

*Pia Södergård**

Virtuell gemenskap : ett informationsvetenskapligt perspektiv på ungdomars cyberkultur

Internet har för de vuxna i västvärlden blivit en integrerad del av vardagen. På många arbetsplatser är det ett hjälpmedel som är så nödvändigt att verksamheten nästan stannar upp då nätkontaktarna krånglar. Också för fritiden har Internet blivit ett självfallet redskap för information, kontakt och förströelse för den som satsat på nätkontakt från hemmet.

Ungdomar framställs ofta som mycket skickliga användare av Internet liksom annan informations- och kommunikationsteknologi. De ger uttryck både för självförtroende och expertis då de talar om sina erfarenheter. För den vuxna som tittar över axeln på sin Internetsurfande son eller dotter öppnar sig däremot en sällsam värld, en värld där vuxna inte är så välkomna. Den som trots allt vågar sig in möter en omgivning fylld av svårförståelig jargong och blir vittne till aktiviteter som ser fullständigt meningslösa ut ur ett vuxenperspektiv. Ungdomarnas Internet, den cyberkultur de där skapar, har föga likhet med det Internet som t.ex. en bibliotekarie eller en lärare möter i sitt dagliga värv.

Den avhandling som skall granskas här i dag lyfter fram vad skillnaderna i dessa erfarenheter av Internet beror på och eftersträvar att öka förståelsen för de ungas spontana användning av Internet under fritiden. Perspektivet som valts är det informationsvetenskapliga och själva undersökningen avgränsar sig till ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper: Varför deltar ungdomar i virtuella gemenskaper? Vad får de ut av det och är ett engagemang i en gemenskap av någon betydelse för deras vardagsliv? Detta är avhandlingens huvudfrågeställning. Den utforskas genom att se på ungdomarnas informationshantering i gemenskapen: På vilket

sätt hanterar ungdomarna information i en virtuell gemenskap? Vilka är deras informationskällor? Hur vet de om informationen är tillförlitlig? Hur är deltagandet i virtuella gemenskaper förankrat i den övriga Internetanvändningen och i deras vardagsliv?

Inom informationsvetenskapen placeras den här avhandlingen inom den relativt nya forskningstradition som intresserar sig för människans förhållande till information när det sker utanför arbetslivet. Längre var det jobbrelaterade informationsbehov, informationssökning och informationsanvändning som dominerade forskningen. Ett viktigt steg i en annan riktning var termen *Everyday Life Information Seeking*, vardagslivets informationssökning som introducerades av Savolainen år 1995 för att betona forskningsområdets legitimitet. Hans term omfattade två olika informationsbeteenden: Genom praktisk informationssökning försöker man finna specifika svar på olika informationsbehov och genom orienterande informationssökning, bevakas omvärlden vid sidan av andra aktiviteter för att inhämta information. Efter det har området introducerat en rad nya begrepp för att kunna beskriva vardagslivets mångfacetterade informationsbeteenden: oförväntade informationsupptäckter och oförutsedd informationsanskaffning beskriver hur människan blir överraskad av information (Erdelez, 1997; Williamson, 1998). Och vid sidan av att information aktivt kan sökas eller oförväntat påträffas finns det även omständigheter där information ignoreras eller t.o.m undviks (Chatman, 1999). Information är inte längre enbart det som informationsbranschens professionella kallar för information utan även det som människor själva betraktar som information. Solomon (2002) benämnde detta för *the Discovery of Information View* ett synsätt som intresserar sig för hur saker blir till information för människor i olika kontexter och hur denna information påverkar vidare handling.

*Pia Södergårds doktorsavhandling *Virtuell gemenskap : ett informationsvetenskapligt perspektiv på ungdomars cyberkultur* granskades vid Åbo akademi den 25.10.2007.

Internet är en form av informations- och kommunikationsteknologi. Vad som är information på Internet är likväl beroende av hur man ser på Internet. Det synsätt som har fått en dominerande ställning i det allmänna medvetandet är att Internet är ett metanätverk, d.v.s ett nätverk av nätverk, som sammanbinder offentligt tillgängliga datorresurser. Internet skapades en gång i tiden för att få fram ett kommunikationsnätverk som skulle vara funktionsdugligt även om delar av det skadats (Leiner et al., 2003; Poulter, 2003). Uppfattningen att nätet är till för information som är så värdefull att den måste skyddas har likväl kommit att få oss att tro att Internet är fyllt av värdefull information. De metaforer som används i dagligt tal om Internet understryker informationens värde, de genomsyrar våra medier och blir en del av en verklighet som sällan ifrågasätts (Palmquist, 1996; Taniguchi, 2003). Vi färdas på informationens motorvägar eller surfar på informationens vågor för att nå de rika informationsdepåerna och den som har otur kan "drunkna" i all information.

