

Hoofdstuk 4

Virtuele gemeenschappen: fakkeldragers van moderniteit

In het tweede hoofdstuk heb ik laten zien hoe de definitie van moderniteit, die onder de *Orde Baru* vooral gericht was op individualistische consumptie, is verschoven naar het geloof in internettechnologie als dé manier om vooruitgang te realiseren. Het derde hoofdstuk ging over de ontwikkeling van het internet in Indonesië van *underground* tot *mainstream*. Ik heb proberen aan te geven op welke manier de beeldvorming rond het internet verbonden is met de vooruitgangsgeschiedenis van de *reformasi*. Daarbij is vooral de rol van de overheid en van ondernemingen in de 'sociale productie' van het internet aan bod gekomen.

Dit hoofdstuk zal het perspectief van de gebruikers verkennen. De nadruk ligt op de voorstellingen die gebruikers construeren rond informatie- en communicatietechnologie en de manier waarop deze voorstellingen een plek krijgen in de opvattingen over moderniteit.

cyberlifestyle: informatietechnologie als middel voor individuele expressie en ontwikkeling

In het eerste hoofdstuk stelde ik dat Indonesiërs in hun opvattingen over moderniteit een onderscheid maken tussen een individueel niveau en een algemeen niveau. Als eerste zullen we kijken naar het individuele niveau van moderniteit. *Lifestyle* is het kernbegrip in deze individuele invulling van moderniteit. De mogelijkheden voor individuele expressie die informatie- en communicatietechnologieën bieden sluit goed aan bij de ideeën die veel jonge Indonesiërs hebben over *lifestyle* en moderniteit. Informatietechnologie zoals het internet is voor veel jongeren een consumptieproduct. Technologie is hét middel van deze tijd om je als individu te kunnen onderscheiden, je uit te drukken en, in de woorden van Miller (1995: 17), een relatie met de wereld aan te gaan.

Informatietechnologie past bij een moderne *lifestyle*. De technologie biedt jongeren de mogelijkheid om uitdrukking te geven aan hun individualiteit en eigenheid. Voor een deel is nieuwste technologie een consumptieproduct waarmee mensen zich kunnen onderscheiden van de 'domme' massa. Net als andere consumptieproducten wordt ook technologie *gecustomized*, verpersoonlijkt. Zo zijn er talloze verschillende gekleurde frontjes te koop voor de mobiele telefoon (zie [deze reclame](#) van Motorola). Deze makkelijk opzetbare frontjes kunnen naar gelang het humeur van de gebruiker verwisseld worden. Niet zozeer het apparaat zelf maar de manier waarop je er iets speciaals mee doet en er iets eigens aan geeft, is een uitdrukking van je creatieve individualiteit. In de grote dagbladen staan advertenties waarin mooie en herkenbare nummers voor de mobiele telefoon te koop staan voor flink hoge bedragen (vanaf 500.000 tot zelfs 1,5 miljoen *rupiah* = fl. 150,- tot fl. 500,-). Met zo'n mooi en makkelijk te onderscheiden nummer ben je specialer dan de massa die een doodgewoon

moelijk nummer heeft. Zij zijn slechts één van de velen uit de brei van nummercombinaties.

Dit *customizen* zien we ook bij de computer. Met Iwan, Anton en Ocep, drie jongens uit mijn kosthuis, ben ik naar Plaza Gadjah Mada geweest waar een computerepositie gehouden wordt. We lopen vrij snel door de tentoonstelling van de allernieuwste monitoren en allerkleinste laptops. Plotseling ziet Iwan in een etalage een blauw transparant keyboard staan waar hij onmiddellijk voor valt. Na enig onderhandelen komt de prijs op 75.000 *rupiah*. Hij is blij. Ik vraag waarom. "Ik wil gewoon iets speciaals voor mijn computer. Ik was al een tijdje uitgekeken (*bosan*) op het ouwe keyboard en bovendien liep het ding stroef. Het is een standaard wit keyboard, net als alle anderen." Maar waarom wil je dan iets speciaals, Iwan? "Yaaa, *untuk cuci mata*" ('de ogen te wassen', dit wil zoveel zeggen als je verlekken aan iets met een bijzondere uitstraling). 's Avonds probeert Iwan zijn nieuwe keyboard uit. Hij laat het keyboard nog in het plastic. Ik vraag of hij van plan is om het ding altijd in plastic te houden. Iwan antwoordt half lachend van niet, maar hij wacht op een speciale gelegenheid om het keyboard uit het plastic te halen.

