

## 20 år med Tolkien Forandrede fællesskaber på nettet

Stine Gotved

MedieKultur 2017, 63, 130-149

Published by SMID | Society of Media researchers In Denmark | [www.smid.dk](http://www.smid.dk)

The online version of this text can be found open access at <https://tidsskrift.dk/mediekultur>

### **Abstract**

*In the last 20 years, online communities have changed profoundly. The development from well-defined entities into distributed networks is described through the lens of three case studies (1996, 2006, and 2016) of the same newsgroup (rec.arts.books.tolkien). In between these investigations, the more general changes are described – internet access is far more widespread, and the communication has moved from nerdy exchanges to mundane and mainstream. Today, the social media platforms are dominant, and while the studied fan culture on Facebook is represented primarily by commercial interests, the dedicated fan communities are found elsewhere, in fora still text based, asynchronous and with relative anonymity.*

### **Introduktion**

Det oprindelige studie (1995-1999) af nyhedsgruppen rec.arts.books.tolkien var et ph.d.-projekt på Sociologisk Institut (KU), baseret på det tilsyneladende skisma mellem nationale tilhørsforhold og globale interessegrupper (Gotved, 2000). Den nationale vinkel blev tidligt fravalgt, og fokus blev i stedet at afdække, hvordan tilhørsforhold kunne opstå trods fravær af de traditionelle sociologiske parametre (fælles tid og sted). Usenets nyhedsgrupper gav med deres tidsforskudte tekstbaseringer anledning til at genoverveje, hvordan socialt engagement opstår og understøttes, og de (relativt få) velfungerende

grupper gav en fornemmelse af sociologisk relevans. Netop dén fornemmelse var betydende for valget af gruppen<sup>1</sup> [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien) var ikke blot en samling krydspostede links om et fælles emne, men havde synlig social interaktion mellem deltagerne, ligesom emnet også gav anledning til ret personlige samtaler. Valget var således inspireret af Bayms tidligste artikler (1994; 1995) om nyhedsgrupper, fankultur og social organisering, der i hendes forskning er sat i relation til diskussioner af amerikanske tv-serier.

I det følgende "afbrydes" de tre nedslag i nyhedsgruppens aktiviteter af to teoretiske og sammenvævede redegørelser af netværksteknologiens og netfællesskabets udvikling i de mellemliggende 10-års perioder, således at kronologien fastholdes undervejs.

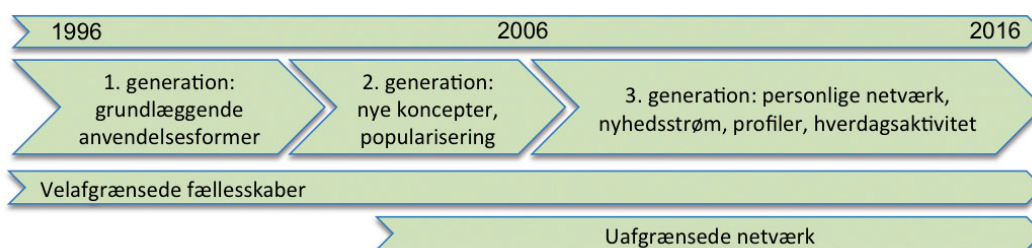


Illustration af udviklingen i internettets sociale struktur, inspireret af Klastrup (2016). De tre årstal angiver samtidig tekstens nedslag i nyhedsgruppen [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien)

## rec.arts.books.tolkien 1996

I 1996 var der pæn aktivitet. Som en af mindst 20.000 nyhedsgrupper på Usenet havde Tolkien-gruppen knap 700 indlæg om måneden, og selvom der var meget støj, var der også en fornemmelse af dialog og gensidig fornøjelse. J.R.R. Tolkiens bøger gav stof til detaljerede diskussioner, og når alt det irrelevante blev sorteret fra, fremstod en overraskende kerne af dedikerede fans. Overraskelsen skyldtes det hverdagsagtige i deres aktiviteter – i starten af 1990'erne blev internettet primært italesat som enten revolution eller risiko, og det tog tid at forstå, at det kunne være banalt interessebaseret. I en tidlig artikel i *MedieKultur* fungerede omgivelsernes vantro som polemisk neksus gennem hele teksten, og jeg konkluderede i samme ånd: "Ingen havde vel drømt om, at computeren – denne køligt kalkulerende talknuser – skulle fungere som bærer af sociale netværk, men sådan er det i dag" (Gotved, 1997, p. 60).

### Aktivitet

Fællesskabet gav en fornemmelse af gensidig forbundethed og respekt: Med Tolkiens bøger som omdrejningspunkt var diskussionerne emnenære, passionerede og kreative. Af de over 1000 registrerede bidragydere til [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien) i foråret 1996 var godt trefjerdedele bare forbipasserende, og den resterende gruppe havde ret forskelligt aktivitetsniveau. De mest aktive, kernegruppen, omfattede 40 personer, og heri indgik

et enkelt hyperaktivt medlem, der alene tegnede sig for godt 100 indlæg om måneden. Uoverskueligheden i nyhedsgruppen kunne altså brydes ned til genkendelighed, og det bidrog til navigationen – en diskussions lødighed og dybde kunne efter noget tid vurderes alene gennem kendskab til de involverede parter.

### **Normudvikling**

Gruppen var i 1996 et charmerende bekendtskab, på en gang legende og dybt seriøst. Afdækningen viste et fællesskab, der trods tekstmedieringen fungerede efter klassiske sociologiske mønstre: der var grænsedragning (hvem er *de andre*) og normudvikling (sådan gør vi – og sådan gør vi ikke), og der var først og sidst en stor kærlighed til Tolkiens univers. Vé den, der formastede sig til at kaste smuds på Tolkien – hvis den grundlæggende respekt for skaberværket ikke var i orden, udløste det en mindre krig. Den kunne antage flere former, afhængig af helligbrødens karakter – for eksempel blev et indlæg fra en collegestuderende (der gerne ville have et fem siders referat af bogen *De To Tårne*) udnyttet til en længere fælleskonstrueret og normforstærkende vittighed på den unge mands bekostning. I en anden og mere langvarig udstødelse blev en aktiv deltagers troværdighed efter en konflikt om præcisionen af oversættelserne i en foreslået ordbog *Elvish to English* systematisk undergraved, og vedkommende blev i sidste ende ignoreret. På den indholdsmæssige side kunne deltagerne spinde lange tråde over kontrafaktiske scenarier (hvad nu hvis Gandalf var nået frem til Bri? Hvis Aragorn havde forelsket sig i Eowyn? Hvis ...?), skabe parodier og vittigheder med forbløffende vid og kreativitet – og stadig med næsegrus beundring for Tolkiens univers.

### **Rygter**

I afslutningen af den periode (1996), hvor jeg fulgte rec.arts.books.tolkien helt tæt, kom der en ny udfordring på banen: vedholdende rygter om en mulig filmatisering. Det vakte således ramaskrig i gruppen, da den sandsynlige instruktør Peter Jackson udtalte sig om proportionerne på hobbitfødder og faconen på elverører, og det affødte blandt andet længere tråde med minutiøse henvisninger til skriftsteder, hvor Tolkien omtalte disse ekstremiteter.<sup>2</sup> Tidligere forsøg på visualiseringer blev hevet frem, og især en svensk udgave (1962) af Tolkiens bog *Hobitten*, illustreret af finske Tove "Mumitrold" Jansson, blev brugt som skrækeksempel på lemfældig omgang med arvesølvet. Samtidig forsøgte kernegruppen trods filmrygterne at holde fast i deres definerede udgangspunkt: bøgernes univers, ikke andres remedieringer af samme. Nyhedsgruppen og dens aktiviteter fremstod altså som mange andre interessefællesskaber i midten af 1990'erne – reflekterende, emneorienteret, normbaseret, relationsudviklende og hverdagsagtigt – tilsyneladende på trods af både computermediering og tekstbaseret.

