

Cybersounds://mening/identitet

JOHAN FORNÄS

Allt verkade först så magiskt nytt och spännande med datornätet. En massa förut okända engelska ord kom i svang, som bar på föreställningar om en hittills oanad resurs för kroppslös kommunikation och en framtid där allt plötsligt vore möjligt. Redan ett par år senare känns allt detta lite utnött, och kritiken mot denna jargong har växt. Gamla maktmönster och frihetsbegränsningar tycks kvarstå, och när man väl haft sitt modem ett tag är det t.o.m. svårt att i vardagens enformiga harvande ens riktigt minnas den där utopiska gnistan som först var så lockande. Jag vill bidra till denna avmystifiering genom att knyta tillbaka de nya maskinerna till den etablerade medievärlden och väva in cybermetaforiken i tidigare kulturteoretiska traditioner. Syftet är dock inte att platt reducera det nya till det gamla utan tvärtom att bevara den kreativa impulsen och göra datordiskurserna mer kunskapsproduktiva genom att låta dem inspirera till att uppmärksamma kommunikationsaspekter som tidigare underbelysts i medieforskningen, men som de nya digitala medienätverken riktat strålkastarna mot.¹

Själv har jag gått in i denna problematik från två skilda håll. Som de flesta akademiker har jag använt datorn först som skriv- och räknemaskin, och sedan vartefter invigts i allt fler av dess potentialer som databas, kontaktlänk och leksak. Den andra ingången är mer originell, och började när jag i en japansk restaurangs källarbar för första gången upplevde karaoke. Den upplevelsen reste frågor om hur interaktiviteten i olika former av mediebruk alltid innebär ett medskapande av både mening, erfarenheter, subjektivitet, identiteter, relationer och symboliska uttryck. Karaoke är en sällan uppmärksammas digital kulturform, men den är ett tydligt exempel på processer som försiggår såväl i datorsammanhangen som i betydligt äldre och tekniskt enklare medietyper.

<1://nytt/nedärvt>

Nya medieformer landar oftast i virvlar av förenklande och ömsesidigt spegelvända utopier och dystopier, som ytterst bygger på de förhoppningar och frustrationer som utvecklats kring tidigare kommunikationsformer. Därför är också många nya medier mindre revolutionerande än vad de först utgör sig för att vara. Det har gällt telegrafan och telefonen, filmen och

fonogrammen, radion och televisionen, och det gäller i hög grad de digitala kommunikationsmedierna (eller med en sämre men vida spridd term: informationsteknologi – ”IT”). Dessa är inte fullt så unikt annorlunda som man ofta på gott och ont antar. Med ”på gott och ont” menar jag då två saker. Dels kan det ibland vara nyttigt att överdriva för att genom tillspetsande polarisering få syn på viktiga tendenser, men sådana överdrifter kan i nästa stund fungera farligt förblindande. Dels handlar det om ambivalenta reaktioner som pendlar mellan utopiska och dystopiska ytterligheter, men där både optimisterna och pessimisterna uppförstorar det nys nyhet.

Omfattande diskussioner har förts om hur nyare digitala kommunikationsmedier har revolutionerat den moderna kulturen och vardagslivet. De har setts som emblematiska för ett framväxande informationssamhälle där nya regler för kunskap, konst, etik, kärlek och makt kommer att gälla. Denna allmänna IT-debatt flankeras av en forskning som ibland tecknar ungefär lika luftigt svepande linjer och ibland tvärtom vägrar lyfta från det renodlat tekniskt-praktiska kunskapsintresset. Ett kulturperspektiv på kommunikation innebär konkreta kvalitativa studier som tolkar motsägelsefyllda fenomen och samtidigt genomför en kritisk omprövning av vissa traditionella begrepp och distinktioner i såväl medie- som IT-forskningen: medium, massmedium, kommunikation, information, meddelande, text, verk, mening, interaktivitet, cyberrymd, virtuell verklighet och virtuell gemenskap.

Alla medier är exempelvis alltid i någon mån ”interaktiva”, i det att de inbjuder användare till aktivitet som innebär en interaktion dels mellan mediet och dess användare och dels mellan de olika människor som binds samman genom kommunikationsteknikens mediering. Interaktiviteten har en aspekt som rör en serie val – av varor, kanaler, program, genrer, texter, tidpunkter, platser och receptionssätt. Den tar vidare formen av ett medskapande – av kunskaper, mening, upplevelser, inbördes sociala relationer, men även av nya kulturella uttryck i de egna ord, bilder, gester eller musik som inspireras av mediebruket. Och den gäller därtill konkreta intersubjektiva interaktioner – utvecklingen av tolkningsgemenskaper och andra typer av ömsesidiga relationer med andra mediebrukare. Man kan modifiera de medieuttryck man möter genom att utnyttja tekniska verktyg (såsom kanalväljare eller volymkontroller), och man måste själv aktivt delta i det (samtidigt rekonstruerande och innovativa) skapande av betydelsesammanhang, identiteter och intersubjektiva relationer som är kommuni-

JMK, Stockholms universitet, Box 27861, S-115 93 Stockholm/
Tema K, Linköpings universitet, S-581 83 Linköping

tionens och de kulturella praktikernas primära (om än inte enda) mål.

När man talar om ”interaktiva medier” tänker man oftast på de nyare, oftast audiovisuella och digitala tekniker som förhöjer interaktiviteten genom att göra mottagarnas respons och aktiva medverkan i själva medietextens (i ordets vida mening) utformning till en explicit huvudsak och medvetet bygger in redskap för att underlätta denna. Varje bok eller musikstycke uppfattas lite olika av varje enskild läsare/lyssnare i varje specifik situation, men de flesta tänker ändå på dessa texter som i sig givna enheter, där receptionen uppfattas som en rekonstruktion av dessa verk snarare än som det medskapande den på många sätt egentligen är. Men när det gäller karaoke, mer avancerade dataspel eller TV-program där tittarna bjuds att telefonledes gripa in i det utsända skeendet är användarna (publiken) även integrerade i produktionen av den slutliga realiseringen av den materiella texten som sådan. Hela ”cyber”-metaforiken betonar ju styrandet och pekar alltså ut interaktiviteten: användarnas ökade chanser att gripa in i och omforma eller rentav medskapa de medierade texter som hämtas hem utifrån.