Een andere keer ga ik met Iwan en Erwin 's avonds naar Mall Ambassador. Deze *mall* op de hoek van de Jl. Rasuna Said en de Jl. Satrio profileert zich als een nieuw centrum voor technologie. Er zijn veel computerwinkels en internetcafés. Een tentoonstelling van mobiele telefoons in de grote hal wordt zojuist afgebroken als we aankomen. Iwan en Erwin kijken vooral naar accessoires zoals doorzichtige keyboards (al heeft Iwan er zojuist een gekocht), grappige muizen in allerlei vormen, gekleurde floppy's, webcams, enzovoorts. Opgewonden wijzen ze elkaar op de nieuwe snuffjes. Computerwinkels spelen in op deze voorliefde door hun etalages vrijwel uitsluitend met accessoires te vullen.

Op een avond gaan we met een hele groep *anak kos* (kosthuisbewoners) naar het BiruNet, een *warnet* vlakbij de economische hogeschool Perbanas. We blijven er tot diep in de nacht. Iwan en Erwin hebben onmiddellijk een eigen *wallpaper* gemaakt voor de computer waar ze achter zitten. Iwan heeft er een gemaakt met heel groot zijn eigen naam in allerlei kleuren.

Nieuwe technologie maakt onderdeel uit van een moderne *lifestyle*. Het *lifestyle* magazine *Néo*- bespreekt in een artikel de nieuwste palmtop computers. Termen als *mutakhir* (modern) en *canggih* (geavanceerd) omschrijven de uitstraling van technologische producten. De bijbehorende [foto](#) is een goed voorbeeld van de manier waarop *hightech* appelleert aan een hedendaags gevoel van esthetiek. Niet langer is technologie een onbegrijpelijke hoop draden en schroeven, weggestopt in een ondoorzichtige doos. De half doorschijnende kunststoffen behuizingen in zachte kleuren van de palmtops op deze foto, in eenzelfde stijl als de bekende Apple I-Macs computers, roepen nieuwsgierigheid op naar het mysterie van de techniek die er in zit.

Een andere reden waarom nieuwe informatietechnologie en 'individuele moderniteit' goed samengaan is dat jongeren deze technologie gebruiken voor recreatie. Vrije tijd past bij een moderne *lifestyle* en hedendaagse informatietechnologie zoals de computer is de allernieuwste vorm van tijdverdrijf. "De Indonesische jeugd is snel verveeld", kreeg ik vaak te horen ¹. Huisgenoot Anton noemde chatten *iseng-iseng*, hetgeen zoiets betekent als 'de tijd doden'. Eerder had Thessa, een vriendin van een andere huisgenoot, mij al een mailtje gestuurd waarin ze schreef dat ze aan het "iseng-iseng" was. Een tochtje naar een *warnet* wordt aangeduid met de term *main internet*. Het woord *main* betekent 'spelen' en komt ook voor in een uitdrukking als *main ke rumah saya*, waarmee iemand bedoelt "kom gezellig langs bij mij

¹ *Anak Indonesia cepat bosan.*

thuis een beetje hangen en kletsen". Vermaak dus. Computers en internet zijn nieuwe vormen van entertainment. De computer als hobby is helemaal van deze tijd: spelletjes spelen, karaoke, VCD's kijken, chatten, een beetje surfen, MP3-liedjes luisteren. De oorspronkelijke betekenis van het woord *computer* is van 'rekenmachine' via 'veredelde typemachine' steeds meer verschoven in de richting van 'entertainment unit'.

Huisgenoot Ocep gaat een nieuwe computer kopen. "Voor mijn eindpaper van de studie", verklaart hij zonder al te veel overtuiging. Hierna is hij dagenlang onafgebroken bezig op zijn kamer met *wallpapers* maken, *screensavers* installeren, lettertypes en muisiconen instellen, en MP3-liedjes kopiëren van huisgenoten. Ocep is student aan de economische hogeschool Perbanas en lid van Forkot, de radicale studentenorganisatie. Zijn idool is Ché Guevarra. Van een enkel plaatje van Ché heeft Ocep allerlei verschillende versies gemaakt die hij als *wallpaper* kan gebruiken. Hij kwam eens mijn kamer inlopen en zag de doorzichtige muis die ik in Singapore heb gekocht ². Hij was er meteen verrukt van: "Wah, als ik dat had geweten dan had ik je geld meegegeven om er in Singapore ook eentje voor mij te kopen!". Een paar weken later zie ik dat Ocep ook een doorzichtige muis heeft gevonden, ter vervanging van zijn standaard witte muis.