## 1996-2006: Velafgrænsede fællesskaber

Der er mange måder at gengive historien om nettets fællesskaber på, og det sidste kapitel er ikke skrevet endnu. Overordnet set har vi bevæget os i takt med teknologien, der i hele perioden har budt på konstante forandringer i vilkårene for medieret samvær og relationsopbygning. Således har den teknosociale scene bevæget sig fra afgrænsede fællesskaber til også at rumme uafgrænsede netværk, ligesom der har været en bevægelse fra anonymitet, som et vilkår, til en langt større grad af identificérbarhed med individuelle og personlige profiler som udgangspunkt. Den mest udbredte dateringsform er betegnelserne web 1.0 og web 2.0, der sætter fokus på samspillet mellem udviklingen i applikationer og brugernes ofte kreative anvendelse af samme. Trods betegnelserne handler det ikke om en konkret opdatering af *the World Wide Web*, men snarere om en løbende udvidelse af teknologiens mulighedsrum, med stadig mere fokus på brugergenereret indhold og integration af forskellige funktioner.

Det skal understreges, at en adskillelse mellem computerens netværk og de sociale grupperinger nødvendigvis må være af analytisk karakter – i praksis er de tæt sammenvævede og gensidigt påvirkende. Udviklingen i socialiteten i ethvert netfællesskab er så at sige betinget af den konkrete infrastrukturelle rammer, ligesom brugernes faktiske anvendelse skubber til ændringer i samme struktur. Det tidlige design og introduktion af Usenet er et udmærket eksempel på, at en sådan proces ikke er neutral eller værdifri: i alle led var der udover teknologiske vilkår også særinteresser, forhandlinger og kompromisser på spil. Så selvom jeg i det følgende behandler computerens netværk som relativt adskilt fra de mellem menneskelige netværk, er det et analytisk kunstgreb: en forsimpning af kompleksiteten i den computermedierede socialitet. Det skal også understreges, at der i denne tidlige periode var andre velafgrænsede manifestationer af netfællesskab udover Usenet: de narrativt baserede MUDs/MOOs,<sup>3</sup> de kommercielle eksperimenter med universer rettet mod unge forbrugere (hos blandt andre Coca Cola og Libresse) og diverse lokale organiseringer som for eksempel canadiske Netville (Hampton & Wellman, 2003). Udgangspunktet her er dog Usenet, da det på eksemplarisk vis havde høj aktivitet, er godt dokumenteret i internet-forskningen og selvsagt hænger uløseligt tæt sammen med udviklingen i [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien).

Internetforsker Lisbeth Klastrup har for nylig (2016) opdelt historien om nettets fællesskaber (eller mere præcist, om de sociale netværksmedier) i tre generationer, der tilsammen spænder over samme periode som artiklen her: Første generation (1995-2002) introducerer de grundlæggende anvendelsesformer, anden generation (2002-2006) sætter turbo på med både levedygtige koncepter og bred popularisering, og tredje generation (2006-nu) kendetegnes især af den personaliserede nyhedsstrøm (Klastrup, 2016, pp. 29–33). I det følgende anvender jeg umiddelbart samme generationsbaserede inddeling til at rammesætte udviklingen, men jeg lægger ud et andet sted – i sociologien, hvor interessen for fællesskabers konstruktion er en del af disciplinens kollektive DNA.

### **Løsrivelse fra geografien**

En af de mere bemærkelsesværdige kendetegn ved den traditionelle sociologiske tilgang til fællesskab er den høje grad af normativitet, der indgik allerede i tidlige studier. Det var nærmest en selvstændig faktor ved fællesskabsstudier, og for eksempel Wellman & Leighton (1979) pegede på normativiteten indenfor bysociologiens udvikling fra Tönnies' *Gemeinschaft und Gesellschaft* (1887) og frem. Wellman & Leighton så tre parallelle spor i bysociologien, hvor fællesskab i storbyerne blev fremstillet som værende enten *tabt* med opbruddet fra den traditionelle landsby, som *tabt og reddet* igen af lokale kvarters- eller opgangsfællesskaber, eller (sjældent) som *frisat* fra geografens afgrænsning og i stedet baseret på netværkslignende kontaktflader. De plæderer overbevisende for den frisatte form, hvis man vil forstå udstrækningen af fællesskaber i urbaniteten, og fokus på netværk fremfor geografi blev i sin tid et centralt argument for den teoretiske forankring af internettets grupper som netop fællesskaber (Gotved, 2000), eksemplificeret gennem *rec.arts.books.tolkien*. Det er dog vigtigt at fremhæve, at selvom den sociologiske definition af fællesskab udmærket kan løsrives fra arbitrære grænser i det fysiske rum, er der stadig masser af grænsedragning på spil. Et fællesskab kan basalt genkendes på den sociale konstruktion af et "indenfor" og et "udenfor", et "os" og et "dem" – og i dét perspektiv er løsrivelsen fra geografien en naturlig reaktion på en lavere grad af stedbundethed i moderniteten. Men især den tidlige italesættelse af nettets fællesskaber blev ofte indvævet i diskurser, der cirkledede omkring modernitetens (og sociologiens) fortællinger om oprindelighedstab – teknologiens fremmarch, forandringer i familie- og relationsformer, opløsning af det lokales sammenhængskraft og fravær af autenticitet. I slut-1990'erne skulle feltet, i modsætning til disse fortællinger, defineres som relevant for den danske sociologi, og det skete gennem fokus på social interaktion, opkomsten af normer og meningsfulde udvekslinger.

### **Usenet**

Som nævnt hører *rec.arts.books.tolkien* hjemme på Usenet. Det er et netværk typisk for forbundethedens barndom, afgrænset fra andre netværk og kun tilgængeligt gennem en målrettet indsats hos dem, der kendte lidt til kodning. Usenet blev konstrueret i 1979 som en alternativ kanal for de UNIX-programmører, der ikke havde adgang til ARPAnet-bevillingerne (Pfaffenberger, 1996, p. 366), der i samme periode lagde grundstenene til det senere internet. I første omgang var Usenet bare et enkelt forum, og man opnåede en hidtil uset fleksibilitet i udvekslingen af meddelelser mellem serielt forbundne computere. En hastigt voksende mængde brugere bredte dog diskussionerne langt ud over programmering, og i første omgang skete der en toleddet opdeling – det programmeringsrelevante og så alt det andet. Men aktiviteten voksede stadig, og i 1987 indførte administratorerne "de syv søstre" – syv overordnede temaer til at styre indholdet. Udover "rec" (der i denne sammenhæng står for recreation) kom for eksempel "comp" for computere og "misc" for miscellaneous. Strukturen i navngivningen af nyhedsgrupper er

systematisk, som et tælletræ, hvor hvert led får større nuancering. Direkte oversat betyder [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien) således [fritid.kunst.litteratur.tolkien](http://fritid.kunst.litteratur.tolkien).

