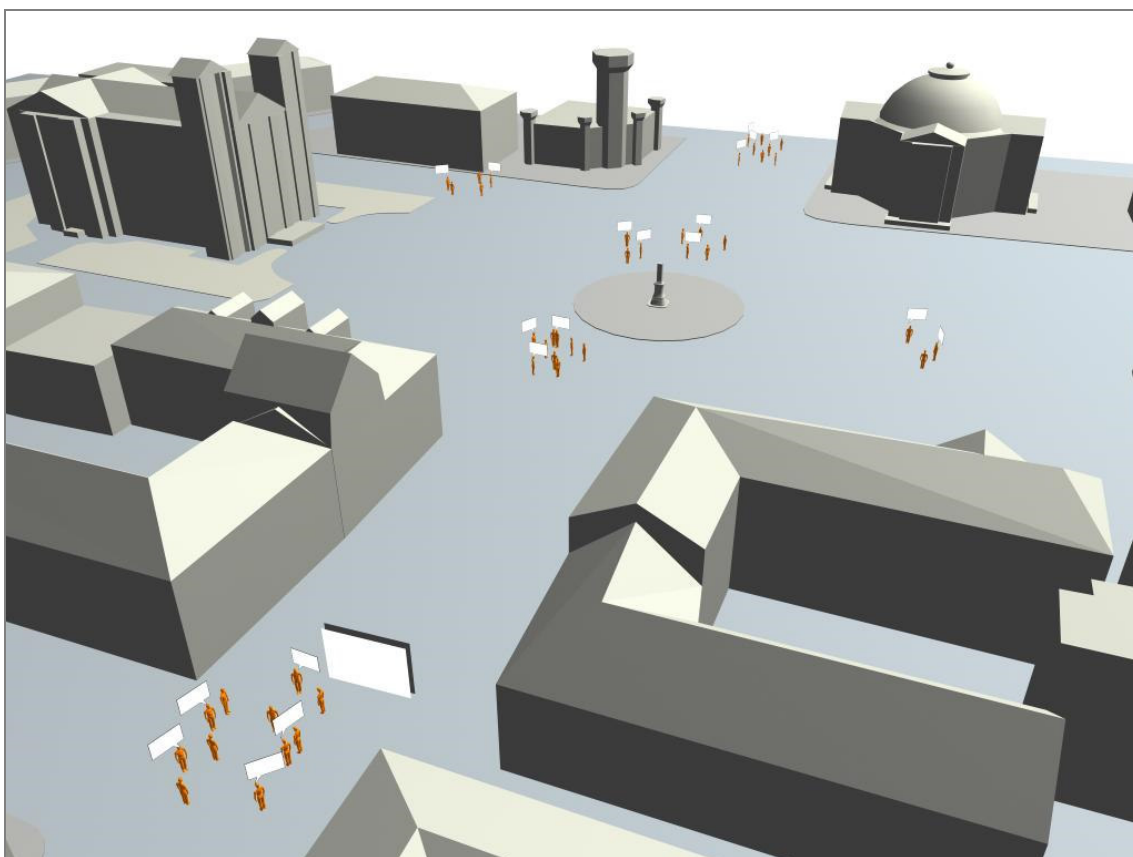


## KARLSKRONA2 - FRAMING A VIRTUAL NEIGHBORHOOD

af Rune Nielsen, Arkitektturnet juni 2001: <http://www.arkitektturnet.dk/forskning/0106rn.htm>

*På Internettet kan borgerne i den svenske by Karlskrona besøge en computermedieret parallelverden - Karlskrona2. Her kan de mødes, kommunikere og eksperimentere med at ændre og udvikle det virtuelle rum. Ændringer og diskussioner, der kan føre til nye relationer eller forhold i Karlskrona.*

*Hvordan vil de to verdener, Karlskrona og Karlskrona2 - den fysiske og den computerskabte - påvirke hinanden?*



### **Ideen om en digital parallelverden**

Projektet, Karlskrona2, går ud på at skabe et kommunikationsredskab i form af en 3-dimensional, virtuel udgave af Karlskrona. Karlskrona2 er et internetbaseret flerbruger-system. Det vil sige et rum distribueret via Internettet, som gør det muligt for brugere at mødes, chatte og konstruere i 3 dimensioner. Udviklingen af Karlskrona2 startede i slutningen af 1998, hvor den danske kunstnergruppe Superflex blev indbudt til at lave et offentligt projekt i Karlskrona. Projektet har siden udviklet sig i dialog med mange samarbejdspartnere bl.a. The Modern Institute, en skotsk kurator- og kunstnergruppe, Karlskrona Kommune og det lokale historiske museum. Jeg er involveret i projektet som diskussionspartner, designer og systemudviklende administrator.