Även sådan intensifierad interaktivitet är långtifrån ny. En gammaldags målarbok med fält att fylla i och ett vanligt sånghäfte är interaktiva i denna mer omedelbara mening: brukarens aktivitet behövs för att förverkliga dem inte bara som meningsvävar utan också som materiella verk. Dessutom ligger denna intensifierade interaktivitet egentligen inte hos medietekniken utan i människors sätt att använda den. ”Interaktiva medier” handlar därför endast om medier som *i ovanligt hög grad* och *i en viss samhällelig kontext* inbjuder brukarna till medskapande av såväl texter (i vid mening) som inbördes relationer. Under senare decennier har några sådana betonat interaktiva medietekniker uppmärksammats, främst då kring Internet och datorer.

Alla medier och alla typer av symboliska uttryck erbjuder imaginerade rum eller ”virtuella verkligheter” att kliva in i, i det att de såsom symbolstrukturer ingående i intersubjektiva tolkningsgemenskaper pekar utanför sig själva och konstruerar både kognitiva och emotiva, inre och yttre världar som erbjuder användarna utvidgande upplevelserum. Tänk bara på den hela värld som vilken roman som helst låter läsarna konstruera och för en tid ”leva sig in i”. Den diktade världen är i grunden varken mer eller mindre virtuell än det rum ett dataspel låter sina användare uppleva. Om man med virtualitetsbegreppet avser en högre grad av immaterialitet kan man fråga sig om inte också datorvärldens fantasivärldar har en fullt ut fysiskt påtaglig bas – att elektroner i chips inte går att tumma på gör dem ju egentligen inte mer virtuella än boksidor eller gramfonskivor; den reella världen består av mycket mer än det ögat kan se eller fingrarna känna. Med ”virtuell” tycks i praktiken ofta bara menas ”datorbaserad”, men associationer i riktning av ”artificiell” eller ”simulerad” (”verklighetsliknande”) finns kvar i bakgrunden, och där finns i så fall ingen skarp gräns gentemot andra kommunikationsformer.² Det meningsskapande tolkningsarbete som varje reception eller användning av en medierad text innefattar handlar om en sorts virtualisering där bokstäver, ljusfläckar eller ljudkonstellationer görs till utgångspunkt för en gemensamt med andra imaginärt nyskapad inre eller snarare ”delad” värld. Vad som är specifikt för de

symboliska universa som just digitala medier möjliggör behöver preciseras betydligt klarare, med hjälp av kulturteoretiskt reflekterad empirisk grundforskning.

Alla uttolkande användare av kulturella texter av skilda slag utvecklar dessutom tolkningsgemenskaper där de ”samlas på avstånd” och gemensamt delar vissa verk, medieutbud, smaker och förståelseformer. Det som i IT-sammanhang kallats virtuella gemenskaper finns på delvis liknande sätt redan bland brevskrivare och tidningsläsare, bokälskare och popfans – även om det givetvis också finns tydliga skillnader mellan dessa. Att gemenskaper inte förutsätter fysisk samnärvaro har man vetat i många århundraden – exempelvis byggde den tidiga borgerliga offentligheten inte bara på salongskulturen utan även på tidningspressen och bokmarknaden.³ Och man kan därtill fråga sig om inte sådana spridda gemenskaper är lika reella som de som råkar befinna sig i samma rum, vilket i så fall åter ifrågasätter termen ”virtuell”. Ny teknologi har bidragit med mer vidsträckta, intensiva, effektiva och snabba möjligheter för detta, men i alla de olika kommunikationsformer som digitala tekniker erbjuder finns också åtskilligt som anknyter till äldre traditioner. Samtidsliga privata samtal görs även via telefon, offentliga mötesplatser fanns på heta linjen, dialoger utsträckta över tid även i brevväxling eller i tidningars debatt- och insändarspalter, och mer receptionsorienterade gemenskaper bildas runt alla kulturgener. Det nya är snarast omfånget, snabbheten och den breda kombinatoriken av alla dessa kommunikationsmöjligheter inom samma teknologiska apparatur, snarare än någon enskild interaktionsform för sig. Det behöver mer noga preciseras vari det nya består i förhållande till de äldre medieringsteknikerna, eftersom många alltför svepande beskrivningar missar såväl att precisera vari dess nyhet består som att fånga dess komplexa samspel med parallellt kvarlevande äldre former. Exempelvis är kanske ”samtidlig offentlig skriftväxling” ett nyare fenomen, men det återstår då att visa mer exakt vad det betyder i relation till de äldre formerna för annan skriftväxling, offentlig diskussion, samtidsligt medierade samtal m.m., utan att utmåla samtidsligheten, offentligheten eller skriftligheten var för sig som något IT-specifikt.

Intressant är också att granska de särskilda gemenskaper som uppstår runt dessa medier. Vissa påminner de om alternativa offentligheter med egna kommunikativa nätverk vid sidan av mer etablerade massmedier och mötesformer. Andra liknar snarare del- eller subkulturer, med gemensamma stildrag och smaker. Några grupperingar av hackers kan rentav anta formen av mer eller mindre motkulturella rörelser. Men långt de flesta torde vara betydligt lösare sammanhållna nätverk som i många avseenden liknar dem som ibland uppstår bland fans eller vanliga konsumenter av genrer inom andra medieformer.