Ett annat sätt att se på Internet är att betrakta det som en plattform för datormedierad kommunikation (Herring, 2002). I den här modellen är Internet ett datornätverk som förbinder datorer och människorna bakom datorerna med varandra och därigenom bildas ett datorstött socialt nätverk. Olika former av nätverk med olika målsättningar finns i företag, organisationer och universitet. I datorstödda sociala nätverk är informationen innesluten i nätverket. En förutsättning att komma åt denna information är att skapa relationer till personer i nätverket. Relationernas karaktär är avgörande för hurudan information man kan erhålla och hur mödosamt det är att få den (Wellman et al., 1996).

Det tredje sättet att se på Internet är att betrakta det som en miljö eller en samling miljöer och att betrakta det som sker i dessa miljöer som kulturella uttryck (Porter, 1997). Detta sätt att se på Internet har förankrats i en platsmetafor, cyberrymden som ofta beskrivs i bilder av ett utforskat, på samma gång både lockande och farligt territorium i de yttre gränsmarkerna. I den kulturella synen betraktas informationen genomsyra alla aspekter av miljön. Cyberrymden ses som ett utrymme som är helt och hållet skapat av information och kunskap. Grundförutsättningen för att vara en aktör i cyberrymden är att man ger ut information om sig själv d.v.s. etablerar sin identitet i gemenskapen och att man utbyter information med andra för att skapa relationer. Central information och kunskap

i cyberrymden är kännedomen om hur man tar sig fram och hur man lär sig förstå och ge uttryck för gemensamma övertygelser och sedvänjor (Jones, 1998). Den oerfarna deltagaren, som ibland litet nedsättande kallas för gröngöling (*newbie*), har ofta en lägre status än övriga deltagare vilket kan vara förknippat med färre rättigheter och ibland mindre respektfullt bemötande (Herring, 2002).

Av dessa tre syner på Internet, som nätverk, som plattform för datormedierad kommunikation och som en cyberrymd var det den sistnämnda som starkast kom att influera den del av undersökningens intervju som gällde den virtuella gemenskapen LunarStorm, som de flesta av undersökningens informanter var medlem i. Den virtuella gemenskapen ses som en miljö som man vistas i och upplever. Det visade sig att det var en infallsvinkel som var bekant för informanterna och den erbjöd sålunda en gemensam referensram för intervjun. Denna referensram erbjöd även ett praktiskt sätt att växla synvinkel mellan livet i den virtuella gemenskapen och vardagslivet "det riktiga livet". Denna kontrast utnyttjades av informanterna trots att den virtuella gemenskapens erfarenheter för dem inte på något sätt framstod som mera överkliga eller oberoende från vardagslivet.

Resultaten av undersökningen visade att det primära syftet att vistas i den virtuella gemenskapen är umgänget med andra människor och den informationshantering som förekommer är nästan enbart till för att stöda detta umgänge. Informationshanteringen är rikt nyanserad och krävande. I fråga om att ge ut information om sig själv, att tolka information om andra men också att interagera med andra finns det konventioner att följa. Belöningen för att följa konventionerna är att de ger mening åt vistelsen på LunarStorm. Den informationskompetenta lunaren är en som lärt sig följa konventionerna, förstår deras innebörd och har ett djupt förhållande till sin informationsomgivning.

Vad gäller identitetsetableringen, att skapa sig en plats i gemenskapen, är resultaten på flera punkter överraskande. Traditionella cyberkulturstudier har ofta betonat hur aktörerna kan tänja på sin identitet i cybermiljön och bli något annat än de är i verkligheten. Här sågs däremot att ett absolut krav var att identitetsetableringen skall vara seriös för att vara meningsfull. Den ska verkligen bidra till kännedomen om en person och den får inte skilja sig allför mycket från bilden i verkligheten. Det som eftersträvas är en beskrivning av det verkliga jaget. Svaret på frågan vem man är när man är på

LunarStorm är att man är sig själv, vilket betyder att vistelsen har en djup förankring i verkligheten.

Informanternas sätt att beskriva hur presentationerna på LunarStorm skapas utgick från informationen i presentationen och berörde både dess kvantitativa och kvalitativa aspekter. Detta är ett resultat som avviker från forskning om presentationer i form av hemsidor.

Även vid tolkning av andras presentationer var utgångspunkten informationen. Bedömningen av en presentations trovärdighet innebär evaluering av den information som där ingår. Strategin för att göra det gick ut på jämförelse, jämförelse med verkligheten och jämförelse mellan olika element i presentationen. Förmågan att beakta informationens kontext kom också fram, liksom etiska aspekter. Ett av de mest överraskande resultaten i undersökningen var att informationen evaluerades enligt kriterier såsom källors auktoritet, informationens exakthet och sanningsenlighet. Det här är evalueringskriterier som skulle vara användbara även i skolsammanhang men forskning har visat att elever av någon anledning inte använder sig av dem där.

