

METAFOREN VAN DE DIGITALE PUBLIEKE RUIMTE

Marianne van den Boomen en Jos de Mul, april 2003
t.b.v. Internet en Opnebaar Bestuur

Metaforen zijn niet, zoals een lange traditie wil¹, louter ornamentale stijlfiguren, maar ze vervullen belangrijke cognitieve functies.² Metaforen stellen ons in staat onbekende, abstracte of complexe dingen te begrijpen door ze te vergelijken met meer vertrouwde en concrete verschijnselen. In het geval van het Internet is de ervaring van ongrijpbaarheid en complexiteit bijzonder sterk, en we bedienen ons dan ook veelvuldig van metaforen om er vat op te krijgen. Zo spreken we van elektronische *snelwegen*, digitale *steden* en virtuele *winkels*. Metaforen berusten op een zekere analogie tussen de dingen die in de metafoor worden samengebracht. Wanneer we, bijvoorbeeld, spreken van een elektronische snelweg, dan vergelijken we de computer met de auto, de kabels en telefoonlijnen met het netwerk van wegen en informatie met personen en goederen die worden vervoerd.

Metaforen doen verschillende dingen. In de eerste plaats bepalen ze in belangrijke mate het *beeld* dat wij ons van de werkelijkheid vormen. Door de metaforische vergelijking wordt een verschijnsel gevoegd in een betekenissamenhang. Metaforen als de digitale snelweg en de virtuele stad zijn voorbeelden van wat Lakoff en Johnson *structuurmetaforen* noemen (Lakoff and Johnson 1980, 7v.). In het geval van de elektronische snelweg worden, op basis van de analogie tussen het netwerk van autosnelwegen en het netwerk van kabels en computers, structurele eigenschappen van het wegennet overgedragen op het domein van de datacommunicatie. De metaforen van de snelweg, de stad en de winkel zijn bovendien *oriëntatiemetaforen* (Lakoff and Johnson 1980, 14v.). Deze metaforen ondersteunen de cognitieve en (lichamelijk gesitueerde) oriëntatie door de suggestie van een ruimtelijke dimensie.

Ruimtelijke oriëntatiemetaforen laten zien dat metaforen niet alleen onze kennis structureren, maar tevens richting geven aan het *handelen*. Als ontwerpers een stukje Internet opvatten en vormgeven als een stad, zullen zij bijvoorbeeld geneigd zijn digitale analogieën te scheppen voor het stadhuis. Gebruikers van zo'n digitale stad kunnen op hun beurt zichzelf opvatten als bewoners en bijvoorbeeld stemrecht en inspraak gaan eisen. Dat zijn twee heel verschillende handelingsperspectieven, gekoppeld aan verschillende participanten of actoren binnen dezelfde stadsmetafoor. Zo'n metafoor legt in zekere zin het thematische veld neer, maar daarbinnen ontstaan al gauw wat je zou kunnen noemen verschillende *genres*, met verschillende actoren, motieven en plots rond de centrale metafoor.

Zulke genres kenmerken zich door een specifiek *point of view* van een specifieke actor; ze zijn dan ook nooit neutraal. De gehanteerde metaforen krijgen binnen zo'n genre dan ook vaak een *verleidende* en *legitimerende* functie. Zo droeg vice-president Gore in zijn beroemde redevoering uit 1993 met behulp van de metafoor van de *information superhighway* het economische succes van de aanleg van het Interstate Highway System in de jaren vijftig en zestig over op de door hem gepropagandeerde elektronische infrastructuur. Dat bracht vele ondernemers ertoe veel geld in het Internet te investeren. Dezelfde metafoor zou, binnen een

¹ Zie in dit verband het hoofdstuk 'Frozen metaphors' in *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy* (De Mul 1999).

² Deze cognitieve functie van metaforen heeft de afgelopen decennia in zowel de continentale als de Angelsaksische filosofie en de linguïstiek veel aandacht gekregen (zie bijvoorbeeld Ricoeur 1975 en Lakoff en Johnson 1980).

ander genre, kunnen fungeren als een legitimatie van staatscontrole: zoals de staat de verkeersveiligheid handhaaft op de betonnen snelwegen, zo zou de staat ook het Internetverkeer dienen te controleren.³

De grote waarde van metaforen is dat zij structuur, betekenisamenhang en handelingsoriëntaties aanbrengen in de complexe, onoverzichtelijke werkelijkheid. Wat echter niet over het hoofd mag worden gezien, is dat zij andere (mogelijke) betekenisamenhangen en handelingsoriëntaties onderbelicht laten. Wie het Internet als een snelweg opvat, zal bijvoorbeeld niet gauw denken aan mogelijkheden voor communicatie of ontspanning. Bovendien verhullen metaforen, doordat zij aanknopen bij het reeds bekende, vaak juist datgene wat het vreemde van het bekende onderscheidt. De metafoor van de elektronische snelweg is opnieuw een goed voorbeeld. De analogie tussen een wegennet en computernetwerk helpt weliswaar de digitale transportfunctie te begrijpen, maar verhuult tegelijkertijd dat de notie van transport op het Internet een heel andere betekenis krijgt. Anders dan bij een wegennetwerk is de afstand tussen twee punten op een computernetwerk nauwelijks van invloed op de tijd die het kost deze afstand te overbruggen. Omdat de metafoor van de elektronische snelweg dit fundamentele verschil tussen de geografische en de virtuele wereld verhuult, kan zij verhinderen dat we ons een adequaat begrip vormen van bijvoorbeeld de economische implicaties van het Internet.⁴

In het kader van het onderzoek naar 'Internet en openbaar bestuur', meer specifiek de vraag 'wat betekent het Internet voor patronen van politieke en maatschappelijke sturing?' is de kwestie rond het gebruik van metaforen dan ook van het grootste belang. In dit artikel willen we enkele van de vigerende Internet-metaforen onder de loep nemen en beoordelen op hun specifieke thematiseringen en genres. Het gaat ons daarbij specifiek om metaforen van het digitale publieke domein, het digitale maatschappelijk middenveld zo u wilt - dus niet zozeer metaforen die het hele Internet proberen te vatten, of een besloten deel daarvan (zoals bedrijfs- of onderwijsintranetten).

