

Lunds Universitet  
Sociologiska institutionen

Magisteruppsats  
Höstterminen 2002

# **Identitetens spegel**

**Identitet och verklighet  
i virtuella och fysiska världar**

Författare: Jenny Rosenkvist  
Sociologi 61-80p, SOC464  
Handledare: Anna-Lisa Lindén

## ABSTRACT

Författare: Jenny Rosenkvist

Titel: Identitetens spegel – Om identitet och verklighet i virtuella världar

Magisteruppsats i sociologi 61-80p, SOC464

Handledare: Anna-Lisa Lindén

Sociologiska institutionen, Lunds Universitet. Höstterminen 2002

Idag är det naturligt att båda skapa och behålla kontakter med personer från olika platser i världen. Att resa är ett sätt att lära känna nya människor från andra världsdelar, att mötas och kommunicera via internet är ett annat. I båda fallen blir internet kanske den plats där kontakten fortsätter och relationen utvidgas. Vilken betydelse har de förutsättningar som internet erbjuder i form av mötesplats? Formen för aktivitet såsom exempelvis interaktion via internet ser ju annorlunda ut jämför med interaktion i verkligheten. Personer *träffas* inte, utan det är orden som möts. Hur ser strukturen ut i den värld som internet representerar? Hur går det att förstå individers engagemang och intresse i att delta i den virtuella världen? Sker möten i en virtuell verklighet i en annan dimension?

Syftet med denna uppsats är att förstå vilken betydelse internet som fenomen har och att diskutera detta utifrån teorier om vår samtid, främst Giddens modernitetsanalys.

Inledningsvis tolkas internet som plats där individer kommunicerar via ord oberoende av kulturens tolkning av deras kropp. Detta medför, i Giddens termer, en maktutjämning som också visar sig i att internet är ett expertsystem som gör det möjligt för vem som helst att exempelvis publicera texter utan att kontrolleras av bokförlag. Vidare liknas personliga hemsidor och nätdagböcker vid självbiografier vilket, med stöd hos Giddens, innebär att interaktion i virtuella världar har betydelse för individers självidentitet. Slutligen har bland andra Wellmans och Guilas undersökningar visat att den virtuella verkligheten är parallell med övriga samhället – en livsstilssektor bland många – och därför inget hot.

Livet och identitetsuppfattningen i virtuella världar skiljer sig inte från verkliga världen, dock ser förutsättningarna för kommunikation annorlunda ut – den fysiska kroppen ersätts av ord. Datorn med internet är inte en tillflyktsort utan symboliserar identitetens spegel. Interaktion i virtuella världar hjälper oss att få en bild vår identitet – det är ett komplement till, snarare än en ersättning för den fysiska världen.

# Innehållsförteckning

<a href="#">Innehållsförteckning</a>	1
<a href="#">Inledning</a>	2
<a href="#">Syfte och problemavgränsning</a>	3
<a href="#">På väg mot förståelse</a>	4
<a href="#">Lärare i teori</a>	4
<a href="#">Empati – vägen till virtuella världens individer</a>	4
<a href="#">Var hamnar jag?</a>	5
<a href="#">Uppsatsens disposition</a>	6
<a href="#">Plats och identitet i en modern tid</a>	7
<a href="#">Modernitetsanalys</a>	7
<a href="#">Verklighetsinversion</a>	7
<a href="#">Maktöverföring och maktförstärkning</a>	8
<a href="#">Självidentitet</a>	9
<a href="#">Kropp och kulturella koder</a>	10
<a href="#">Danmark i Amerika</a>	10
<a href="#">Kunskapssamhället</a>	11
<a href="#">Virtuella världar</a>	12
<a href="#">Kroppslösa textindivider</a>	13
<a href="#">Känslöikoner</a>	14
<a href="#">Samspel mellan plats och identitet</a>	15
<a href="#">Att ses utan att synas</a>	15
<a href="#">Personliga kreationer</a>	15
<a href="#">Befrielse från kroppen?</a>	16
<a href="#">Författare och läsare på lika villkor</a>	17
<a href="#">Ny kultur skapas</a>	18
<a href="#">Att vara sig själv</a>	19
<a href="#">Författare och terapeut</a>	19
<a href="#">Självbiografi management</a>	21
<a href="#">Verklighetsinversion</a>	23
<a href="#">Livsstilssektor</a>	23
<a href="#">Sammanfattning och slutdiskussion</a>	27
<a href="#">Referenser</a>	30
<a href="#">Böcker:</a>	30
<a href="#">Rapporter:</a>	30
<a href="#">Uppsatser:</a>	30
<a href="#">Internet:</a>	30
<a href="#">Intervju:</a>	31
<a href="#">Bilaga 1. Intervjuguide: nätverksspelande – andra typer av chat</a>	32
<a href="#">Bilaga 2. Begreppsdefinition</a>	33

## Inledning

Grundtankarna till denna uppsats startade i en resa som jag gjorde. Resans mål var ett annat land. Människorna jag mötte kom alla från olika platser på jordklotet. Vi lärde känna varandra under en mycket kort, intensiv tid. Vissa personer kom att betyda mer än andra och då vi tog avsked lovade vi varandra att hålla kontakt även om vi inte bodde på samma ställe. Vi lovade att skriva och berätta hur vi hade det. Vi lovade att talas vid och hålla igång de diskussioner som vi startat. Internet var det perfekta redskapet för detta ändamål. Vi skickar e-post till varandra och möts i olika chat-rum för att samtala.

Idag är det naturligt att båda skapa och behålla kontakter med personer på olika platser i världen. Att resa är ett sätt att lära känna nya människor från andra världsdelar, att mötas och kommunicera via internet är ett annat. I båda fallen blir internet och virtuella världar kanske de platser där kontakten fortsätter och relationen utvidgas. Internet är ett mångsidigt medium. Genom att stå till tjänst med personliga kontakter såsom e-post och chat fungerar det som ett kommunikationsmedium, samtidigt är det ett redskap att söka information – ett informationsmedium. Slutligen är internet ett underhållningsmedium (IT-kommissionens rapport 1/2002:16). Det råder ingen tvekan om att vi som möttes på resan kommer att *förlora varandra* men jag har funderat över vilken betydelse de förutsättningar som internet erbjuder i form av mötesplats har. Vad jag menar är, vilken bild får vi av varandra genom att umgås via internet? Är det samma bild som våra vänner i verkligheten, där hemma, har av oss? Kommer det vara konstigt att mötas igen efter att vi lärt känna varandra mer genom interaktion på internet? Formen för aktivitet i virtuella världar ser annorlunda ut jämför med samspel mellan individer i verkligheten. Personer *träffas* inte, utan det är orden som möts.

Kanske skulle denna nya form vara skrämmande, men på samma gång som vi stöter på röster som är skeptiska mot att datorn tar över världen så har tillgången till internet i hemmet fördubblats mellan åren 1997 och 2001. Enligt Statistiska centralbyrån hade år 1997 33,7 procent av båda könen mellan 16 och 74 år tillgång till internet i hemmet, medan samma siffra för år 2001 var 63,0 procent (SCB. Statistik över ”Indikatorer på materiellt tillgångar mellan år 1990 och 2001”). Samtidigt visar IT-kommissionens rapport att en stark drivkraft bakom att använda internet är just den sociala faktorn.

Tidigare forskning om internet har varit fokuserad på datorn som underhållningsmedium med olika typer av virtuella rollspel och socialpsykologiska aspekter på denna typ av interaktion där de vildaste fantasier är tillåtna. Då internet idag är en plats där fler och fler tillbringar mer och mer av sin tid måste det vara andra grupper än inbitna rollspelare som tar

del av internet. Jag har därför valt att undersöka aspekten av *internet som kommunikationsmedel*. Ett medel för att skapa, fördjupa eller behålla kontakter, samtidigt som det inte går att till fullo utesluta de båda andra typerna av medium som internet representerar, då de går in i varandra.

### **Syfte och problemavgränsning**

Syftet med denna uppsats är att förstå vilken betydelse fenomen såsom internet och virtuella världar har. Jag eftersträvar dessutom att diskutera detta utifrån teorier om vår samtid, främst Giddens modernitetsanalys. Mina funderingar resulterar i tre problemställningar:

För det första erbjuder internet platser – virtuella verkligheter – som skiljer sig från den fysiska verkligheten. Hur ser strukturen ut i den värld som internet representerar? På vilket sätt går det att förstå internet och virtuella världar som fenomen?

För det andra ökar användandet av internet. Exempelvis har resande gjort att kontakter skapas med personer från hela världen och internet är här ett viktigt medel för kommunikation och fyller ett socialt behov. En annan typ av kommunikation är att presentera personliga texter i form av hemsidor eller personliga webbsidor. Hur går det att förstå individers engagemang och intresse i att delta i virtuella världar?

Slutligen kommer ett mer skeptiskt perspektiv på det första faktum, vilket syftade till att platsen som internet erbjuder skiljer sig från den fysiska verkligheten. Det är frågan om huruvida människor kommer att prioritera den virtuella verkligheten framför det fysiska livet. Kommer datorn att erövra världen? Samtidigt går det att fråga sig om interaktion i en virtuell värld är möten i en annan dimension? Och om denna värld verkligen är *virtuell* i betydelsen *skenbar*?

## På väg mot förståelse

Min väg till förståelse av ett samtida fenomen var den metod som Weber kallar *förklarande förståelse – erklärende Verstehen*. En persons handling förklaras utifrån dennes motiv. Ett exempel är en man med utsträckt hand. Om mannen skulle vara tiggare ”förstår vi vad som kan ske och hur det kommer sig på ett annat sätt om vi skulle finna honom vara trafikpolis” (Trost och Levin. 1996). Likt Weber menade att individers handlingar kan förklaras utifrån dennes motiv, vill jag försöka att förstå samhällets dynamik utifrån samtida teoretikers tolkning av vilka drivkrafter som styr samhället. Således föll det sig naturligt att som ett första steg ta del av litteratur som analyserar dagens samhälle och få insikt i vår nutid.

### Lärare i teori

Grundstommen i mitt resonemang har jag låtit utgöras av *Modernitet och självidentitet – självet och samhället i den senmoderna epoken* av Anthony Giddens. Giddens tolkning utgår ifrån den modernitetsanalys som han gjort och funnit tre element som förklarar det moderna livets dynamiska karaktär.

