

Marianne van den Boomen, 'Virtuele bindingen en netwerkeffecten', in: Jan Willem Duyvendak & Menno Hurenkamp (red.) *Kiezen voor de kudde: Lichte gemeenschappen en de nieuwe meerderheid*. Amsterdam: Van Genneep 2004

## Virtuele bindingen en netwerkeffecten

Iemand in zijn eentje, in het holst van de nacht, achter een oplichtend beeldscherm. Klikkend met de muis, tikkend op het toetsenbord of rukkend aan een joystick. Dat beeld, het beeld van de internettende mens, vormt misschien wel het prototype van het postmoderne individu. Een beeldscherm voor zich met hyperlinks en menu's waaruit voortdurend gekozen moet worden, waaruit zich telkens een nieuw pad, een nieuwe identiteit laat bricoleren. Daar zit de nieuwe mens. Soms hardop lachend, soms hoofdschuddend, soms geconcentreerd werkend of instinctief wegduikend als de 3-D-tegenstander de aanval inzet, maar hoe dan ook met hoofd en handen verbonden aan een private virtuele wereld. Hoewel er op elk moment miljoenen mensen tegelijk online zijn, ziet eenieder maar een heel beperkt deel. Zijn eigen deel.

De opkomst van de schier eindeloze hoeveelheid virtuele werelden waarin mensen zich naar keuze kunnen bewegen, vormt niet alleen een uitdrukking van een explosieve heterogenisering en fragmentering in voorkeuren en gedragsrepertoire - deterritorialisering (het niet geografisch of nationaal gebonden zijn) en dematerialisering (informatieele aanwezigheid in plaats van fysieke) doen daar nog een schepje bovenop. De zogeheten *netizen*, de citizen op het net, is dan ook principieel oningeburgerd, kent en erkent geen overkoepelende soevereine instanties. Dit virtuele individu schept zijn eigen kaders in cyberspace. Onafhankelijk, vrij, zelfregulerend, zoals John Perry Barlow uitriep in zijn *Cyberspace declaration of independance* (1996).

Als we individualisering opvatten als het zich weten te onttrekken aan oriëntatiekaders vanuit vooraf gegeven sociale collectiviteiten (geografisch, fysiek, institutioneel, biografisch) dan vormt de internettende mens daarvan de absolute bekroning. Een decollectivering en privatisering die zo extreem is dat slechts het woord hyperindividualisering van toepassing lijkt.

Nu kwamen handelingsoriëntatie en normatieve kaders al sinds de jaren zestig niet meer zo eenduidig voort uit sociale verbanden als buurt, kerk, werk en school. De ooit aanwezige homogeniserende samenhang tussen die collectiviteiten had door schaalvergroting, mobiliteit en massamedia plaatsgemaakt voor een heterogeen keuzepakket van oriëntaties. Maar sinds de jaren negentig, sinds de opkomst van online netwerken, ziet het er naar uit dat ook de allerlaatste banden met die toch al poreuze kaders kunnen worden doorgesneden. Immers, nu kunnen we ook van ons lastige en disciplineerbare lichaam af, of het in elk geval tussen haakjes zetten. 'On the Internet no one knows you are a dog', zo wil een beroemd cartoon uit de New Yorker. Je kunt zijn wie je wilt, een online identiteit samenstellen die niets te maken heeft *real life* belichaming - fysiek, noch sociaal, politiek of biografisch. Barlow zette de toon in 1996: 'Onze wereld is een wereld die tegelijk overal en nergens is, maar in elk geval niet waar onze lichamen leven. Onze identiteiten hebben geen lichaam. Wij creëren een wereld waar iedereen in kan, zonder privileges of belemmeringen gebaseerd op ras, economische of militaire macht, of geboorteplaats.'

Het lijkt hier te gaan om niets minder dan het voorlopige eindpunt van een moderniserings- en losmakingsproces, dat begon met de industrialisatie en urbanisatie, om uiteindelijk post-industrieel over te gaan in een globaal systeem van virtuele communicatienetwerken. Daarin heeft informatie de plaats ingenomen van locatie en materialiteit. Flexibiliteit, volatiliteit, mobiliteit, tijd- en plaatsafhankelijkheid - het zijn allang niet meer alleen de kenmerken van kapitaal, arbeid en informatie, maar ook van het individu zelf. En dat geldt bepaald niet alleen voor managers, politici en andere bestuurders - zie bijvoorbeeld hoe scholieren en

studenten in de weer zijn met MSN of sms. Telkens ter plekke geconstrueerde persoonlijke netwerken, niet zelden meerdere tegelijkertijd, naar believen te configureren, op te roepen of uit te zetten, ongeremd door tijd- en plaatsgebondenheid, ongrijpbaar voor welk sociaal kader dan ook.

Persoonlijke chat-netwerken, gepersonaliseerd nieuws, of de *personal* computer op zich: het zijn allemaal 'persoonlijke' technologieën, technologieën die draaien op zelfbeheer.

Zelfbeheer als veronderstelling en als resultaat; beheer door het zelf, en beheer van het zelf. Het imaginaire zelf, dat zich als een soort Baron von Münchhausen aan de eigen haren uit het moeras kan trekken, was al een bekende figuur in de ideologiekritiek uit de jaren zestig, maar heeft zich nu als virtueel zelf definitief een plaats onder de zon verworven. Hyperindividualisering - welk woord zou beter kunnen dekken wat hier gaande is?

### **Erosie van sociale verbanden?**

Toch zijn hier wel enkele kanttekeningen bij te maken.