Hieronder zullen we de metaforen systematisch behandelen aan de hand van overeenkomsten en verschillen tussen het *brondomein* - het semantisch-historische complex waaruit de metafoor elementen put - en het *doeldomein* - dat waar de metafoor vorm aan toekent, hier: de digitale publieke sfeer.⁵ Vandaaruit zullen de geïmpliceerde thematiseringen, onderthematizingen en mogelijke participatiegenres benoemen.

Agora/forum: debat en democratie

Brondomein. De agora is wellicht de oudste vorm van publieke ruimte, gesitueerd in de Griekse Oudheid, 5e eeuw voor Christus. De agora (*agei-roo* = verzamelen) was oorspronkelijk een open plek, in de vlakke gelegen en gemakkelijk toegankelijk, ook voor wie van buiten kwam, waar de burgers van de stad bijeenkwamen en waar het stadsleven zich concentreerde.

³ Zie voor een uitvoeriger analyse van de metafoor van de elektronische snelweg Tim Rohrer's "Conceptual Blending on the Information Highway: How Metaphorical Inferences Work" (Rohrer 1997).

⁴ Een voorbeeld daarvan is de in de regeringsnota *Elektronische snelwegen* (1994) uitgesproken verwachting dat het stimuleren van de nieuwe technologieën in Nederland ook de werkgelegenheid in Nederland zou stimuleren. Vanwege het postgeografische karakter van het Internet zou deze door de analogie met betonnen snelwegen opgeroepen verwachting daar nu juist wel eens niet kunnen opgaan. In werkelijkheid zien we dan ook dat dankzij het Internet veel arbeidsintensieve activiteiten (zoals programmeren) overgenomen worden door arbeiders uit lagelonenlanden met een goed onderwijspeil, zoals India.

⁵ De begrippen *source* en *target domain* ontleen we aan Lakoff and Johnson (1980). We hebben gekozen voor een min of meer chronologische volgorde, uitgaande van het brondomein waaruit wordt geput. We onderzoeken hier dus niet de *geschiedenis van het gebruik* van de geanalyseerde metaforen. Een dergelijk onderzoek zou overigens interessante inzichten kunnen bieden in specifieke ontwikkelingen en tendenzen in de reflectie op het digitale publieke domein.

Naarmate de democratie zich ontwikkelde, ontstonden er rond de agora verschillende openbare gebouwen, zoals raadszaal, staatsarchief en stoa. De stoai hadden vele functies: rechtbanken, plekken waar de magistraten de burgers te woord stonden, ruimte voor politieke en culturele bijeenkomsten, lezingen en discussies. De open en tegelijkertijd door publieke gebouwen omheinde agora functioneerde tevens als ontmoetingsplek voor kooplieden, bankiers en wisselaars. ‘Forum’ is de Romeinse variant op de agora, ook hier ging het om een open, multifunctionele verzamelplek, omgeven door publieke gebouwen.

Doeldomein. De agorametafoor thematiseert vooral (de hoop op) (*politieke*) *beschaving en democratie*. Ook de digitale agora en fora - tekstuele, asynchrone discussieplaatsen - willen een algemeen toegankelijke open plek vormen waar burgers niet alleen onderling debatteren, maar tevens interacteren met hun magistraten, en invloed kunnen uitoefenen op het bestuur en beleid.

Participatiegenres. Hoewel vele discussiefora op het Internet expliciet op die manier zijn begonnen⁶, bleek die doelstelling keer op keer niet haalbaar. Niet omdat de burgers/forumgebruikers dat niet wilden, maar omdat ambtenaren, beleidsmakers en politici zich niet vertonen op publieke digitale fora die toegankelijk zijn voor elke gebruiker. En niet geheel zonder reden. ‘Forum’ is inmiddels een gangbare algemene omschrijving van webboards (publieke, tekstuele asynchrone discussiegebieden op een website van een al dan niet publieke organisatie - kranten, tijdschriften, omroepen, politieke partijen, NGO’s, vrijwilligersorganisaties etc), zonder normatieve connotaties van democratie en beschaafd debat. Integendeel zelfs, webfora staan in het algemeen bekend als de vrijplaatsen voor gekken en idioten, en verschillende dagbladen en politieke partijen hebben bijvoorbeeld om die reden hun politieke discussiefora gesloten.⁷

Digitale fora gaan niet zelden ten onder aan hun eigen democratie, zouden we cynisch kunnen zeggen. Terwijl ze evenals in het brondomein worden ‘omgeven door gebouwen en instanties’ (in het doeldomein: de organisatie die de website onderhoudt qua technische infrastructuur en regulering) ontwikkelen fora zich vaak in de richting van de totaal anarchistische, onomheinde Usenetgroepen. Een participatiegenre dat zich slecht verhoudt tot beschaving en democratie in de oud-Griekse zin.

Andere elementen uit het brondomein blijven relatief ondergethematiseerd en ongerefleeteerd in de digitale metaforische praktijken. Dat geldt bijvoorbeeld voor het tevens functioneren als handelsplaats (doeldomein: commercialisering en alternatieve marktforming). Maar ook voor het feit dat ‘burgers’ in de Griekse oudheid slechts bestonden uit vrije mannen; slaven en vrouwen waren uitgesloten van de agora (doeldomein: kwesties rond digitale tweedeling, sociaal-economische in- en uitsluitingsmechanismen).

Gerelateerd aan het doeldomein blijven er ook kwesties ondergethematiseerd, met name de al eerder genoemde onregelende net-dynamiek. Discussies op het Internet verlopen immers zelden politiek en sociaal ‘beschaafd’ en gaan vaak over triviale of zelfs vulgaire onderwerpen. Binnen de agora-metafoor geldt dat als storend, en zelfs als verstorend.