Då interaktion på internet är kommunikation via ord får kroppen en annan betydelse. Intressant var att uttrycka detta i Jorun Solheims ord om hur kultur bestämmer vilken tolkning vi gör av kroppen.

Kort redovisar jag också min c-uppsats i sociologi, vilken tolkar danska emigranternas förhållande till sin danska identitet i en amerikansk samhällskontext. Tankarna till uppsatsen som du just nu håller i din hand är vilka till stor del på resonemanget i min tidigare uppsats.

Jag har låtit Daniel Bell och Thomas Ziehe definiera informationssamhället och dess subjektivering som både skapar en ny möjlighet till gemenskap samtidigt som det medför ensamhet.

Andra personer som tolkat interaktion via internet är Sherry Turkle i sin bok *leva.online*. Därjämte låter jag Marc A. Smith och Peter Kollock ge en introduktion till det sociala livets landskap i cyberspace med antologin *Communities in Cyberspace*. Dessa två sistnämnda böcker använder jag för att beskriva den virtuella världen.

### Empati – vägen till virtuella världens individer

Samtidigt som jag valt att göra en analys av virtuella samhällen som platser ville jag se till de individer som befolkade dessa. Detta gjorde jag genom att via webbsidan *dagbok.nu* hitta

länkar till personliga webbsidor och dagböcker på nätet. Under ungefär tre veckor följde jag dessutom aktiviteten på en webbsida för dagboksskrivare.

Mitt förhållningssätt liknas vid den metod som var samtida med verstehentraditionen och som kallas *sympathetic introspection*. Både Jane Addams och Charles Horton Cooley använder begreppet och det skulle översättas med *empati*. Trost och Levins (1996) tolkning av Cooleys definition av *sympathetic introspection* handlar om att sätta sig in i och föreställa sig vilka tolkningar en annan människa gör av en given händelse i en given situation. Detta utan att för den skull *bli* den andre. Förstå den andre helt enkelt.

Andrews tolkning är liknande, men hon tillägger att det är skillnad i att *förstå* genom att ta ett *inifrånperspektiv* jämfört med ett *utifrånperspektiv*. Ett utifrånperspektiv betyder att förstå utifrån sina egna föreställningar, medan ett inifrånperspektiv är en förståelse utifrån den andres föreställningar (Trost och Levin. 1996).

### **Var hamnar jag?**

Under uppsatsskrivandet gjorde jag en intervju. Jag ville ta reda på hur min intervjuperson, låt oss kalla honom Peter, uppfattade sin identitet som deltagare i MUD<sup>1</sup>-rollspel jämfört med interaktion via vanlig chat eller ICQ<sup>2</sup> (intervjuguide finns som bilaga nr1). Intervjun ägde rum via realtidsmeddelanden med hjälp av ICQ. Intervjun kom att handla mycket om MUD-spel vilket har gjort att jag har valt att inte låta intervjun bli en medelpunkt i min uppsats.

För mig var denna virtuella intervjusituation ändå intressant. Situationen påminde mig om att min personlighet på internet ser annorlunda ut jämfört med min verklighetsperson. Samtidigt som min tidigare erfarenhet av kommunikation via ICQ har bidragit till en förståelse av och empati med dagboksskrivarna, så har jag insett att jag måste vara uppmärksam på att två faror har legat för mina fötter. Dels kunde jag klampa över gränsen för att bli den andre såsom Cooley uppmanade, och dels kunde jag förstå dagboksskrivarna med ett utifrånperspektiv. Risken att *bli den andre* eliminerades i och med att jag själv före undersökningen enbart kommunicerat med personer som jag först mött i verkliga livet. Jag hade ingen erfarenhet av att presentera mig själv inför främmande läsare genom internetdagbok eller privat hemsida. Samtidigt blev jag engagerad under den tid jag besökte

---

<sup>1</sup> MUD (Multi-User-Domains eller Dungeons) är textbaserade virtuella verkligheter som kopplar ihop olika rum med varandra. Här kan deltagarna kommunicera med varandra i en viss miljö som beskrivs i ord (Smith och Kollock, 1999:5-8). Denna mötesplats bygger på fantasyrollspelet "Dungeons and Dragons" ("Drakar och demoner")

<sup>2</sup> ICQ – I Seek You. Ett *kompisprogram* dit personer anmäler sig som användare och presenterar den information om sig själv som de vill. Medlemmar kan söka upp andra personer som anmält sig. Det går både att söka

dagbokswebbsidan och gav ibland kommentarer eller deltog i responsen till dagboksskrivaren. Jag fick på så vis lite inblick i hur dagboksskrivarna tänkte och med ett *inifrånperspektiv*.

### **Uppsatsens disposition**

Uppsatsen inleds med en teoribakgrund under rubriken "Plats och identitet i en modern tid". Denna del baseras på samtida teoretiker såsom Anthony Giddens, Jorun Solheim, Thomas Ziehe och Daniel Bell. Dessa låter oss förstå dagens samhälle. Jag ger också en kort presentation av min c-uppsats. Även de virtuella platser som vi kommer att besöka presenteras här.

Därefter följer i "Samspel mellan plats och identitet" en tolkning av hur förutsättningarna för interaktion i virtuella världar kan göra alla aktörer till deltagare på lika villkor via en analys av hur kultur talar genom den fysiska kroppen. Vi går sedan ännu lite djupare in i de virtuella samhällena för att söka förstå människors engagemang och intresse i att delta i dessa världar genom att tolka nätdagböcker och personliga webbsidor. Omedelbart därefter knyter jag ihop säcken genom att, mot den bakgrund vi fått, tyda interaktion via internet eller i den virtuella världen inte som interaktion i en annan dimension, men som en livsstilssektor.

Som avslutning ges en sammanfattning av de tankar som uppsatsen syftar att väcka i fråga om att söka förståelse för hur individer idag formar och upprätthåller en identitet.

Sist bifogas två bilagor. Bilaga 1 är den intervjuguide vilken jag använde som stöd för min virtuella intervju. Bilaga 2 är en definition av de begrepp som jag använder i uppsatsen.

---

specifika personer såsom vänner man har i verkligheten liksom det är möjligt att finna nya människor som matchar ens intressen. Exempelvis finns det olika diskussionsämnen och diskussionsgrupper.



# Plats och identitet i en modern tid

## Modernitetsanalys

Grunden för min uppsats är Giddens (1997) modernitetsanalys. Termen *modernitet* refererar till den industrialiserade världen så länge det förstås att industrialism inte är dess enda institutionella institution. Det drag som mest skiljer moderna kulturer och levnadssätt från förmoderna är modernitetens extrema dynamik. Förklaringen till att det moderna livet har denna dynamiska karaktär anser han bero på tre huvudelement eller urbäddningsmekanismer.

För det första menar Giddens att det har skett en *frikoppling mellan tid och rum*. Tiden som förut varit platsbunden blev framförallt genom det mekaniska uret universell. Åtskiljandet av tid och rum har möjliggjort sociala relationer tvärs över stora avstånd i tidrummet.

För det andra har vi utvecklat *abstrakta system* bestående av *expertsystem* och *symboliska tecken* som avskiljer interaktion från platsens specifika drag. Symboliska tecken är medier för utbyte. De har ett standardvärde och kan därför ersättas av varandra oavsett kontext. Expertsystem gör det möjligt för gemene man att använda mycket avancerad teknologi eller att ta del av kunskap som tidigare varit förbehållen experter på olika områden.

Slutligen och som tredje element lyfter Giddens fram modernitetens *inneboende reflexivitet*. Modernitetens reflexivitet består i en tendens att konstitutionellt omarbete varje situation med ny kunskap och information som bakgrund. Till skillnad från den moderna vetenskapens tro på att det finns en säker kunskap sätter modernitetens reflexivitet tron på den absoluta vetenskapen på sin spets. Giddens menar att ”*Den oupplösliga relationen mellan moderniteten och det radikala tvivlet är en fråga som – när den väl blir synlig – inte bara är störande för filosofer utan existentiellt bekymmersam för vanliga människor*” (Ibid.,31).

Giddens uppfattning av den tidsanda som råder i dagens samhälle är inte lika radikal som exempelvis många postmodernister som hävdar att samhället går in i en helt ny postmodern epok. Visst ser världen annorlunda ut men förändringen har inte dragit upp rötterna utan det är endast grenverket som bytts ut. Vad menar jag? Som tidigare nämnts bygger modernitetens dynamik på de tre ovanstående elementen. I följande vill jag belysa olika sammanhang där dessa tre element, enligt Giddens, påverkar individen.

## Verklighetsinversion

Tömningen av tid och rum satte igång processer som upprättade en enda värld, den värld som vi lever i idag. I förmoderna kulturer smälte tiden samman med rummet vilket medförde att

olika kulturer och medvetanden blev fragmenterade samhällen. Som en följd av att tid och rum har separerats har också avlägsna händelser kommit att bli en del av vardagen. Varje dag förmedlar media bilder från när och fjärran. Media bidrar till en *verklighetsinversion* som påverkar individer så att den representation som media försöker att skildra blir mer verklig än den verkliga händelsen i sig (Ibid.).

Samma fenomen kan inträffa då individens själv *flyttar ur kroppen*. De flesta människor känner att kroppen och självet är förenade. *Oförkroppsligade* individer upplever däremot kroppen som ett objekt som faller utanför självidentitetens berättelse. Denna känsla gör att kroppens agerande blir överkligt och som om kroppen antar en roll i ett skådespel. Oförkroppsligande är en skyddsmekanism som hjälper individer att ställa sig över fara och komma i säkerhet. Giddens talar om olika nivåer av att vara utanför kroppen. Ett vardagligt exempel är stressituationer. Vid allvarigare former är självidentiteten inte är integrerad i de vardagliga rutinerna. Individen upplever då att han eller hon är osynlig för andra. Kroppen är inte längre självet språkrör (Ibid.).

### **Maktöverföring och maktförstärkning**

I förmoderna samhällen var makten starkt kopplad till en viss del av befolkningen. Experter, exempelvis läkare, fick makt genom den kunskap som traditionen inom deras olika expertområden gav dem. Idag hävdar Giddens (1997) att expertkunskapen blir tillgänglig för alla via abstrakta system. Detta medför att lekmän har samma tillgång till expertkunskap som tidigare enbart experter haft ensamrätt till, samtidigt som specialisering leder till att experter blir lekmän på de flesta områden. Villkoren för vardagslivet förändras på ett sådant sätt att makten för varje individ förstärks – makt att förändra den materiella världen och makt att omforma villkor för egna handlingar.