For at få adgang til Usenet skulle man i 1996 abonnere på et særligt lille program, en *newsreader*, der etablerede vejen fra den lokale computer til nyhedsgrupperne. Organiseringen af de enkelte poster, det vil sige de indlæg, der blev skrevet til en given gruppe, var ret enkel. Gruppens udvekslinger foregik alene tekstbaseret, og en post var synlig med overskrift og afsenderens brugernavn. Posterne blev sorteret som tråde i fortløbende diskussioner, og den eneste navigationshjælp var overskriftens farve, der skiftede, når den havde været åben. Usenet blev med tiden mere brugervenligt, typisk med *newsreaders*, der grafisk set ligner en email-opsætning, og i 2001 skete der ydermere en integration med internettet. Google Groups overtog både arkiver og aktivitet fra DejaNews, så selvom Usenet stadig ligger i baggrunden (og fortsat anvendes af de indviede), kom der en vej til nyhedsgrupperne fra en nemmere tilgængelig protokol. Webintegrationen udmøntede sig desuden i både design, funktionalitet og en lang række links, noget, der afgørende forandrede oplevelsen af gruppens rum.

### **Første generation: 1995-2002**

Tilbage i midten af 1990'erne var kombinationen af de to ord, fællesskab og internet, typisk noget, der blev opfattet som enten selvmodsigende eller eksotisk. Dette hang til dels sammen med, at de færreste havde erfaring med den type udvekslinger, men også med, at de første rapporter om socialt meningsfulde gruppedannelser i computermidieret kontekst var ovenud optimistiske. Rheingold (1993) havde forlængst skrevet sin hyldest til et californisk netværk, der gennem simple protokoller fra midt-1980'erne oplevede både nærhed og venskab, indtil digitale drengestreger ødelagde fornøjelsen. I Rheingolds perspektiv var netfællesskabet svaret på den fremmedgjorte dagligdag: i netfællesskabet kunne man (gen)realisere sig selv sammen med andre på trods af den virkelige verdens ubarmhjertighed. Dean (2000) viste senere, hvordan den megen positive *hype* i talen om netfællesskab også udløste en negativ modreaktion midt i 1990'erne. Folk gik på nettet i forventning om frihed, lighed og broderskab, men fandt ofte kun fragmentering, forvirring og porno. Efter den kommercielle overtagelse af nettets basale strukturer sidst i 1990'erne skiftede forventningerne til netfællesskabers betydningsindhold endnu en gang – nu blev det nærmest lig en afsætningsstrategi. Ethvert succesfuldt firma skulle være på nettet, og de skulle også have deres eget *community*: fællesskab blev kortvarigt omdefinert til at betyde loyalt kundesegment. Også denne illusion brast dog med dot.com-boblen omkring år 2000, og Bayms (1998) fem faktorer for analytisk indfangelse af særtræk står i dag som et monument over de velafgrænsede netfællesskaber. Som forsker skulle man forholde sig til, at CMC (*Computer-Mediated Communication*) var forankret i en ekstern kontekst af national og international kultur; at kommunikationen fulgte en konkret tidsmæssig struktur; at teknologien satte infrastrukturelle rammer for udvekslingen; at gruppen havde en

særlig interesse og dermed et formål med kommunikationen; og at sammensætningen af forskelligartede deltagere havde indflydelse på gruppens liv og kommunikation (Baym, 1998, pp. 40–48). Bayms pointe var nærmest revolutionerende i samtiden: de fem faktorer skulle ses som medspillende på forskellig vis i udviklingen og aktiviteten indenfor forskellige typer af netfællesskaber, og det var netop deres fordeling og indbyrdes samspil, der skabte det særlige ved de enkelte grupperinger.

### **Monografier**

I slutningen af denne første periode kom en stribe monografier, der bredt dokumenterede, at forskningen på området var både international og tværdisciplinær. Det kunne også ses på den første konference i Association of Internet Researchers, afholdt i Lawrence, Kansas, i 2000. Nancy Baym stod allerede dengang stærkt som både forskningsmæssig frontløber og vært for konferencen, og netop det år udkom hendes ph.d.-afhandling fra 1994 i bearbejdet udgave (N. Baym, 2000). Annette Markham havde været på feltarbejde i virtual space (Markham, 1998), og Christine Hine leverede det første samlede bud på en konkret etnografisk metode (Hine, 2000). Jeg selv satte punktum for rec.arts.books.tolkien-analysen i 1999 (Gotved, 2000) og blev få år senere dybt fascineret af Lori Kendalls udforskning af et tekstbaseret multiplayer-domæne (Kendall, 2002). Ikke nok med at Kendall udfoldede det interessante sociale samspil i et tekstbaseret virtuelt værtshus. Hun var også den første til forskningsmæssigt at indarbejde erkendelsen af, at online og offline liv spillede tæt sammen, også i de digitale fællesskaber. Denne kobling begyndte så småt at vise sig i de teknologiske affordances, hvor de nyeste platforme understøttede en digital spejling af allerede eksisterende (og til dels latente) sociale netværk, snarere end interessefokuserede diskussioner med fremmede.

### **Anden generation: 2002-2006**

Definitionen på denne anden periode af nettets fællesskaber kan omtrent reduceres til "efter communities, før Facebook". Det er så at sige et mellemspil, hvor de fleste af de funktioner, vi i dag forbinder med sociale netværksmedier, blev etableret i en løbende *trial-and-error* proces, der ikke lod mange platforme overleve i længere tid.

Friendster, fra 2002, og LinkedIn, fra 2003, var de første platforme til at introducere den selvudfyldte personlige profil i netværk med andre, og i 2003 muliggjorde MySpace en hidtil uset redigering af en personlig side, da brugere kunne tilføje egne baggrundsdesign og selv bestemme lysiden. Friendster mistede senere de fleste amerikanske brugere til Yahoo! og Facebook, ekspanderede i Asien som spilunivers, men lukkede endegyldigt i 2015. De to andre platforme eksisterer den dag i dag: LinkedIn er det professionelle netværk, der finansieres af ekstra-funktionelle betalingsprofiler til jobsøgere og rekrutteringsansvarlige, mens MySpace primært anvendes til promovning af ny musik og i øvrigt er meget langt fra sin storhedstid. De var begge med til at markere det skift i anvendelsesformer og brugerintegration, der softwaremæssigt baserede sig på

*the architecture of participation* og efterfølgende blev døbt web 2.0 (O'Reilly, 2005). Der var høj aktivitet, og nettets brugere kunne hele tiden forbinde sig på nye måder: Flickr introducerede billeddeling i 2004, samme år som Facebook startede på de amerikanske universiteter; YouTube og Reddit er fra 2005, mens Wikileaks og Twitter er fra 2006. Hver især tilføjede de i denne korte periode funktioner, der rækker langt ind i 3. generation: personlige profiler og sociale netværk, brugergenereret og -kureret indhold, mikro-blogging og så videre.

Således er den kommercielle logik på vej mod fornyelse: hvor man i de første år mest så folks tilstedeværelse på en given platform som endnu en kanal for reklamer, blev det i slutningen af 2. generation deltagernes indholdsproduktion, der var bærende element i kommercialiseringen. Parallelt blev fornemmelsen af uendelige muligheder understøttet af dels udvidelser i nethandelen (fra en slags postordre til også at omfatte digitale varer, med for eksempel iTunes i 2003), dels flere nemt tilgængelige individuelle kommunikationsmuligheder (for eksempel Skype i 2003 og Gmail i 2004). Internettet, der ret beset havde været socialt siden sin etablering, blev det nu i et omfang, der var synligt for alle, med stadig flere platforme og funktioner i dét, Dijck senere kalder et "ecosystem of (...) networked manifestations of sociality" (2013, p. 46). Det er ikke muligt at pege på entydige faktorer for succes, da flere centrale funktioner var på spil i flere omgange, men i denne anden periode steg brugerantallet eksponentielt, og de teknologiske affordances blev koblet sammen på stadig flere måder.