Allereerst is de these van de virtuele hyperindividualisering gebaseerd op het idee dat online activiteiten in de plaats zijn gekomen van offline sociale verbanden en activiteiten. Of dit zo is, wordt al sinds 1995 onderzocht (Katz, Rice & Aspden 2001). Elk jaar weer vonden de onderzoekers een gelijk of - met het klimmen der jaren - zelfs hoger niveau aan participatie in religieuze, sociale en culturele organisaties voor Internetgebruikers vergeleken met niet-Internetters. Evenmin was er een verschil in de aandacht en tijd die zij besteedden aan familie en vrienden. Tien procent deed op het Internet bovendien ook nieuwe sociale contacten op. De conclusie was al in 1997: 'Far from creating a nation of strangers, the Internet is creating a nation richer in friendships and social relationships.'

In 1998 haalde echter onderzoek met een heel andere conclusie bijna alle kranten: internetten zou sociale netwerken eroderen en mensen depressief en eenzaam maken (Kraut 1998). Dat waren spectaculaire mediagenieke conclusies, die bij nader inzien echter niet geschaagd werden door het onderzoek. Gemiddeld was het gevoel van sociaal en psychisch welbevinden over een periode van twee jaar gelijk gebleven, zowel voor internetters als niet-internetters. Gemiddeld was het contact met het lokale sociale netwerk (vrienden, partner, familie) bij de internetters met een paar minuten per dag verminderd; het ruimere bekendennetwerk en de tijd daaraan besteed was daarentegen flink toegenomen. Er was inderdaad een correlatie gevonden tussen extreem veel internetten en depressiviteit, maar op basis van de onderzoeksgegevens was niet te zeggen of veel internetten daar nu oorzaak of gevolg van was. Misschien was internetten wel een *coping*-strategie, of misschien bestaan er vormen van latente depressie die getriggerd worden door een bepaald soort Internet-gebruik: te veel porno kijken, bepaalde spelletjes spelen, *flamen* (online schelden en ruziezoeken) wellicht. Maar dat was allemaal niet onderzocht.

In 2000 verscheen er weer zo'n soort onderzoek (Nie & Erbring 2000). De bevindingen kwamen er op neer dat negen procent van de internetters minder tijd besteedt aan vrienden en familie sinds ze internetten, hoewel vijf procent daar juist meer tijd aan besteedt. De onderzoekers vonden de gegevens echter zeer verontrustend en spraken in allerlei interviews hun bezorgdheid uit over de steeds asocialer en geïsoleerder wordende Internet-gebruiker, maar wederom gold zo'n rechtlijnig verband alleen voor een deel van de extreme Internet-gebruikers.

Het raadsel is eerder hoe de overgrote meerderheid van negentig procent van de Internet-gebruikers er in slaagt om hun Internet-activiteiten niet ten koste te laten gaan van hun sociale activiteiten en relaties. Internet kost immers hoe dan ook tijd (tegenwoordig al gauw 30 uur per maand, Cyberatlas 2003) en die tijd moet ergens vandaan komen. Alle grootschalige en kleinschalige onderzoeken daarnaar wijzen in dezelfde richting: die tijd gaat ten koste van ten eerste tv-kijken, ten tweede drukwerk lezen en verder het voorbereiden en bereiden van voedsel. De echte fanatiekelingen leveren daarnaast vooral slaapuren in.

Oftewel, het Internet zorgt primair voor verschuivingen in mediagebruik. De transformaties van sociale verbanden zijn geenszins eenduidig te vatten in termen van individualisering en afname van sociale activiteiten.

Er is immers nog een ander probleem met dit soort onderzoek: 'internetten' wordt slechts in tijd uitgedrukt en niet in kwaliteit of aard, met de impliciete suggestie dat 'internetten' op zich haaks staat op sociale activiteiten. Als iemand bijvoorbeeld minder in het buurtcafé komt omdat-ie elke avond e-mailt met een al jaren uit het oog verloren familielid of een teruggevonden jeugdvriendin, dan verschijnt dat in de tijdsbestedingsstatistieken als 'afgenomen sociale contacten'. Onderzoek dat geen onderscheid maakt tussen verschillende technische vormen van 'internetten' (e-mail, forumdiscussies, homepages maken, chatten, gamen, shoppen, software bewerken, bestanden uitwisselen, informatie zoeken etcetera), laat staan tussen de kwalitatief verschillende invullingen daarvan, kan nauwelijks iets zeggen over verschuivingen in sociale verbanden en oriëntatiekaders. Het maakt voor de al dan niet individualiserende werking immers nogal wat uit of iemand vooral pornosites bekijkt of een homepage van een patiëntenorganisatie onderhoudt.

Deelonderzoeken naar specifiek internet-gebruik, zoals e-mailen (Tracey & Anderson 2002), chatten in openbare chatrooms (Hamman 1999) of het onderhouden van persoonlijke homepages (Katz & Wynn 1997, Frissen & De Mul 2000) wijzen wel telkens in dezelfde richting: Internet-activiteiten zijn in de regel sterk vervlochten met het dagelijks leven en de reeds bestaande sociale netwerken waarin mensen zich bewegen. En in het algemeen zijn mensen van mening dat hun Internet-gebruik familie- en vriendschapsbanden heeft versterkt of vernieuwd.