Met Emmy en haar vriendinnen ben ik een dagje meegeweest naar de *Universitas Indonesia*. In de nabijheid van deze universiteit in het zuiden van de stad wemelt het van de *warnet*. Eén ervan heeft een uithangdoek aan de gevel bevestigd: "*Be Here or Be Behind*". Emmy vertelt ze allemaal al een keer te hebben uitgeprobeerd. Nadat we wat rondgetoerd hebben in de jeep willen de meisjes naar het *warnet* op de campus. Dit is een gigantisch *warnet* met 120 computers. Het is er druk. Jongens en meisjes zitten vaak met z'n tweeën tegelijk achter één computer (meestal 2 jongens of 2 meisjes samen, soms gemengd). Zoals op vrijwel iedere openbare internetplek is ook hier het gratis down te loaden chatprogramma mIRC geïnstalleerd. Een paar uur later, als we weer terugrijden naar de stad, bespreken de meisjes uitgebreid met wie en waarover ze gechat hebben.

Een [krantenadvertentie](#) van de zoekmachine www.catcha.co.id somt allerlei zaken op die je kunt zoeken op het internet: "informatie, vrije tijd, een partner (met een ondeugende afbeelding van twee computermuizen op elkaar),..., sensatie: wat dan ook". De advertentie is er duidelijk op gericht om het internet als meer dan een "pakhuis van informatie" (*gudang informasi*) te presenteren: "Als u slim bent (*jeli*) en handig (*lihai*) in het zoeken, kan het internet tevens een "privé goudmijn" (*tambang emas pribadi*) zijn".

Websites proberen zichzelf onder de aandacht te brengen door bijvoorbeeld *hightech* hebbedingen, zoals mobiele telefoons en elektronische organizers, als lokkertje te verloten onder bezoekers van de site. Voorbeelden zijn de reeds genoemde advertentie van Catcha en deze [flyer](#) van Boleh.net. Ook *warnet* doen mee met deze trend. Veel *warnet* bieden één op de zoveel bezoekers een gratis *prepaid* kaart aan of zelfs een mobiele telefoon.

Computers, mobiele telefoons, *organizers* en andere *hightech* zijn voor een deel prestigieuze consumptieproducten. Informatietechnologie speelt echter niet alleen een rol in het 'uiterlijke vertoon' van individuele *lifestyle*. ICT dient eveneens ter zelfontwikkeling. Jongeren zijn natuurlijk niet alleen maar bezig met hun *image*. Zij hebben ook het gevoel dat leren omgaan met de computer en het internet in deze tijd een noodzakelijk onderdeel is van hun persoonlijke ontwikkeling. Om in deze maatschappij te kunnen slagen is kennis van computers en het internet nodig. Computers vormen de verbinding tussen henzelf en de wereld.

² Halverwege mijn veldwerkperiode moest ik op en neer naar Singapore voor een tweede visumtermijn van 2 maanden.

Bennie van het eettentje op de hoek heeft gisteravond tot 2 uur 's nachts bij Nixon op de kamer zitten computeren. Met grote toewijding heeft hij een officiële brief overgetypt in Microsoft Word. Deze middag vraag ik Bennie waarom hij met computers wil leren omgaan. Hij vertelt dat hij op de middelbare school al met computers heeft leren werken maar sindsdien nooit meer achter het toetsenbord heeft gezeten. "Ik ben geïnteresseerd in de ontwikkelingen van de moderne technologie, ik wil niet achterblijven", zegt Bennie. Even later brengt hij naar voren dat Indonesië binnenkort de vrije wereldmarkt (*pasar bebas dunia*) opgaat. Hij ziet dit als iets zeer positiefs. Hij is ervan overtuigd dat Indonesië hierdoor mee zal kunnen komen met de ontwikkelingen en vooruit zal gaan ("*saya pasti Indonesia akan maju*"). Indonesië zal zich kunnen aansluiten bij andere landen en kunnen concurreren op de vrije wereldmarkt.