Bazaar: handel en herrie

Brondomein. De bazaar is van oorsprong een oriëntaalse open markt, waar iedereen producten kan verhandelen, tegen prijzen die ter plekke worden onderhandeld. In de westerse betekenis is een bazaar een gezellig-rommelige, meestal tijdelijke amateurmarkt, een fancy fair voor uiteenlopende artikelen, vaak in het kader van een liefdadig of cultureel doel. De producten

⁶ Bijvoorbeeld De Digitale Stad begon in 1994 expliciet met de doelstelling om burgers, ambtenaren en politiek met elkaar in contact te brengen via e-mail en discussiefora.

⁷ Zie bijvoorbeeld Ambroos Wiegiers, ‘Vrije meningsuiting leidt tot sluiting politieke forums’, in *Netkwesties*, 6 maart 2003, <http://www.netkwesties.nl/editie56/artikel1.html>

zijn ambachtelijk of tweedehands - er is geen sprake van grootschalige fabrieksmatige productie. Prijzen zijn evenmin onderhevig aan de wetten van een grootschalige winsteconomie; ze komen tot stand binnen de dynamiek van de lokale gemeenschap.

Doeldomein. De metafoor van de bazaar thematiseert vooral *handel en onderhandelingen*, min of meer gerelateerd aan een buiten-kapitalistische wijze van productie en prijsbepaling. In het digitale doeldomein werkt zij deels als romantisch-exotische metafoor van het Internet als geheel, met name in haar begindagen. De bazaar vormde in die setting een soort 1001-nacht variant op het Wilde Westen, het Ondoorgroendelijke Oosten, met primaire associaties van exotisme, andere normen, vreemde zaken, een beetje engig maar wel spannend. Maar vooral thematiseert de bazaarmetafoor de vele bloeiende online fan- en hobbyculturen, waar een levendige onderlinge handel en soms ook productie plaatsvindt van voor de gemeenschapsleden belangrijke paraferalia.

Participatiegenres. Vooral in de fan- en hobbyculturen zijn twee haaks op elkaar staande participatiegenres werkzaam: die van de fan-amateurs en die van de commerciële professionals. De professionals - muziekindustrie, uitvoerende artiesten of auteurs, softwareproducenten of uitgevers - adresseren de fans primair als consumenten die via het aanbieden van trailers en teasers verleid moeten worden tot commerciële aanschaf. De amateur-fans organiseren zichzelf eerder als semi-producenten, recyclers, kopiïsten en productinnovatoren, middels het vrijelijk beschikbaar stellen van mp3-kopieën, videofilmpjes, illegale live-opnamen en game-patches.

Een speciaal participatiegenre op het gebied van softwareproductie wordt vertolkt door de open source-beweging. In dit genre vormt de bazaar vooral een productiemetafoor die wordt ingezet tegen de kathedraal als metafoor van een complex totaalplan, een langdurige bouwperiode en een hiërarchische commandostructuur (Raymond, 1999). Hier thematiseert de bazaar de gepassioneerde, ambachtelijke productie in een transparante en dynamische omgeving, waarin telkens zo vroeg mogelijk probeersels worden vrijgegeven. Het doel is niet zozeer gebruikersdemocratie; het doel is primair betere software. De infrastructuur van een gebruikersgemeenschap die permanent fouten opspoor, feedback geeft en wijzigingen aanbrengt, heeft evenwel beide - zeggenschap en kwaliteit - tot effect, een en ander gereguleerd door een reputatie-economie.

Wat zowel in het brondomein als het doeldomein volstrekt ondergethematiseerd blijft, is wederom het feit dat in de bazaar niet iedereen, maar vooral jongens/mannen er hun handel aanbieden. De open source-beweging kent slechts gerenommeerde voormannen, geen voorvrouwen. Slechts in het brondomein van de liefdadigheidsbazaar en in het digitale doeldomein van klassiek vrouwelijke hobbygemeenschappen zijn vrouwen zichtbaar, ondanks het bloeiende bestaan van gemeenschappen als de Webgrrls en Women on the Web.⁸ Het heeft ongetwijfeld te maken met het specifieke participatiegenre waar de open-sourcejongens het 'patent' op lijken te hebben: direct technisch met de deur in huis vallen, geen tijd of interfaceruimte spenderen aan het adresseren van newbies als potentiële participanten. Het is het genre: 'Ze komen vanzelf wel als ze dit snappen.'⁹

De thematisering van een zeker amateurisme is overal aanwezig, en wel in verschillende betekenissen: rommelig, imperfect, en niet als professionele broodwinning. Die connotatie werkt ook door in de bazaar als aanduiding voor veilingsites en marktplaatsen waar

⁸ Een conceptuele mix tussen 'publiek domein' en 'vrouwen' roept wel de term 'publieke vrouw' op - een metaforische figuur die in het digitale domein van de amateur porno- en webcam sites zeker een specifiek soort publiek domein thematiseert, en een specifiek participatiegenre vormt.

⁹ De site www.sourceforge.org is inmiddels iets vriendelijker en opener van uitstraling geworden, maar freshmeat.net en slashdot.org zijn nog altijd even Spartaans en ondoordringbaar voor buitenstaanders en newbies.

particulieren online hun spullen te koop kunnen aanbieden, zoals www.bazaar.nl. Wel begint hier het thema van het amateurisme te verschuiven, aangezien het initiatief van zulke sites ook bij bedrijven kan liggen. Het is een specifiek Internet-genre te noemen: de professionele, commerciële exploitatie van onderlinge amateurhandel. Waarmee een van de urgentse vragen rond digitaal publiek domein wordt gethematiseerd: kan dat zich handhaven binnen een frame van private, commerciële toeëigening; en zo ja, onder welke voorwaarden?

Commons: gezamenlijk gebruik

Brondomein. De commons, gemeenschappelijke gronden, zijn te situeren in feodaal Europa. Deze weide- en bosgronden werden gemeenschappelijk gebruikt en beheerd door ‘het gewone volk’. In de praktijk niemands particuliere bezit, maar ‘virtueel’¹⁰ eigendom van de feodale heer. De commons waren meestal ruimtelijk - soms temporeel, afhankelijk van het seizoen - afgescheiden van de particuliere herengronden.