Kort innebär maktförstärkningen att det inte är ett privilegium för en viss grupp individer att bestämma ramarna för andra grupper. Begreppet makt betyder, enligt Giddens, inte längre att kontrollera andra individer. Då den tagits ner på en individnivå har alla makt, men ingen har makt över någon annan utan den enda person som individen tillåts ha makt över är sig själv. Kunskap ger inte längre med självklarhet makt över andra utan maktbegreppet innefattar snarare förmågan att reflexivt använda kunskaper. Reflexivitet inför de möjligheter som individen står inför. Utifrån dessa möjligheter uppfattar individen sin självidentitet, detta kommer att presenteras nedan.

## Självidentitet

Med stöd hos Giddens (1997) består individers självidentitet inte i specifika drag som individen besitter utan ”*Självidentitet är självet såsom det reflexivt uppfattas av personen utifrån hans eller hennes biografi. Identitet förutsätter fortfarande kontinuitet i tid och rum, men självidentiteten är denna kontinuitet såsom den reflexivt tolkas av aktören.*” (Ibid.,68). En persons identitet ligger inte i hans eller hennes beteende utan i förmågan att hålla igång en specifik berättelse. Berättelsen om självet handlar om självförverkligande – att vara autentisk sig själv. Att vara autentisk sig själv innebär att hitta sig själv i sig själv utan att referera till universella normer, endast de mest intima personerna ges tillåtelse att få referens i det autentiska självet. Livsförloppet medför en serie *ödesdigra ögonblick* i vilka personen måste fatta avgörande beslut och bestämma riktning för handling som bevarar autenticitet.

Giddens påpekar att villkoret för att individen ska kunna upprätthålla en normal interaktion med andra i vardagen är att berättelsen inte är helt fiktiv. Självet är med andra ord ett reflexivt projekt. Detta kan studeras genom tre fenomen som är vanliga i dagens samhälle: självbiografi; terapi och livsstilar.

Historiker menar att *självbiografien* enbart tillhör den moderna tiden. De självbiografier som tillhör kända personer vill förstås framhäva de egenskaper som gjorde personen unik i förhållande till den övriga befolkningen. Men i det moderna sociala livet framhåller Giddens att självbiografien är självidentitetens kärna. Att tänka sin identitet som en berättelse är en förutsättning för att självidentiteten ska uppfattas som ett sammanhängande fenomen.

Det andra fenomenet som Giddens har lagt märke till i dagens samhälle är hur individer genom analysera och reflektera över sina liv via egenhändigt skrivna och tolkade självbiografier i dagboksform, söker utveckla sin egen person – en form av *terapi*. Terapin är ”*en mognadsprocess som måste omfatta de viktigaste övergångsperioder som en person vanligtvis genomlever*”. (Ibid., 91).

Slutligen innebär reflexivitet hos jaget att individer inte finner sig tillrätta i en viss typ av kläder, matvanor, umgängesmiljöer och handlingssätt i vilken han eller hon slumpmässigt hamnat i. Varje person väljer hur han eller hon ska handla och vem hon eller han ska vara. Valen resulterar i beslut om olika *livsstilar*. I vardagen rör sig individen mellan olika världar och stöter då på sfärer där den egna livsstilen ifrågasätts. Personer som hängett sig åt en viss livsstil ser vissa möjligheter som helt oförenliga med den. Därmed inte sagt att det är omöjligt att vid olika tillfällen anta olika livsstilar. Giddens pekar på att det är vanligt att individers liv delas i olika *livsstilssektorer*. En livsstilssektor kan vara det som individen gör en eller ett par

kvällar i veckan, som skiljer sig från den han eller hon gör resten av veckan – ett utsnitt av en individs handlingsrepertoar.

## **Kropp och kulturella koder**

Jorun Solheim beskriver i *Den öppna kroppen – om könssymbolik i modern kultur* (2001) kroppen som bärare av en symbolisk meningsvärld. Kroppen i sig har ingen mening, men tillskrivs mening i ett visst socialt eller kulturellt sammanhang. Som exempel visar hon att den symboliska meningskonstruktionen skapar gränser som skiljer ut det gränslösa eller extasen. I vår kultur anser hon att de båda könen fått representera det avgränsade respektive det gränslösa, där det sistnämnda tilldelats kvinnokroppen. Detta har legitimerat olikartade tolkningar av kvinnor respektive män just på grund av deras olika kroppar. Solheim hänvisar till Freuds distinktion mellan *tingrepresentation* och *ordrepresentation*. Det förstnämnda innebär att det finns en direkt förnimbar förbindelse mellan symbolen och det som den representerar. Ordrepresentationen är däremot godtyckliga sammansatta tecken. De bygger på konventioner - vi har *valt* vad vi låter orden representera. Solheim avslutar med att säga att "*Man kan säga att våra kroppar tar pulsen på kulturen, liksom språket tar kroppen på orden*" (Ibid., 69). Kroppen uppfattas på det sätt som kulturen bestämt, samtidigt som kulturens representation av kropp ger ord.

En enskild individs kroppsliga uttrycksformer kan betraktas som personliga texter ända tills de bygger på och uttrycks på ett sätt som liknar en gemensam kod. Uttrycksformerna blir till kulturella texter då blir de meningsfulla för andra (Ibid.).

## **Danmark i Amerika**

Min c-uppsats i sociologi, *Danmark i Amerika eller Amerika i "Danmark"? – om identitet och ursprung* (2002), handlade om hur danska emigranter tagit med sig och använde sig av sin danska identitet i en amerikansk samhällskontext. Jag framställer där hur det danska i Solvang kan förstås genom antingen *figural* eller *diskursiv sensibilitet*. Enligt Scott Lash betyder *figural sensibilitet* att bilden eller den uttrycket *är* just det som den ser ut att vara. Detta till skillnad från tidigare *diskursiv sensibilitet*. Förståelse genom diskursiv sensibilitet innebar att det måste finnas förkunskap om det som bilden eller uttrycket ska förmedla. *Språk* är ett exempel som hos lyssnaren kräver förkunskap för att ett budskap ska nå fram. I Solvangs fall begreps dess danska prägel tidigare av personer som hade förkunskap om dansk *kultur* och *politik*, liksom språk. Det danska förmedlades genom en diskursiv sensibilitet. Idag

är karaktären annorlunda. Även den oinvigde som inte har förkunskap om Danmark förnimmer Solvangs danska prägel. Kort sagt återfinns det danska i den visuella bilden och inte i språk eller kultur där det fordras att tolkaren har förkunskap om Danmark. Solvangs danska prägel förstås idag genom en figural sensibilitet.

Solvangs danska identitet har använts för att göra sig unikt jämfört med andra amerikanska samhällen. Samtidigt har dansk identitet vilande på en figural sensibilitet öppnat vägar till gemenskap och möte mellan människor från olika kulturer och platser på jorden. Möten som inte vore möjliga i en kontext där förståelse nås via diskursiv sensibilitet (Rosenkvist. 2002).

## **Kunskapssamhället**

Gorm Harstes beskriver i *Klassisk och modern samhällsteori* (Andersen och Kaspersen.1999) hur Daniel Bell gör en jämförelse med det industriella och det förindustriella samhället för att förklara det postindustriella samhället. Med det postindustriella samhället tänker Bell på betydelsen av kunskap som grund för produktion. Medan bilden av det förindustriella samhället var en gammal by på landet, det industriella samhället en löpandebandsfabrik så är det postindustriella samhället en laboratorietekniker i vit rock (Ibid.). Produktionen gäller inte längre materiella ting som kräver *arbetskraft* utan det som produceras är information, ofta talas om dagens samhälle som *informationssamhälle* eller *kunskapssamhälle*.

Thomas Ziehe pekar liksom Giddens, på en fokusering på jaget, han kallar det subjektivering. Harste menar att Ziehe till skillnad från exempelvis Christopher Lasch och Richard Bennett inte ser att subjektivering gör relationen individer emellan kallare utan tvärtom. Till exempel menar Ziehe att det sker en *abstraktionsförhöjning* som gör att individer i moderna samhällen kan umgås med vilt främmande människor. Den moderna utvecklingen har gemensamma referensramar och kulturella koder som fungerar som bindemedel mellan subkulturer och livsformer.

Det finns många positiva saker med subjektivering, men samtidigt skapas en ny typ av problem. Harste anser att dessa problem hör samman med det fenomen som Bell finner är typiska för postindustriella samhällen, nämligen att individer måste sälja sig själv, sin unika spetskunskap, person och sin kommunikation snarare än sin arbetskraft. Medan arbetskraften är densamma hos alla så är personlighet och spetskunskap olika hos alla. Arbetskraft kräver ingen speciell personlighet utan kan erhållas av godtyckligt utvalda personer.

Detta skulle innebära ett förnyat sökande som Ziehe, enligt Harste, beskriver utifrån tre dimensioner. I en av dessa, den *intersubjektiva dimensionen* upplever individer en sorts kyla i

umgänget med andra då han/hon förväntar sig att det ska finnas en gemensamhetssyn. Den intimitet som individer förväntar sig, men som inte existerar gör att det skapas en subjektiv ångest istället för fascination inför det oförståeliga och att individer förlorar förmågan att orientera sig eftersom de klamrar sig fast vid det givna (Ibid.).

## **Virtuella världar**

För bara ett tiotal år sedan skulle förmodligen den lilla andel av befolkningen som hade hemdator anse att den var ett arbetsredskap – hjälp att skriva och räkna. Idag är det troligt att flera datoranvändare skulle insistera på att datorn bara var ett *objekt* i hemmet. Utöver att vara ett praktiskt arbetsredskap har datorn kommit att betyda mer och mer i fråga av att vara en port till vänskap och kanske intima relationer, identitetsskapande, kommunikation, terapi, alternativa platser till fysisk verklighet och lek.

Sherry Turkle (1997) jämför datorn vid en spegel i vilken människor inte bara låter sig stanna utanför, utan likt många science fiction-filmer och fantasyberättelser, kliver igenom.

Datorn erbjuder oss

... både nya modeller av medvetande och ett nytt medium som vi kan projicera våra idéer och fantasier på. På senaste tiden har datorn blivit mer än redskap och spegel; vi kan kliva in igenom spegeln. Vi lär oss att leva i virtuella världar. Det kan hända att vi är ensamma när vi navigerar i virtuella oceaner, löser virtuella mysterier och bygger virtuella skyskrapor. Men allt oftare är det också andra människor där när vi kliver igenom spegelglaset. (Ibid.,11).