Människokroppars sinnen, uttryck och inbördes samspel i konkreta fysiska rum förblir en fundamental bas även för den medierade kommunikationen.⁴ Genom ansikte, röst, blickar, mimik, gester, hållning, muskulatur, hud, frisyr, smycken och kläder gör vi oss synliga för andra. Med samverkande sinnen uppfattar vi hur andra gensvarar oss, och med ljud, rörelser och lukter sträcker vi oss mot dem vi möter. Med hjälp av redskap och teknologiska apparater kan vi nå längre bort, men kroppen förblir det första och sista steget i all kommunikation.

Det påstås ibland att de digitala näten befriat dialogerna från kroppsboundhetens bojar. Men de digitala näten frigör sig inte från människokroppen utan förblir beroende av den såväl praktiskt som i sin språkliga metaforik. Där konstrueras "mentala kroppar" och "skrivna röster" – kommunikationen kräver ett slags "förkroppsligande" av meningsskapandets interagerande subjekt. Digital kommunikation tematiserar ständigt på nytt just den fysiskt sinnliga kropp som annars så ofta påstås vara eliminerad i cyberspace. Utan kropp når man inte ens fram till datorns tangentbord, skärmen måste ses av levande ögon, och den virtuella värld som skapas i cyberrymden förblir bunden till kroppsliga metaforer om den alls ska bli begriplig och användbar för oss: även en cyborg ges lemmar och sinnesorgan. Detsamma gäller också ljudvärlden: även syntetisk datormusik inkorporerar nästan alltid dels mänskliga stämmor som förblir igenkännbara som individuella röster, även om de kan vara kraftigt elektroniskt bearbetade och trots att denna bearbetning mycket väl skulle kunna förvandla dem till något helt annat, och dels instrumentala stämmor som likaledes förblir identifierbara som liknande välbekanta IRL-instrument, hur lätt det än vore att göra syntljuden helt annorlunda. Så starkt förblir kommunikationens kroppsberoende, på alla plan.⁵

Interaktivitet, cyberspace, virtuella verkligheter och gemenskaper är inte framsprungna ur intet. På väsentliga punkter finns det en lång tradition av föregångare såväl till dessa kommunikationsfenomen som till de teorier med vilka de beskrivits. De är blandningar av nytt och nedärvt, som inbjuder till att dra lärdom av och utveckla äldre kulturteorier hellre än att kasta dem åt sidan. Alltför mycket av den trendiga IT-jargongen uppfinnar hjulet på nytt i tron att det aldrig gjorts förut, och riskerar därigenom tvärt emot sina intentioner att återskapa gamla missvisande metaforer och självmotsägande oklarheter. Djupare kulturteoretiska insikter skulle kunna hjälpa till att komma förbi den tendens till banalisering som uppstått, och där de i sig nyttiga tvärvetenskapliga öppningarna också innebär vissa ytlighetsrisker. Hermeneutiskt orienterad receptionsforskning har sedan länge utformat teorier om hur läsare, lyssnare och tittare genom en "försvinnandets akt" (Tania Modleski) går in i de använda texternas meningsvävar, fyller ut dess öppna "hål" (Wolfgang Iser), konstruerar "virtual space" och "virtual time" (Susanne K. Langer) och inom bestämda "tolkningsgemenskaper" (Stanley Fish och Janice Radway) skapar ny mening.⁶

IT-debattens blandning av naiva utopier och enögda dystopier har haft en tendens att glömma bort hur de nya kommunikationsmedlen knyter an till och bygger vidare på konventioner inom äldre konstarter och medier. Ett rikare utbyte med sentida kulturteorier (t.ex. cultural studies, subjektsteori, hermeneutik, semiotik och diskursteori) vore därför välkommet, till bägge sidors fördel. Inte minst för att motverka de naiva föreställningar som frodas om gränslös omedelbarhet och omedierad gemenskap i cyberspace, och som totalt tycks ha fallit offer för längtan att upphäva de nödvändiga symboliska förmedlingar som all kommunikation och allt språkbruk måste ta omvägen igenom, i form av tolkningskonventioner, genrekännedom och alla andra förkunskaper som t.o.m. det synbarligen enklaste samtal eller bildpekande förutsätter, och där en-

bart vanan vid mediet och hemmahörigheten i kulturen kan låta oss inbilla oss sker helt naturligt. Men IT har trots allt även inspirerat till nya begrepp och modeller för kommunikation, vilka kastar ljus över hittills underutforskade aspekter av kultur och medierad kommunikation, och som därför kan hjälpa till att vidareutveckla tidigare teorier på området.

<2://kultur/kommunikation>

Kulturorienterade studier av datormedierad kommunikation har framtiden för sig. I det förflutna har deras potentialer i vart fall ännu bara antytts.⁷ De inbjuder till självkritisk revision av såväl mycket av IT-forskningen (och -debatten) som många dominerande medieforskningsparadigm. Medierad kommunikation handlar inte bara om komplexa tekniker för överförande av färdigpaketerade meningsinnehåll från sändare till mottagare, utan minst lika mycket om sociala interaktioner där människor samlas runt meningsinbjudande texter för att utveckla förståelse, upplevelser och gemenskaper. Kulturperspektivet implicerar en viss kritik av mekanistiska och teknokratiska uppfattningar av kommunikation som linjär informationsöverföring där förpackade budskap transporteras till sina destinationer. Medieanvändare är alltid mer kreativt aktiva än så i sin "reception" som snarast är ett rituellt och intersubjektivt skapande av såväl mening som identitet och gemenskaper. Karaokebaren är där ett föredömligt tydligt exempel: sångaren medskapar med sin rösts uttryck och sin kropps gester låtens betydelselager, får genom rollspelet ett nytt perspektiv på sin egen identitet och binder samman de närvarande i en gemensam upplevelse.