Huisgenoot Anto heb ik laatst op zijn verzoek meegenomen naar Q-Net voor een e-mailadres bij Hotmail. Deze middag zit hij in mijn InfoKomputer te lezen. Ik vraag waarom. Hij antwoordt dat hij nog 'maagd' (*prawan*) is op computergebied. Hij wil leren over computers omdat hij denkt dat computers heel belangrijk zijn. Hij is ook heel geïnteresseerd in het internet. Uit zichzelf stelt hij voor om vanavond naar een *warnet* te gaan. Normaal gesproken is Anto tamelijk passief en straalt hij weinig ondernemingslust uit. Enkele weken later moet hij een voordracht houden voor de cursus Engels die hij volgt. Het onderwerp: internet. In zijn spreekbeurt benadrukt Anto het 'globale' karakter van het internet. "*The internet will be used now and in the future, because it contains global information*", schrijft hij in zijn *summary*. Dit idee waarbij computers en internet de schakel vormen met de rest van de wereld, zien we terug in de gemeenschappen op het net.

virtual communities: gemeenschappen op het net

Moderniteit op algemeen niveau heeft betrekking op de economische, infrastructurele en mentale ontwikkeling van een land en de mate van maatschappelijke welvaart, gelijkheid en rechtvaardigheid. Een kernwoord in dit algemene begrip van moderniteit is gemeenschap (*community*). Soekarno probeert een gevoel van nationale eenheid en gemeenschappelijkheid te verwezenlijken. Hij legt daarbij de nadruk op de ideologische kant van ontwikkeling. Het motto van de Indonesische staat is *Bhinneka Tunggal Ika*, eenheid in verscheidenheid. Het gebruik van dergelijke Sanskrietische woorden moet gevoelens oproepen van nationale trots en bewustzijn van de rijke historie van Indonesië. Een veelgebruikte aanduiding van Indonesië is het allesomvattende '*Tanah Air Kita*' ('ons land en water'), de Indonesische variant op het *heimat* gevoel³. Middels ideeën als *nasakom*, een politiek verbond tussen nationalisten, de religieuze hoek en communisten, en het cultiveren van 'typisch Indonesische begrippen' als *musyawarah* (overleg), *mufakat* (algemene overeenstemming) en *gotong royong* (wederzijdse hulp) probeert Soekarno tegengestelde groeperingen te verenigen binnen een politieke en nationale eenheid. Zijn opvolger Soeharto daarentegen legt meer nadruk op de economische kant van de vooruitgang. Onder zijn bewind ontstaan gemeenschappen van 'nieuwe rijken' (*orang kaya baru*: Van Leeuwen 1997). Zij vormen de toplaag van de Indonesische maatschappij. Door te dringen tot deze gemeenschap met zijn prestigieuze levensstijl is het droombeeld van vele Indonesiërs daaronder. De *reformasi* brengt een verschuiving teweeg waarbij het 'vertoon' van de consumptieve invulling van moderniteit meer en meer plaatsmaakt voor het vooruitgangsidee van een informatiemaatschappij gebaseerd op kennis en verdienste. Prestigieuze *lifestyle* als summum van ontwikkeling maakt

³ Zie voor een analyse van de wijze waarop Indonesië als nationale staat is verbeeld Benedict Anderson's *Verbeelde Gemeenschappen* (1991 p. 106-110; p.126).

plaats voor een meer gemeenschappelijke benadering van ontwikkeling en vooruitgang. Gemeenschappen *online* vormen de nieuwe 'kenniselite'. Zij zijn de bevoorrechte groep mensen met de middelen en vooral de *know how* om gebruik te maken van de nieuwe informatietechnologie en zo de toekomst van het land vorm te geven.

In het volgende gedeelte zal ik de volgende vragen aan de orde stellen. Op welke manieren creëren de leden van deze groepen een gevoel van gemeenschap? Welke bijdrage kunnen deze gemeenschappen leveren aan de invulling van het ontwikkelingsbegrip? Er bestaat niet één enkele grote gemeenschap van Indonesische internetgebruikers maar heel veel verschillende groepjes. Soms delen zij eenzelfde interesse. Meestal bestaan ze uit gebruikers die simpelweg op hetzelfde moment op dezelfde 'plaats' zijn. Hoewel Indonesische *online* gemeenschappen steeds hechter worden en zich steeds specifiekere vormen rond bepaalde gedeelde interesses, kenmerken ze zich vanwege de nieuwigheid van het medium en het nog altijd kleine aantal gebruikers voornamelijk door tamelijk gemêleerde en losse verbanden. Ondanks die diversiteit en dynamiek zijn er een aantal algemene observaties te maken bij Indonesische virtuele gemeenschappen⁴.