Internet ger datorn fler dimensioner än att bara vara en platt skärm. Turkle berättar att uttrycket *cyberrymden* till en början användes för att beskriva virtuella världar och uppstod ur science fiction. Men idag är cyberrymden för många en del av vardagen.

I cyberrymden är fantasin fri vilket gör att individer ser till så att olika typer av nya samhällen och mötesplatser skapas. Landskapen ser ut på olika sätt och har olika funktioner. Det är möjligt att dela dem i tre typer: asynkrona; synkrona och både asynkron och synkron. Till de platser där deltagarna inte behöver agera samtidigt utan meddelande tas emot när deltagarna har tid kan den äldsta formen för interaktion på internet placeras, nämligen e-post och diskussionsforum. E-post är brevväxling mellan två personer. Diskussionsforum är en större grupp individer där samma meddelande skickas ut till alla som är med i listan. Deltagarna i diskussionsforumet får meddelandet utan att de behöver söka upp det. Motsatsen till ovanstående är en typ av anslagstavla kallad BBS (Bulletin Board System) där deltagarna aktivt letar efter diskussioner som intresserar dem (Smith och Kollock. 1999).

Till den synkrona typen av landskap hör text-chat som innebär att individer sänder textmeddelande till varandra och för ett samtal genom skriven text och *MUD's*<sup>3</sup>. Turkle beskriver denna typ av kommunikation som ”...*en ny sorts virtuella sällskapsspel och en ny form av gemenskaper*” (Ibid.,14).

Den tredje typen är de landskap som tillåter både synkrona och asynkrona möten. Webbssidor är dokument som är kopplade till varandra. Dokumenten har en grafisk utformning och kan därför vara lättare för individer, som inte har så stora datorkunskaper, att använda. På webbsidorna finns det både möjlighet till chat och asynkrona diskussionsgrupper. Ett landskap som är ett snäpp närmare verkligheten än webbsidor är grafiska världar – ett media där interaktionen kan bestå i både bilder, ljud och två- eller tre dimensionella platser (Smith och Kollock. 1999).

### **Kroppslösa textindivider**

Virtuella världar är världar bestående av information snarare än konkret material. Platserna kan jämföras vid samhällen i den verkliga världen. Skillnaden mellan verkliga världen och den virtuella världen är att informationen om platsen förmedlas via ord. Undantaget är de webbsidor uppbyggda som grafiska världar.

I den virtuella världen försvinner kroppen som ett konkret objekt. Då Annette Markham (1998) utforskade individers sociala erfarenheter i kontexter där interaktionen fortgick med datorer som medium valde hon att leva ett liv *online*. I ett kapitel beskriver hon sina erfarenheter av att glömma sin fysiska kropp, trots att hon kände sig som en aktiv deltagare.

My body hurts, yet I'm actively participating in life online. I talk with people; I walk here and there. I feel the breeze as I walk down the avenue at DU and pick up a Frisbee and throw it to Beth. At the same time that I'm engaging in these "embodied" activities, my eyeballs are drying out, I don't speak a word, and no part of my body is moving at all except my hands...Somehow the more I try to ignore my physical body to create a textual one the more my physical one reminds me it is here and needs attending to. (Ibid.,59f).

I den virtuella världen är det möjligt att vara aktiv utan att röra på sig i fysisk mening. Den fysiska kroppen blir en kropp i text. Likaså berättar Peter att i muddar beskrivs allt i text. Dock är det så att ”*vissa muddar har hemsidor där spelarna kan lägga upp bilder på sin karaktär och skriva mer utförliga beskrivningar*” (intervju med Peter, 2002-11-22).

---

<sup>3</sup> Se not nr2.

## Känsloikoner

Som kompensation för att oförmågan att ge uttryck för ansiktsuttryck, röstlägen och annat kroppsspråk är det vanligt använda *smileys* eller *emoticons* vid kommunikation via internet. *Smileys* är korta sammansättningar av tecken på tangentbordet som sätts ihop. Teckensammansättningarna kan verka ologiska, men om man lutar huvudet åt vänster kan man, som upphovsmannen till webbsidan *Acronyms, Emoticons & Smilies Page* påpekar, se att de liknar ansikten. Teckenkombinationerna hjälper sändaren att förmedla känslor eller intentioner. En person som skriva teckenkombinationen :) visar att han eller hon skojar eller är nöjd. En *mycket* glad person ler stort =D. ;-/ är skeptisk och /:-( är orolig medan :'-) fäller en lycklig tår. En :-@ skriker eller svär. En ;-<> vill ge en kyss och en :X eller :-\* ger verkligen en kyss. Då dessa teckenkombinationer knappas in i vissa platser för chat, exempelvis MSN eller Yahoo bildas en ikon eller en bild som visar känslan - *Emoticons* (emote och icon) (*Acronyms, Emoticons & Smilies Page*). Det finns inga standarddefinitioner på smileys så det finns otaliga lokala varianter. De ovanstående kan därför ha lite annan betydelse än de som här angetts.



## Samspel mellan plats och identitet

### Att ses utan att synas

Internet som plats skiljer sig från den fysiska verkligheten. Kommunikation sker endast via ord och inte via kropp och kroppsspråk. Vad innebär det att funktionen att kunna läsa en människa utifrån hennes fysiska uttryck saknas?

### Personliga kreationer

Den mening, som ett visst kulturellt eller socialt sammanhang ger, skalas av individen. Det innebär att det finns möjlighet att inte avslöja sitt fysiska utseende till förmån för exempelvis åsiktens budskap. Beatriz Lindqvist diskuterar, utifrån intervjuer med två åldrande kvinnor, i sin essä *Kvinnligt åldrande, skönhet och könsidentitet* (Lundin och Åkesson. 1996) kropp, ålder och könsidentitet i en tid då individen åläggs ansvar för bland annat sitt utseende. Lindqvists slutsats är att kvinnorna inte ser på sina kroppar som mål i sig utan att kropparna används för att nå mer abstrakta mål såsom kärlek och uppskattning. Vad som är intressant med denna text är det faktum att kroppen inte är något i sig utan den är en symbol för att uppnå eller förmedla något annat än sig själv. Solheim skulle utifrån Freud säga att budskapet som kroppen ger förmedlas via *tingrepresentationer*. Paralleller kan dras till kroppsspråket som enligt en del människor talar för sig själv och ibland motsäger det talade ordet. Lindqvist vill i följande visa på en person, Agnès, vämjelse inför det fysiska med ett exempel ur romanen *Oändligheten* av Milan Kundera:

Hennes bakdel föreföll i denna klädsel ännu större och närmare jorden; de nakna, vita vaderna liknade en rustik kruka prydd med en relief av violblå åderbräck, hoptrasslade likt en knut av smala ormar. Agnès tänkte: den kvinnan kunde ha funnit tjugo andra sätt att klä sig som hade gjort hennes bak mindre vidunderlig och hade dolt hennes åderbräck. Varför gör hon inte det? (Kundera: *Oändligheten* citerat genom Lundin och Åkesson. 1996:158).

Detta textutdrag visar vilken mening eller symbolik som kulturen lagt på den konkreta kvinnokroppen. Det sätt som kvinnan med åderbräck väljer att framställa sin kropp – genom att visa eller dölja åderbräcken – kommunicerar till Agnès. Agnès tyder detta genom den gemensamma kod hon inhämtat genom den kultur hon lever i. Denna kod säger att åderbräck och stor bak är något fult och framkallar därför en känsla av vämjelse hos henne.

Antag att exemplet ovan med Agnès skulle ha handlat om interaktion via ord i den virtuella världen. Då skulle Agnès förmodligen inte känna vämjelse inför kvinnan med åderbräck och stor bak. Kulturella koder talar inte genom orden på samma sätt som de talar genom kropp och kroppsspråk. De budskap som kvinnan i den virtuella världen ville ge förmedlas via *ordrepresentationer* eller konventioner oberoende av kulturell kontext. Orden

skulle inte berätta något om hennes åderbräck eller stora bak (om hon inte skrev väldigt utförligt om detta). Den kultur som säger att åderbräck och stor bak är ett misslyckande, att det är viktigt att hålla sin kropp ung och fräsch och som säger att det är viktigt att dölja skavanker med klädernas hjälp skulle inte få tala. Agnès skulle inte läsa kvinnan med denna kulturs glasögon. Kanske skulle Agnès ha varit mer koncentrerad på om kvinnan hade ett budskap via ord att ge henne.

Ett annat vardagligt exempel fann jag under mitt uppsatsskrivande då min syster, en hängiven internetanvändare, kom förbi och lyssnade lite på vad jag pysslade på med. Efter ett tag gick hon iväg och sa: "*jag brukar sitta i pyjamas*" och syftade till de gånger hon använder internet för olika saker, däribland kommunikation via e-post och synkrona meddelanden. Antag att hon skulle uppträda i pyjamas en dag då hennes vänner kom på besök i verkligheten. Hur skulle de läsa av henne då? Antagligen skulle de fokusera pyjamasen och hon skulle kanske uppfattas som oengagerad, trött och likgiltig. Däremot kunde hon diskutera morgondagens inlämningsuppgift i historia med sina gruppkamrater via internet utan att det faktum att hon klädde sig i pyjamas skulle påverka deras uppfattning av hennes åsikter.

Samtidigt som författaren kan låta kroppens symbolik kan vara obetydlig, så har han eller hon friheten, att såsom Solheim menar, skapa associationer hos läsaren genom orden. Det är endast författarens egna begränsningar i att *känna språket* som sätter gränser för vilka möjliga associationer som kan framkallas hos läsaren.

### **Befrielse från kroppen?**

Av den orsaken att kommunikationen i virtuella samhällen sker via ordrepresentationer får begreppet *makt* en annan innebörd. Giddens har genom sin modernitetsanalys funnit att begreppet som tidigare betydde *kontroll över andra genom kunskap* nu betyder *makt över sig själv genom kunskap och reflexivitet*. Kunskap i sig är inte makt, men reflexivitet och kunskap betyder makt – makten har jämnats ut till alla istället för att koncentreras till en person.