Het beheer bestond uit onderlinge afspraken over gebruiksintensiteit, onderhoud en sancties voor overtreders. Wat sociologen noemen de ‘tragedy of the commons’ - de teloorgang van publiek domein door asociaal gebruik - kwam wel eens voor, maar de grootste tragedies werden veroorzaakt door ingrepen van externe autoriteiten. In Europa verdwenen de meeste commons ten tijde van de ‘enclosures’, letterlijk: omheiningen, die de grootgrondbezitters, zich ontpoppend tot vroeg-industriëlen, op het land zetten om er hun private schapen te laten grazen, ten behoeve van de opkomende wolindustrie. In de 19de eeuw werd het enclosure-proces verder voltooid en gereguleerd door de natiestaat.

Doeldomein. Digitale commons zijn ‘gebieden’ of technieken waarop publieke, collectieve rechten prevaleren boven private rechten, en waar gebruikers de dienst uitmaken. De metafoor thematiseert dus specifieke vormen van *eigendom en beheer*. De metafoor wordt vooral ingezet als tegenhanger van de dominante privaat gedefinieerde intellectuele eigendom (*public domain-software*, open source, freeware, shareware). Wat betreft beheer gaat om een principiële tegenhanger van *top-down* hiërarchische regulering: technisch-sociale *bottom-up* zelfreguleringsstructuren zoals gehanteerd in Usenetgroepen en andere virtuele gemeenschappen.

Participatiegenres. De kwestie ‘publiek bezit vs. de eigenaar op de achtergrond’, oftewel de altijd aanwezige dreiging van enclosures, speelt ook in het digitale doeldomein (commerciële exploitatie, staatsregulering, juridische auteurs- en eigenaarsrechten). Maar waar de commons het in het brondomein moesten doen met gewoonterecht, vigeren er in het digitale domein verschillende genres rond de commons-metafoor. Enerzijds is er het informele min of meer anarchistische genre: niets op voorhand vastleggen, al participierend en onderhandelend tot regels (of juist tot chaos en verlating) komend, zoals in vele ongemodereerde Usenetgroepen. Anderzijds is er het formele juridische genre: het al dan niet wettelijk vastleggen van publieke rechten en plichten (zoals de General Public Licence op open source-software, Usenet-charters, community guides).

Overigens bestaan er tussen het bron- en doeldomein enkele ontologische verschillen, die verschillende participatiegenres oproepen. Zo is in het brondomein het collectief van gebruikers op voorhand bekend en begrensd (de lijfeigenen c.q. inwoners van het landgoed), maar in het digitale doeldomein is dat een open kwestie die noopt tot beheer (toegangsregulering, interne in- en uitsluitingsmechanismen, beheerskwesties rond al dan niet mogelijke anonimiteit). Iets vergelijkbaars geldt voor het feit dat datgene wat wordt gedeeld in het brondomein schaars is (territoriale grond), terwijl dat in het doeldomein niet het geval is.

¹⁰ ‘Virtueel’ is hier gebruikt in de juridische betekenis, dat wil zeggen niet geformaliseerd, maar substantieel, uit de aard der zaak voortkomend.

Daar gaat het immers om informatie, digitale producten of virtuele ruimte *an sich*. Ook dit roept beheerskwesties op (rond bijvoorbeeld het naast elkaar bestaan van meerdere open source-softwareversies, afsplitsingen binnen virtuele gemeenschappen etc.)

Bibliotheek: vorming en volksverheffing

Brondomein. Bibliotheken, verzamelruimten van boeken, bestonden al sinds de uitvinding van het schrift, maar kregen pas na de opkomst van de drukpers een algemeen conserverende, inventariserende en distribuerende functie. Er ontstonden nationale, wetenschappelijke en openbare bibliotheken, maar alledrie hebben ze een publieke functie, in termen van open toegang en publieksuitleen als alternatief voor privé-aanschaf. Deze openbaarheid diende de volksverheffing en burgervorming, en werd daarom (mede)gefinancierd uit publieke middelen, al is er meestal tevens sprake van individueel lidmaatschapsgeld. Voor auteurs is er bovendien intussen een systeem van leenrechtvergoedingen.

De bibliotheek is in de eerste plaats een culturele metafoor van een *breed, zij het gecultiveerd informatieaanbod*. Zo breed mogelijk, maar wel met uitsluiting van het onbeschaafde en schadelijke (op het gebied van porno, pulp en trivia, maar ook politiek).

Doeldomein. In het digitale domein thematiseert de bibliotheekmetafoor vooral het gigantisch grote informatieaanbod op het Internet (alleen al het World Wide Web omvat op het moment van schrijven al meer dan 1 miljard pagina's). De metafoor is vooral verbonden met de min of meer geordende beschikbaarstelling en ontsluiting van bestaande informatie in de vorm van index-sites, zoekmachines en webportalen. Ook exploitatiemodellen cq participatiegenres als abonnementen, lidmaatschap en uitleen (softwarelicenties!) zijn te herleiden tot de bibliotheekmetafoor. Het aspect van publieke financiering wordt slechts beperkt gethematiseerd in de digitale bibliotheekmetafoor - het bestaat vooral als wens of pleidooi, aangezien het merendeel van het digitale bibliotheekdomein volledig privaat is georganiseerd.

Participatiegenres. Er zijn meer verschillen tussen het brondomein en het doeldomein die leiden tot verschillende participatiegenres. Zo gaat het in het brondomein om een zekere canon, in elke geval erkende werken met een ISBN-nummer, in een zekere oplage, terwijl in het doeldomein ieder individu of clubje werk kan produceren en aanbieden als min of meer geordende bibliotheek. Het genre van de ongecertificeerde private bibliotheek die publiek wordt gemaakt, levert typische Internet-vragen op rond de betrouwbaarheid van informatie en rond pulp- en informatie-overload. Bovendien kan ieder individu of clubje bestaand digitaal materiaal incorporeren (middels kopiëren of linking) in de eigen bibliotheek en dat ter beschikking stellen aan anderen, hetgeen wederom Internet-specifieke vragen oproept rond digitale auteursrechten (definitie, handhaving, inning, technische beveiliging). Dat is nog sterker het geval waar de publieke openstelling plaatsvindt via private, *peer-to-peer*-verbindingen zoals het geval bij bestandsuitwisselingsprogramma's als Napster, Gnutella en KaZaA. Terwijl Napster, met zijn centrale index op een localiseerbare server, nog herinnerde aan de centraal beheerde en gereguleerde bibliotheek, zijn de opvolgers ervan in feite de bibliotheek-metafoor voorbij. Bibliotheken zijn hier volstrekt virtueel geworden, in die zin dat ze pas ontstaan in de participerende handeling van het leggen van de digitale peer-to-peerverbinding. De localiseerbare bibliotheek is een reizende bazaar geworden.