Een en ander betekent ook dat klassieke sociale variabelen als inkomen, opleiding, sekse en etniciteit op het Internet nog altijd bepalende factoren zijn. Mensen met een lager inkomens- en opleidingsniveau blijken bijvoorbeeld beduidend vaker te chatten (Greenspan 2003a) en zwarte Amerikanen en Latinos doen dat bijna twee keer zo veel als witte Amerikanen (Greenspan 2003b). Sekseverschillen zijn ook niet zomaar verdwenen, al is het aandeel qua Internet-toegang intussen redelijk gelijkgetrokken: in de VS is 52 procent van de internetgebruikers vrouw, in Europa 42 procent (Nielsen Netratings 2003). De aard van het gebruik blijkt wel verschillend: mannen participeren vooral in online communities op het gebied van werk, politiek en sport, vrouwen vooral op het gebied van gezondheid en lokale community organisaties (Pew Internet 2001). Ouders zijn weer in grotere getale online dan niet-ouders (70 vs. 53 procent), al maken zij er wel minder frequent gebruik van (Pew Internet 2002) Al met al zijn er in het Internetgebruik heel duidelijke sociale patronen en oriëntatiekaders te ontwaren, aansluitend op *real life* patronen.

### **Virtueel identiteitsbedrog en -beheer**

Een tweede veronderstelling van het virtuele individualiseringsparadigma is misschien nog hardnekkiger dan het idee dat internetten plaatsvervangend is voor *real social life*. Het gaat hier om de veronderstelling dat mensen op grote schaal gebruik maken van virtuele nepidentiteiten. In de volksmond heet het dat 'je niemand kunt vertrouwen op het Internet, want iedereen kan zich voordoen zoals hij wil en alle gekte uitleven'. Daar bestaan inderdaad spectaculaire voorbeelden van, die dan ook uitgebreid de kranten halen. De ingrediënten zijn altijd dezelfde: enerzijds seks, geweld en dood, en anderzijds geld en oplichting. Vermiste vrouwen en kinderen die via het Internet in handen zijn gevallen van prostitutieronselaars en kinderpornonetwerken. Al dan niet uit de hand gelopen afspraken over bizarre seks, zelfmoord, doodslag en kannibalisme. Oplichtingsbendes die in fake e-mails grote sommen geld beloven voor degene die de Afrikaanse prins helpt zijn miljoenen het land uit te smokkelen.

Inderdaad, ook criminelen en gekken maken gebruik van het Internet, maar vooralsnog ontbreekt onderzoek over de vraag of en hoe dit verschilt van het gebruik van andere technologieën als papier, telefoons en auto's. Het dystopische beeld van virtueel aangejaagde perversie en criminaliteit op grond van virtueel identiteitsbedrog komt dan ook

vooral uit de hoek van de journalistiek en essayistiek. Francisco van Jole, de journalist die vanaf 1993 Nederland enthousiast maakte voor het Internet, meent inmiddels: 'Het compleet ontbreken van enig moreel besef is misschien wel de grootste verandering die internet teweeg heeft gebracht' (2001). Internet, met zijn mogelijkheden tot anonimiteit en identiteitsbedrog, brengt het slechtste en donkerste in de mens naar boven, meent hij. Hij illustreert dat met sappige verhalen zoals dat van Sharon Lopatka, een gewone vrouw die op het Net een SM-dubbellevens leidde en in zo'n setting de dood wilde vinden. Maar gevallen van keurige mensen die bizarre dubbellevens leiden, zijn er al sinds mensenheugenis. Ongetwijfeld zijn op het Internet medeverknipten en slachtoffers gemakkelijker te vinden, maar belangrijker is dat zulke verhalen, juist door het Internet, sneller de openbaarheid van de massamedia bereiken, waar ze vroeger beperkt bleven tot lokale kringen of ranzige sensatiebladen. Over 'de invloed die het netwerk heeft op het ontrollen van de menselijke geest en de innerlijke worsteling tussen wie we zijn en wie we zouden willen zijn' (Van Jole 2001) zegt dit echter heel weinig.

Naast de dystopische visie op de mogelijkheden van virtuele dubbellevens is er ook een minstens zo sterke utopische visie. Virtuele identiteitsconstructies worden daarin niet gezien als bedrog maar in termen van bevrijding, zowel persoonlijk als maatschappelijk. Met name begin jaren negentig, toen het Internet zich begon te verbreiden, was het idee sterk dat fixerende *real life* identiteiten op basis van sekse, kleur, leeftijd, uiterlijk en handicap online geen rol meer speelden. Weg discriminatie, racisme, seksisme en andere vormen van uitsluiting... Dat bleek al snel tegen te vallen, met name gender en etniciteit blijken ook online door te schemeren, zowel 'onbewust' in taalgebruik en reacties als 'bewust', in mate van zelfonthulling en groepsidentificatie en -uitsluiting (Herring 2000, Nakamura 2001).

Toch hoeft je niet eens zo heel utopisch te zijn om te bedenken dat er wellicht iets gaande rond het postmoderne zelfbesef. Sherry Turkle (1995) bijvoorbeeld gaat er vanuit dat het zelf niet langer te vatten is in termen van verschillende rollen in serieel verschillende situaties - werkneemster, moeder, buurtbewoonster - eerder gaat het om de ervaring van een gedecentreerd zelf dat parallel gedistribueerd is over vele werelden en situaties tegelijk. Wij spiegelen ons zelf- en wereldbeeld als het ware aan de meerdere openstaande vensters op ons beeldscherm. Zoals een van Turkle's respondenten zegt: 'Real life is just one more window.' Turkle veronderstelt daarbij een bevrijdend potentieel in online identiteitsexperimenten, waarvan de leerervaringen kunnen worden meegenomen naar real life. Ze verhaalt van mannen die zich inleven in hoe het is om een vrouw te zijn en andersom, van meisjes die in een online spelsituatie een moeder als *character* kiezen en daardoor meer inzicht krijgen in de ruzies met hun eigen moeder etcetera.

