

Digitala gränsland

Identitet och interaktivitet i kultur, medier och kommunikation

JOHAN FORNÄS

Vilka krav ställer ny informationsteknologi på medie- och kommunikationsforskningen? Hittills har åtminstone svenska medieforskare haft förvånansvärt lite att komma med på detta område. De verkar ofta ha svårt att släppa sitt gamla men allt mer oförsvarliga fokus på press, TV och i viss mån radio och film, och tenderar att se nyare datormedier antingen som underordnade hjälpmedel eller som hotfulla konkurrenter till dessa traditionella massmedier. Därigenom missas chansen att ta itu med några fundamentala frågor som länge försumrats av traditionell medieforskning men som nu åter aktualiseras av den debatt som digitala medier givit upphov till.

En kulturteoretisk reflektion kan å sin sida problematisera både den alltför ensidigt tekniskt och kognitivt inriktade IT-forskningen och den överhettade debatten runt den påstådda ”cyberrevolutionen”. Nya medieformer landar ofta i virvlar av förenklande och ömsesidigt spegelvända utopier och dystopier. Det har gällt telegrafan och telefonen, filmen och fonogrammen, radion och televisionen, och det gäller i hög grad de digitala kommunikationsmedierna. Först överdrivs det nyas nyhet, men snabbt inträder en fas av rutinisering, där i detta fall datormedierna vävs in i vardagens nätverk av praktiker. I denna process blir det uppenbart att det som först verkade totalt revolutionerande i själva verket har långa förhistorier och många äldre paralleller, och att en hel del av de potentiella omvälvningarna genast disciplineras och begränsas av förhärskande institutioner som tvingar in nyheterna i mer traditionella kommuni-

tionsmönster, även om emancipatoriska rester kan hänga kvar och återaktualiseras i senare faser.

Nya datormedier har gjort vissa aspekter av kultur och medierad kommunikation tydligare och inspirerat till modeller och begrepp som på ett fruktbart sätt kan knytas an till äldre kulturteori. En kulturteoretisk genomlysning kan å ena sidan slipa av IT-debattens överdrifter genom att relatera dem till medieteoretiska grundbegrepp, och å andra sidan använda nya digitala tankemodeller till att återaktualisera behövliga revisioner av medieforskningens paradigm. Jag efterlyser därför fler bryggor mellan IT-forskning, mediestudier och kulturteori, som förmår att kritiskt nybelysa en serie skenbart självklara gränsdragningar. Dessa gränser har knappast suddats ut, utan snarare kommit i fokus och tematiserats av nyare medier, som öppnat flera spännande kommunikativa gränsområden. Låt mig antyda några sådana problematiseringar, grupperade i fem steg.

Kultur

För det första gäller det gränser mellan *kommunikationsområden* som har med *nyttan och nöje* att göra. Nya digitala tekniker betjänar långtifrån bara nyhetsförmedling, studier och arbete, utan har inte minst med lek, estetik, underhållning och populärkultur att göra. Sådana kulturaktiviteter 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. Men 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. 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 genreinfluser från konst, musik och litteratur) som av snävt tekniska, politiska eller ekonomiska imperativ. Nyare medieformer bryter dessutom upp de tidigare relativt fasta gränserna mellan nytta och nöje, arbete och fritid, fakta och fiktion, nyheter och underhållning. Inte nog med att datateknik, massmedier och populärkultur smälter samman industriellt, utan det uppstår också hybrida genrer som *faction*, *infotainment* och *edutainment* vilka förenar underhållning med utbildning, politik och arbete, så att allvaret estetiseras samtidigt som nöjet blir allvarligare. Det finns därför sammantaget många goda skäl att ägna sådana uttalanden (inte minst populär-) kulturella IT-områden seriös uppmärksamhet, i stället för att hamna i den fälla som gillrats av medieforskarnas ensidiga fixering vid nyhetsförmedling i kombination med IT-forskarens fokus på datorer som ”nyttiga” problemlösare i arbete och undervisning. Att studera hur relationer, mening och identiteter skapas i senmoderna *kulturella* offentligheter måste vara minst lika viktigt. Jag förespråkar därför kulturstudier av digitala kulturfenomen, som förenar hermeneutik och kritisk teori, förståelse och förklaring, och som inser att motsägelserna och komplexiteten i vardagen nödvändiggör tolkningsarbete och kulturteoretisk reflektion. Estetiska former och lek ligger i botten på mycket av den nyare digitala utvecklingen, och nöjen bör tas på största allvar.

