha flera personligheter.

Virtuella könsbyten kan också ses som ett sätt att utforska sin egen personlighet, menar Turkle (ibid). Mud:s ger en möjlig- het att anta det motsatta könet och därmed reflektera över den sociala konstruktionen av könen. Flera vittnar förvånat om skillnader i bemötande när de på nätet uppträder som sitt motsatta kön.

Går det att ha sex på nätet? När helt anonyma människor möts virtuellt verkar åtrå ännu lättare kunna omsättas i handling - om än virtuell sådan. Att ha virtuellt sex - det vill säga att med text i en omedelbar interaktion med en medspelare skapa olika virtuella miljöer och beskriva olika handlingar - var för flera av de människor Turkle studerade ett sätt att prova sina sexuella fantasier utan att vara otrogen sin partner.

Det finns ett stort antal Mud på Internet. Hur stort vet ingen. Antingen är de textbaserade eller så är de uppbyggda med grafik (sådana brukar också kallas virtuella världar). Ett exempel på en programvara för virtuella världar heter The Palace<sup>5</sup>. Mud ska inte förväxlas med chat. Likheten dem emellan är att kommunikationen sker synkront, men en Mud är alltid uppbyggd kring olika rumsliga metaforer respektive grafiskt utformade rum. En chatkanal utgörs enbart av informationsutbytet i sig.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 7. Avslutande kommentarer

Uppkomsten av virtuella samhällen är enligt vår mening ett uttryck för människors gemensamma utforskande av virtuella livsformer. I denna artikel har vi valt att göra ett inledande försök att kategorisera några av de sociala gemenskaper som antingen har börjat erhålla en virtuell form eller har nyskapats i den virtuella världen.

I vissa av dessa virtuella gemenskaper är det möjligt att urskilja att teknikens uppbyggnad och struktur har stor inverkan på hur gemenskaperna formas. I CommuniTree underlättades debatter genom att programkoden skapade den trädstruktur med vilken inläggen organiserades i databasen. Men programkoden möjliggjorde inte övervakning och censurering av inlägg.

The Wells programvara PicoSpan tvingade deltagarna till öppenhet - ingen kunde vara anonym och ingen kunde radera sina inlägg utan att det märktes. Dessutom möjliggjorde PicoSpan att The Wells historia dokumenterades genom att alla inlägg lagrades över tiden.

Det är två exempel på betydelsen av programkodens utformning för virtuella samhällen. I vissa Mud:s är det möjligt för deltagare som har nått en viss position i samhället att kontinuerligt skapa ny programkod som förändrar villkoren för gemenskapen, något som metaforiskt kan liknas vid en evolution. Betydelsen av studier av den tekniska basen för ett virtuellt samhälle framstår som synnerligen stor. Möjliggörs eller förhindras demokrati av programkoden bakom ett virtuellt samhälle? Eller leder koden till en feodal samhällsstruktur? Eller till något helt annat?

De olika former av virtuella samhällen som tidigare har beskrivits har olika relationer till det omgivande samhället, till den fysiska världen. Kommunala nätverk har en tydlig anknytning till de geografiska kommuner de ingår i, ett professionellt samhälle tar sin utgångspunkt i en viss profession och personliga samhällen ser ut att omfatta redan kända människor i den fysiska världen. De människor som uppträder i dessa virtuella miljöer uppträder vanligtvis under det namn de har i den fysiska världen.

I den tredje platsens gemenskaper är däremot avståndet till den fysiska världen längre. I Mud:s är det något av en grundläggande idé med gemenskapen att skapa en avatar. I nyhetsgrupper på Usenet News och andra konferenssystem kan det vara lite olika; somliga skriver under sitt namn i RL, andra skapar en avatar. Dessa olikheter virtuella samhällen emellan tyder på olika grader av avstånd från den fysiska världen.

([Åter](#) till början av artikeln)

## The Authors

Anna Croon och Per-Olof Ågren are Ph.D.-students at the department of Informatics, Umeå University. Both are working in a research project called Virtual Communities, financed by The Swedish Transport and Communications Research Board. See more about the project at: <http://www.informatik.umu.se/~mjson/vircom/vircom.htm>.

## Referenser

- Baym**, Nancy (1995a). "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication." In Jones, Steven (red). *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Baym**, Nancy (1995b). "From Practice to Culture on Usenet." I Star, Susan Leigh (red). *The Cultures of Computing*. Oxford: Blackwell.
- Croon**, Anna (1997). "R U Out There? On Personal Communities in Cyberspace." I Braa, K & Monteiro, E (red). *Proceedings of IRIS 20 "Social Informatics"*, s 591–604. Oslo: Dept. of Informatics, University of Oslo.
- Grönlund**, Åke (1996). *Public Computer Systems, the Client-Organization Encounter, and the Societal Dialogue*. Umeå: Inst för informatik, Umeå universitet. (Doktorsavhandling.)
- Gulia**, Milena & Wellman, Barry (1995). "Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities." I *Communities in Cyberspace*. (Under publicering.) Internetadress: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/wellman.htm>. Utskriftsdatum: 960920.
- Hafner**, Katie & Lyon, Matthew (1996). *Where Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Hafner**, Katie (1997). "The Epic Saga of The Well." *Wired*, May.
- Harasim**, Linda (1993). "Networlds: Networks as Social Space." In Harasim, Linda (red) *Global Networks. Computers and International Communication*. Cambridge Mass.: The MIT Press.
- Horn**, Stacy (1998). *Cyberville. Clicks, Culture, and the Creation of an Online Town*. New York: Warner Books.
- Kollock**, Peter & Smith, Marc (1994). *Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities*. Internetadress:



<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/vcommons.htm> Utskriftsdatum: 960508.