Café: krant en conversatie

Brondomein. Het koffiehuis zoals dat ontstond in het Europa van de achttiende eeuw vormde een publieke ruimte waar men, onder het genot van de koloniaal ontdekte drank koffie, converseerde over het nieuws uit de krant, de laatste romans en toneelstukken, en niet te

vergeten de politiek. Dit horeca-achtige publieke domein verbond de urbane cultuur (theaters, musea, transport) aan de opkomende nieuwe communicatieinfrastructuur (pers, bibliotheken, groeiend leespubliek) en de beweging van filantropische vrijwilligersassociaties. Jürgen Habermas omschreef het koffiehuis in die zin als een nieuw type publiek domein dat tussen de samenleving en de staat bemiddelt en waarin het publiek zichzelf organiseert als drager van de publieke opinie (Habermas 1962).

Het koffiehuis is dus vooral een metafoor van *conversatie en publieke opinie* - in feite van het ontstaan van de de notie van publiek, als door media geadresseerden. Het accent ligt in de koffiehuismetafoor echter primair op de sociale omgang, waar volgens Habermas 'niet zozeer gelijkheid werd verondersteld, maar waar status er überhaupt niet toe deed'. In dezelfde lijn werkte Ray Oldenburg zijn concept 'de derde plaats' uit: een publieke ontmoetingsplek, naast de eerste plaats (thuis) en de tweede plaats (werk), waar conversatie de belangrijkste activiteit is, sociale verschillen wegvallen, gemeenschapsbinding tot stand komt en een zekere locale moraal wordt ge(re)produceerd (Oldenburg 1989). Zo'n derde plaats hoeft niet te bestaan uit een deftig Weens of Engels koffiehuis, ook Parijse terrassen of Duitse Bierstuben kunnen zulke plekken vormen. Deze plekken staan open voor iedereen, maar stamgasten zijn er bepalend voor de sfeer en de continuïteit.

Doeldomein. Het 'virtuele café' is een gangbare metafoor voor vele digitale interactievormen: webfora, nieuwsgroepen, chatrooms, en mailinglists worden zowel door enthousiaste gebruikers als door critici als café gezien. De metafoor thematiseert en initieert een specifiek gebruik van een publieke ruimte - sociale interactie, kletsen en gezelligheid op zich, los van een inhoudelijk onderwerp. De benaming 'virtueel café' kan komen van ontwerpers en planners (cafés in De Digitale Stad en het Grand Café in het Reumadorp - in beide gevallen chatrooms), maar kan ook gaandeweg ontstaan in het gebruik (Café de Luie Motorfiets voor de Usenetgroep nl.motorfiets, de Bruine Kroeg voor een specifiek chatcafé in DDS).

Participatiegenres. Zulke virtuele cafés kunnen als genre zowel lijken op het semi-intellectuele, habermassiaanse koffiehuis als op de meer proletarische derde plaatsen van Oldenburg, maar vaker vormen ze een mix van beide. Buitenstaanders zullen echter eerder slechts het plat-proletarische waarnemen, en minder oog hebben voor de culturele opinievorming. Dat heeft te maken met de aanwezigheid van virtuele stamgasten, die hier nog sterker dan in 'real life'-cafés de sfeer en de moraal bepalen. Zowel gebruikers als sommige theoretici zien stamgasten als voorwaarde voor virtuele gemeenschapsvorming (Rheingold 1993, Van den Boomen 2000).¹¹ Wel heeft het participatiegenre van de stamgasten

¹¹ Er is veel discussie gevoerd over de vraag of virtuele gemeenschappen wel echte gemeenschappen kunnen worden genoemd of dat men dit 'slechts in *metaforische* zin' kan zeggen. Het antwoord hangt af van hoe men een gemeenschap definieert (vanuit het brondomein) en hoeveel overeenkomstige kenmerken men nodig acht (in het digitale doeldomein). Traditioneel zijn gemeenschappen groepen mensen die een specifieke lokatie en taal, culturele kenmerken en geschiedenis delen, met elkaar interacteren en vaak ook een gemeenschappelijk bestuur bezitten, maar het woord gemeenschap wordt ook gebruikt voor bijvoorbeeld de homo-, moslim- of motorrijdersgemeenschap. Leden van virtuele gemeenschappen delen in elk geval niet (noodzakelijk) een zelfde geografische lokatie en vertonen ook vaak een grote verscheidenheid aan culturele achtergrond en geschiedenis. Wat ze wel in sterke gemeen hebben met traditionele gemeenschappen is de communicatie tussen de leden, waarin cultuur wordt gecreëerd en getransformeerd, overgedragen en gezamenlijk beleefd (vgl. Jones 1997 en Holmes 1997). Vaak ontstaan virtuele gemeenschappen op basis van slechts een enkel gemeenschappelijk kenmerk zoals beroep, hobby of ziektebeeld (Van den Boomen 2000). Virtuele gemeenschappen kunnen ons inziens worden beschouwd als aanvullingen en uitbreidingen van traditionele gemeenschappen; niet vervangend, niet hetzelfde, maar wel overeenkomstig in functie en betekenis.

onmiskbaar een keerzijde: voor nieuwelingen is het vaak moeilijk binnenkomen. Het is zeker een genre dat als uitsluitingsmechanisme kan gaan werken.