taal en sociale interactie

Bepaalde kenmerken van moderniteit die ik besproken heb in hoofdstuk 2 komen terug in de manier waarop mensen *online* met elkaar omgaan. Een gestructureerde manier van sociale omgang op het net is een van de peilers van virtuele gemeenschappen. We hebben gezien hoe belangrijk *bergaul* ('trendy socializen') is voor de mensen die zich rekenen tot de moderne voorhoede. Ook op het net is het taalgebruik en de manier van sociale interactie vaak *gaul*. Dat houdt onder meer in dat mensen *gaul* woorden gebruiken en op typisch Jakartaanse wijze verbuigen. Speciaal aan het *bahasa gaul* (de taal van het *gaul*) op het net is bovendien dat de woorden vaak op een afwijkende manier worden opgeschreven. Vooral de chattende *anak gaul* (jongeren) zijn zeer bedreven in het op schrift stellen van hun spreektaal. Normaal gesproken is jongerentaal spreektaal. Kranten en andere 'officiële' media schrijven *gaul*-woorden zoals dat logischerwijs volgens de regels van het *bahasa Indonesia* zou moeten. Bovendien drukken de reguliere media deze woorden meestal af in *italics* om aan te geven dat het onofficiële woorden zijn. Het medium internet maakt het noodzakelijk een schriftelijke variant te gebruiken. Het belangrijkste kenmerk van dit geschreven *bahasa gaul* op het net is dat de gangbare woorden juist níet zo worden opgeschreven zoals je ze zou verwachten. Enkele voorbeelden: het woord *gue* ('ik', officieel Indonesisch: *saya*) heeft als variant *gua* en *guo*; *lu* ('jij', Ind.: *kamu*) heeft als geschreven varianten *luu*, *lhu*, *loe*, *lho*; je schrijft *gile bener* in plaats van *gila benar* ('echt mal' of 'wauw, stoer!'); een kreet als *apa'an sih* ('wat is dit nu weer' of 'wat gebeurt er') heeft als schrijfvariant *apaan sigh*, waarbij *sigh* de *gaul*-manier is om *sih* te schrijven door de toevoeging van een schijnbaar onlogische harde klank zoals een c,

⁴ Essentieel in het begrip gemeenschap is dat een individu zich betrokken voelt bij een groter geheel en dat het grotere geheel een individu erkent als één van hen. Noodzakelijk hiervoor is het delen van iets overeenkomstigs: een geloofsovertuiging, een etnische achtergrond, een interessegebied, een taal, een gevoel van gelijktijdigheid, etc. Verder kent een gemeenschap meestal een proces van toetreding, waarbij het aspirant-lid zijn lidmaatschap moet 'verdienen'. Dit neemt tijd in beslag. Bovenstaande punten zijn redenen waarom vier maanden veldwerk in mijn geval te kort is geweest om werkelijk 'lid' te worden van een Indonesische *online* gemeenschap. Ik heb niet het gevoel dat ik het klassiek-antropologische ideaal echt bereikt heb om deel uit te gaan maken van de gemeenschap die je onderzoekt en te participeren in hun bezigheden. Ik vind dit ook niet zo'n punt. Gemeenschappen *online* zijn nu eenmaal niet zo duidelijk en vast als 'echte' gemeenschappen. Als mede-internetgebruiker en jongere voelde ik me toch wel een beetje verbonden. Maar dit verklaart wel waarom de volgende passages over Indonesische gemeenschappen naar de smaak van antropologen misschien een wat algemeen karakter hebben.

g of een k; zo is *yach donk* dus weer net wat toffer dan *ya dong* ('ja, zeker!') en *nich* de hipperre schrijfwijze van *nih* dat weer de vergaude versie is van *ini* ('hier' of 'deze').

Daarnaast gebruiken jongeren op het net veel Engelse termen. Deze termen behoren tot de universele *netspeak* die gangbaar is onder de gebruikers van nieuwsgroepen en chatboxen. Een krantje dat speciaal voor de Indonesische 'netter' wordt uitgegeven door de website www.natnit.net publiceert een [woordenlijst](#) die je uit kunt knippen met de meest voorkomende '*emoticons*' en afkortingen ⁵. Dit is absoluut noodzakelijke kennis voor iemand die mee wil doen met de discussie en niet voor *newbie* (groentje) versleten wil worden. Termen en afkortingen als RTFM! (*read the fucking manual*), ROTFL (*rolling on the floor laughing*), enzovoorts, fungeren als scheidslijn tussen zij die behoren tot de ingewijden en zij die onwetend zijn.