Nu is het ongetwijfeld zo dat mensen in welke online en offline situatie dan ook dingen kunnen leren over zichzelf en anderen, maar Turkle vergist zich in de mate waarin mensen online met identiteiten experimenteren. Haar onderzoeksmateriaal is kwalitatief en komt vooral uit MUD's, Multi User Dungeons, oftewel online rollenspelen. Sommige MUD's kunnen als spel zijn ingekaderd, met specifieke regels, personages en doelen; hebben een zuiver sociale functie. Maar in alle MUD-typen dienen gebruikers vooraf een omschrijving te geven van hun personage (*character*), compleet met een keuze uit twee of soms meer seksen. Het nadenken over identiteitsformatie en sekse is dus al van tevoren ingebouwd - geen wonder dat daar vele mooie en minder mooie (zoals de beruchte online 'verkrachting', Dibbell 1994) verhalen over identiteitsavonturen vandaan komen.

Toch blijkt uit kwantitatief onderzoek dat slechts veertig procent van de MUD-gebruikers ooit aan gender-switching had gedaan middels hun online *character*, en dat dan meestal maar tijdelijk (Parks & Roberts 1999). Hun motieven hadden vooral te maken met de spelsettings rond fictieve personages, niet zozeer met sociale experimenteerzucht. Als reden om af te zien van gender-switching gaven mensen aan dat ze dat toch in zekere zin oneerlijk en manipulatief vonden. Als zelfs in de daartoe expliciet uitnodigende MUD's nog niet de helft van de deelnemers overgaat tot gender-switching, dan zou dat wel eens kunnen impliceren

dat 'virtueel identiteitstoerisme' veel minder frequent voorkomt op het Internet dan telkens weer wordt gesuggereerd.

Bovendien vormen MUD's een niet-representatieve vorm van Internet-gebruik. MUD's waren vooral populair begin jaren negentig, toen het Internet nog geheel op gebruikersvriendelijke tekstcommando's draaide en toegang was voorbehouden aan techneuten, onderzoekers en studenten. Vooral die laatsten vormden de dominante populatie in MUD's - een groep die qua leeftijd en leefstijl wellicht meer geneigd is te experimenteren met sekse en seks. Veel MUD's leiden tegenwoordig nog steeds een bloeiend bestaan, maar in het licht van het huidige massale gebruik van webportalen, zoekmachines, e-mail, chat en webfora vormen ze een kleine subcultuur.

Wel zijn er tegenwoordig grafische, bijna filmische varianten op de tekstuele MUD's, de MMORPG's, '*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*,' gebaseerd op hetzelfde principe, maar nu ook met bewegend beeld, in een 3-D spelomgeving. Mmorpg's vormen in Europa een relatief kleine subcultuur, maar in Amerika en vooral Azië is het massaler. In Zuid-Korea bijvoorbeeld spelen er zo'n twee miljoen online role players in het spel Lineage (Harmon 2004)

Ook naar deze role playing games wordt veel onderzoek gedaan, onder andere naar gender-switching. In het spel middeleeuwse fantasy-spel EverQuest bijvoorbeeld (430.000 spelers) heeft de helft van de mannen een vrouwelijk personage, van de vrouwen slechts een kwart (Yee 2001). Aangezien EverQuest voor 85 procent uit mannelijke deelnemers bestaat, komt dat neer op ongeveer 45 procent genderbending. (Overigens is die sekseverhouding niet in alle rpg's hetzelfde; Sims Online bijvoorbeeld heeft 80.000 deelnemers, waarvan zestig procent vrouwelijke deelnemers, Harmin 2004) Er zijn aanwijzingen dat de spelsituaties en -identiteiten in sommige gevallen extreem vervlechten met *real life* situaties, maar langere termijn onderzoek naar role playing games en identiteitsconstructies ontbreekt vooralsnog (Copier 2002).

De vraag blijft wat dit nu betekent voor de mate van individualisering dan wel socialisering die het Internet bewerkstelligt. De massaliteit van de gereguleerde rollenspelomgevingen suggereert immers juist een socialiserend verband. Mensen gaan niet allemaal hun eigen wereldje met hun eigen fantasie-identiteit creëren, maar doen dat in een bestaande virtuele sociale setting.

Hoe dan ook lijkt het experimenteren met identiteiten voorbehouden aan specifiek daartoe uitnodigende Internet-omgevingen. Natuurlijk nemen sommige mensen weleens welbewust een verzonnen identiteit aan, ook op mainstream Internet-plekken als webfora of chatrooms. Om te pesten, om iets uit te proberen of om een andere positie in een discussie in te nemen. Maar lang houden mensen dat meestal niet vol, virtuele nep-identiteiten vallen meestal al snel door de mand. Het kost erg veel inzet, discipline, sociale en tekstuele vaardigheden om zoiets langere tijd geloofwaardig vol te houden. Niet voor niets was de bekendste zaak rond virtueel identiteitsbedrog een uit de hand gelopen experiment van een verbaal en sociaal zeer begaafde psychiater. De man deed zich in chatrooms voor als gehandicapte, fysiek mismaakte vrouw die nooit haar huis uitkwam omdat hij merkte dat vrouwen online dan veel openhartiger met hem praatten. (Stone 1995). Wie het probeert, het opbouwen van zo'n identiteitsconstructie, zal merken dat het hard werken is. De meeste mensen hebben hun handen vol aan hun *real life* identiteitenbeheer, en voelen geen enkele behoefte om dat te compliceren met extra Internet-identiteiten. Voor de meeste Internetgebruikers bestaat online identiteitenbeheer gewoon uit het overzichtelijk houden van hun e-mailiassen en de verschillende gezinsledenaccounts op het thuisnetwerk. Fake-identiteiten komen zij verder vooral tegen in spam en virussen met vervalste afzenders.