Interaktivitet

För det andra relativiseras tidigare ingrodda gränser mellan *kommunikationstyper* genom de intensifierade former för *interaktivitet* som växer fram. Interaktivitet är ett notoriskt mångtydigt begrepp, som kan implicera antingen den sociala interaktionen mellan mediebrukare, den tekniska interaktionen mellan användare och maskiner, eller den kulturella interaktionen mellan användare och texter. Alla medier är i någon mån tekniskt och kulturellt ”interaktiva”, i den meningen 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. Men vissa nyare, digitala tekniker har radikalt förhöjt denna interaktivitet genom att göra mottagarnas aktiva medverkan i själva medietextens (i ordets vida mening) utformning till en explicit huvudsak och medvetet bygga in redskap för att underlätta denna. Hela ”cyber”-metaforiken betonar styrandet och pekar alltså ut användarnas ökade chanser att gripa in i och medskapa de medierade texter som hämtas hem utifrån. Även sådan intensifierad interaktivitet är emellertid 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. Interaktiviteten kring digitala medier har alltså alltid funnits annorstädes men ifrågasätter inte minst just därför många av medieforskningens invanda gränsdragningar.

Denna intensifierade interaktivitet ligger egentligen inte hos medietekniken utan i människors sätt att använda den. Enligt vilken av de ovannämnda definitionerna som helst kan varje medium och varje text användas interaktivt eller ej. En bok kan läsas från början till slut, eller också kan den fyllas med anteckningar i marginalerna och tvärsöver den tryckta texten. En karaoke video kan konsumeras ”passivt” av tittare och lyssnare eller användas ”aktivt” av en sångare. Olika teknologier har endast varierande potentialer för interaktivt bruk, precis som olika individer har skiftande benägenhet att vara interaktiv i sitt mediebruk, eller som olika kontexter i högre eller mindre grad inbjuder till sådana interaktiva praktiker.

Gränsen mellan interaktiv och annan mediereception är oskarp, och därmed problematiseras också den traditionella uppsplattningen mellan *produktion och reception*. De låter sig inte särskiljas helt skarpt vare sig som kommunikationsmoment, som institutionaliserade praktiktyper eller som forskningsområden, även om några traditionella massmediegenrer har råkat differentiera relativt strikt mellan dem, särskilt då det handlar om texter som skapats och spritts i kulturindustriell varuform.

Att entydigt skilja *massmedier* från andra medier låter sig knappast heller göras nu längre. Massreproduktion förekommer i högst skiftande grad inom olika medier, och Internet är en blandform som erbjuder dels massmedieutbud som liknar TV och fonogram, och dels mer individualise-

rade medieringar i stil med brev och telefon. Poängen med att tala om medier i stället för massmedier måste då bli att radikalt dekonstruera just den traditionella hierarki som prorerar press, radio och TV och istället studera en mycket bredare medievärld där film, böcker, skivor, telefon, vykort och datorer helt självklart är likvärdiga ingredienser. Genom en ”efterhandsverkan” kan IT-studier därvid skapa insikter om kommunikationsaspekter som även gällde tidigare medieformer, men som medieforskare hittills blundat för.

En strikt uppdelning mellan *medierad och direkt kommunikation* relativeras också, i en tid då medieringar i vardagslivet uppträder i allt mer integrerade former. Fenomenet karaoke exemplifierar hur medierade och direkta inslag kan vävas samman på ett synnerligen komplext sätt, och medialiseringen gör medier ständigt närvarande i även skenbart ”direkt” mellanmännisklig interaktion.