Naast een apart taalgebruik zijn ook de ongeschreven regels van het *bergaul* van toepassing op de communicatie op het internet. Dat wil zeggen: wees ad rem, hou het licht en gemakkelijk, snijd de juiste onderwerpen aan, gebruik je gevoel voor humor, denk om je zelfpresentatie. Als leidraad voor sociale interactie geldt bovendien de zogeheten universele 'netiquette'. Dit zijn bepaalde afspraken om met elkaar om te gaan op het net. Heel kort gezegd komen de regeltjes van de netiquette neer op: wees beleefd en doe *online* niets dat je in het echte leven ook niet zou doen.

Zo is het ook op het internet belangrijk om te weten met wie je te maken hebt (al is het natuurlijk regelmatig een punt van twijfel of de ander daadwerkelijk diegene is voor wie hij of zij zich uitgeeft). Wanneer mensen contact met elkaar zoeken tijdens het chatten, is het gebruikelijk om eerst een simpele groet (*Hi!* of *Hello*) uit te wisselen, al dan niet vergezeld van een *smiley* ☺ om je goede bedoelingen duidelijk te maken. Vervolgens is de eerste vraag meestal "*A/S/L pls?*" (*agelsex/location please*). Vaak volgen er nog enkele vragen om elkaar wat beter te leren kennen. De meeste *chatters* kiezen een *nick* (de gebruikersnaam waarmee je inlogt) die iets vertelt over henzelf. Vaak begint de *nick* van een meisje met CE_ (afkorting van *cewek* = meisje) of eindigt op_GIRL. Bij de jongens is dat CO_ (*cowok* = jongen) of _BOY.

Het internet is een medium dat een directere manier van communiceren mogelijk maakt en grotere individuele vrijheid biedt dan het echte leven. De omgangsregels uit het 'echte leven' bestaan ook *online*, zij het met wat meer speling. Op het internet kunnen meisjes zonder problemen spreken met vreemden, hetgeen normalerwijs geldt als een beetje ongepast. Tegelijkertijd levert dit het internet de reputatie op van een 'ondeugende' plek, of voor sommigen zelfs een poel van verderf. Novi, een vrouwelijke collega van Stanly van het WTC die ook vaak na het werk in het Q-Net komt, vertelde mij eens dat ze het internet vooral gebruikt om te chatten. "Maar wel alleen met bekenden", voegde ze er snel aan toe, "want er zijn veel dubieuze types op het net die vrouwen lastig vallen". Dit dubieuze imago van het net komt ook door de openlijke verkrijgbaarheid van porno. Mensen weten dat er via het internet makkelijk aan te komen is. Porno op het net is populair. Jongerenblaadjes zoals TOP publiceren bijvoorbeeld artikelen over *cybersex*, of over al dan niet gefingeerde naaktfoto's van bekende artiesten die in omloop zijn op het web, compleet met links naar de betreffende sites ⁶.

Hoewel vrijwel iedere Indonesische internetgebruiker het erover eens is dat de normen en waarden *online* wat losser zijn dan in het echte leven betekent dit niet dat je zomaar alles kunt doen. Met Nixon ging ik op een middag naar een pas geopend *warnet* bij ons in de wijk

⁵ *Emoticons* zijn tekens die je kunt maken met je toetsenbord om bepaalde emoties mee weer te geven. De meest bekende emoticon is de *smiley* ☺.

⁶ TOP maart 2000 p. 14-23.

zitten chatten. Achter elkaar begon Nixon nieuwe windowtjes te openen ⁷. Hij zocht contact met meisjes die hij uitzocht op hun aantrekkelijke *nick*, zoals *ce_cakep* (knap meisje), *ce_keren* (gaaf meisje), *ce_cari_co* (meisje zoekt jongen) of *ce_nakal* (ondeugend meisje). Op een gegeven moment kreeg hij antwoord terug van één van de meisjes. Na enkele introductievragen vroeg hij wel erg *to the point* of ze het al eens had gedaan ("*sudah ML?*" = 'make love'). Resoluut nam het meisje afscheid. "Van dat soort vragen hou ik niet" zei ze. Hoe snel Nixon ook was met het aanbieden van verontschuldiging, hij had het verpest en leek daar oprecht wat beschaamd onder.