## rec.arts.books.tolkien 2006

I 2006 havde jeg et glædeligt gensyn med rec.arts.books.tolkien. Jeg opsøgte gruppen med nysgerrighed og en forventning om store forandringer som følge af tre sammenvævede fænomener: integrationen med web-protokollen, den stadig større andel af internetbrugere som sådan, og boomet i Tolkien-interesse i kølvandet på de tre ambitiøse filmatiseringer af *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001-2003). Sidstnævnte fænomen kunne måles, og jeg udnyttede arkivadgangen som et godt supplement til igen at følge gruppens diskussioner.

Webintegrationen i 2001 medførte nemlig den helt konkrete forbedring, at der kom adgang til arkivet. Hvor Usenet (administreret af DejaNews) tidligere kun tilgængeliggjorde posterne et par uger bagud (afhængig af den givne gruppes aktivitetsniveau), gav Google Groups i første omgang fuld søgbarhed i arkiverne for poster både før og efter integreringen. Det blev således muligt at søge på enten datoer, overskrifter eller enkelte brugere indenfor gruppen, ligesom den samlede aktivitet kunne afdækkes bagud i tid. Dette var en vældig lettelse – i 1996 måtte jeg registrere hver tredje dag, ved hjælp af papir og blyant, for at fange al aktivitet, mens jeg i 2006 kunne få det meste serveret.



Til gengæld kunne jeg ikke i webbaseringen genskabe min tidligere fornemmelse af liv og fællesskab, gruppen forekom mig både kommercialiseret og stillestående. Der var reklamer i margenen (for rollespilsudstyr og smykker, fx "The One Ring"), og aktiviteten blev kamoufleret af Google Groups' interface, der kun synliggjorde den første post i hver tråd. De efterfølgende indlæg var alene repræsenteret som et nummer, og det var ikke umiddelbart til at se, om der overhovedet skete noget.

Min undren foranledigede et åbent spørgsmål i gruppens rum: hvordan havde de egentlig oplevet forandringen fra Usenet til web? Svaret var, at det havde de ikke – de venlige reaktioner og en efterfølgende sampling af februars mest aktive personer viste, at langt størstedelen (60 ud af 76) stadig anvendte en newsreader som adgangsvej til gruppen på Usenet. Med andre ord skabte integrationen af Usenet med Google Groups en fordobling af nyhedsgruppens rumlige synlighed, der ikke betød meget på den lange bane. Selvom webintegrationen givetvis medførte nemmere adgang (parallelt med at filmene affødte nye Tolkien-entusiaster), var kerneaktiviteten i 2006 stadig forankret i Usenet-protokollen.

### **Filmatisering**

Filmatiseringerne havde stor indflydelse på aktiviteten i rec.arts.books.tolkien. En nærmere analyse af gruppearkivet viste således, hvordan hver enkelt films premiere (så godt som synkroniseret internationalt) fik aktivitetsniveauet til at eksplodere lige op til fremvisningen og i de følgende fire-seks uger. I året op til premieren på den første film, *The Fellowship of the Ring* (2001), var der i gennemsnit 3.000 poster om måneden i rec.arts.books.tolkien, mens premieremåneden og måneden efter (hhv. december 2001 og januar 2002) slog alle rekorder med henholdsvis 7.456 og 7.994 poster. Det samme mønster gjorde sig gældende, omend i lidt mindre omfang, for de to efterfølgende film, der havde premiere i hhv. december 2002 og december 2003. Sagt på en anden måde: de seks måneder omkring de tre films frigivelse var simpelthen nyhedsgruppens seks rekordmåneder, med de højeste antal poster i hele dens historie. Tilsammen havde netop de seks måneder 39.170 poster, så der er ingen grund til at betvivle filmenes indflydelse på rec.arts.books.tolkiens liv og virke. Gruppen oplevede at se bøgernes episke univers udfoldet med stor detaljerigdom, og selvom mange af trådene handlede om alt det, der manglede, eller om det, der var fejlfortolket, var der også masser af begejstring. I 2006 var gruppens aktivitet igen på et lavere niveau og med en ujævnt nedadgående tendens – filmene medførte givetvis nye brugere, men ikke alle blev hængende. Der var dog stadig godt gang i diskussionerne – i 2004-2006 havde gruppen et gennemsnit på 1.700 poster om måneden (mod knap 700 i 1996), og omdrejningspunktet var nu en blanding af bøgernes univers og filmenes visualiseringer.

### **Formaliseret velkomst**

En vigtig del af de traditionelle nyhedsgrupper er en FAQ (*Frequently Asked Questions*), der systematisk samler op på de mest almindelige spørgsmål for ikke hele tiden at skulle besvare dem i gruppens rum. Sådant en FAQ lå i mange år også i rec.arts.books.tolkien: den blev aldrig opdateret, men blot gjort tilgængelig via genpostning en gang om måneden. Den store brugertilstrømning i forbindelse med filmatiseringerne øgede uden tvivl behovet for en mere formaliseret velkomst, og i 2006 blev en sådan postet i gruppen cirka hver fjerde dag. Velkomsten var en ganske kort, meget venligsindet hilsen, der markerer gruppen som åben overfor alle med interesse i Tolkiens univers. Hvor man i 1996 som nytilkommen nærmest skulle aflure normerne i gruppen, blev man i 2006 taget ved hånden og ledt frem til både gode råd og relevant information, deriblandt en Tolkien meta-FAQ. Selve tonen i velkomsten bekræftede, hvad der også var centralt i rec.arts.books.tolkien tidligere, nemlig en åbenhed overfor nye deltagere, der ønsker at starte eller uddybe deres bekendtskab med Tolkiens forfatterskab. Som en opblødning i forhold til tidligere frontlinier var der i meta-FAQ'en ingen forsøg på at afgrænse sig til bøgernes univers eller, for den sags skyld, fra søstergruppen alt.fan.tolkien: grupperne fremstilles som en fælles Tolkien-tumleplads (både FAQ og velkomst postes identisk begge steder).

### **Ritualer**

Endnu et fænomen, der i 2006 var værd at notere sig i gruppens Tolkien-centrerede sociale liv, var opkomsten af såkaldte CotW, *Chapter Of The Week*. Det var samarbejdsprojekter, der blev organiseret omkring læsningen af Tolkiens værker (gerne de mere ukendte: i februar 2006 var det *Silmarillion*). Deltagerne fordelte kapitler eller afsnit mellem sig og lavede en tidsplan, og de pågældende skrev så både referat og fortolkning af ugens tekst. Efterfølgende diskuterede man både tekst og fortolkning, gerne i lyset af andre af Tolkiens skrifter, og de aktive deltagere havde stor fornøjelse af på denne måde fokuseret at (gen) læse og endevende de pågældende tekster. Jeg formoder, at der var mange flere læsere end skribenter involveret, og selve projektet gav de aktive anledning til både fremvisning af egne Tolkien-kompetencer og fordybelse, hvilket ellers sjældent sås i den daglige mængde af bidrag. På den måde kom CotW både aktive og mere passive til gode, ligesom ritualet antageligvis opfyldte det behov, som engagerede Tolkien-entusiaster kom til gruppen med.