Som vi sett i den verkliga världen nås budskapet fram både via både ordrepresentationer och tingrepresentationer. Genom att tingrepresentationer kan tolkas olika genom olika kulturella glasögon kan det innebära att kroppen talar till en annan individ bredvid den förstes mun. Kroppen och kroppsspråket saknar egenskapen att, i Giddens termer, vara symboliska tecken eftersom deras budskap är bundet till en specifik kultur. Låt oss se till situationen då Agnès läser av kvinnan med åderbräck genom sina kulturella glasögon vilka gör att Agnès ser sig själv inneha mer kunskap eller vara klokare i förhållande till kvinnan då hon påpekar att det finns tjugo andra sätt att klä sig för att dölja kroppens skavanker. Hon ger sig själv makt

och kontroll över kvinnan genom att, i vardagligt tal, döma henne på förhand för att denne inte fattar att hon borde klä sig annorlunda. Hon bryr sig inte om att lyssna till hennes ord.

Tvärtom kan individer i det virtuella samhället välja att låta kroppens symbolik bli obetydlig. Orden blir här i Giddens benämning *symboliska tecken* – de får ett standardvärde som säger samma sak oavsett kulturell kontext. Genom att kroppen blir obetydlig jämnas makten ut. Lyssnaren tillåts då inte genom kulturella koder läsa författarens fysiska egenskaper. Denne tillåts således inte heller att ge sig själv kontroll över författaren. Min systems pyjamas talade exempelvis inte till gruppmedlemmarna eftersom hon inte avslöjade sin klädsel. Hon behöll på så sätt kontrollen över sin kommunikation.

### **Författare och läsare på lika villkor**

Ordrepresentationer blir symboliska tecken. De är universella och medför en typ av maktutjämning genom att varje individ får kontroll över sin kommunikation då kroppens kulturella symbolik skalas av. Liksom Giddens menar att maktutjämning i dagens samhälle hänger ihop med utformandet av symboliska tecken, så bidrar också expertsystem till detta. Expertsystem gör att vanliga människor kan använda avancerad teknologi utan att egentligen förstå hur det konkret fungerar. Datorer och internet är i sig expertsystem som gör det möjligt för vem som helst att exempelvis skriva dagbok, publicera texter och få en läsekrets utan att vara erkänd författare. På webbsidan *knasigt.nu* och på andra dagbokssidor, har helt vanliga människor möjlighet att författa texter och publicera på internet. Samtidigt som internetdagbokens läsare nu får

... det som tidigare var förläggarens privilegium; makten över vad som är, och inte är, 'god litteratur' är läsarens; varje läsares. På så sätt har leden mellan författare och läsare förkortats till ett minimum, något som leder till en känsla av kontakt mellan skrivet och läst ord. En positiv effekt av detta är att såväl författarens som läsarens frihet ökar markant. ("Dagboksmanifestet" av "Knas". Besökt 2002-11-10).

Artikeln pekar också på att vissa dagboksförfattare har många beundrare och antalet läsare kan överstiga tusen per dag. Initiativtagarna till *knasigt.nu* vill med detta projekt ge ett alternativ till den prosa som finns på marknaden. De vill fokusera ämnen som för tillfället *"ligger utanför den skönlitterära sfären; inte för att de inte hör dit, utan för att författare numera tycks lämna dem åt sidan i sin rädsla för att ge ett pretentiöst intryck"* (Om META. Besökt 2002-11-28). Tidigare tillföll makten de människor som utsetts inneha mest kunskap på ett område – bokförlag och erkända författare. Idag har expertsystem, i det här fallet datorer och internet, öppnat en plattform i form av nätdagböcker där författare och läsare befinner sig jämsides och dessutom obundna till förlag och av att vara erkända. Författaren

har möjlighet/makt att skriva den typ av litteratur som han/hon vill, i det här fallet utan att anses vara pretentiös. Likaså har läsaren makt över sitt eget val av litteratur.

### **Ny kultur skapas**

I takt med att den gamla formen av ojämlikhet bryts ner genom att kulturella koder skalas av kroppen uppstår det i de virtuella samhällena en ny kultur. Solheim menade att en persons uttrycksformer kan ses som personliga texter ända tills de bygger på en gemensam kod. Personliga texter blir kulturella koder då de blir meningsfulla för andra.

Identiteter i virtuella samhällen kan välja att helt skala av sig sin fysiska identitet och vara likt en personlig text. Men i samma stund som personen försöker att göra sig förstådd och se en mening i de meddelanden som tas emot i det virtuella samhället, så bidrar han/hon till att, tillsammans med de andra identiteterna, skapa en gemensam kod. Detta slutar i att det formas en eller flera nya kulturer ur dialoger via internet.

Smilies och emoticons kan ses som en del av den nya kultur som byggs upp. En person som inte är bekant med tecknens värld i den virtuella verkligheten kan inte ta emot informationen som samtalspartnern på internet sänder i form av ett kolon följt av ett bindestreck och ett halvt citationstecken :-). Detta verkar bara vara samtalspartnerns personliga stil - att då och då skjuta in korta tecken. Samma dag som personen vrider huvudet lite åt vänster och börjar använda samma tecken själva för att förmedla en känsla, då har tecknen en gemensam betydelse och är en del av en kulturell text.

I samma takt som det byggs upp en ny kultur som är mer jämlik ur den aspekten att kroppens kulturella budskap skalas av, så kan det uppstå en ny typ av ojämlikhet. Bell kallar denna ojämlikhet för *meritokrati*. Ojämlikhet som tidigare berodde på sociala faktorer har ersatts av *förmågan att känna språket*. Egenskaper eller förmågor som individer tillägnat sig genom inläring eller utbildning såsom förmågan att använda ord utgör grunden för ojämlikhet istället för medfödda egenskaper såsom vissa sociala förutsättningar, kropp eller kroppsspråk. Personen som använder smilies och emoticons har på så sätt makt över sin samtalspartner som inte förstår.

Informationssamhället, eller det postindustriella samhället präglas enligt Ziehe av en abstraktionsförhöjning – nya gemensamma referensramar – som gör att individer fritt kan umgås med människor från skilda skikt i samhället eller till och med helt andra kulturer. Denna abstraktionsförhöjning är möjlig att urskilja i Solvang. Tack vare att deras danska identitet bygger på en figural sensibilitet blir denna en gemensam referensram vilken, som vi sett, öppnar vägen för gemenskap mellan individer ur olika amerikanska samhällskontexter.

På samma sätt är internets nya kulturer nya gemensamma referensramar som är ett villkor för att vi ska kunna lära känna landskapets invånare vilket vi ska göra nu.

## **Att vara sig själv**

Vi har sett att interaktionen via dator blir mer jämlik dels för att författarens kropp inte talar vid sidan om hans/hennes ord. Dels är datorn en typ av expertsystem där både läsare och författare har makt över sig själv genom att de tillåts skriva eller läsa litteratur som inte måste ha genomgått förlagets kontroll. Som vi sett jämför Turkle datorn vid ett spegelglas som människor går igenom och möter individer i en annan värld. Det är nu dags för oss att kliva igenom spegeln och lära känna läsare och författare som gör det virtuella landskapet levande. Hur går det att förstå deras engagemang i en virtuell verklighet?

## **Författare och terapeut**

Vi börjar med att besöka en webbsida för dagboksskrivare. Huvudpersonen i dagboken är författaren. Dagboksskivandet handlar om reflektion över den egna identiteten. I Giddens termer presenterar individerna sin självidentitet – uppfattning av sig. Berättelsen om självet bygger på reflexivitet – en ständig process att i varje sekund forma framtidens handling utifrån tidigare erhållen kunskap.

I följande utdrag från en dagboksskrivare hamnar vi mitt inne i en pågående berättelse. Berättelsen om och av författaren R. R skriver om betydelsen att känna trygghet. En trygghet som saknats, men som är på väg att byggas upp och författaren märker vissa framsteg:

Trygghet är det jag hela mitt liv sökt efter. En trygghet som jag aldrig fick som barn. Jag vill inte gnälla över hur dålig barndom jag haft för det har jag inte. Få har haft så kreativ, fri och omväxlande uppväxt som jag. Jag är nästan den mest självständiga människan jag känner i det praktiska planet. Men det är på gått och ont för jag är nog den person som mest söker trygghet bland de jag känner. Det dåliga självförtroende och kritiska tänkandet som lyser upp bakom den starka och kaxiga fasad jag håller framåt. Allt har sitt pris. Har man det ena så inte det andra...

[...]

Hur får jag den trygghet jag behöver i mig själv istället. Jag vet att jag behöver det men jag har det inte

[...]

Jag har gått en bit på vägen att bli tryggare men jag vet inte hur jag skall komma dit hela vägen där vägen äntligen är balanserad, kan jag enns [sic!] identifiera det när det inte har slagit över. Jag tror jag närmar mig men vart är den perfekta balansen?

\* Jag blir inte längre lätt sårad.

\* Jag har lättare att gå hem ensam och vara där.

\* Jag behöver inte söka kontakt hela tiden.

R tror sig veta vad han/hon söker, och har börjat jobba på att bygga upp den del av självet som inte anses vara helt. Fortfarande är författaren på väg, men kan se att vissa framsteg är gjorda. R använder på ett medvetet, reflexivt sätt sin erfarenhet och samlade kunskap för att

forma sin framtida berättelse. Enligt Giddens är autenticitet ett speciellt karaktärsdrag hos modernitetens individer. Autenticitet betyder att hitta sig själv utan referens till universella normer. För R var barndomen och fostran externa normer som ville se R som en praktisk självständig individ, vilket han/hon också anser att han lyckats uppnå. Men för att vara autentisk och sig själv söker R inte att vara *praktisk* utan han/hon är sig själv mer sann genom att vara en *trygg* självständig individ. I ett ickemodernt samhälle skulle förmodligen R finna sig tillrätta med den kreativa, fria och omväxlande uppväxt han/hon haft. Men R insisterar på att leva det liv som barndomen lagt grund för och söker istället sitt autentiska jag. En del av det autentiska jaget han/hon söker, finns i att ha en trygg personlighet.

I dagboken skriver R sin berättelse och genomgår samtidigt någon typ av självterapi genom att han/hon analyserar sin bakgrund och söker hitta en lösning. Giddens beskriver terapin som en mognadsprocess. R interpreterar en mognadsprocess genom att säga att han/hon kommit en bit på vägen mot att få en tryggare personlighet.

Hand i hand med att dagboksskrivarna använder internet som en typ av självterapi visar det sig att internet öppnar dörrar för den kategori människor som inte skulle gå i terapi i verkliga livet. Wellman och Guila hänvisar till en socialarbetare i New York som menar att terapi via internet i sig har blivit stort. Socialarbetaren menar att internet är nyckeln till att fler människor börjar reflektera över sin situation.