## **Virtuele gemeenschappen als sociale utopie**

Betekent dat al met al nu het einde van de hyperindividualiseringsmythe? Moeten we dan concluderen dat het Internet juist uitnodigt tot versterking van offline en online sociabiliteit, en wellicht zelfs tot modern kuddegedrag?

Er bestaat inderdaad, parallel aan het hyperindividualiseringsparadigma, een haaks daarop staand cybersocialiseringsparadigma. Waar het eerste genre, in zijn dystopische dan wel utopische varianten, uitgaat van een versterking of bevrijding van het 'ik', benadrukt het andere genre juist een versterking en bevrijding van het 'wij': een hernieuwde uitvinding van sociabiliteit, gemeenschapsvorming en publiek domein.

Howard Rheingold zette in 1993 de toon met het boek *The virtual community*. Hoewel de titel suggereert dat er sprake is van één grote virtuele gemeenschap, als een soort *global village*, behandelt Rheingold in zijn boek vele verschillende vormen: van het Franse Minitel-systeem tot MUD's, van discussiegroepen voor vroege computerhobbyisten tot mailinglists en webfora op het Internet. Rheingold hanteerde in feite een vrij smalle definitie van virtuele gemeenschappen, gebaseerd op het volhouden van publieke discussies: *'Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.'* Impliciet zit daar een idee achter van een drang tot het zoeken van min of meer gelijkgestemde mensen om daar publieke debatten mee te voeren en persoonlijke relaties mee aan te gaan. En, zo suggereert Rheingold, terwijl daar offline steeds minder tijd en ruimte voor is, is daar gelukkig de online wereld van niet tijd- en ruimtegebonden interactie, *'a tool that could bring conviviality and understanding into our lives and might help revitalize the public sphere'*.

Rheingold wist uit ervaring als geen ander wat virtuele gemeenschappen aan sociale en persoonlijke drama's konden opleveren, maar in principe geloofde hij de mogelijkheid tot *'enormous leverage to ordinary citizens at relatively little cost - intellectual leverage, social leverage, commercial leverage, and most important, political leverage.'*

Hoewel de wens hier de vader van de gedachte lijkt, is de redenering ook weer niet zo wereldvreemd. Het nogal utopische beeld van wat mensen zoeken in nieuwe gemeenschapsvormen is te zien als een reactie op hedendaagse cultuurpessimistische diagnoses van maatschappelijk verval en alomtegenwoordige fragmentatie. De wortels van het kwaad, het grote uiteenvallen, worden vaak gezocht bij allerlei hedendaagse processen die eindigen op -ing: individualisering, fragmentering, anonimisering, informatisering en globalisering.

Maar het genre is al veel ouder; de socioloog Ferdinand Tönnies formuleerde die gedachte al in 1887, in zijn werk *Gemeinschaft und Gesellschaft*. En eigenlijk zijn de termen sindsdien nauwelijks veranderd. Het gaat om de sociologische angst dat 'de gemeenschap' wordt vermorzeld door 'de maatschappij'. De *Gemeinschaft*, de grootfamilie, het kleine dorp - het zijn nog altijd de oermodellen van zo'n zuivere, onaangetaste gemeenschap waar de mensen nog organisch waren vervlochten met elkaar, hun grond, hun woon/werkplek en hun gereedschappen. De moderne *Gesellschaft* staat daar haaks op: een nietsontziende machine van instrumentaliteit, rationaliteit en anonimiteit.

De echo's van Tönnies' tweedeling zingen nog altijd rond. Bijvoorbeeld in Habermas' al sinds de jaren zestig geuite zorg om de 'kolonisatie van de leefwereld' door 'het systeem', en de teloorgang van de publieke sfeer die lange tijd als een buffer tussen systeem en leefwereld kon fungeren (1962). Die achttiende-eeuwse publieke sfeer bestond bijvoorbeeld uit koffiehuisconversaties, alwaar de urbane cultuur van theaters en musea zich verbond met de drukwerkcultuur (kranten, bibliotheken, groeiend leespubliek) en de beweging van filantropische vrijwilligersassociaties.

Het zal duidelijk zijn dat dit type publiek domein niet meer bestaat (als het al ooit bestond in die zuivere beschaafd-idyllische vorm). Na de intrede van de auto, de televisie en de telefoon was het snel gedaan met de resten van traditionele lokale gemeenschappen en met de publieke verzamelruimten - iedereen bleef nu binnen achter de buis of in de auto. De moderne publieke opinie wordt al lang niet meer primair gevormd in locaties als koffiehuisen en verenigingsgebouwen, maar binnen een mediaruimte. En telkens als er in de

geschiedenis een nieuw medium opduikt, is er dezelfde hoop: eindelijk een interactief medium waarmee mensen zelf hun boodschap de wereld in kunnen sturen, waarmee zij elkaar kunnen vinden en kunnen komen tot een revitalisering van de verkommerde publieke sfeer. Die hoopvolle geluiden waren er bij in de begintijd van de radio en de televisie (Boddy 1994, Peters 1999), en vanzelfsprekend doken ze weer op bij de opkomst van het Internet. Licklider en Taylor, die in 1968 werkten aan de allereerste protocollen voor wat later het Internet zou worden, waren er toen al van overtuigd: er zouden nieuwe communities ontstaan, 'not of common location but of common interest'. En zij voorspelden: 'life will be happier for the on-line individual because the people with whom one interacts most strongly will be selected more by commonality of interests and goals than by accidents of proximity.' (Licklider & Taylor 1968)

### **Sociaal-pragmatische netwerkvorming**

Als Rheingold in 1993 daar de eerste vormen van optekent, plaatst hij zich duidelijk in die traditie van gekozen gemeenschappen die wellicht de teloorgegangene sociabiliteit zouden doen terugkeren. Maar ten eerste werden de vroege virtuele gemeenschappen die hij onderzocht vooral gedreven door gemotiveerde activisten en ideologisch bevlogenen, en bovendien had de commercialisering van het Internet nog niet toegeslagen. Zelfs in deze tamelijk idyllische beginsituatie ontwaart Rheingold reeds de sociale werkelijkheid van virtuele gemeenschappen waar 'gelijke interesse' het maar al te vaak moet afleggen tegen onderlinge ruzies, en waar gekken en querulanten een meer dan evenredige rol kunnen spelen (Van den Boomen 2000).