Aktiviteterna i gemenskapen är också identitetsskapande. I den asynkrona miljön blir beteendet registrerat och är synligt även för dem som inte är närvarande samtidigt. Beteendet blir således en del av identitetsetableringen och det är viktigt att beteendet inte står i strid med vad som står i presentationen. Att visa sig alltför aktiv innebär en risk för att omgivningen uppfattar en som en inbiten lunare, en karaktär som på Internet motsvaras av en *No Lifer*, en person som saknar ett liv, en icke tilltalande identitet. Att ha ett liv och visa att man har det framstod som en viktig angelägenhet för de unga.

Identitetsetableringarna och beteendet som registreras i miljön leder tillsammans till att en kunskapsbas utvecklas genom detta uttrycksmedel. Det är en samling av porträtteringar av vardagsliv – olika sätt att beskriva sig själv och olika sätt att beskriva sitt sätt att vara samt en positionsbestämning i ett nätverk som inte är lika synlig för betraktaren i det verkliga livet. Samlingen är värdefull p.g.a. att den har en mångfald som ger olika perspektiv och p.g.a. att den är tillförlitlig. Det är den egna kamratkretsen som är garanterad dess pålitlighet. Informationen ger en bild av kamraternas vardagsliv som är föränderlig. Dess kvaliteter är sådana som brukar framhållas hos relevant information: den är lättillgänglig, den är aktuell, den är i en form som är begriplig och

påtaglig, den är varierad, den går att verifiera, den kommer från en källa som är tillförlitlig, och den har ett underhållningsvärde (Barry & Schamber, 1998).

Den kunskapsbas som byggs upp på LunarStorm har sitt värde i att den är inbäddad i en social struktur och den är åtkomlig och begriplig endast för dem som ingår i strukturen. Den som vistas ensam på LunarStorm utan sällskap av sina kamrater har inte tillgång till en sådan kunskapsbas. Allt som finns är en samling presentationer och aktiviteter som inte har några relationer till den ensamma betraktaren och som därmed är meningslösa.

I resultatrapporteringen ges även andra exempel på hur den virtuella gemenskapen kan erbjuda sådant som avviker från vad som är tillgängligt i livet utanför gemenskapen och i diskussionen relateras sedan resultaten till frågor om ungdomars utveckling av informationskompetens, självkännet och tillit i relationer. Den huvudtes avhandlingen utmynnar i är att LunarStorm kan användas såsom ett verktyg för utveckling av ett socialt kapital då man betraktar det sociala kapitalet såsom bestående av en strukturell, en relationell och en kognitiv dimension såsom Nahapiet och Ghoshal (1998).

Litteratur:

- Barry, C. L., & Schamber, L. (1998). User's criteria for relevance evaluation : a cross-situational comparison. *Information Processing and Management*, 34, 219-236.
- Chatman, E. A. (1999). A theory of life in the round. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 207-217.
- Erdelez, S. (1997). Information encountering : a conceptual framework for accidental information discovery. I: P. Vakkari, R. Savolainen, & B. Dervin (Eds.). *Information seeking in context. Proceedings of an international conference on research in information needs, seeking and use in different contexts 14-16 August, 1996, Tampere Finland* (s. 412-421). London : Taylor Graham.
- Herring, S. (2002). Computer-mediated communication on the Internet. *Annual Review of Information Science and Technology*, 36, 109-168.
- Jones, S. G. (1995). Understanding community in the Information Age. I: S. G. Jones (Ed.) *Cybersociety: computer-mediated communication and community* (s. 10-35). London : Sage.

- Leiner, B. M., Cerf, V.G, Clark, D.D., Kahn, R.E., Kleinrock, L., Lynch, D.C et al. (2003). *A brief history of the Internet*. Version 3.32. [On-line] Tillgänglig 12.5.2006 från: <http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml>
- Nahapiet, J., & Ghoshal, S. (1998). Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage. *Academy of Management Review*, 23, 40-54.
- Palmquist, R. A. (1996). The search for an Internet metaphor : a comparison of literatures [Elektronisk version]. *ASIS Annual Conference Proceedings, October 19-24, 1996*.
- Porter, D. (1997). Introduction. I: D. Porter (Ed) *Internet culture* (s. x-xviii). New York : Routledge.
- Poulter, A. (2003). Internet. I: J. Feather & P. Sturges (Eds). *International encyclopedia of information and library science*. (2nd ed.) London: Routledge.
- Savolainen, R. (1995). Everyday life information seeking : approaching information seeking in the context of 'Way of Life'. *Library and Information Science Research* 17, 259-294.
- Solomon, P. (2002). Discovering information in context. *Annual Review of Information Science and Technology*, 36, 229-264.
- Taniguchi, M. I. (2003). Internet metaphors matter. *New Directions for Teaching and Learning* 94, 13-21.
- Wellman, B., Salaff, J., Dimitrova, D., Garton, J., Gulia, M. & Haythornthwaite, C. (1996). Computer networks as social networks : collaborative work, telework, and virtual community. *Annual Review of Sociology*, 22, 213-238.
- Williamson, K. (1998). Discovered by chance : the role of incidental information acquisition in an ecological model of information use. *Library & Information Science Research*, 20 (1), 23-40.