De café-metafoer thematiseert in elk geval informele gemeenschapsvorming, ontspanning en moraalproductie. Daarmee legt de metafoer vragen open naar de aard en betekenis van online en offline gemeenschappen, inclusief de kwestie of en hoe sociale verschillen zich online manifesteren (De Mul en Van der Ploeg 2001). Inmiddels is de mythe van het Internet als grote gelijkmaker van sociale en sekseverschillen afdoende bekritiseerd; niet voor niks zijn er virtuele vrouwencafés en seniorenkoffiehuizen ontstaan op het Internet.

Overigens hebben ook Habermas en Oldenburg een blinde vlek voor het feit dat de door hen beschreven koffiehuizen typische mannenverzamelplaatsen zijn. Bovendien belichten zij de praktijken alhier wel erg flatteus als zijnde beschaafd, geletterd, geestrijk en geestig. Iets vergelijkbaars geldt voor de buitenstaandersbeschrijvingen van het digitale caféleven, dat juist zo onflatteus wordt uitgelicht als triviaal, platvloers, vulgair en louter vermaaksgericht.

Relatief ondergethematiseerd blijft het belang van het onderling doornemen, recyclen en becommentariëren van allerhande media-uitingen, terwijl dat toch een van de dominante participatiegenres is in virtuele cafés. In zekere zin vormen zij daarmee een sociaal-politieke barometer. De verbazing van het politieke establishment over de ‘plotselinge’ opkomst van de LPF en het bijbehorende volksgevoel, zou een stuk minder zijn geweest als men nu en dan zijn licht had opgestoken in een virtueel politiek café als de Usenet-groep nl.politiek.

Stad: bouwen en breken

Brondomein. De stad heeft als complex samenstelsel van publieke en private ruimten een lange geschiedenis. De polis was er reeds in de Griekse oudheid; niettemin is de stad - of beter gezegd: verstedelijking - vooral verbonden met industrialisatie en moderniteit. Plus niet te vergeten: emancipatie, oftewel het loskomen van traditiebepaalde handelings- en leefrepertoires, eerst voor arbeiders, later voor vrouwen, jongeren, homo's etcetera. De stad is architectonisch een geordend en chaotisch complex van handel, verkeer, wonen, werken, cultuur en vermaak. Met een al even complex raster van publieke infrastructuur (van riolering tot telecommunicatie en van openbaar bestuur tot openbaar vervoer).

Daarnaast biedt de ruimtelijke ordening open plekken als pleinen en parken, ten behoeve van informele ontmoeting, festiviteiten, openluchtmarkten en recreatie. Deze functies dienen de sociale cohesie en disciplineren, al kunnen straten en pleinen ook publieke ruimten zijn waar demonstraties, rellen en collectieve opstanden plaatsvinden.¹²

De stadsmetafoer thematiseert kortom *complexe maatschappelijke* (d.w.z. architectonische, infrastructurele, sociale, culturele, politieke) *samenhang* en *burgerlijke emancipatie*. Waarbij de complexiteit en de emancipatie overigens de sociale samenhang kunnen overvleugelen - de stad is evengoed de metafoer van de sociale fragmentatie, individualisering en vervreemding.

Doeldomein. In de virtuele variant - in Nederland vormt de Digitale Stad (DDS) hiervan het prototype - gaat het om de digitale representatie van sociale, culturele en politieke samenhang. De beoogde politieke functie - het participatiegenre van de *electronic townhall* of het genre van de virtuele stadsgemeenschap - blijkt echter keer op keer nauwelijks te realiseren. De praktijk van het digitale stadsleven draait dan ook meer om wat relatief losstaande groepen ‘digitale stedelingen’ onderling doen. De digitale stad is zo primair een

maakten. De latere aanleg van brede boulevards had dan ook niet alleen militaire motieven, maar ook anti-revolutionaire (Lessig, 1999).

metafoor van een sociaal-cultureel mozaïek, semi-georganiseerd door middel van een specifieke interface. Voorbeelden daarvan zijn onder andere de oorspronkelijke DDS (met thematische pleinen en aangrenzende huizen c.q. homepages), IslamiCity (een islamitische portal met bazaar, moskee, bibliotheken etc.) en het Reumadorp (een kleinschaliger variant, met een dorpsplein, compleet met bankje, kerk, bus, kermis, thuiszorgwinkel etc). Een stadsinterface biedt vaak meerdere uitgewerkte metaforische vertalingen van technische toepassingen - e-mailen in het postkantoor, chatten in het café. De stadsmetafoor kan in feite alle eerder behandelde metaforen van publieke ruimten in zich dragen - agora's, bibliotheken, bazaars, markten, cafés, salons, theaters en musea.

Participatiegenres. Stadsinterfaces ontstaan niet bottom-up; ze worden vooraf ontworpen in het kader van een welbewuste planning van sociaal-culturele samenhang. Wel zijn de ontwerpers meestal realistisch genoeg om ook het toeval een plek te geven, in de vorm van open ruimten-zonder-agenda, opdat ook creatieve, subversieve en sociaal-cultureel vernieuwende activiteiten een kans krijgen. Zo was er in de oorspronkelijke DDS de Metro, een 'ondergrondse' MUD¹³, waar de gebruikers als Metro-bouwwerkers konden vormgeven aan de de uitbouw van het ondergrondse labyrint. Commerciële maar gratis 'build your own community'-sites werken in feite vanuit hetzelfde participatiegenre: open ruimte en infrastructuur bieden.

Het aspect van de stedelijke emancipatie uit zich in het digitale überhaupt vaak in het zelf 'bouwen', wat in het brondomein nauwelijks voorkomt. De doorgetrokken metafoor van homepages als huizen (zoals in de oorspronkelijke DDS) is wat dat betreft intrigerend, aangezien het eigen huis in het brondomein duidelijk privaat domein is, terwijl het in het digitale doeldomein zowel privaat als publiek is. Homepages vormen zowel een private expressie van identiteit en emancipatie, als een publieke ruimte die open staat voor anderen en die bovendien meestal letterlijk gelinkt is aan andere openbare homepages (Frissen en De Mul, 2000).