The dynamics of the in-person interactive process itself are missing. But what online work can accomplish it to enable people to begin their own thoughts and feelings without being judged...e-mail and bulletin boards...can open a door for people who would not ordinarily reach out for help. (Smith och Kollock. 1999:173).

Vid speciella tillfällen i livet reflekterar individer speciellt mycket över vilken väg de ska välja för att behålla sitt äkta och sanna jag. Dessa tillfällen nämner Giddens som ödesdigra ögonblick. Ett ödesdigert ögonblick kan vara att flytta hemifrån, komma tillbaka till Sverige efter en längre utlandsvistelse eller att flytta utomlands. Då vi hälsar på och lär känna identiteterna på dagboksidorna märker vi snart att skrivandet för en del av dem haft sin början i att livet tagit en plötslig vändning så att rutinerna ändrats på något sätt. Ännu vanligare är det att författarna skriver mycket om och återkommer till händelser som varit avgörande för deras liv – ödesdigra ögonblick. Sminkolina startar exempelvis sitt dagboksskrivande fyra dagar efter att hon flyttat hemifrån. Första gången Sminkolina skriver dagbok skriver hon:

Jag flyttade hemifrån för fyra dagar sen. Jag har flyttat in i en lägenhet som överträffar alla mina drömmar, och jag vet snart inte vad jag har kvar att drömma om. Det mesta har fallit på plats nu. Jag mår bra, jag är nöjd, jag är lycklig, jag är tillfreds, jag har det precis som jag vill ha det. Hur sjukt är inte det? :)

Och andra gången:

Det är lillejulafton och imorgon är resten av mitt liv. I morgon är hösten 2002, en höst olik alla andra höstar, mer lik en vår eller en dag som gryr. Nu, först nu, efter alla år som jag väntat på det, är det äntligen min tur att springa ut från lekstugan och skrika att NU BÖRJAR DET (ni som har sett Glappet vet vad jag menar). Det är min tur nu, på allvar. Nu börjar det, på allvar.

Jag har allt jag någonsin önskat mig och det är så jävla stort så jag fattar inte.

### **Självbiografi management**

Ziehe använder begreppet *subjektivering* synonymt med *att vara sig själv*. Han menar att ett samhälle med mer individualiserade individer är positivt och innebär värme på många sätt. Samtidigt som en ny typ av problem uppkommer. Intersubjektivt, upplever individer en sorts kyla i umgänget med andra då de förväntar sig att det ska finnas en gemensamhetssyn. Kalle beskriver i dagboken hur han känner sig osynlig inför andra människor, lämnar inget avtryck:

Din blick glider förbi mig, inte medvetet som om du ville såra mig utan bara självklart så där. Jag ger inget mönster, jag avtecknas inte, jag hörs inte, jag är utan tuggmotstånd, jag finns inte.  
[...]

Som om jag går spårlöst förbi, det är väl det jag menar. Jag tvivlar kanske inte riktigt på att jag verkligen finns, fysiskt, men ibland på att jag lämnar avtryck. Som om jag vore ett spöke.

Hans förväntningar är att bli uppmärksammas. På ett sätt kan detta liknas vid att, i Bells ord, vara typiskt för det postindustriella samhälle, nämligen att individer måste sälja sig själv snarare än sin arbetskraft. Den person som inte ser Kalle söker inte något *okvalificerat* såsom arbetskraft som i stort sett skulle kunna utföras av en godtyckligt utvald person. Personen söker snarare en personlighet – något speciellt. För dennes ögon uppenbarar sig inte Kalle, då han kanske inte har den karaktär som personen söker.

Det som Bell anser vara typiskt för det postindustriella samhället går även att skönjas i Solvang. Liksom individer måste sälja sig själv snarare än sin arbetskraft använder Solvang sin danska identitet för att kontrastera sig själv gentemot andra. En person som söker något dansk i Amerika uppmärksammar Solvang, medan Solvang inte uppenbarar sig för en person som letar efter exempelvis ett spanskt samhälle i Amerika. Förmodligen är det ganska få personer som förväntar sig att finna ett unikt danskt samhälle *over there* och ser därför inte Solvang. Samma sak verkar Kalle vara utsatt för, nämligen att väldigt få andra personer i dagens samhälle har lust att stanna upp vid honom eller varje ny individ de möter. Människor traskar bara förbi i fortsatt sökande efter en person som innehar just de unika egenskaper som han/hon letar efter.

Ibland kan den känsla som Kalle söker infinna sig – det sker då han blir sedd av någon annan:

Men så händer det att någon skriver mig, skriver om mig. Och då landar jag plötsligt i en väldigt märklig, men välkommen, känsla av att jag verkligen, på allvar, finns. Inte bara som en skugga eller ett spöke som har en utmätt tid som måste gås igenom utan som en levande människa av kött och blod som gör skillnad.

Även Andrea definierar sig själv utifrån andra. Hon känner att ingen ser henne och därför beskriver hon sig som ensam:

Jag är trött.

Trött på känslor. Trött på att ingen ser hur det känns. Trött på att tåla mer än någon annan.

Jag säger att jag inte klarar mer nu. Jag säger att jag inte orkar höra mer. Jag säger att jag vet, jag vet att jag är fel. På alla sätt fel.

Men ingen lyssnar. De hör. Men de lyssnar inte.

Med stöd av Ziehe så skulle vi kunna säga att både Kalle och Andrea förväntar sig, och kräver att bli sedda av andra personer. De fascinerar inte av det främmande vilket här betyder att söka bekräftelse genom något annat än att finnas inför andras ögon. Istället klamrar de sig fast vid att någon annan ska uppmärksamma dem för att bli levande. I Kalles fall förväntar han sig att någon ska skriva om honom. Andrea söker att någon ska visa tecken på att de hört hennes rop på hjälp. Deras förväntningar motsvarar inte andras och därmed saknas gemensamhetssyn.

Att känna sig osynlig tyder på att individen på ett sätt inte lever upp till den trend som Giddens uppmärksammat och som innebär att individer förväntas vara autentiska – hitta sig själv utan externa referensramar. För R var det positivt att tillåtas utveckla en trygghet som han inte fick genom uppfostrans externa mall. R lyckas hålla igång sin självberättelse – sin självbiografi – utifrån sin egen tolkning. För Kalle är det däremot ett problem att inte ha lov att ha yttre referensramar. Medan R på egen hand hittar sin identitet i sig själv och i sin berättelse, så bygger Kalles identitetsuppfattning på vilka egenskaper hos honom som fångas upp av andra människor. R blir synlig genom att se sig själv, medan Kalle blir synlig då andra ser honom.

Turkle har uppmärksammat att individer talar om att skapa en ”hem”identitet genom att bygga personliga webbsidor. På webbsidan klistras ord, bilder och ljud in. Bit för bit ”*växers identitet fram ur vem man känner, ur ens associationer och kontakter... Hemsidor på webben är en ny och dramatisk illustration till nya föreställningar om identiteten som multipel och ändå sammanhängande*”. (Turkle. 1997:319f). Hemsidor eller personliga webbsidor är mycket lika dokumentärfilmer på tv. Som besökare får vi bland annat följa barnlösa pars kamp för ett efterlängtat barn och en cancersjuk kvinnas resa mot ett friskt liv. Då kvinnan fick veta att hon drabbats av bröstcancer började hon skriva dagbok *bröstdagbok* på nätet. Hon talar om en skyddsängel som ger henne kraft och tar henne igenom ångestnätter. Skyddsängeln behöver inte vara en ängel menar hon, utan kan likaväl sägas vara en inre dialog. Tolkat utifrån Giddens syns denna inre dialog vara ett en förutsättning för att hålla ihop självidentiteten som ett sammanhängande fenomen. Andra människor skriver



reseberättelser, gör fotodokumentationer men det gemensamma för dem är att hemsidorna berättar en livshistoria eller skriver självbiografi.

### **Verklighetsinversion**

Vid senare tillfälle berättar Kalle om hur kroppen blir ett objekt skiljt från honom som person:

Jag vet ju att jag finns. Jag kan se mig i spegeln, sluta mina händer om varandra, jag känner smärta och beröring. Jag vet att jag finns. Det är bara det att ibland känns det som om alltsammans vore ett slags påhitt, som om jag gick runt här och log och pratade och svarade på tilltal på olika språk med en kropp och en själ som egentligen inte existerar.

Den verklighetsinversion som Giddens anser hänga ihop med urbäddningsmekanismen som separerar tid från rum, innebär att bilden avskiljs från det den representerar. Kroppen är självet bild i verkliga världen. Vad Kalle beskriver är just att han kan se bilden av sig själv gå runt och prata med andra, men denna, vilket syftar till hans kropp inte egentligen existerar eftersom den är avskild från honom själv. Vid de tillfällen då Kalle går omkring och ler och pratar utan att egentligen existera blir han osynlig för andra. Han svävar likt en tänkande skugga bakom kroppen, men det som andra ser är kroppen och inte skuggan bakom.

Giddens talar om olika grad av oförkroppsligande. Fångarna i nazisternas koncentrationsläger tillämpade en extrem, nästan schizoid form av oförkroppsligande och lyckades på så sätt att gå igenom förnedring och fysisk bestraffning utan att brytas ner (Giddens 1997). Kalle berättar att han känner smärta och beröring. Hans kropp ingår ännu i vardagens rutin vilket tyder på att verklighetsinversionen i hans fall inte är lika extrem, eller ens permanent.

### **Livsstilssektor**

Vi har sett att internetdagböckerna ovan, genom Giddens glasögon, inte är påhittade fantasier utan fyller en funktion för sina författare. Dagböcker, liksom personliga webbsidor är ett sätt att hålla ihop en självberättelse. Med detta perspektiv blir identitet jagets berättelse om sig själv och viktigast för personen själv för att inte tappa fästet i en dynamisk värld. Å andra sidan är det tänkbart att identitetsbegreppet verkar vara tomt. Turkle beskriver hur hemsidor klistras ihop av ord, bilder, ljud och att *identiteten växer fram*, den blir därmed ingenting annat än en *illusion*. Snarlikt solvangsidentiteten förstås bilderna enbart för vad de är i sig själv – som bilder – och gör därmed individen till en illusion. Formandet av en identitet sker på basis av att den är ett instrument för att visa sig utåt. Vi ska nu resonera över huruvida individer anser virtuella samhällen vara så betydelsefulla, att verkliga livet skulle uteslutas till förmån för dem. Vi ska också ta reda på om de verkligen är *virtuella* i betydelsen *skenbara*.