**Lea, Martin & Spears, Russel** (1995). "Love at First Byte? Building Personal Relationships Over Computer Networks." *I Wood & Duck: Under-Studied Relationships. Off the Beaten Track*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

**Nationalencyklopedin**. Höganäs: Bra Böcker.

**Oldenburg, Ray** (1989). *The Great Good Place. Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlours, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. New York: Paragon House.

**Parks, Malcolm & Floyd, Kory** (1996). "Making friends in Cyberspace." *Journal of Communication*, 46 (1).

**Reid, Elisabeth** (1995). "Virtual Worlds: Culture and Imagination." I Jones, Steven (red): *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

**Rheingold, Howard** (1993). "A Slice of Life in My Virtual Community." In Harasim, Linda (red). *Global Networks. Computers and International Communication*. Cambridge Mass.: The MIT Press.

**Rheingold, Howard** (1994). *The Virtual Community. Finding Connection in a Computerized World*. London: Secker & Warburg.

**Schiels, Rob** (1996). *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

**Schuler, Douglas** (1996a). *New Networks Community. Wired for Change*. New York: Addison-Wesley.

**Schuler, Douglas** (1996b). "How to Kill Community Networks. Hint: We May Have Already Started..." *The Network Observer*, January. Internet- adress:

<http://communication.ucsd.edu/pagre/tno.html>. Utskriftsdatum: 970110.

**Smith, Marc** (1996). *Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons*. Los Angeles: Department of Sociology. Internetadress: <http://>

[www.sscnet.ucla.edu/soc/csos/virtcomm.htm](http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csos/virtcomm.htm). Utskriftsdatum: 961129.

**Stone, Rosanne Allucquere** (1991). "Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures." In Benedikt, Michael (red). *Cyberspace. First Steps*. Cambridge, Mass: The MIT Press.

**Stone, Rosanne Allucquere** (1997). *Eros vs. Technos*. Stockholm: Norstedts.

**Suler, John** (1996). *Life at the Palace. A Cyberpsychology Case Study*. Internetadress: <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/palacestudy.html>. Utskriftsdatum: 961017.

**Taylor, Michael** (1987). *The Possibility of Cooperation*. Cambridge: Cambridge University Press.

**Tassel, Joan Van** (1996). "Yakety-Yak, Do Talk Back!: PEN, the Nation's First Publicly Funded Electronic Network, Makes a Difference in Santa Monica." I Kling, Rob (red). *Computers and Controversy. Value Conflicts and Social Choices*. (Andra upplagan.) San Diego: Academic Press.

**Turkle, Sherry** (1996). "Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace". *The American Prospect* nr 24, s 50-57.

**Turkle, Sherry** (1997). *leva.online*. Stockholm: Norstedts.

**Valtersson, Maria** (1996). *Virtuella samhällen*. Umeå: Institutionen för informatik, Umeå universitet (SPD 96.06. D-uppsats).

**Walther, Joseph** (1995). "Relational Aspects of Computer-mediated Communication: Experimental Observations over Time." *Organization Science*, vol 6, nr 2, s 186-203.



**Watson**, Nessim (1997). "Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community." I Jones, Steven: Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety. Thousand Oakes: SAGE Publications.

**Webster's** (1986). Webster's Third New International Dictionary. Springfield, Mass: Merriam-Webster.

**Wellman**, Barry, Carrington, Peter & Hall, Alan. (1988). "Networks as personal communities." In Wellman, Barry & Berkowitz, Stephen (red) Social structures: a network approach. Cambridge: Cambridge University Press.

**Wellman**, Barry & Berkowitz, Stephen (red) (1988). Social structures. A Network Approach. Cambridge: Cambridge University Press.

**Ågren**, P O (1997). "Virtual Community Life: A Disappearance to Third Places for Social Capital." I Braa, Kristin & Monteiro, Eric (red). Proceedings of IRIS 20 "Social Informatics", s 683–694. Oslo: Dept. of Informatics, University of Oslo.

## Fotnoter

1. Se <http://www.isworld.org/isworld.html>
2. Avsnittet baseras på Valtersson (1996).
3. Avsnittet baseras på uppgifter och beskrivningar i Hafner (1997)
4. You Own Your Own Words (YOYOW). "This means that you are responsible for the words that you post on the WELL and that reproduction of those words without your permission in any medium outside the WELL's conferencing system may be challenged by you, the author."
5. För mer information, se <http://www.thepalace.com>

---

© Anna Croon & Per-Olof Ågren 1998

Åter till Human IT 2/1998