Sammenfattende omkring de beskrevne sociale ritualer – velkomst, gode råd, åbenhed og samarbejde – vil jeg sige, at de afspejlede en gruppe, der havde fået det bedste ud af de forløbne 10 år. Tilstrømningen af nye brugere var blevet mødt med en systematiseret og ritualiseret velkomst, der må formodes at reducere det kaos, mange nye deltagere på en gang vil medføre. Samarbejdsprojekterne tilførte yderligere fokus og videndeling, som både gamle og nye deltagere kunne have fornøjelse af. Ligesom i 1996 blev man i 2006 som ny budt venligt indenfor, og det blev samtidig gjort meget lettere at gennemskue, hvad man gik ind til. Det lykkedes altså en gruppe af særdeles engagerede veteraner at

fastholde rec.arts.books.tolkiens centrale normer (som åbenhed, humor og respekt for Tolkien) gennem de omvæltninger, som både emneudvidelsen og aktivitetsforøgelsen medførte.

## 2006-2016: Uafgrænsede netværk

Udviklingen fra velafgrænsede netfællesskaber til en nærmest uafgrænset social forbundethed på tværs af netværk har selvsagt givet udfordringer for forskningen. For selvom vi søger at abstrahere fra det uendelige netværk (der gør enhver afgrænsning ret arbitrær), og selvom vi finder metoder til at indfange og fastholde varierende fællesskabers meningsdannelse, så har vi at gøre med et særdeles dynamisk fænomen. Det er derfor også tydeligt, at der i de lidt mere end 10 år, vi har snakket om sociale netværkstjenester, har været behov for konstante udvidelser og redefinitioner af fænomenet. Allerede i 2007 lavede boyd & Ellison (2007) en bredt anvendt definition af de basale funktioner i de såkaldte SNS (Social Network Sites), tilføjelser kom til seks år senere (Ellison & boyd, 2013), og siden har Klastrup føjet stadig flere faktorer til (2016, p. 38).

### *Tredje generation: 2006-nu*

De grundlæggende funktioner var stort set på plads med anden generation: tredje generations teknologi udmærker sig især ved øget mobilitet (forstået både som stadig mere transportable computerenheder og som muligheden for at koble og bevæge sig imellem forskellige applikationer), et større fokus på visualisering (foto, video, billeder af alle slags) og en fornyet spænding mellem arkivering og flygtighed. Hertil kommer den tidligere berørte kommerialisering, der i høj grad baserer sig på en dobbelt betydning af det at dele (*sharing*). Dijck (2013, p. 47) viser, hvordan den attraktive sociale aktivitet "at dele indhold med sit netværk" samtidig bliver en form for accept af den underliggende logik, at indhold og adfærdsdata sælges til tredjeparter. Som tech-magasinet *Wired* skrev tilbage i 2011: "You are Facebook's product, not customer" (Solon, 2011). Den tredje generation af sociale netværkstjenester er således kompleks og dynamisk, og det sociale samvær anvender overordnet set hele paletten, fra interessedrevne fællesskaber til venskabsdrevne netværk. I det følgende fokuserer jeg på de forandringer, der især kendetegner tredje generations interaktionsformer, og som har haft størst betydning for, hvordan vi i dag tænker fællesskab og netværk: hverdagsintegrationen, den personlige profil og den sociale organisering.

### *Hverdagsintegration*

Som tidligere nævnt er det et analytisk kunstgreb at adskille teknologisk udvikling og konkret anvendelse, og det bliver ikke lettere i tredje generation. Tværtimod, hverdagsintegrationen er omfattende, og denne periode er de sociale netværksmediers triumftog. Det gælder for firmaer og organisationer, for traditionelle mediehus og for den offentlige forvaltning – alle har måttet lægge supplerende kommunikationsstrategier

for at nå deres interesser. I løbet af ganske få år er De Gule Siders slogan – ”Findes det, findes det her” – vendt på hovedet – findes du ikke på nettet, findes du ikke.

For store befolkningsgrupper giver det ingen mening at skelne mellem livet online og offline. De mobile platforme (især smartphonen) er med overalt og bruges til alle hverdagens forskelligartede gøremål – vækkeur, vejvisning og opdateringer i stort og småt. Hos mine studerende i dag ser jeg ydermere en sammensmeltning af oplevelse og social integration – synkront med oplevelsen er vi allerede i gang med at dele den. De strategiske valg af platform, modtagere, vinkel og ordlyd er tilsyneladende blevet en uadskillelig del af oplevelsen, og måske er selve delingen ligefrem en slags bevis på, at man eksisterer. Jeg deler, altså er jeg. Hvor vi i de sociale netværksmediers barndom primært delte det positive, møder vi nu også det svære – for eksempel er der i dag et helt forskningsområde beskæftiget med den fysiske døds synliggørelse gennem delinger på de sociale netværksmedier (se for eksempel Haverinen, 2014; Pennington, 2014; Christensen & Gotved, 2014).

Hvor Kozinets (2010, 2015) i sit arbejde med etnografisk inspirerede metoder til indfangelse af nettets liv i 2010 skelnede mellem Communities Online (offline fællesskaber som fx boldklubber, der også har tilstedeværelse på nettet) og Online Communities (der alene samles gennem computermedieringen), nævner han i den reviderede udgave (2015) ikke denne distinktion med ét ord. Selvom det var en slags opblødning af diktomien online-offline, ser jeg udeladelsen som tegn på, at hverdagsintegrationen nu er så fremskreden, at det ikke længere er relevant at skelne mellem tilstedeværelsesformerne. Den sammenhæng, forskningen hævdede allerede omkring år 2000, er for alvor slået igennem som uadskillelighed i hverdagslivet. De sociale netværksmedier er blevet grundlæggende integreret i vores sociale liv og relationer. Hvordan vi forholder os til hinanden, er flettet sammen med valg og fravalg af platforme og applikationer. Det er en stor forandring på 20 år – i 1996 blev det opfattet som enten eksotisk eller fremmedgørende at opbygge relationer til andre gennem computerens netværk, i dag er det nærmest utænkeligt at lade være.

### ***Personlige profiler***

Som også Klastrup (2016) peger på, gemmer der sig mange og ret forskellige typer af computermedieret social netværksorganisering bag den populære betegnelse "sociale medier". Der er store variationer i funktioner og over tid, selv hvis man alene fokuserer på de platforme, der er designet specifikt til at understøtte og vedligeholde sociale netværk i den oprindelige, ikke-teknologiske betydning.

Omdrejningspunktet på Social Network Sites har hele tiden været den personlige profil, der giver muligheden for at spejle liv og interesser også online. Hvor profilen i de tidlige variationer omtrent udgjorde formålet med deltagelsen i sig selv, er den nu mere den nødvendige forudsætning for at kunne være med til alt muligt andet. Den er heller ikke længere blot lavet af oplysninger, man selv bidrager med: nu op- og udbygges profiler

konstant af netværksforbindelsernes aktiviteter, anbefalinger ud fra registreret adfærd og andre former for "eksterne" input. Herudover skal det understreges, at der er stor variation i profilernes opbygning og funktionalitet – for eksempel er LinkedIn-profiler stadig primært selv-opbygget (og med synlighed reguleret af enten en gensidig forbindelse eller ekstrabetaling), mens Facebook primært udvikler profiler gennem egne og andres aktiviteter og interesser (og i øvrigt lader profilen være synlig for alle, medmindre man selv ændrer i indstillingerne). Profilen som sådan er en markant forandring af vilkårene for relationer og fællesskab: flytningen fra interessedrevne netværk med fremmede til venskabsdrevne netværk med allerede bekendte har netop den personlige profil som krumtap.