Uttrycksformer

För det tredje blandas *kommunikationselement* på kreativa sätt. Skilda *uttrycksformer* sätts inte endast sida vid sida utan förenas till nyskapande hybrider. Digitala medier är fortfarande i hög grad primärt verbalskriftliga, men orden möter i detta sammanhang flera gränser. Tyvärr har många IT-forskare hittills varit lika logo- eller verbocentriska som medieforskarna brukat vara. I bägge fallen försummas musikens och bildernas roll. Dessutom problematiserar bl.a. e-post gränserna mellan *tal och skrift*, genom att kombinera egenskaper från telefonsamtal och skrivna brev. Här behövs tvärestetiska studier.

De alltmer komplexa kommunikationsformerna gör det därtill än mer än inom etermedierna oklart hur den analyserade *texten* ska avgränsas i de digitala nätens korsande interaktionsströmmar. Gränserna mellan utsaga, verk, flöde och kanal utplånas väl inte, men behöver många gånger tänkas om.

Virtualitet

Även gränsen mellan *representation och realitet* eller fantasi och verklighet problematiseras, så som den dyker upp i polariteten mellan *cyberrymdens virtualitet* och det som betecknas som *IRL* (”in real life”). Här ifrågasätts såväl äldre synsätt på mediebilders ”avbildande” relation till ”verkligheten” som IT-entusiasternas egna terminologi. Alla medier har alltid erbjudit imaginerade rum eller ”*virtuella verkligheter*” att kliva in i, öppnat symboliska världar som erbjudit 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 varken mer eller mindre virtuell än det rum ett datorspel låter sina användare uppleva. Hermeneutiskt orienterad receptionsforskning har 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.

Kroppen förblir en fundamental bas även för den datormedierade kommunikationen, trots alla ideologier om dess rena kroppslöshet. Med hjälp av redskap och teknologiska apparater kan vi nå längre bort, men kroppen förblir det första och sista steget. De digitala näten förblir beroende av den, såväl praktiskt som i sin språkliga metaforik. 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 eller en robot ges lemmar och sinnesorgan. Där konstrueras ”mentala kroppar” och ”skrivna röster” – kommunikation och narration kräver ett slags ”förkroppsligande” av meningsskapandets interagerande subjekt. Gränsen mellan kroppslig och andlig gemenskap är således också en chimär. Inte minst har nyare feministisk genusforskning och postkoloniala etnicitetsstudier tydliggjort detta. Kroppen är aldrig långt borta, och imaginerandet respekterar inga gränser, även om det gärna leker med dem.

Gemenskaper

Med glidningarna mellan föreställd och verklig värld problematiseras slutligen även talet om *virtuella gemenskaper*. Alla textanvändare utvecklar tolkningsgemenskaper där de ”samlas på avstånd” och gemensamt delar vissa verk, medieutbud, smaker och förståelseformer. Det gäller både brevskrivare och tidningsläsare, bokälskare och popfans. Ny teknologi knyter an till sådana äldre former, och bidrar med mer vidsträckta, intensiva, effektiva och snabba möjligheter för detta, samt en bredare kombinatorik av olika kommunikationsmöjligheter inom samma teknologiska apparatur. Att gemenskaper inte förutsätter fysisk samnärvaro har man vetat i århundraden – exempelvis byggde den tidiga borgerliga offentligheten inte bara på sa-

longskulturen utan även på tidningspressen och bokmarknaden. Och man kan därtill fråga sig om inte sådana spridda gemenskaper är lika reella som de som råkar befinna sig i samma rum.

Likaväl som textanalysens objekt blir mer svår-fångat gäller det *medieetnografin* och *djupinter-juerna*. Om informanterna själva främst umgås digitalt är kanske deltagande observation i form av en långvarig digital kontakt med dem lika etnografisk som att besöka dem ansikte mot ansikte. Detta problematiserar ytterligare gränsen mellan *etnografi* och *textanalys*.

Korsningar

Nya medier knyter sålunda alltid an till äldre. Först i en *fördjupad dialog* med kommunikations- & kulturperspektiv kan det nya i datormedierna rätt uppskattas. Och samtidigt kan analyser av nya medie-fenomen berika kulturteorierna genom att tydliggöra element i kommunikationen som tidigare varit underbelysta. Liksom datormedierna genom digitalisering och konvergens har skapat nya hybridformer, vill jag därför hoppas på nya tvärvetenskapliga korsningar för att bättre förstå både det gamla och det nya.