Det är dock intressant att se att även just de begrepp som ofta starkast förknippats med den allt oftare problematiserade transmissionskedjemetaforiken i själva verket har andra meningspotentialer som kan återerövas. "Kommunikation" (communicatio; jfr även nattvardens kommunion) är ett intersubjektivt delande som inte behöver göra deltagarna lika men som förenar dem i en tolkningsgemenskap. Ett "medium" betyder något som är i mitten och förmedlar eller medierar mellan (minst) två subjekt, poler eller världar. Det är därigenom visserligen en sorts budbärare från A till B, men lika mycket en ömsesidigt gemenskapande länk dem emellan. Ett "meddelande" är något man delar med andra och inte bara något som transporteras från sändare till mottagare. "In-formation" har att göra med att ge form åt något i en aktiv process som inte borde reduceras till enkelriktad kunskapsöverföring. Mycket mer än kognitiva faktakunskaper överförs (däribland estetiska och expressiva uttryck), det som förmedlas och görs gemensamt är aldrig ett färdigpaketerat innehåll utan utvecklas i en oavslutad användnings- och tolkningsprocess, och överföringarna löper kors och tvärs mellan individer och grupper (snarare än från sändare till mottagare).

Här kan inspiration hämtas från den växande internationella traditionen av "cultural studies", som sätter skapandet av mening, identiteter, relationer och egna symboliska uttryck i fokus: Hur används samverkande medieformer ("multi-" och "intermedier") och genrer (intertextualitet) till att skapa mening? Såväl menings- som identitetsskapande sker i generativa möten mellan texter och subjekt i kontexter, och det är dessa

processer som kulturstudier sätter i fokus, med lika tonvikt på mötets alla tre led: subjekten med sina identiteter och inbördes relationer, texterna med sina symboliska uttrycksformer och mediegener, och kontexterna med sina institutionella och sociala ramverk. I varje mediebruk – i varje interaktivt samspel mellan samverkande människor ("subjekt"), symboliska nätverk ("texter", "mjukvara") och förmedlande teknologiska maskin komplex ("medier", "hårdvara"), ett samspel som alltid är inplacerat i en mångfald korsande kontexter (fysiska rum, institutionella sammanhang, sociala relationer och estetiska gener) – produceras såväl intersubjektivt delad mening som kollektiva och individuella identiteter.

Interaktiviteten kring digitala medier ifrågasätter eller rentav omöjliggör många av medieforskningens invanda synsätt. Att tänka i termer av masskommunikation har blivit allt mer obsolet. Visst förekommer massreproduktion i olika hög grad inom olika medieformer, men ska då internet klassificeras ihop med TV och fonogram som ett massmedium eller med brev och telefon som en kommunikationsform på icke-mass-sidan? Definitionssvårigheten uppenbarar likartade glidningar även inom många äldre medieformer.

Kanske kan man tänka sig medier fördelade längs en glidande skala mellan två poler. På ena sidan finns de som mest liknar gamla massmedier och som kan kallas "makro-" eller "mesomedier", d.v.s. mediefenomen där en given "text" produceras av en mer eller mindre kulturindustriell producent och sedan distribueras till ett flertal användare eller konsument, som sedan brukar den till att skapa egna tolkningar, upplevelser och även gripa in i texten ifråga och modifiera eller "fullborda" den "interaktivt". Där ingår även nischade produkter som ingår i mer eller mindre alternativa offentlighets-sammanhang. Det kan handla om digitala tidningsliknande publikationer eller cd-romskivor med förprogrammerade spel eller inspelad musik, men med vissa uttalat interaktiva öppningar. På andra sidan ligger kommunikationsformer där inga (semi-)industriellt producerade textinnehåll står i fokus, utan där kommunikatörerna skapar dialoger simultant, som t.ex. i nätens samtalsgrupper (MUDs o.dyl.). Där makromedier aktualiserar frågor om användargrupper, gener och offentligheter fokuserar mikromedier snarare individuella subjekt, enskilda texter och kommunikativa handlingar. Gränserna dem emellan är ju emellertid uppenbart flytande, och på digitalområdet behövs studier ur bägge perspektiven samtidigt för att synliggöra samband, likheter och skillnader mellan de skilda arter av interaktivitet som dessa olika kommunikationsformer möjliggör. IT-kulturforskning kan därmed överbygga gängse tudelningar mellan medieforskning (där populärkulturforskningen växt fram) och dialogorienterade kommunikationsstudier (där studier av både samtal och mycket av IT-forskningen kring spelet mellan människor och teknologier främst hör hemma).

Liknande frågor kan även resas gentemot en alltför strikt uppdelning mellan medierad och "direkt" kommunikation, i en tid då medieringar i vardagslivet uppträder i allt mer sofistikerade och integrerade former. Vad är exempelvis medierat i en karaokebar? Karaokevideon förstås, men hur ser man på den elektroniskt förstärkta och manipulerade sången, eller videobilden av sångaren på en annan skärm – och hur ska man då

klassificera hela företeelsen? I en viss mening är all kommunikation medierad – dels av fysiska teckenbärare i form av artefakter eller åtminstone ljus- eller ljudvågor, dels av de socio-kulturellt konventionsbaserade symbolsystem för språk, musik, bild och andra uttryck som är nödvändiga för att en enskild kommunikativ akt ska fungera. Men med medierad kommunikation avses förstås oftast sådant samspel som tar hjälp av konstruerad apparatur med både tekniska och organisatoriska sidor: medierad är den kommunikation som använder länksystem som är teknologiskt producerade inom ramen för formellt institutionaliserade verksamheter.

Dessutom problematiserar den alltmer uppenbara interaktiviteten skenbart självklara uppsplattningar mellan produktion och reception: de låter sig inte särskiljas skarpt vare sig som kommunikationsmoment, som institutionaliserade praktiktyper eller som forskningsområden. Allt detta har inte bara teoretiska utan även metodologiska konsekvenser. Vilka egenskaper får medieetnografi eller djupintervjuer i dessa nät? Hur avgränsar man t.ex. den text som ska analyseras? De problem som redan uppmärksammats i studier av etermediernas flöden accentueras än mer när det gäller de digitala nätens korsande interaktionsströmmar.