### ***Social organisering***

De personlige profiler ville selvsagt ikke være specielt interessante, hvis ikke de også var forbundet med hinanden. Jeg vil dog ikke komme yderligere ind på de sociale netværksmedier, hvor vi er knyttet sammen med vennerne, men i stedet se nærmere på potentialerne for (igen) at nå ud over ens bekendte og mødes med udgangspunkt i interesser.

Klastrup (2016) behandler tre typer af sociale formationer på nettet, der ikke tager udgangspunkt i allerede formaliserede fællesskaber (som fx et studie eller en forening): interessefællesskaber, affektive alliancer og ad hoc-offentligheder. "Disse grupper har det til fælles, at de ikke er baseret på eksisterende venskabsrelationer eller netværk, men typisk består af et antal mennesker, hvoraf langt de fleste ikke kender hinanden" (Klastrup, 2016, p. 87). Nyhedsgrupper som rec.arts.books.tolkien er interessefællesskaber, rekrutteret fra en vidt forgrenet fankultur, og som sådan kan interessen manifesteres på mange typer af platforme (også Facebook, der med sine gruppeværktøjer giver mulighed for organisering baseret på interesser og enkeltsager).

Udvikling af tilhørsforhold og/eller gruppeidentitet på nettet understøttes helt generelt af to faktorer: den gensidige synlighed og aktivitetens tidsmæssige udstrækning. Synligheden vil typisk defineres dels af platformens repræsentation af deltagerne, dels af det individuelle aktivitetensniveau (jo højere personlig aktivitet, jo større direkte synlighed). Protokollernes organisering sætter også andre former for rammer: hvem der kan skrive hvorhenne, kan afhænge af, hvordan gruppen er oprettet og defineret. En administrator på Facebook kan for eksempel have eneret på at starte nye poster i gruppens rum, mens andre deltagere er henvist til kommentarfelter og/eller særlige sektioner, hvilket selvsagt er med til at definere vilkårene for den gensidige synlighed. Aktivitetens tidsmæssige udstrækning afspejles eller kamoufleres ligeledes af platform og protokol: afledte faktorer som normer eller en særlig jargon kan være mere eller mindre synlige i gruppens netværk og har for eksempel svære vilkår i en relativt uafgrænset netværkssammenhæng. For Klastrups tre gruppevariationer gælder det desuden, at udstrækningen i tid pr. definition er længere for interessefællesskaberne (på linje med hobbyer er interesser ofte mere

vedvarende engagementer) end for de affektive alliancer (der opstår omkring emotionelt intense enkeltsager) og ad hoc-offentlighederne (der også centrerer om enkeltsager, men af mere politisk karakter) (Klastrup, 2016, pp. 98–104).

Sammenfattende om tredje generation vil jeg sige, at alt vist er muligt – vi kan organisere os online i både afgrænsede grupper og uafgrænsede netværk, vi kan være anonyme eller basere aktiviteten på en identificérbar profil, og vi kan kommunikere synkront såvel som asynkront med både tekst, billeder og lyd. Hverdagsintegrationen er omfattende (i det mindste i vores del af verden), og stadig flere aktiviteter spejles online-offline. Den sociale organiserings variationer på nettet og de sociale netværkstjenesters forskelligartede udbud er ydermere en udvikling, der i endnu højere grad end tidligere nødvendiggør casestudiet fremfor generaliseringen, hvis vi skal blive klogere på, hvordan socialiteten manifesterer sig.

### rec.arts.books.tolkien 2016

I maj 2016 kiggede jeg igen indenfor i nyhedsgruppens rum, men for første gang var der reelt ikke meget at komme efter. Aktiviteten er i bund, og selvom enkelte emnenære diskussioner stadig trækker tråde, er det undtagelsen snarere end reglen. I årets første fire måneder var der således kun 569 indlæg fra ialt 139 deltagere, og selvom man med de nye opgørelser også får adgang til "antal visninger" (der giver et hint om forekomsten af lurkere), bliver det ikke meget bedre: i alt 912 gange er de 569 indlæg blevet vist. En del af både posterne og visningerne rækker næsten et år bagud i tid, så det er reelt ikke muligt at tale om et månedligt gennemsnit, og det vil under disse omstændigheder også blive væsentligt lavere end de 700 poster i 1996 og de 1.700 poster i 2006. Aktiviteten er på overfladen nu domineret af det, der i 2006 var en tiltrængt nyskabelse, den højfrekvente velkomst, og selvom der ikke er mange irrelevante poster, er der heller ikke mange andre. Der er ikke længere fælleskonstruerede aktiviteter i stil med *Chapter of the Week*, men til gengæld en genkommende post gående på den fælles interesse mere overordnet. "TF Transactions", der i april 2016 postede udgave nummer LXVIII (68), er en slags sidste nyt vedr. alt Tolkien-relateret og består blot af links til opdateringer på *The Tolkien Societys* hjemmeside og en Tolkien-blog (Forchhammer, 2016). I rec.arts.books.tolkien er der en lille kerne af Tolkien-entusiaster, der trofast holder fanen højt, men der er ikke mange andre tilbage i nyhedsgruppens rum. Det vil føre for vidt at søge at klarlægge "migrationsmønstrene" for de tidligere deltagere, men formentlig skyldes faneflugten en kombination af Usenets rent tekstbaserede protokol og en større digital variation (og kommerialisering) af fankulturen som sådan. En af de tilbageværende deltagere beskriver det med humor og ironi:

[Dying is] a general newsgroup problem I'd say. A lot of people even don't know about ng's, and even if they did they'd still prefer forums and Facebook where you can have avatars, fancy fonts and cool nicks.

<oldfartmode on>

Newsgroups are about knowledge, facts, discussion – and who wants that these days ...

<oldfartmode off> (Koch, 2016)

### **Relevant aktivitet**

De emnenære tråde viser dog, at der trods afmatningen stadig er en lyst til at diskutere Tolkiens værker i detaljer. Den eneste tråd, der har mere end 100 poster (faktisk 196 fra 24 deltagere og med 182 visninger), har titlen "Orcs and Hobbits" og handler om, hvorfor den gamle ente Træskæg ikke kender til hobitter, men alligevel udelukker, at de er små orker (Tony, 2016). De to næste i toppen hedder henholdsvis "What could Aragorn have done with the Ring?" (73 poster, 13 deltagere, 104 visninger) og "The End of the Fourth Age" (65 poster, 14 deltagere, 150 visninger) (hhv. Koenig, 2016; Person, 2015). Tilsammen tegner de tre mest aktive tråde et billede af en gruppe, der godt nok er stagneret aktivitetsmæssigt, men samtidig kan mønstre enkelte diskussioner af fælles interesse. Arkivet gør det muligt, at posterne i de enkelte tråde kan strække sig over mange måneder, så hvor Tolkien-gruppen tidligere har haft så mange næsten samtidige udvekslinger, at dét var en udfordring, er det i dag den asynkrone struktur, der muliggør sammenhængende udvekslinger over længere tid.