Ook Elnar vertelt dat ze hier niet van gediend is. Elnar is een meisje van 23 dat ik op een feestje heb leren kennen. Ze zegt een enthousiast internetgebruiker te zijn en vooral veel te chatten. Ze houdt ervan om met anderen in contact te komen, het leven van anderen te leren kennen. Dat doet ze via chatten en niet in het echte leven omdat ze niet de tijd en de gelegenheid heeft om met bepaalde mensen in contact te komen. Daarmee bedoelt ze vooral buitenlanders, jongens wel te verstaan ("*cowok dong!*" zegt ze ondeugend). Ze kiest chatpartners uit op hun *nick*. Ze houdt ervan om een beetje te spelen met de bestaande grenzen van fatsoen door verleidende vragen (*pertanyaan menggoda*) te stellen. Iemand met de *nick* SEXYBOY vraagt ze bijvoorbeeld "hoe sexy ben je dan wel?". Maar ze houdt er niet van om *sayang* (schatje), *baby* of *sweetie* genoemd worden, ook al is het een grap.

Elnar erkent dat de omgangsregels op het internet een stuk vrijer zijn dan in het echte leven. "Ga weg, je stoort me" zegt ze soms tegen een meisje als ze geen zin heeft om met haar te chatten. Meestal begint ze met enkele algemene vragen zoals "wat voor werk doe je?", "waar woon je?". Vervolgens wordt het wat specifieker zoals "wat is je levensfilosofie?". Ze zoekt graag naar meningen en schuwt kritiek niet. Afhankelijk van haar bui en met wie ze aan het praten is, kan Elnar soms best wel persoonlijk worden en emotionele dingen bespreken. Daar hoeft voor haar helemaal geen *face-to-face* contact voor te bestaan. Integendeel: "*saya lebih bebas di internet*" (ik ben vrijer op het internet). Taal is volgens Elnar meestal geen barrière. De ander is vaak ook geen *native speaker* van het Engels. Het internet is voor haar half serieus, half entertainment. Ze heeft al eens iemand via het internet ontmoet in het echt. Een Australiër. Het eerste contact werd gelegd met chatten, vervolgens via e-mail, toen de telefoon en uiteindelijk in levende lijve. Best eng vond Elnar dat. Gelukkig hadden ze van tevoren de afspraak gemaakt dat het alleen voor de vriendschap was.

Communiceren via het internet, en in het bijzonder chatten, kun je zien als een nieuwe manier van *bergaul*. Enerzijds is het licht en sociaal. Het is een makkelijke en spontane manier om met anderen kennis te maken. De juiste woorden en uitdrukkingen kennen, op creatieve en vernieuwende wijze spelen met taal, jezelf presenteren en een bepaalde stijl overdragen, up-to-date en interessant zijn: al deze kenmerken van *gaul* vinden we terug in de manier waarop jongeren het internet gebruiken. Tegelijkertijd heeft het een onderliggend

⁷ Je hebt twee manieren om te chatten. De simpelste manier is in te loggen op een website die de mogelijkheid tot chatten biedt. Deze site zelf zorgt dan voor een *client*, een hulpprogramma om *in real time* (tegelijkertijd) in verbinding te staan met andere mensen die deze site bezoeken. Meer mogelijkheden biedt het gebruik van een lokale *client*, een chatprogramma dat op je eigen computer draait, zoals het gratis down te loaden mIRC. Met dit programma kun je direct verbinding maken met één van de vele IRC *servers*. Een *server* is de computer die jou verbindt met andere gebruikers. Voor de snelheid kies je een *server* die een beetje in je eigen regio staat. In Indonesië is dat vaak een Australische *server*. Vervolgens kies je een *channel*, een specifiek kanaal waarop je samen met een aantal mensen gelijktijdig kunt praten. Je krijgt een overzicht van alle *nicks*, de schuilnamen waaronder de andere chatters zijn ingelogd op dat kanaal. Je kunt meedoen in de groepsdiscussie. Meestal is dat erg warrig en wordt je stug genegeerd tenzij je een bekende bent. Je kunt ook met iemand persoonlijk contact zoeken. Door een *nick* te selecteren open je een klein nieuw windowtje waarin je boodschappen kunt typen die direct naar die persoon gaan.