Alla dessa interaktivitetsaspekter har direkta konsekvenser för frågor om demokrati, makt och yttrandefrihet. I vilken grad tillåter nya digitala medier ett aktivt medskapande av flera enskilda individer och sociala grupper i för samhällsutvecklingen centrala grundfrågor? Det gäller givetvis direkta politiska och ekonomiska frågor, men även frågor om demokratiska rättigheter och skyldigheter, etik och moral, normer och ideal, identitetsuppfattningar och kulturella traditioner av vikt för människors välbefinnande och självkänsla? I vilken grad väver de tvärtom in handlande subjekt i förprogrammerade strukturer som blockerar förändringar och befäster etablerade dominanshierarkier?

Kulturstudier av nya medier behövs i två betydelser: som perspektiv och som område. För det första sätter kulturperspektivet meningsskapande och estetiska formaspekter i fokus. Ett växande intresse för kulturaspekter av det moderna samhället har bl.a. betonat frågor om hur identiteter och relationer framställs i olika texter och gener, och hur mening egentligen skapas inom olika tolkningsgemenskaper. Nya digitala medietekniker behöver också belysas ur dessa perspektiv, eftersom t.o.m. en rent praktiskt nyttoanvändning av informationsteknologi förutsätter och aktiverar form- och meningsrelaterade aspekter såsom design och genrekonventioner, identitetspositioner och gemenskapsbildande. En diskursanalys av IT-metamorfen med sina nät, navigering, motorvägar etc. skulle exempelvis kunna upplysa om några intressanta maktrelaterade meningsraster som endast delvis är medvetna för användarna själva.

Sådana kulturstudier förutsätter tvärvetenskapliga samarbeten, där medieforskare inte får isolera sig inom sina egna ämnesmurar utan måste gå ut i nya inter- eller ibland rentav kontradisciplinära samarbeten med etnologer, sociologer, språkvetare och inte minst forskare från de estetiska ämnena, som har utarbetat oersättliga verktyg för att tolka texter i vidaste mening.

<3://nytta/njutning>

Kulturstudier är främst ett perspektiv men kan även peka ut ett område. Nya digitala tekniker betjänar långtifrån bara nyhetsförmedling, studier och arbete, utan har inte minst med lek, estetik, underhållning och populärkultur att göra. Sådana kulturella aktiviteter ses alltför ofta som ett litet specialområde för nöjen och skön konst i marginalen på livets viktigare frågor – ett utsmyckande bihang till de ”verkligt väsentliga” tekniska, ekonomiska, politiska och pedagogiska verksamheterna.

IT-kulturstudier riktar uppmärksamheten mot de allt fler estetiska praktiker där digitala tekniker ingår, och som har en central plats i vardagen och medievärlden – en position som i takt med en fortgående samhällslig ”kulturalisering” successivt förstärkts. IT är inte bara ett arbetsinstrument i storföretag utan också ett ”massmedium” som sammanlänkar och bygger vidare på populärkulturens olika kretslopp. I dessa skenbart lättviktiga kommunikationsinnehåll är lek, njutning och konstnärliga formspråk minst lika centrala som omedelbar nytta för praktisk problemlösning. Estetik och populärkultur uppfattas ofta som perifera hobbyverksamheter, men utgör en stor och betydelsefull sektor även i den digitala medievärlden. Underhållningsutbudet har stor kvantitativ och ekonomisk omfattning, och de spelar en enorm politisk, ideologisk, social och psykologisk roll för samhället och dess individer, genom att leverera verktyg för formerandet och bearbetningen av individuella och kollektiva identiteter, omvärldsförståelse, demokratisk meningsbildning och konflikthantering. Att exempelvis musik blivit en framträdande svensk exportgren, och tillsammans med bilder, filmer och litterära texter inramar stora delar av vardagslivet och i hög grad bidrar till att forma själv- och världsbilder antyder att detta är långt mer centralt än man ofta tror. Den digitala teknologi som används i filmer, etermedier, musik och på nätet är en ekonomisk, politisk och ideologisk faktor av stor betydelse, lika samhällsligt betydelsefull som datorerna inom arbetsliv och pedagogik. Hela IT-utvecklingen har från början styrts lika mycket av faktorer som hör hemma på kulturområdet (exempelvis av stilorienterade och lekfulla ungdomliga subkulturer, estetisk lust och intertextuella genreinflenser från konst, musik och litteratur) som av snävt tekniska, politiska eller ekonomiska imperativ. Människor är både arbetande, lärande, upplevande och lekande.

Nyare medieformer bryter dessutom upp de tidigare relativt fasta gränserna mellan nytta och nöje, arbete och fritid, fakta och fiktion, nyheter och underhållning. Sammansmältningen mellan datateknik, massmedier och populärkultur gör sådana studier oundvikliga. Och hybrida genrer som *faction*, *infotainment* och *edutainment* förenar underhållning med utbildning, politik och arbete, med resultat att politik och arbete estetiseras samtidigt som populärkulturen får allt mer central politisk och ideologisk betydelse i samhället. Uttalade (populär)kulturfenomen är viktiga seismografer för samhällstendenser som ännu bara anas på andra fält, de är viktiga som symptom men också som motiv och drivkrafter för utvecklingen, och därtill som centrala delar av den vardagliga tillvaron för de flesta medborgare, och som verktyg för identitetsskapande. Det finns därför sammantaget många goda skäl att ta sådana uttalat (inte minst populär-) kulturella IT-områden på största allvar.

Begreppet ”text” ska här hela tiden uppfattas mycket brett. Digitala medier är fortfarande i hög grad primärt verbalskriftliga, men orden möter i detta sammanhang flera gränser: gränser för verbaliteten, gränser mellan uttrycksformer och gränser för meningsskapande och tolkning över huvud taget. Tal och skrift tematiserar ständigt ickeverbala aspekter av tillvaron, såsom kroppsligheten. Där framträder språkets yttersta gränser i form av utsägligheter, men också ordens och tolkandets ihärdiga förmåga att ständigt söka inkorporera nya svårfångade ”Andra” i sin egen meningsbaserade symboliska ordning.