Giddens talar om att individers val av livsstil och möjlighet att förflytta sig mellan olika livsstilar resulterar i olika livsstilssektorer. Vardagen består i att individer förflyttar sig mellan olika miljöer. Internet är bara en av dessa olika miljöer, samtidigt som den virtuella verkligheten är delad i olika livsstilssektorer. Det lät krångligt, men samtidigt som interaktion i virtuella världar kan ses vara en enda livsstilssektor vid sidan om ett verkligt samhälle, så är denna värld en spegel av den fysiska världen då den i sig består av otaliga livsstilar. Genom att hänvisa till Giddens kommer min tydning av virtuella världar att anta ett annat perspektiv än det som jag valt att se Solvang ur. Bilden som förstås via figural sensibilitet saknar bas i något annat. Medan förklaringar utifrån Giddens termer binder aktiviteten i den virtuella världen till den verkliga världen. Giddens teorier binder analysens delar till varandra.

Många av de som känner oro för att datorn kommer att ta över det verkliga samhället känner oro för att de idealiserar och försöker kanske själv att leva i enlighet med tidigare samhällen. Historien har gett svar på de frågor som kan uppstå vilket ger en trygghet. Men genom att sträva tillbaka är det lätt att se förbi det nuvarande samhällets form och se att datorn har en naturlig plats här utan att vara ett hot menar Wellman och Guila (Smith och Kollock. 1999). De pekar på att dagens samhälle har ändrat form. I jordbrukssamhället, skriver de, kunde människor ge varandra hjälp med vadsomhelst då alla hade kunskap om allt. Samhället idag är specialiserat. En undersökning gjord i Toronto visade att förutom ett litet urval av vänner så känner människor inte varandra. Det är möjligt att få hjälp med vad som helst, men inte av vem som helst. Individer måste be olika personer om hjälp med olika saker. Wellman och Guila drar paralleller mellan internet och dagens samhälle och visar att folk deltog i mer än 80000 ämnesorienterade kollektiva diskussionsgrupper den 4 april 1998. Det är tredubbelt så många som deltog den 27 januari 1996. Diskussionsämnen är smala liksom relationerna blir smala – precis som i dagens samhälle. På så sätt är kommunikationen på internet en spegel av dagens samhälle. I vad skulle hotet om att datorn skulle ta över världen finnas? Om det virtuella samhället ser likadant ut som det verkliga samhället så försvinner ju också faran som skulle bestå i att individer skulle välja bort verkligheten till förmån för datorn och internet (Smith och Kollock. 1999). Kommunikationen via internet är snarare ett komplement till det verkliga livet då dessa världar ligger parallellt med varandra.

Vid besök i nätdagböcker eller på hemsidor återfinns vi samma personer både som dagboksförfattare och som kreatörer till privata webbsidor. Ibland är de öppna med att de rör sig inom olika sammanhang, men ibland vill författarna tala lite tystare om att de förekommer på flera ställen. Åter andra låter vänner i verkligheten få en plats även i den livsstilssektor som internet innefattar. Sminkolina berättar i sin dagbok om bästa vännen i verkliga livet – Anna:

Ni vet, i filmer när de klipper ihop ett collage av bilder på några kompisar som springer runt och skrattar och gör något ihop, typ shoppar, med något coolt soundtrack i bakgrunden, och man sitter där och tänker åååh sådär roligt vill jag också ha med någon ååh.

Preics [sic!] så är det att hänga i stan med Anna. Det har alltid varit det och det är min största lycka.

Jag minns första gången jag träffade henne. Jag tog bussen till stan och satt och tänkte att bussen är full av människor som ska göra vardagliga saker, som att gå till banken eller till HM som man gör vilken dag som helst, men jag skulle göra något stort, något annorlunda. Vi hade bestämt träff på stationen där man går ner till tågen. Hon stod där och log och jag minns det så tydligt, hur jag tyckte hon var så lik Beth Orton [min ändring av namn] och hur hon log och jag minns hur vi satt på tåget och vad vi pratade om.

Samtidigt berättar hon ett tidigare datum om en vän som bara finns på internet och inte skulle få plats i verkligheten:

Vår relation är en internet-relation. Vi pratar över nätet och förutom via sms ingen annanstans. Detta trots att att vi bor i samma stad, vi har gått i samma grundskola och i samma gymnasieskola, vi har växt upp i samma stadsdel och åker samma linjebuss till och från stan och det märkliga är att vi ändå inte utvecklat någon irl-relation.

För Sminkolina existerar internetvärlden parallellt med den verkliga världen:

det är iallafall skönt att det finns en verklighet som existerar parallellt med den vanliga verkligheten, ett rum som är oberoende av den vanliga rumsliga dimensionen. På nittonhundraålet kallades det visst cyber space, ett fånigt namn för en sån fantastisk sak.

Tack! För dig K[*min ändring av signatur*], för dig och för alla som liksom du skapar mitt internet.

Ovanstående utdrag tyder inte på att internet blir en ersättning för den fysiska världen utan att snarare att individer väljer att låta sin identitet i den virtuella verkligheten bli ett utsnitt av det övriga livet – eller en del av livet – en livsstilssektor.

I likhet med att diskussionsgrupperna på nätet smalnar av såsom Wellman och Guila visar, så erbjuder nätet webbsidor med liknande specialiseringar. I vardagen är det inte alltid möjligt att skriva på det sätt som individer anser vara det som de är mest lämpade för eller som de gillar bäst. Det finns så många färdiga formatmallar om hur en text ska vara uppbyggd. Exempelvis måste en jobbsökkan följa en viss mall, ett PM en annan och inte minst är det nödvändigt för författare att vara känsliga för skönlitteraturens trender för att få publicitet. Som ett alternativ till dagens litterära trender erbjuds webbsidor där medlemmarna genom att skriva små noveller och dagböcker får möjlighet att utveckla sina författartalanger. *knasigt.nu* blir *speciell* eller kan ses som en *livsstilssektor* genom att de vill ta avstånd från den vardagliga nittiotalsprosan som de anser vara ”pinsam i sin simpelhet och torftighet”. Webbsidorna är en del av ett projekt för att ”*presentera ett alternativ till den prosa som produceras i dagens Sverige och accentuera ämnen som för närvarande ligger utanför den skönlitterära sfären; inte för att de inte hör dit, utan för att författare numera tycks lämna dem åt sidan i sin rädsla för att ge ett pretentiöst intryck.*” (Om META. Besökt 2002-11-25).

Vid sidan av att vara ett alternativ till dagens prosa tjänar denna webbplats till att vara en grogrund eller träningsplats för individer med författarambitioner. En av Turkles (1997) slutsatser från forskningen om virtuella världar är att livet på skärmen är ett utrymme för tillväxt. Ett exempel är en intervju som hon gjort med en kvinna som har förlorat högerbenet i en trafikolycka. Hennes livssituation ändrades totalt efter olyckan. Den första tiden efter händelsen började hon MUDda och skapade i MUDden en identitet med bara ett ben. Bemötandet och hennes eget agerande i MUDden lärde henne att hantera och acceptera sitt handikapp. Interaktionen i den virtuella verkligheten blev på så sätt ett utrymme för träning och en läroprocess hur hon skulle tackla handikappet i den verkliga världen. För personerna som skriver noveller på den alternativa *knasigt.nu* blir denna aktivitet en förberedelse inför eller träning parallellt med författandet av noveller, debattinlägg i tidningar eller längre texter.

Slutligen är kommunikation i den virtuella verkligheten en livsstilssektor för ett lärande utifrån individens egna villkor. Interaktionen via internet är en ny eller alternativ livsstil för att inhämta kunskap. Jämfört med den skolsituationen som på vissa skolor präglas av stress och inläring som inte sker på elevernas villkor utan på skolsystemet och de vuxnas är Bodil Jönsson och Karin Rehman (2000) positiva till datorn som hjälpmedel för inhämtande av kunskap. De menar att tillgången till e-postlistor och diskussionsgrupper via datorer och internet ökar individens frihet att själv välja tid och plats för lärande. Den nya typen av samtal hjälper deltagarna att hålla ett gemensamt fokus. I diskussionsrummen är det möjligt att lära sig saker *i smyg* genom att lyssna på andras samtal utan att själv delta. Det är möjligt att läsa, och dra sig tillbaka och tänka igenom allt i lugn och ro, leta ny information och återkomma och kanske delta i dialogen med ny spännande kunskap som kunde ha gått förlorad om dialogen hade varit synkron. Asynkron kommunikation tar bort stressituationen som den direkt kommunikation kan ge genom att de övriga i gruppen sitter och väntar på svar.

## Sammanfattning och slutdiskussion

Vi har nu nått slutet av uppsatsen som syftade till att förstå vilken betydelse internet som fenomen har och dessutom diskutera detta utifrån Giddens modernitetsanalys. Vi har sett att det både finns likheter och skillnader mellan den virtuella och den fysiska verkligheten.

Inom många områden används datorer och virtuella världar idag som hjälpmedel eller komplement till den fysiska världen, exempelvis i inläringssituationer. Den virtuella verkligheten ersätter inte den fysiska, men fungerar som ytterligare ett forum för interaktion. Forum som har samma form både i virtuella och verkliga världar vilket gör att dessa löper parallellt.

Båda typer av samhällen erbjuder individer platser för dialoger. Dialoger individer för både med sig själv och med andra med intentionen att vinna insikt om sin identitet. Upprätthållandet av en identitet lyckas eller misslyckas beroende av individens förmåga att hålla berättelsen om sig själv levande. I verkligheten sker detta genom att individer skriver självbiografier i olika form eller går i terapi, sammanhang där Giddens urskiljer en ökad reflexivitet hos modernitetens individer. På internet finns forum för samma typ av interaktion – virtuella terapigrupper och utrymme att hantera sin biografi i form av hemsidor och internetdagböcker. Likaså påträffas individer som upplever den verklighetsinversion som Giddens menar uppkommer i och med att samtiden präglas av en separation av tiden från rummet. Detta är fenomen som ger sig tillkänna parallellt i den verkliga och den virtuella världen. Företeelser i den virtuella världen sker därmed inte i en annan dimension utan speglar snarare det fysiska samhället.