### **Bilbo-effekt?**

I 2016 er webdesignet af Google Groups strammet op, og adgangen til arkivet igen reguleret – i dag kan man følge en given brugers historik lang tid bagud (både som oversigt og med de enkelte indlæg tilgængelige), men desværre ikke se gruppens samlede aktivitet længere tilbage end de 11 forudgående måneder. Derfor er det ikke muligt med sikkerhed at afgøre, om der på linje med de tidligere filmrelaterede aktivitetsboost (2001-2003) også har været en Bilbo-effekt. Tolkiens *Hobitten* blev filmatiseret som en trilogi med premierer i hhv. 2012, 2013 og 2014, hvilket kan have påvirket aktivitetsniveauet positivt i en periode. Det kan ikke dokumenteres, men har givetvis været tilfældet: mellem posterne i den aktivitet, der trods alt stadig er i rec.arts.books.tolkien i 2016, er der et udsagn, der peger i den retning. I en tidsmæssigt spredt samtale om nødvendigheden af stadig at poste velkomst og FAQ hver fjerde dag, er der i april 2015 således denne udveksling blandt aktive medlemmer:

Sandman : *Maybe these auto-posts aren't all that necessary anymore? :*

Clams Canino: *Where did everyone go?*

Michael Graf: *To the Gray Havens, of course.*

Bill O'Meally: *No new Hobbit movies to discuss I guess.*

Denne udveksling er [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien) *classic* – fornemmelsen af hurtig og uformel udveksling (Sandman og Canino), inddragelse af direkte Tolkien-reference (Graf) og en lettere ironisk afrunding (O'Meally), der samtidig indirekte markerer et "os" (de vedholdende) overfor "de andre" (overfladiske og frafaldne). I januar 2016 finder FAQ'ens afsender tråden og tager konsekvensen:

I've just adjusted the posting frequency to "twice monthly"; the FAQ will still post on the 22nd as usual. Even twice a month may be more than necessary, but on the off chance that someone new does show up I'd like to have some sort of welcome waiting for them. I miss this place. (Jensen, 2016) (hele tråden kan læses via referencen).

Jensens afslutning fremviser her [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien)'s grundlæggende værdier – ikke engang uden tilgang af nye deltagere tør veteranerne slippe de basale ritualer knyttet til velkomst med åbne arme. Der er også en udtalt tristhed over stagnationen: For de aktive deltagere har gruppens rum tidligere dannet ramme om et livligt fællesskab, og savnet er eksplicit formuleret også i flere andre tråde. Der er udtalt vemod over tabet af historie og relationer, der uden tvivl har haft stor individuel betydning – mange timers aktivitet og engagement i en fælles sag, der nu skal finde andre udtryksformer. Men tilhørsforholdet går ikke alene til de andre deltagere og det fælles emne: også platformen har en betydning for dokumentation og samlet oplevelse. Derfor er det ikke så ligetil bare at skifte forum, og i den udstrækning der stadig vil være teknologisk understøttelse af newsservere (hvilket langt fra er sikkert), vil der givetvis også være lommer af fortsat aktivitet som i [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien). Lige nu håber deltagerne lettere galgenhumoristisk på, at de mere ukendte værker af Tolkien også filmatiseres – det er åbenbart sjovere at udøve "crowd control" end det absolut modsatte.

### **Tolkien på nettet i dag**

Uagtet dødskrammerne i [rec.arts.books.tolkien](http://rec.arts.books.tolkien) er det i dag ikke muligt at indfange al Tolkien-relateret aktivitet på internettet. Som både Baym (2007) og Klastrup (2016) påpeger, har interessefællesskaber ikke længere en entydig adresse at samles på, tværtimod spredes de ud over mange forskellige typer af tjenester og platforme. Selve identifikationen af en fankultur (eller lignende fælles referenceramme) er således blevet et selvstændigt metodologisk problem i internetforskningen, og vi må, som Klastrup (2016) formulerer det, indse at "for fremtiden vil afgrænsningen af fællesskaber og sociale formationer online nok snarere være udtryk for et analytisk end et empirisk valg" (p. 107).

Den overordnede udvikling fra velafgrænsede fællesskaber til uafgrænsede netværk gælder også Tolkien-aktiviteten, selvom begge dele eksisterer side om side. Det største uafgrænsede netværk, Facebook, har tre store Tolkien-forekomster: en forfatterside administreret af forlaget HarperCollins (*J. R. R. Tolkien*: knap 2 millioner likes), en side for *The One Ring* ("forged by and for fans of JRR Tolkien": 236.000 likes) og en side for *The*



*Tolkien Society* ("an international organisation, educational charity and fan club": 16.300 likes). Opbygningen af siderne er næsten identisk, med afsenderdomineret nyhedsstrøm og det meste interaktion fokuseret omkring håndgribelige ting og arrangementer – nyudgaver af bøgerne, merchandise fra filmene, foredrag osv. Det er altså ikke på den åbne del af Facebook, at fansene fordyber sig i nørdede detaljer, men hver af de tre sider repræsenterer samtidig en hel del Tolkien-relateret aktivitet andre steder – fx har *The Tolkien Society* en informativ weblog og mange links til andre(s) Tolkien-ressourcer, mens *The One Ring* har et aktivt fanfællesskab (8.000+ medlemmer) på et opdateret messageboard. De er for tiden ved at planlægge en systematisk og fælles læsning af et af Tolkiens mindre kendte værker (*The Children of Hurin*), en aktivitet på linje med rec.arts.books.tolkien's *Chapter of the Week* for 10 år siden. Der er også stor aktivitet på (for eksempel) et bulletinboard kaldet *The Lord of the Rings Fanatics Plaza*, så selvom de tilbageværende medlemmer af rec.arts.books.tolkien begræder nyhedsgruppens uddøen, er der altså andre steder, man kan deltage i lange, tekstbaserede udvekslinger. Det vil givetvis kræve en indsats at gøre sig fortrolig med et anderledes interface og andre deltagere – men det må da være en trøst, at det alene er den tekniske side af sagen (Usenet), der er under afvikling, ikke hverken diskussionslyst eller fankultur som sådan.

## Konklusion

Udviklingen fra afgrænsede fællesskaber til uafgrænsede netværk er historien om socialitetens foranderlighed, og måske er det ligefrem en parallel til 1800-tallets vandring fra land til by. Dengang var det en overgang fra relativt overskuelige landbosamfund med stærke bånd skabt af slægt og gensidig afhængighed til storbyernes svagere bånd af bekendtskaber og pengeøkonomi. Den sociale organisering på nettet har tilsvarende forandret sig gennem de seneste 20 år, og bevægelsen kan på overfladen ses som identisk: der er sket en affolkning af de afgrænsede fællesskaber, og socialiteten er i dag indlejret i en større netværksbaseret kompleksitet. Metaforisk kan udviklingen altså ses som en digitaliseret version af overgangen fra *gemeinschaft* til *gesellschaft*, her 130 år efter Tönnies' (1887) klassiske begrebsliggørelse. Dette besnærende billede holder dog kun, så længe vi kigger på fællesskabets "geografi": kommunikationsmæssigt er der faktisk det modsatte på spil. De tidlige og velafgrænsede netfællesskaber bestod primært af personer med en fælles interesse: deltagerne var i udgangspunktet anonyme eller hinanden ubekendte. Dette ændrede sig i løbet af netfællesskabernes anden og tredje generation, hvor organiseringen blev centreret omkring individuelle profiler og koblinger i det sociale netværk. I dét perspektiv er det en omvendt Tönnies: kommunikationsmæssigt har vi bevæget os fra netværk af anonyme deltagere til venskabsbaserede fællesskaber, der i langt højere grad overlapper med og spejler allerede (offline) eksisterende sociale organiseringer.