Härvid möter de skrivna orden bilden, och de talade orden konfronteras med musik. Tyvärr har de nya IT-forskarna hittills varit lika logo- eller verbocentriska som medieforskarna traditionellt varit. Särskilt försummas musikens roll, som samtidigt lägger till värdefulla nyanser till förståelsen av mänsklig (och tekniskt medierad) kommunikation. Musik hör till de medieinnehåll som är mest spridda och dominerande i moderna samhällen, men samtidigt mest negligerade av medieforskare, kanske på grund av att dess starka emotiva verkan i så hög grad sker på omedvetna plan samtidigt som det utanför en snäv specialistkrets saknas någorlunda precisa och allmänt välkända språk för att beskriva och analysera musikaliska ljudstrukturer. Inte heller IT-forskningen har ägnat musik eller ljud nämnvärd uppmärksamhet.

Själv undersöker jag bl.a. musikalisk interaktivitet i digitala medier som karaoke, cd-rom och internet. I dessa styr användaren inte bara sin reception (hastighet, plats, tolkning etc) utan också själva ljuden (texterna), i dialog med det medierade materialet (råmaterialet till en text) men ofta också i dialog med andra användare/tolkare. Här öppnar sig goda möjligheter att studera hur identitetspositioner öppnas och används, hur både sociala och intertextuella relationer skapas.⁸

I karaoke sjunger man till förinspelade, digitalt (på laser-skivor) lagrade ”musikvideor”, där sången ersatts av en textremsa. (Enklare varianter finns även på vanlig video.) Föregångare fanns redan på 20-talet i amerikanska ”bouncing ball”-filmer, där salongen uppmuntrades sjunga texten genom att följa en boll som i takt med musikens komp studsade fram över orden. Men karaoke i den moderna formen är en japansk uppfinning. Ordet ”kara-oke” betyder just ”tom orkester” eller snarare ”orkester med ett tomrum” (”kara-te” betyder ju ”tom hand”, och ”oke” är helt enkelt en förkortning av ”orchestra”): musikens klangbild har en tom plats där sången ska fyllas i. Bland annat på vissa barer eller vid fester kan man då träda fram och sjunga en sång och vara med och skapa den audiovisuella helhet som de andra närvarande upplever. Genom ljudanläggningen kan man då själv också höra sin röst – och kanske även på andra videokärmar kopplade till en kamera riktad mot den scen man står på se sina egna kroppsgester – som del av den hybrida meningsinbjudande väv som därvid uppstår. Därigenom kan man spegla och utpröva egen identitet, t.ex. genom att antingen välja låtar som befäster den man redan är eller sådana som tänjer på gränserna. När unga invandramän sjunger ”My way”, oavsett om de då lutar sig mest mot Frank Sinatras eller Sid Vicious’ versioner, eller när en vit svensk kvinna sjunger någon sång av Michael Jackson så sker tillfälliga identitetsskiftet som kan leda till ny självkänedom, genom att i samspel med andra runtomkring över-

skrida gränser mellan generationer, kön, etniciteter och klasser och skapa oväntade hybrida konstellationer. Så erbjuder karaoke lockande möjligheter att studera i vid mening textförmedlat (alltså symboliskt eller kulturellt) skapande av identitet och mening i komplexa möten mellan människor och medier. Karaokens hål fyller man i med sin egen röst, kropp och subjektivitet, i samspel med de omgivande andra.

Vissa populärmusikaliska cd-rom inbjuder användaren att själv modifiera musiken genom att ändra inte bara volym och klangfärg utan även arrangemang, melodik och enskilda stämmor etc. Inom datorbaserade nätverk av typ internet förekommer inte bara informationsutbyte om musik och andra kulturella fenomen, och inte heller endast nedlagringar av verk som producerats utanför nätet (konstverk, romaner, låtar), utan även vissa nätspecifika estetiska skapelser. Så har t.ex. svenska popmusiker varit inblandade i experiment med direkt-sända digitala konserter där musikerna samspelat från datorer på stora inbördes avstånd, och även den musikaliska receptionsaktiviteten erbjuds nya möjligheter med dessa snabbt föränderliga tekniker.

Att förstå hur individuella och kollektiva identitetspositioner öppnas och används är viktigt i all medie- och populärkulturforskning, inte minst hur man kan pröva alternativa positioner med avseende på ras och etnicitet, kön och sexualitet, ålder och generation, klass och livsstil. Digitala och uttalat interaktiva medier erbjuder särskilt tydliga exempel på detta.

Hur utformas subjektiva identiteter och kollektiva tolkningsgemenskaper (jfr. virtuella gemenskaper) genom den intersubjektivt utövade reflexivitet som det digitala mediebruket möjliggör? Hur sker omformningar av subjektiva positioneringar i relation till identitets/skillnadsordningar som t.ex. ålder, generation, kön, sexualitet, ras, etnicitet, nationalitet och klass? Hur använder olika individer och grupper de medel som här står till buds för att kommunicera om och därmed forma sina egna och varandras identitetspositioner? I vilken mån förekommer här normbrytande lekar och gränsöverskridande experiment? Hur utvecklas olika former av själv-tematiserande reflexivitet och hur förändras äldre föreställningar om personlig äkthet och autenticitet? Hur har distinktionerna mellan högt och lågt (mellan etablerad, legitim "fin" konst eller kultur och bredare populärkultur) börjat slå igenom på det digitala medieområdet?