De al dan niet productieve vermenging en herschikking van het private en het publieke speelt in alle mogelijke participatiegenres in het digitale stadsdomein. Neem bijvoorbeeld het entrepreneursgenre. DDS begon ooit met gemeentesubsidie, draaide zij vervolgens een poos op betaalde webdesign-opdrachten voor publieke instanties, om te eindigen als gewone Internet-provider met betalende gebruikers. DDS heeft het hele pad van publiek naar privaat afgelegd, met als resultaat een teloorgang van het publieke domein (in de zin van participatiegenres rond gratis diensten en 'gesponsorde' communities).

Ten tweede is het 'politieke non-participatiegenre'. Wederom is de geschiedenis van DDS illustratief. Terwijl het experiment begon als poging om de kloof tussen burger en politiek te dichten, strandde die doelstelling al gauw op het gebrek aan respons van politici en beleidsmakers. Maar toen digitale-stadbewoners zeggenschap eisten over het beheer van DDS zelf, gaf het DDS-management op dezelfde wijze niet thuis. DDS heeft kortom zowel extern als intern geen bestuurlijke publiek-private samenwerking tot stand weten te brengen.

Ten derde speelt de kwestie publiek/privaat in het communitygenre: laat je dat als digitale-stadsbeheer geheel over aan zelforganiserende gebruikers of doe je aan publieke organisatie en stimulering? Of zijn beide vormen - bottom-up en top-down - noodzakelijk?

Deze kwestie speelt ook in verschillende fricties tussen bron- en doeldomein. Zo ontleent de stadsmetafoor uit het brondomein dat publieke ruimten en sociale samenhang zich historisch-organisch ontwikkelen, terwijl de digitale verstedelijking ontworpen en gemaakt

¹³ Multi User Domain, van oorsprong een zuiver tekstuele omgeving, waar gebruikers met tekst en commando's objecten kunnen ontwerpen/definiëren en onderling synchroon kunnen interacteren, tegenwoordig vaak ook met (twee- of driedimensionale) grafische interfaces (vgl. virtuele werelden zoals Active Worlds).

moet worden. Ook de digitale stad kan, wil hij een zekere levendigheid krijgen, niet zonder de actieve participatie van zijn burgers. De thematisering dat digitaal publiek domein coconstructie vergt, is uitermate belangrijk, maar kan niet worden beperkt tot het ontwerp van de interface. Een interface die een stad verbeeldt, zorgt niet vanzelf voor een levendig openbaar digitaal stadsleven. Naast constructie is ook onderhoud - en soms zelfs verdediging - noodzakelijk, en dat gaat verder dan metaforisering van de interface. Sterker nog, soms kan een gemetamorfeerde interface de digitale dynamiek blokkeren. Zo was op de DDS-pleineninterface de ruimte voor homepages als ‘huizen’ beperkt, analoog aan het brondomein van de stad, waar ook ruimtelijke schaarste heerst. Terwijl dat in het digitale doeldomein in principe geen probleem is, werd de schaarste in de pleineninterface kunstmatig opgeroepen.

Semiotische machtsstrijd: tussen staat en markt

Het moge duidelijk zijn dat elk van de zes bovenstaande metaforen een ander beeld schetst van wat publiek domein is of kan zijn op het Internet, zowel qua structuur als functie. Daarbij valt in de eerste plaats op dat de metaforen *verschillende aspecten* van het digitale doeldomein thematiseren. Soms gaat het om technieken, soms om aanwezigheid of te creëren voorzieningen, soms om beheervormen, soms om infrastructuren, soms om juridische kaders, soms om samenwerkingsverbanden, soms om een combinatie van deze factoren. In de tweede plaats merken we op dat de zes genoemde metaforiseringen *door elkaar heen* bestaan op het Net. Zoals ‘het Internet’ niet één is, zo is ook ‘de digitale publieke sfeer’ niet één. Die sfeer bestaat uit vele interpretaties, operationalisaties en genres, die voorturend worden vernieuwd en bijgesteld en aldus in een in permanente betastaat verkeren. Bovendien bestaan deze niet simpelweg naast elkaar, maar zijn ze – als de driedimensionale kubussen in een hyperkubus (De Mul, 2002, 311v.) – in en door elkaar gevouwen.

De (ontologische) vraag welke metafoer de aard van het digitale doeldomein het meest adequaat tot uitdrukking brengt, laat zich niet beantwoorden. De reden daarvoor is dat metaforen de werkelijkheid niet eenvoudigweg afbeelden, maar deze in belangrijke mate ontwerpen. Afhankelijk van bij welk brondomein wordt aangeknoopt, krijgt het digitale publieke domein een andere invulling, met andere participatiegenres. De vraag is hie niet ‘welke metafoer is het beste’; de vraag is eerder ‘welke invulling van het digitale publieke domein wij willen realiseren’.

Maar ook op deze (normatieve) vraag is geen eenduidig antwoord te geven. Het brondomein laat zien dat het publieke domein vele verschillende (sociale, economische, juridische en culturele) functies vervult. Er is dan ook geen enkele reden waarom het digitale publiek domein zich in het algemeen zou moeten voegen naar bijvoorbeeld de metafoer van de commons in plaats van die van de bibliotheek, of dat een bazaar beter is dan een café. En hoewel de digitale stad, als metafoer maar ook als interface, alle andere metaforen in principe in zich kan bergen, betekent dat zeker niet dat elke bibliotheekachtige publieke site per se agora’s, bazaars en cafés zou moeten bijbouwen om de ultieme status van een echt deugdelijk publiek domein te verkrijgen.

Elk van de genoemde metaforen thematiseert een eigen publieke waarde, en legt andere betekenis- en participatieruimten open. Het aardige van het Internet is juist dat die ruimten c.q. waarden naast en in elkaar kunnen bestaan, zonder dat er ééntje domineert. Wel is het zo dat per publieke doelstelling de ene metafoer beter werkt of beter past dan een andere. Een publiek debat kan beter worden gemodelleerd naar de agora of het café dan naar de bibliotheek. Wie gezamenlijk *public domain* software wil produceren, heeft meer aan het model van de commons of de bazaar dan aan een complete digitale stad.