Na tien jaar virtuele gemeenschapsvorming en -ontwikkeling, na de opkomst en ondergang van de dotcom-hype die voor een deel ook een dotcommunity-hype was, is het debat rond virtuele gemeenschappen ontdaan van zijn extreme utopische kantjes. De nadruk ligt niet meer op het welbewuste motief om 'ergens bij te horen in deze onherbergzame wereld', noch op de innerlijke 'behoefte aan een wij-gevoel met gelijkgestemden', noch op de wens om het publieke domein nieuw leven in te blazen, maar meer op een soort sociaal pragmatisme. Niemand denkt van te voren: 'kom, ik ga mij eens aansluiten bij een online gemeenschap'. Mensen zijn in eerste instantie gewoon op zoek naar informatie over dingen die ze bezighouden uit hun dagelijks leven - werk, hobby en spel, studie, politieke oriëntatie, persoonlijke levenssfeer, kwalen, problemen of wat dan ook. Virtuele gemeenschappen ontstaan primair door een behoefte aan dit soort specifieke gecontextualiseerde en gepersonaliseerde informatie, en die is eerder te vinden bij ervaringsdeskundigen, lotgenoten en medefans dan in statische online catalogi en encyclopedieën. Dat een voortgaande informatieuitwisseling tussen terugkerende deelnemers kan uitmonden in een virtuele gemeenschap - een sociaal oriëntatiekader en bron van onderlinge vriendschapsbanden naast vele andere *real life* oriëntatiekaders - is eerder een zaak van toevallige chemie dan van welbewuste planning (al speelt dat laatste bij onderhoud en de continuïteit van virtuele gemeenschappen wel een grote rol).

Hoewel de utopische verwachtingen dus getemperd zijn, is de betekenis van virtuele gemeenschappen voor het dagelijks leven er overigens niet minder om. Er zijn honderdduizenden bloeiende virtuele gemeenschappen - in de vorm van langer of korter lopende mailinglists, webfora, nieuwsgroepen, chatrooms, online clubs en groups. Volgens grootschalig onderzoek (Pew Internet and American Life, 2004) heeft 84 procent van de Amerikaanse Internet-gebruikers ooit een online groep of community bezocht. Zestig procent mailt of post regelmatig met hun groep, 43 procent doet dit meermalen per week. De helft meldt dat zij daardoor mensen hebben leren kennen die ze anders nooit waren tegengekomen in hun sociale omgeving (qua leeftijd en qua etnische en economische achtergrond). Een kwart gebruikt frequent online communities in het kader van het hun lokale gemeenschapsleven: de organisatie van kerk- en buurtbijeenkomsten, sportevenementen en liefdadigheidsactiviteiten.

De vraag blijft wat dit betekent voor meer algemene tendensen in de tijdgeest van veronderstelde individualisering en volatiele sociale oriëntatiekaders. Er zijn steeds meer aanwijzingen dat Internet-gebruikers een groter maatschappelijk netwerk (zowel online als offline) hebben dan anderen (Di Maggio e.a. 2001, Wellman 2001). Dat grotere sociale netwerk bestaat echter vooral uit vluchtige, vrijblijvende contacten. 'Zwakke bindingen' heet dat in de opkomende discipline van de sociale netwerkanalyse, en dat staat tegenover de 'sterke bindingen' die intiemer en langduriger zijn, en meerdere aspecten van het leven omspannen. Zwakke bindingen heb je met vage bekenden en kennissen of via-via-contacten, sterke bindingen met familie, gezinsleden, vrienden en goede burens. Oftewel, sterke bindingen vormen zich op grond van nabijheid en permanent onderhoud (in zekere zin vergelijkbaar met Tönnies' traditionele organische banden); zwakke bindingen op grond van toevallige connecties en partiële levensaspecten.

Het ziet er naar uit dat in de huidige netwerkmaatschappij zwakke bindingen belangrijker zijn geworden voor sociale integratie dan sterke bindingen. Gemeenschappen op basis van 'geobiografische' tijd- en plaatsnabijheid breiden zich uit met steeds meer verschillende soorten niet- tijd- en plaatsgebonden netwerkgemeenschappen (Van den Boomen 2000). Gemeenschappen zijn netwerken geworden, bestaande uit knooppunten waartussen voortdurend verbindingen moeten worden gelegd via transport-, media- en communicatietechnologie. Inderdaad, dat vereist een grote mate van zelfwerkzaamheid en zelfredzaamheid van het individu.

Wellman & Gulia (1999) noemen dit 'persoonlijke gemeenschappen' en zij signaleren hierin een zorgelijke tendens tot individualisering, een 'privatisering van het gemeenschapsleven'. Tegelijkertijd ontwaren zij juist in het ontstaan van online gemeenschappen een tegenbeweging. Hoewel online gemeenschappen primair draaien op juist die zwakke bindingen, kenmerken zij zich door twee eigenschappen die er voor zorgen dat de bronnen waaruit sociaal geput kan worden rijker, diverser en publieker worden in plaats van armer, verengder en privater.