<4://nät/noder>

Det vore vidare intressant att undersöka hur de av nyare kultur- och medieforskning iakttaga senmoderna utvecklingstendenserna till individualisering, selektivisering, parallellisering, reflexivisering, interaktivisering och kulturalisering slår igenom på de digitala kommunikationsmediernas område. Med "narrowcasting" riktas kulturindustriella medieutbud till smalare konsumentgrupper, vilket svarar mot en mer differentierad och pluraliserad behovsstruktur i samhället. Därmed tillskapas också nya sammanhang för social och politisk diskussion i olika mer eller mindre alternativa (del)offentligheter. Individers identiteter upplevs oftare och i fler avseenden som egna val, och med den växande mängden kanaler och utbud tvingas man till fler mediekonsumtionsval än när utbudet var

mer begränsat. *Individualiseringen* innebär dock inte att alla blir vare sig helt lika eller helt olika: i första steget är det ofta traditionella sociala skillnader (främst utbildning och kön) som slår igenom i receptions mönstren när den enkanaliga enhetligheten upphävs. Det innebär bl.a. att dikotomier etableras även inom den digitala medievärlden mellan högt och lågt, mellan legitim "fin" kultur och bredare populärkultur.

Medialiseringen tvingar vidare människor att inte bara välja (*selektivisering*) utan också använda medier parallellt med varandra och med andra aktiviteter, där medier allt oftare finns med som en bakgrund och medieanvändningen därför blir mer distanserad (*parallellisering*). Detta torde i hög grad gälla när nya medieteknologier skjuts in i de tidigare framväxta vardagliga receptions mönstren. I vissa fall kommer de att ersätta äldre kommunikationsformer, men vanligare är säkerligen att de på olika sätt kompletterar dessa och sammantaget utvidgar de flesta människors mediespektrum.

En växande samhällsreflexivitet rör såväl vetenskaperna som människors vardagliga självkonstruktioner, och har i högsta grad med mediernas roll att göra. Reflexiviteten intensifierar människors behov av medier för att spegla sin identitet i andras och omvärldens begrepp, bilder och reaktioner, samtidigt som medierna tvingar sig på och forcerar utvecklingen av denna reflexivitet. Därigenom förändras individens uppfattning om autenticitet, äkthet och närvaro, i en komplicerad distansrande speglingsprocess där digitala medier har stor betydelse.

De allt mer omfattande interaktiva inslagen har bl.a. en funktion i att engagera och involvera en ofta svårflörtad publik i en situation av sålunda skärpt konkurrens om uppmärksamheten. De ger vissa brukare ökat inflytande över sin text- och mediekonsumtion, medan andra antingen stängs ute ur denna kreativa medieelit eller stängs inne i en fanatisk mediefångenskap där andra omvärldsrelationer kan komma att försvina. Vad betyder interaktivitetserbjudandena för olika grupper, och hur används de i realiteten?

Slutligen har senmoderniteten inneburit en växande vikt för *kulturella* aspekter och former i såväl vardag som vetenskap, politik och ekonomi, identiteter och kommunikation. Man talar ofta om en estetisering av dessa områden eller om en språklig vändning. Att uppmärksamma estetiska aspekter av och inslag i nyare medier och dra nytta av det estetiska och kulturteoretiska tolkningsverktyg är därför av stor vikt.

Studier av interaktivt skapande av mening och identitet i samband med sådana kommunikativa fenomen kan bygga bryggor mellan IT-diskurserna och avancerad kulturteori. Det behövs en serie nya dialoger, bl.a.:

- mellan "nya" och "gamla" kommunikationsmodeller.
- mellan traditionellt "nytoorienterad" forskning om kommunikationsteknologiers användning och mer "underhållningsorienterade" kulturstudier.
- mellan analyser av olika symbolformer: tal, skrift, bild, musik och alla varianter och kombinationer därav.

Så kan kulturteoretiska verktyg berika förståelsen av digitala kommunikationsmedier samtidigt som IT-metaforiken kan hjälpa till att om-belysa och vidareutveckla kulturteorierna. I detta arbete kan inget universitetsämne klara sig på egen hand,

utan kulturstudierna behöver kommunikation över gränserna. På skilda håll utvecklas nu noder för uppodling av konkurrerande nya paradig, som behöver konfrontera varandra i

forskningsnät som bör vara lika dynamiskt öppna som i varje fall den ideologiska retoriken så gärna önskar att de nya digitala kommunikationsmedierna vore.