Het naast en in elkaar bestaan van de verschillende vormen van publiek domein betekent niet dat ze zich altijd op dezelfde manier tot elkaar verhouden. In sommige situaties kunnen ze concurrerend zijn of elkaar uitsluiten, zeker als er verschillende belangengroepen en participatiegenres in het geding zijn. Maar vaak bestaan de verschillende vormen gewoon vreedzaam naast elkaar, of is er sprake van samenwerking en vervloeiing. De commons en de bibliotheek zijn goed te combineren, zoals bijvoorbeeld in de beginperiode van Startpagina.nl - tot het punt waarop de zaak zich ontwikkelt tot een bloeiende markt en wordt verkocht door de 'eigenaar-op-de-achtergrond' (zoals ook met Startpagina gebeurde). De high-brow agora en het low-brow café kunnen in principe ook heel goed samen, al kost het dan wat meer moeite om te komen tot afgeronde conclusies waar beleidsmakers mee verder kunnen werken.

Maar of ze nu vreedzaam naast elkaar bestaan, concurreren of samenwerken, de metaforen hebben alle één ding gemeen: in alle gevallen thematiseren ze kwesties rond *beheer en regulering*. Dat gaat deels om zelfregulering en intern beheer (toegang, interne en externe uitsluitingsmechanismen, sociale controle, al dan niet mogelijke anonimiteit, omgang met querulanten en ruziezoekers, keuze voor software), maar ook om wettelijk verankerde regulering (intellectuele eigendom, softwarelicenties, contractrecht, wettelijke betaalmiddelen, legitimatiebewijzen, antidiscriminatiewetgeving etcetera). Soms gaat het zelfs om directe staatsregulering c.q. subsidiëring - niet alleen bij *real life* agora's, bibliotheken en steden, ook in hun digitale pendanten. Zo organiseerde het Ministerie van Justitie ooit een digitale agora waar burgers zich konden uitspreken over hoe het in Europees verband nu verder moest met auteursrechten op het Internet, zo bouwt het ministerie van Volksgezondheid aan een publieke bibliotheek in de vorm van een gezondheidswebportaal, en zo werd De Digitale stad in haar beginperiode gesubsidieerd door de gemeente Amsterdam.

De wijze waarop de verschillende reguleringgenres bepaalde participatiegenres kunnen stimuleren of juist onmogelijk maken, verdient zeker nader onderzoek.¹⁴ Want de verhouding daartussen is allerm minst duidelijk. Misschien moeten wij af van het denken over publiek domein alsof dat noch door de staat, noch door de markt zou worden gereguleerd. De toenemende invloed van de markt wordt alom gesignaleerd. Maar er lopen ook talloze dikke en dunne staatsdraden door het digitale publieke domein, en in plaats van dat te ontkennen, is het beter daar welbewust samenhangend beleid voor te maken. Een analyse van welke metaforen en participatiegenres werkzaam of denkbaar zijn, kan daarbij van dienst zijn, omdat daarmee onverwachte perspectieven en fricties aan het licht kunnen komen.

Literatuur

- Boomen, Marianne van den. *Leven op het Net: De sociale betekenis van virtuele gemeenschappen*. Amsterdam: Instituut voor Publiek en Politiek, 2000.
- Frissen, Valerie, and Jos de Mul. "Under Construction. Persoonlijke en culturele identiteit in het multimediatijdperk." 58. Amsterdam: Infodrome, 2000.
- Frohmann, Bernd. "The Social and Discursive Construction of New Information Technologies." In: Wolf Rauch, Franz Strohmeier, Harald Hiller and Christian Schlögl (red.), *Mehrwert von Information-Professionalisierung der Informationsarbeit. Proceedings des 4. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (Isi '94)*. Konstanz: Universitätsverlag Konstanz, 1994.

¹⁴ Wat de gebruikte metaforen in ieder geval ontleen aan hun brondomeinen is dat de ontwikkeling van de digitale publieke ruimte niet beschouwd kan worden als (louter) door de technologie voortgedreven, maar voor een niet onbelangrijk deel het resultaat van een sociale constructie zijn (Zie De Mul, Müller en Nusselder 2001, en De Mul 2002a, 29-39).

- Habermas, Jürgen. *Strukturwandel der Öffentlichkeit : Untersuchungen zu einer Kategorie der Bürgerlichen Gesellschaft, Sammlung Luchterhand ; 25*. Darmstadt [etc.]: Luchterhand, 1962.
- Holmes, D., red. *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*: Sage, 1997.
- Jones, S.G., ed. *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage Publications, 1995.
- Lakoff, George, and Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago/London: The University of Chicago Press, 1980.
- Lessig, Lawrence. *Code And Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books, 1999.
- Mul, Jos de. *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*. Albany, N.Y.: State University of New York Press, 1999.
- Mul, Jos de (red.). *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie*. Kampen: Klement, 2002a
- Mul, Jos de. *Cyberspace Odysee*. Kampen: Klement, 2002b.
- Mul, Jos de, en Irma van der Ploeg. "Digitale of discursieve tweedeling? Kanttekeningen bij de discussie over 'De Digitale Kloof'." In: N. de Vries and N. Beekman (red.), *Mensen in Netwerken. Een discussiebijdrage van V&W aan het 'Digitale kloof debat'* 32-42. Den Haag: Ministerie van Verkeer en Waterstaat, 2001.
- Mul, Jos de, Elke Müller, en Andre Nusselder. *ICT De Baas? Informatietechnologie en menselijke autonomie*. In: Stavros Zouridis, Paul Frissen, Nicole Kroon, Jos de Mul en Johan van Wamelen (red.) *Internet en Openbaar Bestuur II Deel 7*. Den Haag: Internet & Openbaar Bestuur, 2001.
- Oldenburg, Ray. *The Great Good Place : Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts and How They Get You through the Day*. New York: Paragon House, 1989.
- Raymond, Eric S. *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. New York: O'Reilly, 1999.
- Rheingold, H. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. New York etc.: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.
- Rohrer, Tim. *Conceptual Blending on the Information Highway: How Metaphorical Inferences Work*, 1997. URL: <http://metaphor.uoregon.edu/iclacnf4.htm>.