Den 2. december 1998 blev Karlskrona tildelt Unescos verdensarv-status. Det vidner om den velbevarede kulturhistorie og de arkitektoniske værdier, som Karlskrona besidder. I dag er det en by med 60.000 indbyggere, og den udgør en del af en teknologisk udviklingszone i Sverige, hvor borgerne har adgang til stor dataoverførsel via Internettet. Byens universitet giver sammen med firmaer som Ericsson området et dynamisk præg, og det er karakteriseret ved et højt niveau af IT-brug og -implementering. Karlskrona2 kan bruges som et redskab til at diskutere og synliggøre spændingsfeltet imellem den moderne bys krav på nutidighed og den status som verdensarv, der binder Karlskrona til sin fortid.

Karlskrona2 skal bebos af de samme borgere, som bor i Karlskrona. Man skal altså bo i, eller besøge Karlskrona for at blive borger i Karlskrona2. Det sikrer, at brugerne har en fælles erfaring fra Karlskrona. Den virtuelle by bliver levende og nærværende i kraft af den rigtige by og dens borgere. Det er det fælles kendskab til Karlskrona, der gør det muligt at projicere kendte rumligheder og relationer, oplevelser og erfaringer ind i Karlskrona2. Internettet benyttes i denne sammenhæng som et lokalt netværk og danner rammen for en kommunikation i og om en lokal kontekst.

Borgerne i det virtuelle rum er repræsenteret som avatarer, i dette tilfælde som orange, tredimensionelle menneskelignende figurer. De kan bevæge sig rundt i det computerskabte rum og vise forskellige former for kropsudtryk som glæde, vrede, imødekommenhed mm. Avataren bliver et billede på borgeren og dennes identitet. Borgeren kan vælge at være anonym eller give sig til kende. Karlskrona2 er talerør for alle, og der skelnes ikke imellem, teenageren, lokalpolitikeren eller fanatikeren. Det rejser spørgsmål, om som berører censur, medbestemmelse og beslutningsprocesser i Karlskrona2.

Intentionen med Karlskrona2 er at skabe et "free-space", der ikke er underlagt de kendte politiske, økonomiske eller sociale regler fra Karlskrona. Brugerne kan arbejde individuelt eller kollektivt, og der kan foregå diskussioner af den ene Karlskrona i den anden.

### **Storskærm som bindeled**

Det var tanken, at Karlskrona2 skulle være synlig i den "rigtige" by i form af en storskærm, opstillet på byens store renaissance torv. Skærmen skulle også optræde i Karlskrona2 og her fungere som en opslagstavle og et mødested. På skærmen ville man kunne vise og diskutere tekst og billeder, læse andres meninger og selv blive hørt. Indbyggerne i Karlskrona ville kunne mødes ved skærmen for at følge aktiviteterne af deres avatarer og opleve divergensen imellem Karlskrona og Karlskrona2. Storskærmen ville knytte de to verdener sammen som et fysisk link og samtidig være et vindue til den virtuelle by.

I sommeren 2000 blev der udarbejdet en beta-version af Karlskrona2. Et eksperiment, som benytter sig af en software, der stadig har brug for en del udvikling til formålet. Nogle af ulemperne med den eksisterende software er, at det ikke er muligt at definere lokale regelsæt, men kun globale; hvorfor hele rummet Karlskrona2 er pålagt de samme overordnede restriktioner.

Projektet blev, af økonomiske hensyn, sat i gang uden den ønskede storskærm, men med en virtuel udgave i Karlskrona2. Karlskrona2 blev offentliggjort og markedsført i den svenske dagspresse og blev i de efterfølgende dage besøgt af mange mennesker. Projektet er fortsat tilgængeligt for alle på nettet. Selvom det er tænkt som et redskab for lokalbefolkningen, var det nødvendigt at få processen i gang og få så mange borgere ind i Karlskrona2 som muligt.