De eerste eigenschap bestaat uit het eigenaardige fenomeen dat mensen online geneigd zijn om totale vreemden hulp en informatie bieden. Anders dan offline, is er geen sprake van het asociale omstandereffect waarbij niemand van de omstanders ingrijpt als er iemand in het openbaar in nood is. Op het Net gebeurt dat juist wel, waarschijnlijk omdat mensen zichzelf niet zozeer ervaren als onderdeel van een anonieme massa, maar als de enige persoonlijk 'aanwezige'. (Wellman & Gulia 1999)

De tweede eigenschap zit 'm in de sociale samenstelling van partiële online gemeenschappen. Terwijl private offline bekendennetwerken meestal tamelijk homogeen zijn wat betreft sociale klasse en achtergrond en bestaan uit eenzelfde soort mensen met eenzelfde soort bronnen (aan informatie of moraal), geldt dat niet voor online groepen. Online gemeenschappen zijn slechts homogeen op hun specifieke noemer van samenkomen - of dat nu gaat om Barbiepoppes, software of een overleden kind - voor de rest zijn ze zeer heterogeen. Bovendien heeft elk van de deelnemers ook weer een eigen persoonlijk netwerk om zich heen van zwakke en sterke contacten, die uiteindelijk ook in te zetten zijn als informatiebron ten behoeve van de partiële online gemeenschap, mocht dat aan de orde zijn.

Wellman ziet dus de dreigende privatisering en opsluiting in persoonlijke netwerken gered worden door online gemeenschappen gebaseerd op persoonlijke keuze en affiniteit. Manuel Castells (2003) zegt iets vergelijkbaars als hij het heeft over 'genetwerkt individualisme' als het 'nieuwe patroon van sociabiliteit'. Hij benadrukt: 'Genetwerkt individualisme is een sociaal patroon, geen verzameling van geïsoleerde individuen.' En dat patroon wordt ook volgens Castells materieel ondersteund door het Internet. Immers, juist daar kunnen mensen individueel, differentieel en tegen lage kosten hun 'portefeuilles van sociabiliteit' beheren.

## Het netwerkparadigma

Al met al ontstaat op het Net een op het eerste gezicht nogal paradoxale mix van individualisering en sociabiliteit. Maar aangezien de individualisering en zwakke banden de sociale patronen juist versterken, en de socialisering altijd vanuit het perspectief van een ik-gecentreerd netwerk plaatsvindt, zijn die twee termen wellicht minder tegenstrijdig dan we dachten.

Is dit te typeren als modern dan wel postmodern kuddegedrag, in termen van 'kiezen voor de kudde'? Nee, die termen suggereren zowel te veel eenheid in gedrag, te veel logge collectiviteit als te veel ondeelbaarheid en ondubbelzinnigheid van het individu. Het geeft geen rekenschap van het tegelijkertijd aanwezig zijn in verschillende kuddes, noch van de dynamiek tussen de kuddes, noch van de interne dynamiek in die kuddes. Collectiviteit heeft plaatsgemaakt voor connectiviteit, en het ondeelbare, soevereine, kiezende individu voor een over vele netwerken gedistribueerde subjectiviteit.

Misschien zijn individualisering en sociabiliteit überhaupt termen waar we van af moeten om dit soort netwerkprocessen te kunnen doorgronden. Het zal niet toevallig zijn dat in verschillende non-sociologische takken van wetenschap als de biologie, artificial life, softwareontwikkeling, en statistiek zich zo langzamerhand een netwerkparadigma aan het ontwikkelen is (Johnson 2001, Barabási 2002). Barabási spreekt zelfs van 'the new science of networks'. Deze wetenschap gaat niet speciaal over Internet, maar draait om de abstracte, wiskundige patronen die te ontwaren zijn in elk systeem dat is opgebouwd uit kleine relatief 'domme' elementen die in hun onderlinge connecties 'gedrag' of netwerkeffecten op een ander schaalniveau produceren. Of het nu gaat over mierenkolonies, zelforganiserende evolutiesimulatieprogramma's, het belang van zwakke sociale bindingen, of de verspreiding van een virus over het Internet, overal zijn volgens het netwerkparadigma connectietopologieën, clustereffecten, zelforganisatie en emergence van nieuwe eigenschappen op een andere schaal te signaleren.

Nu waren termen als 'emergence' en 'zelforganisatie' inclusief modieuze flirts met de chaoswiskunde van 'complexe non-lineaire systemen' al van af de vroege jaren negentig populair bij verschillende Internet-goeroes, maar die werden sociologisch nogal slordig ingezet in een ronduit utopisch vertoog. Hoewel dit zeker ook de kop blijft opsteken in de hedendaagse emergence-trend - Howard Rheingold is ook weer van de partij met zijn nieuwe boek *Smart mobs* (2004), nu over de 'zwerm intelligentie' van de 'mobile many' - biedt deze manier van denken en onderzoeken zeker aanknopingspunten om de al te eenvoudige noties van individualisering als privatisering en fragmentering om te zetten in iets dat sociologisch meer hout snijdt.

Het zou sowieso een goede zaak zijn als dit terrein versterkt zou worden met zowel sociologische verbeelding als empirie. Want waar op zo veel heterogene gebieden tegelijk dezelfde patronen worden waargenomen, dreigt al gauw de neiging tot een naturaliserende theorie van het AI. Niet geheel onverwacht staan ook hier 'de' biologie en 'de' evolutie klaar als eerste kandidaten - niet alleen als dominante metaforen maar ook als alomvattende verklaring. En dat is misschien nog wel armoediger dan denken in termen van individualisering versus sociale cohesie.