Genom att säga att den virtuella världen är en spegel av verkligheten betyder således inte att denna värld är en illusion förstådd genom en figural sensibilitet, såsom jag valt att tolka Solvangs danska identitet. Personer som engagerar sig i virtuella världar gör detta för att interaktionen har betydelse för dem. Som jag nämnt ser inte individer sig, enligt Giddens, tillhöra enbart en livsstil utan reflexivitet innebär insikt i att det finns valmöjlighet och potentialer att inte bara göra ett val utan forma en identitet baserad på flera livsstilar. Detta leder till att olika utsnitt av livet – livsstilssektorer – kan rymma olika typer av tillbehör förknippade med en viss typ av livsstil.

De tillbehör som gör att internet kan liknas vid en livsstilssektor är att interaktionen och kommunikationen inte sker via kulturers tolkning av exempelvis kropp och kroppsspråk som så sker i fysiska världen, utan individer kan välja att enbart kommunicera via ord. Individen

får då total kontroll över vad han/hon kommunicerar. Med stöd hos Solheim går det att säga att interaktion i virtuella världar både bryter ner gamla kulturer, samtidigt som internetanvändare gemensamt ger form åt nya kulturer genom andra modeller att förmedla exempelvis känslor via ord. Kommunikation via internet kan liknas vid Solvangs sätt att förmedla sin danska identitet genom lättåtkomliga visuella bilder, vilka uppfattas via en figural sensibilitet. Det danska är möjligt att förmedla till människor oberoende av deras förkunskap i danskt språk och dansk kultur. Förmedlingen kan jämföras vid en *abstraktionsförhöjning*. Detsamma gäller kommunikation via internet där budskapet enbart förmedlas via ord oberoende av kulturell tolkning av kropp och kroppsspråk. Internet öppnar därmed dörrar för kontakter över den fysiska världens sociala och kulturella barriärer. Detta illustrerar också en användning av *symboliska tecken* vilka, med stöd av Giddens, lyfter förmågan att kommunicera från fysiska platser. Möjligheten till kommunikation är inte bunden till en specifik kulturell eller social kontext eller plats, utan blir universell.

Jag har liknat virtuella samhällen vid informationssamhällen eller postmoderna samhällen som bland andra Bell talar om. Hans resonemang utgör en kontrast till Solheims teorier om hur en ny kultur skapas. Med stöd av Solheims resonemang och den sammankoppling som jag gjort mellan Solvangs danska identitet genom figurala sensibilitet och kommunikationen via ord i virtuella världar, så borde det vara möjligt för vem som helst att lära sig den nya kultur som skapas där, exempelvis *smilies*. Parallellt med att författaren har frihet att frigöra sig från att låta kroppens symbolik *tala bredvid dennes ord* så är det möjligt, att såsom Solheim menar, skapa associationer genom orden som hos läsaren hänvisas till kroppen. Det är endast författarens egna begränsningar i att *känna språket* som sätter gränser för vilka möjliga associationer som kan framkallas hos läsaren. På så sätt uppkommer den nya formen av ojämlikhet som Bell kallar meritokrati. Ojämlikhet som tidigare berodde på sociala faktorer har ersatts av *förmågan att känna språket*. Egenskaper eller förmågor som individer tillägnat sig genom inläring eller utbildning såsom förmågan att använda ord utgör grunden för ojämlikhet istället för medfödda egenskaper såsom vissa sociala förutsättningar, kropp eller kroppsspråk.

Virtuella världar erbjuder i sig flera olika typer av virtuella samhällen. Som en följd härav sker det en maktutjämning som ur Giddens perspektiv skulle kunna tolkas genom att det moderna samhällets grund vilar på expertsystem. Expertsystem medför att makten jämnas ut, då inte auktoriteter genom monopol på kunskap ensamma har rätt att utöva övervakning av andra, utan varje individ får kontroll över sitt eget liv. Internet är i sig ett expertsystem som erbjuder människor utan kunskap om dess konstruktion, en plattform för vem som helst att

exempelvis skriva och läsa litteratur som inte genomgått kontroll av något förlag. Ansvaret för att bestämma vad som är god litteratur ligger hos varje enskild individ, vare sig det är läsare eller författare. Makten fördelas – den koncentreras inte till en viss person eller instans.

Som jag tidigare antytt skiljer sig livet och identitetsuppfattningen i virtuella världar inte från den verkliga världen. Interaktion i den virtuella verkligheten innebär inte interaktion i en annan dimension baserad på totalt främmande fundament. Om den virtuella verkligheten skulle vara så radikalt annorlunda den verkliga verkligheten så vore inte de teorier som jag använt för att förstå detta fenomen tillämpbara och mitt resonemang ogenomförbart. Bell, Ziehe och Giddens har utarbetat sina teorier utifrån den fysiska verkligheten. Jag har använt deras teorier för att förstå en virtuell verklighet och funnit dessa teorier tillämpbara även här. Vi har exempelvis sett att i båda världarna kämpar modernitetens individer med att hålla ihop en berättelse om jaget – att ge form åt en självbiografi. Datorn är inte en tillflyktsort utan symboliserar identitetens spegel. Vanliga speglar hjälper oss att få en helhet i vårt fysiska utseende genom att meddela hårfärg, ansiktsform och ögonfärg. Genom interaktion via datorn i virtuella världar kan vi få en bild vår identitet – ett komplement till den fysiska spegeln för att forma ett svar på frågan: *Vem är jag?*

## Referenser

### Böcker:

- Giddens, Anthony. 1999. *Modernitet och självidentitet – Självet och samhället i den senmoderna epoken*. Uddevalla: Bokförlaget Daidalos.
- Jönsson, Bodil; Rehman, Karin. 2000. *Den obändiga söklusten*. New Interlitho, Italien: Brombergs Bokförlag AB.
- Lundin, Susanne; Åkesson Lynn (red.). 1996. *Kroppens tid – Om samspelet mellan kropp, identitet och samhälle*. Borås: Bokförlaget Natur och Kultur.
- Smith, Marc A; Kollock, Peter. 1999. *Communities in Cyberspace*. Cornwall: Storbritannien.
- Solheim, Jorun. 2001. *Den öppna kroppen – om könssymbolik i modern tid*. Uddevalla: Bokförlaget Daidalos.
- Trost, Jan och Levin, Irene. 1996. *Att förstå vardagen – med ett symboliskt interaktionistiskt perspektiv*. Lund: Studentlitteratur.
- Turkle, Sherry. 1997. *leva.online*. Falun: Nordstedts förlag AB.

### Rapporter:

- IT-kommissionens rapport 1/2002. SOU 2002:24. *Vem använder Internet och till vad? – Spridning av Internet bland befolkningen*. Stockholm: Elanders Gotab AB.

### Uppsatser:

- Rosenkvist, Jenny. 2002. *Danmark i Amerika eller Amerika i ”Danmark”? – om identitet och ursprung*. C-uppsats i sociologi. Sociologiska institutionen, Lunds Universitet.  
<http://www.socbetbib.lu.se/epubl/socpdf/SOC02034.pdf>

### Internet:

- Statiska Centralbyrån - SCB. Statistik över ”Indikatorer på materiellt tillgångar mellan år 1990 och 2001”. <http://www.scb.se/statistik/le0101/MTRL7501.asp> Besökt 2002-11-13.
- Acronyms, Emoticons & Smilies Page*. <http://www.muller-godschalk.com/emoticon.html> Besökt 2002-11-23.
- Om META*. <http://www.knasigt.nu/meta/om.php3> Besökt 2002-11-25.
- Dagboksmanifestet av ”Knas”. *Internetdagbokens litterära existensrätt*. <http://www.knasigt.nu/banan/2001/18/05.html> Besökt 2002-11-10.



## **Intervju:**

Intervju med Peter. 2002-11-22. Lund/internet.

## **Bilaga 1. Intervjuguide: nätverksspelande – andra typer av chat**

1. Känner du till MUD?
2. Berätta om MUD.
3. Vad är nätverksspel?
4. Hur presenteras rollkaraktären?
5. Är det möjligt att se karaktärerna i bilder?
6. Finns det likheter mellan de typerna av rollkaraktär du skapar och dig själv i verkligheten?
7. Händer det att rollerna i verkligheten i Mudden påverkar varandra?
8. Hur förhåller du dig till exempelvis ICQ?
9. Är ICQ verklighet eller rollspel?

## Bilaga 2. Begreppsdefinition

Som vi märkt är jag inte konsekvent i mitt användande av terminologi då jag presenterar internet utifrån andra författare. Många begrepp är synonyma med varandra. I följande kommer jag att introducera de begrepp som används i denna uppsats. Oftast handlar det om att olika ord inbegriper samma saker men att jag använder olika synonymer beroende på vem jag refererar till eller vilket ord som helt enkelt passar bäst i sammanhanget.

IT (informationsteknik) är samlingsnamnet för teknik som möjliggör insamling, lagring, bearbetning, kommunikation, presentation av data, bild, ljud och text (Johansson, Elisabeth. 2001). Internet innefattar en del av informationstekniken. Via dator med tillgång till internet är det möjligt att *koppla upp sig* eller gå *online*, vilket innebär att ansluta sig till det världsomspännande nätverket där det är möjligt att få kontakt med och *interagera* med andra individer som anslutit sig. *Interaktion eller kommunikation* på internet sker exempelvis via e-post (e-mail), chat (direktsamtal) eller asynkrona meddelanden. Med *interaktion* eller *kommunikation* avser jag ett växelspel mellan människor eller identiteter. Då det handlar om *identiteter* är det inte säkert att den fysiska människan bakom identiteten har motsvarande egenskaper i verkligheten.

*Verkliga världen* eller *fysiska världen* är den konkreta verklighet som vi har tillgång till utan datorer, eller med dator, men då datorn är ett arbetsredskap för att åstadkomma något såsom exempelvis ett skriftligt dokument eller som räkneredskap. Den fysiska eller verkliga världen består av *verkliga/fysiska samhällen*. *Virtuella världen* eller *virtual reality* är den verkliga världens motsvarighet i en abstrakt form. I uppsatsen syftar detta begrepp till en virtuell värld som enbart kan nås via en dator med tillgång till internet – en ”internetvärld”. Också den virtuella världen består av samhällen och dessa kallas *virtuella samhällen* eller *communities*. Samhällen i både verkliga och virtuella världen är platser där människor eller identiteter möts, interagerar och kommunicerar.