Uanset hvordan vi nu leger med begreberne (og Tönnies), er der altså sket en dobbeltbevægelse i relationen mellem den teknologiske udvikling og socialitetens foranderlighed i de forløbne 20 år. På nettet er de velafgrænsede anonyme fællesskaber i tilbagegang, mens relationsbaserede netværk er blevet hverdag. Der er dog fortsat mange muligheder for at skabe afgrænsede grupper, interessefællesskaber og affektive alliancer, så det er ikke til at afgøre entydigt, hvor vi er på vej hen. Ikke engang Usenet kan udelukkes som fremtidig platform, selvom den teknologiske understøttelse ser ud til at vakle, og selvom andre platforme har nemmere adgang og/eller større visual appeal. Man skal i hvert fald udenfor Facebooks åbne univers (eller måske ind i de lukkede grupper?) for at finde de engagerede udvekslinger mellem fans – men den, der søger, skal finde, og der er faktisk rigeligt med aktivitet at komme efter også i de uafgrænsede netværks tidsalder.

## Referencer

- Baym, N.K. (1994). The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication. In S.G. Jones (Ed.), *Cybersociety, computer-mediated communication and community* (pp. 138–163). London: Sage Publications.
- Baym, N. (1995). From practice to culture on Usenet. *The Sociological Review*, 43(SPEISS), 29. DOI: 10.1111/j.1467-954X.1994.tb03408.x
- Baym, N. (1998). The Emergence of On-Line Community. In S.G. Jones (Ed.), *CyberSociety 2.0, revisiting computer-mediated communication and community* (pp. 35–68). London: Sage Publications.
- Baym, N. (2000). *Tune in, log on, soaps, fandom, and online community*. Sage.
- Baym, N. (2007). The new shape of online community: The example of Swedish independent music fandom. *First Monday*, 12(8). Konsulteret via: <http://firstmonday.org/article/view/1978/1853>
- boyd, danah m., & Ellison, N.B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), pp. 210–230.
- Christensen, D.R., & Gotved, S. (2014). Online memorial culture: an introduction. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 21(1-2), pp. 1-9.
- Dean, J. (2000). Community. In T. Swiss (Ed.), *Unspun, key concepts for understanding the World Wide Web* (pp. 4-16). New York: New York University Press.
- Dijck, J. van. (2013). *The culture of connectivity, a critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press.
- Ellison, N.B., & Boyd, danah. (2013). Sociality through Social Network Sites. In W. H. Dutton (Ed.), *The Oxford handbook of internet studies* (pp. 151–172). Oxford: Oxford University Press.
- Forchhammer, T. (2016, April 3). Tolkien Transactions LXVIII. Konsulteret 3. juni, 2016 via <https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.books.tolkien/vmc5c7G0fd0>
- Gotved, S. (1997). Det virtuelle fællesskab – om en nyhedsgruppe på Internet. *MedieKultur : Journal of Media and Communication Research*, 13(27), pp. 53-60. Konsulteret via <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/1101>
- Gotved, S. (2000). *Cybersociologi: det samme på en anden måde*. København: Sociologisk Institut, Københavns Universitet.

## Article: 20 år med Tolkien

- Hampton, K., & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb. *City & Community*, 2(4), pp. 277-311.
- Haverinen, A. (2014). *Memoria virtualis\_- death and mourning rituals in online environments*. Turku: University of Turku, Finland.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Jackson, P. (2001-2003). *The Lord of the Rings*. New Line Cinema.
- Jensen, S. (2016). Welcome! FAQs and important information. Konsulteret 3. juni, 2016 via <https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.books.tolkien/QyKl18yZC6Q>
- Kendall, L. (2002). *Hanging out in the virtual pub, masculinities and relationships online*. Berkeley: University of California Press.
- Klastrup, L. (2016). *Sociale netværksmedier*. København: Samfundslitteratur.
- Koch, M. (2016, August 22). The Problem of Susan. *rec.arts.books.tolkien*. Konsulteret 22. november, 2016 via <https://groups.google.com/d/msg/rec.arts.books.tolkien/fHAio-93YXU/F7H7r17oDwAJ>
- Koenig, T. (2016, January 28). What could Aragorn have done with the Ring? Konsulteret 3. juni, 2016 via <https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.books.tolkien/2gpCSylzSwl>
- Kozinets, R.V. (2010). *Netnography, doing ethnographic research online*. Los Angeles, Ca: Sage Publications.
- Kozinets, R.V. (2015). *Netnography, redefined* (2. ed.). London: Sage Publications.
- Markham, A.N. (1998). *Life online*. Plymouth: AltaMira Press.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, *O'Reilly Media* (2005), 1-5. Konsulteret 28. februar, 2017 via <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Pennington, N. (2014). Grieving the loss of a (Facebook) friend: Understanding the impact of social media on the grieving process. In D.R. Christensen & K. Sandvik (Eds.), *Mediating and Remediating Death*. Farnham: Ashgate.
- Person, P. S. (2015, August 13). The End of the Fourth Age. Konsulteret 3. juni, 2016 via [https://groups.google.com/forum/#!searchin/rec.arts.books.tolkien/fourth\\$20age/rec.arts.books.tolkien/UPkmskP-ayU/CgewwwvcgnQJ](https://groups.google.com/forum/#!searchin/rec.arts.books.tolkien/fourth$20age/rec.arts.books.tolkien/UPkmskP-ayU/CgewwwvcgnQJ)
- Pfaffenberger, B. (1996). "If I Want It, It's OK": Usenet and the (Outer) Limits of Free Speech. *The Information Society*, 12(4), 365-386. <https://doi.org/10.1080/019722496129350>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community, homesteading on the electronic frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Solon, O. (2011, September 21). You are Facebook's product, not customer. Konsulteret 3. marts, 2015 via <http://www.wired.co.uk/article/doug-rushkoff-hello-etsy>
- Tönnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft, Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*. Berlin: Fues's Verlag.
- Tony. (2016, February 2). Orcs and Hobbits. Konsulteret 3. juni, 2016 via [https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.books.tolkien/5U4JZ1UGDm8\[1-25](https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.books.tolkien/5U4JZ1UGDm8[1-25)
- Wellman, B., & Leighton, B. (1979). Networks, Neighborhoods, and Communities: Approaches to the Study of the Community Question. *Urban Affairs Review*, 14(3), 363-390. <https://doi.org/10.1177/107808747901400305>

## Noter

- 1 Grupper blev valgt ud fra seks forskellige kriterier: der skulle være tværnational deltagelse, synlig social interaktion, anledning til emotionelle diskurser, vedvarende emnerelevans, rimelig afgrænsethed og en grad af eget forhåndskendskab til det diskuterende emne (Gotved, 2000, pp. 68-72)

Article: 20 år med Tolkien

---

- 2 Jeg gætter på, at Jackson læste med – der er i hver fald adskillige nærbilleder af hobbitfødder i den første film.
- 3 Multi User Domain/Dungeon – tekstbaserede universer udsprunget af rollespil og lignende; og MUD Object Oriented, der udvidede med små programstumper, der gav manipulerbare 'objekter' i tekstens opbygning af rumlighed.

*Stine Gotved  
Ph.d., lektor  
IT-Universitetet i København  
gotved@itu.dk*