Noter

1. En tidigare och kortare version av denna text är artikeln "Digitaliserade meningsvävar: musik, estetik, identitet och interaktivitet i nya medieformer", i *Kulturella perspektiv*, 6:2, 1997 (temanummer om cyberspace). Stort tack till deltagarna vid de seminarier vid tema Kommunikation i Linköping och Etnologiska institutionen i Lund som givit mig goda idéer och nyttig kritik. Även tack till de forskare och doktorander vid JMK och tema Kommunikation tillsammans med vilka jag f.n. förbereder ett kombinerat kultur- och kommunikationsteoretiskt projekt kring digital medieinteraktivitet.
2. Liksom "virtuos" har ordet "virtuell" en etymologisk rot i "vir" som betyder "man", vilket är tankeväckande.
3. Detta är tydligt redan när Jürgen Habermas i sin *Borgerlig offentlighet* (Lund: Arkiv 1962/1984: 28f) betonar postens och pressens avgörande roll i den tidiga borgerliga offentlighetens genes. Medialiseringprocessernas närvaro är inget sentida påfund, även om de accelererat och multiplicerats i senmoderniteten.
4. Vilket bl.a. tematiserades av Marshall McLuhan i *Media. Människans utbyggnader*, Stockholm: Pan/Norstedts 1964/1967.
5. IRL är IT-jargong för "in real life", alltså motsatsen till virtuell. Ett intressant exempel på detta kroppsberoende är filmen *Terminator 2*, där en robot sägs ha en obegränsad förmåga att uppträda i vilken skepnad som helst men ändå gång på gång återvänder till en lätt igenkännlig mänsklig gestalt. Skulle så inte ha skett hade roboten berövats varje identitet vilket omöjliggjort den narrativa identifikation som handlingen förutsatte.
6. Se Tania Modleski: *Loving With a Vengeance: Mass-Produced Fantasies for Women*, New York / London: Methuen 1982; Wolfgang Iser: *Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett*, München: Wilhelm Fink Verlag 1972; Susanne K. Langer: *Feeling and form: A theory of art*, New York Charles Scribner's Sons 1953; Stanley Fish: *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge, MA: Harvard University Press 1980; Janice Radway: *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill / London: University of North Carolina Press 1984. Jfr även Johan Fornäs: *Cultural theory and late modernity*, London: Sage 1995; "Mirroring meetings, mirroring media. The microphysics of reflexivity", i *Cultural studies*, 8:2, 1994; "Listen to your voice! Authenticity and reflexivity in rock, rap and techno music", i *New formations*, 24, 1994; "Do you see yourself? Reflected subjectivities in youthful song texts", i *Young. Nordic journal of youth research*, 3:2, 1995.
7. Se t.ex. Brenda Laurel: *Computers as theatre*, Reading, MA: Addison-Wesley 1991/1993; George P. Landow: *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore, MD / London: Johns Hopkins University Press 1992; Howard Rheingold: *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley 1993; Gretchen Bender & Timothy Druckrey (red): *Culture on the brink: Ideologies of technology*, Seattle: Bay Press 1994; Allucquère Rosanne Stone: *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, Cambridge, MA/London, UK: MIT Press 1995; Steven G. Jones (red): *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks: Sage 1995; Sherry Turkle: *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*, London: Weidenfeld & Nicolson 1995/1996; Rob Shields (red): *Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies*, London: Sage 1996; Lance Strate, Ronald Jacobson och Stephanie B. Gibson (red): *Communication and cyberspace: Social interaction in an electronic environment*, Cresskill, NJ: Hampton Press 1996; Gunnar Langemark: "Computerspillet som tegn" i Kirsten Drotner & Anne Scott Sørensen (red): *Øjenåbnere. Unge, medier, modernitet*, København: Dansk lærerforening 1996; samt Espen Aarseth och andras arbeten i dels Ture Schweps (red): *Skjermtekster. Skriftkulturen og den elektroniske informasjonsteknologien*, Oslo: Universitetsforlaget 1994, dels Patrick J. Coppock m.fl. (red): *Velkommen til den Virtuelle Virkelighet: Nedtegnelser fra et tverrfaglig seminar ved universitetet i Trondheim*, Trondheim: Sosialantropologisk institutt 1994. Ansatser till svensk IT-kulturforskning har även utvecklats inom en forskargrupp vid tema Teknik och social förändring i Linköping; se t.ex. Magnus Karlsson & Lennart Sturesson (red): *Världens största maskin. Människan och det globala telekommunikationssystemet*, Stockholm: Carlssons 1996. Där finns också vid tema Kommunikation forskning kring bl.a. MUDs. Ett större kollektivt projekt kring "Mediedrömmar och medievardag" bland etnologer vid Lunds universitet (Orvar Löfgren, Per-Markku Ristilampi, Göran Sjögård och Magnus Wikdahl m.fl.) behandlar bl.a. hur IT vävs in i vardagslivet, vilka retoriska metaforer den knyts till, och hur dessa utvecklas när de nya teknologierna vartefter rutineras. Även etnologen Magnus Bergquist m.fl. vid Göteborgs universitet forskar om mytifierande bilder av IT. Även vid JMK i Stockholm har liknande intressen (och doktorandprojekt) växt fram; jfr bl.a. Kjell Nowak: "Medier som materiell och mental miljö", i Ulla Carlsson (red): *Medierna i samhället: Igår, idag, imorgon*, Göteborg: Nordicom-Sverige 1996.
8. Jfr Philip Hayward: "Enterprise on the new frontier: Music, industry and the Internet", i *Convergence*, 1:2 (1995). Se vidare Johan Fornäs: "Karaoke: Subjektivitet, lek och interaktiva medieformer", i *Nordicom-Information*, 3-4/1993; "Meningsskapanets korsvägar. 'My Way' i karaokeversion", i *Filmhäftet*, 88 (1994); "Filling voids along the byway: Identification and interpretation in the (Swedish) use of karaoke (and other interactive music media)", i Tōru Mitsui & Shūhei Hosokawa (red): *Karaoke around the world: Singing culture in the era of digital technology*, London: Routledge 1997.

Ny skrift från NORDICOM

Contents

Foreword

James Lull

The Art of Scholarship. A Personal Reflection
on the Style and Science of Karl Erik Rosengren

Denis McQuail & Jay G. Blumler

Communication Scholarship as Discipline.
K E Rosengren Shows the Not So Easy Way

Kjell Nowak

Effects No More?

Bo Reimer

Texts, Contexts, Structures.
Audience Studies and the Micro-Macro Link

Olle Findahl

Go Cognitive and Go On-Line.
New Directions in Media Research

Keith Roe & Daniel Muijs

Media Use and Literacy in Childhood.
A Theoretical and Empirical Reappraisal

Uwe Hasebrink

In Search of Patterns of Individual Media Use

Anita Werner

Effects Studies and Beyond.
The Need for Multidisciplinary Cooperation

Erik Nordahl Svendsen

History Is Too Big for a Panel!

Lennart Weibull

Swedish Views on Violence in Society.
How Important Are the Media?

The Authors

Pris: 230 kr (medlem i forskarförening 184kr) exkl. moms & porto

Härmed beställer jag ex av Beyond Media Uses and Effects

Medlem i nationell forskarförening

Namn:

Adress:

VAT Nr.:

Kupongen sänds till:

NORDICOM-Sverige, Göteborgs universitet, Sprängkullsgatan 21, 411 23 Göteborg,
fax nummer 031 773 46 55, e-mail: Eva.Gidsater@jmg.gu.se