### **Et nyt samfund etablerer sig**

Siden beta-versionens start har Karlskrona2 været igennem en udvikling fra det rene anarki, til mere regulerede forhold. I starten bevægede mange nye nysgerrige brugere sig ukritisk rundt i den grove model af Karlskronas store torv. Folk chattede med hinanden, og de fleste forsøgte sig også med at bygge. Uden for det formgivende centrum afgrænsning - i 'ødemarken' - tårnede kaotiske landskaber af byggerier og konstruktioner sig op. Det førte til en generel utilfredshed blandt byens virtuelle borgere, som ønskede sig andet og mere end kaotiske eksperimenter. Derfor nedsatte en tilbagevendende og initiativtagende gruppe af borgere et råd, Karlskrona2 Council. Rådet fungerer den dag i dag og holder møder omtrent hver 14. dag. Ændringer og lovforslag går igennem rådet, som er blevet til Karlskrona2s politiske organ.

Som modreaktion på de kaotiske forhold planlagde Karlskrona2 Council en ny bydel, Eastvillage, der hurtigt udviklede sig til et stærkt community. Her har beboerne bygget alt fra informationstårne til kæmpe sportsanlæg, over- og underjordisk infrastrukturer, havneområder med badestrande, skibe og sågar undersøiske anlæg. Der er kommet flere religioner til Eastvillage og borgerne har bygget både kirker og moskeer. Efter nogen tid fik bydelen sin egen avis, Eastnews, som siden har skrevet om begivenheder i Karlskrona2. Eastnews er blevet Councils talerør, og rådet bruger avisen til at offentliggøre referater fra møder mm. Avisen er på den måde blevet en garant for lov og orden, hvor de enkelte borgere altid kan henvise til de vedtægter, som står beskrevet i avisens arkiver.



Eastvillage er efterhånden blevet et stærkt community, der i højere og højere grad løsriver sig fra det oprindelige Karlskrona2. I dag udgår langt størstedelen af energien i Karlskrona2 fra Eastvillage. Udviklingen har med tiden fjernet sig mere og mere fra de oprindelige ideer med projektet. En stor del af forklaringen skyldes den manglende storskærm ved torvet i Karlskrona. En sådan offentlig manifestation vil have en utrolig styrke; ikke kun i det offentlige rum i Karlskrona, men den vil også kunne tiltrække initiativer og energi fra f.eks. Eastvillage. Storskærmen som bindeled mellem den ene og den anden by, vil naturligt blive et omdrejningspunkt for projektet. Muligheden for at ytre sig i det offentlige rum vil formodentlig virke som en magnet på nye brugere. I dialog med de nuværende vil diskussionerne og (re)konstruktionerne måske begynde at relatere sig mere direkte til Karlskronas bymæssigheder.

Karlskrona2 har siden starten som beta-version været besøgt af mere end tusinde brugere og har i dag omkring 700 registrerede borgere.



## Teknologiens grænser og udfordringer

Karlskrona2 er et eksempel på et nyt værktøjssæt, der skaber muligheder og rammer for nye kommunikationstyper. Redskabet giver mulighed for at kommunikere i et distribueret rum, hvor man kan forme både abstrakte og konkrete modeller. Man kan altså bygge og diskutere egne som kollektive ideer spændende fra visuelle og auditive iscenesættelser til bud på sociale, politiske og arkitektoniske modeller og aspekter af dem. Denne form for interaktivitet og kommunikation beror i høj grad på beskaffenheden af brugernes redskaber. Værktøjerne bestemmer a priori, hvilke muligheder der vil være tilgængelige, og derfor skal disse værktøjer være i en konstant udvikling og dialog med projektets brugere og deres ønsker.



I dag arbejdes der med at videreudvikle såvel storskærmen, som den egentlige 3D browser. Vi arbejder på at præsentere Karlskronas mange lag af informationer. De kan omfatte bygningsvolumener, infrastrukturer, oplysninger om fortætninger, historiske udviklingstrin, ligesom forskellige informationer fra kommunen til byens borgerne kan indgå i disse lag. Det er et ønske om at udarbejde et distribueret rum, der ikke kun formes af dens brugere, men som til stadighed opdateres i takt med ændringen af de fysiske omgivelser vha. f.eks. GIS data (Geografisk Informations System). Det er nye teknologier, som kan blive redskaber i diskussionen af vores byer inden for en nær fremtid. Det er derfor vigtigt, at designere og arkitekter tager aktivt del i udviklingen af de virtuelle rum og - regler, som i stigende grad indtager vores (digitale) omgivelser.