Marianne van den Boomen is webredacteur van De Groene Amsterdammer en docent-onderzoeker bij het Instituut voor Media en Re/presentatie (specialisatie Nieuwe Media en Digitale Cultuur) van de Universiteit Utrecht

Mail: Marianne.vandenBoomen@let.uu.nl

Homepage: <http://www.xs4all.nl/~boom>

## Literatuur

Anderson, Ben & Tracey, Karina (2002). 'Digital Living: The Impact (or otherwise) of the Internet on Everyday Life'. In: Wellman, B.; Haythornwaite, C. *The Internet in everyday life*. Oxford: Blackwell

- Barabási, Albert-László. (2002). *Linked: The new science of networks*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Publishing.
- Barlow, John Perry (1996). 'A cyberspace independence declaration'. *Barlow Home(stead)*  
Page: <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>
- Boddy, William (1994) 'Archeologies of electronic vision and the gendered spectator'. *Screen* 35 (2) 105-122
- Boomen, van den, Marianne (2000). *Leven op het Net: De sociale betekenis van virtuele gemeenschappen*. Amsterdam: Instituut voor Publiek en Politiek.
- Castells, Manuel (2003). *De melkweg van het internet*. Amsterdam: Van Gennep.
- Cyberatlas (2003). 'November 2003 Internet usage stats'. *Cyberatlas*:  
[http://cyberatlas.internet.com/big\\_picture/traffic\\_patterns/article/0,5931\\_3293491,00.html](http://cyberatlas.internet.com/big_picture/traffic_patterns/article/0,5931_3293491,00.html)
- Di Maggio, Paul, Hargittai, Esther, Neuman, W. Russell et al. (2001) 'Social implications of the Internet'. *Annual Review of Sociology* 27 307-336
- Greenspan, Robyn (2003a). 'Chatters quieting down'. *Cyberatlas*:  
[http://cyberatlas.internet.com/big\\_picture/traffic\\_patterns/article/0,5931\\_3292301,00.html](http://cyberatlas.internet.com/big_picture/traffic_patterns/article/0,5931_3292301,00.html)
- Greenspan, Robyn (2003b). 'Public IM use cutting into chat rooms'. *Instantmessaging Planet*: <http://www.instantmessagingplanet.com/public/article.php/3292941>
- Hamman, Robin (1999). 'Computer networks linking network communities: A study of the effects of computer networks use upon pre-existing communities'. *Cybersoc.com*:  
<http://www.socio.demon.co.uk/mphil/short.html>
- Harmon, Amy. (2004). 'A real-life debate on free expressions in a cyberspace city'. *The New York Times*, 15 januari 2004.
- Herring, Susan C. (2000) 'Gender differences in CMC: Findings and implications'. *CPSR Newsletter* 18 (1)
- Johnson, Steven (2001). *Emergence: The connected life of ants, brains, cities and software*. New York: Simon & Schuster.
- Jole, Francisco van (2001). *Valse horizon: Over Internet en maatchappij*. Amsterdam: Meulenhoff.
- Katz, James E. & Aspden, Philip (1997) 'A nation of strangers?'. *Communications of the ACM* 40 (12)
- Katz, James E., Rice, Ronald E., & Aspden, Philip (2001) 'The Internet 1995-2000: Access, civic involvement, and social interaction'. *American Behavioral Scientist* 45 (3) 404-419
- Kraut, Robert (1998) 'Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?'. *American Psychologist* (September)
- Licklider, J.C.R., Taylor, Robert, & Herbert (1968) 'The computer as a communication device'. *International Science and Technology* (April)
- Nakamura, Lisa (2001). 'Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the Internet'. In: Bell, D.; Kennedy, B.M. *The cybercultures reader*. London: Routledge
- Nie, Norman & Erbring, Lutz (2000). 'Internet and society: A preliminary report'. *Stanford University*: <http://www.stanford.edu/group/siqss>
- Nielsen (2003). 'More and more US women online'. *Nielsen Netratings*:  
[http://www.nua.ie/surveys/index.cgi?f=VS&art\\_id=905357576&rel=true](http://www.nua.ie/surveys/index.cgi?f=VS&art_id=905357576&rel=true)
- Parks, Malcolm R. & Roberts, Lynn D. (1999) 'The social geography of gender-switching in virtual environments on the Internet'. *Information, Communication & Society* 2 (4)
- Peters, John Durham (1999). *Speaking into the air: A history of the idea of communication*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pew Institute for the People and the Press (2001). 'Most US Internet users visit online groups'. *Pew Internet and American Life*:  
<http://www.pewinternet.org/releases/release.asp?id=31>
- Pew Institute for the People and the Press (2002). 'Parents are more wired than non-parents'. *Pew Internet and American Life*:  
<http://www.pewinternet.org/releases/release.asp?id=54>
- Rheingold, Howard (2003). *Smart mobs: The next social revolution*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Publishing.

- Rheingold, Howard (1993). *The virtual community. Homesteading on the electronic frontier*. Reading: Addison-Wesley.
- Stone, Allucquère Rosanne (1995). *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge: MIT Press.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
- Wellman, Barry, 'Physical place and cyberplace: the rise of networked individualism' In: *Journal of Urban and Regional Research* 25 (2) 227-252 2001
- Wellman, Barry & Gulia, Milena (1999). 'Virtual communities as communities: Net-surfers don't ride alone'. In: Smith, Mark A.; Kollock, Peter *Communities in cyberspace*. London: Routledge
- Wynn, Eleanor & Katz, James (1997) 'Hyperbole over cyberspace: Self-presentation and social boundaries in Internet home pages and discourse'. *The Information Society* 13 (4) (<http://www.slis.indiana.edu/TIS/articles/hyperbole.html>)
- Yee, Nicholas (2001). 'The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest'. *The Norrathian Scrolls*: <http://www.nickyee.com/eqt/report.html>