motief, namelijk het leggen van contacten en het bouwen aan je eigen netwerk. Het internet is natuurlijk bij uitstek een netwerkomgeving. Jij kiest zelf waar je bent, als wie of wat je je voordoet en met wie je praat. Contact maken is veel makkelijker dan in het echte leven omdat het op jouw voorwaarden gebeurt.

plaats

Naast een eigen taal en gestructureerde manieren van sociale interactie, is een ander kenmerk van *online* gemeenschappen de factor plaats. Waar mensen met elkaar communiceren kan een gevoel van gemeenschap ontstaan. Een voorwaarde is een gedeeld eigen 'territorium'. Zo kunnen mensen die elkaar geregeld tegenkomen op een gegeven moment 'bekenden' van elkaar worden. In het futurologische discours over internet en de informatiemaatschappij wordt de rol van fysieke plaatsen soms onderschat of zelfs afgeschreven, omdat nieuwe technologie je in staat stelt om overal en altijd te communiceren. Dat is natuurlijk niet waar. Sterker nog, ook *online* is de beleving van plaats van belang.

Een vergelijking tussen het internet en de stad is snel gemaakt ⁸. Net als een stad is het internet voor de nieuwkomer groot, chaotisch en divers. Gaandeweg creëert de bewoner zijn eigen plekken. Bewoners maken een stad kleiner en overzichtelijker. Net als bewoners van een stad bakenen 'netters' zekere gebieden af als 'bekend' en 'van mij'. Er bestaan bepaalde knooppunten, 'marktplaatsen' of fora, die fungeren als verzamelpunt voor 'bewoners'. Dit zijn de plekken waar zij zich thuis gaan voelen, met anderen omgaan en een gevoel van gemeenschap creëren. Plaats is verbonden met ideeën over moderniteit. Zoals Jakarta het tastbare centrum is van moderniteit in de echte wereld (*dunia nyata*), waarbinnen bepaalde plekken fungeren als knooppunten voor diegenen die zich rekenen tot de moderne urbane gemeenschap, zo zijn er ook in de virtuele wereld (*dunia maya*) bepaalde centra aan te wijzen van moderne *lifestyle* (*gaya hidup moderen*). Dit soort plekken zijn *chatrooms*, mailinglists, *bulletinboards* (prikborden) en bepaalde websites.

Detik.com is een van de hipper websites van Indonesië. Astaga.com schiet snel omhoog als dé plek om te zijn. Een ander trefpunt van online gemeenschappen is KaféGaul. Wat bieden deze plekken? In de eerste plaats vind je er de allernieuwste nieuwtjes en de allerlaatste informatie. Nieuws wordt hier nog dampend en stomend opgedist. Daardoor is het bijna alsof je er zelf bij bent. Verder bieden deze websites diensten zoals gratis e-mail. Mensen gaan naar deze plaats om hun postbus te legen met hun persoonlijke correspondentie, hun vertrouwelijke brieven, hun contact met vrienden, met familie overzee. Ze gaan er graag naartoe en kijken vaak ook nog even rond. Websites hebben er natuurlijk belang bij om de ontwikkeling van gemeenschappen aan te moedigen. De grotere websites bieden daarom ook de mogelijkheid om met mensen te kletsen, boodschappen achter te laten op prikboards, adviezen te vragen over van alles en nog wat. Zowel aan andere bezoekers van die site als aan speciale redactieleden. Zo heeft Detik.com de bekende TV-dokter Lulu Kamal weten te strikken om bezoekers van de site met medische adviezen terzijde te staan.

tijd

Een derde kenmerk van *virtual communities* is de factor tijd. Wanneer mensen geregeld contact met elkaar hebben kan een beleving van gelijktijdigheid en gemeenschappelijkheid ontstaan. Bij *real time* toepassingen zoals IRC (chatten) en ICQ (een programmaatje waarmee

⁸ Eén van de eerste internetproviders in Nederland heette [De Digitale Stad](http://DeDigitaleStad) en was uit een soort idealisme opgezet over de mogelijkheden die het internet kon bieden voor de vorming van nieuwe gemeenschappen. De oude startpagina van De Digitale Stad leek op een stadsplattegrond met een aparte topografie voor bewoners en toeristen, een marktplein/forum, bibliotheek, gemeentehuis, etc.

je kunt zien of één van je kennissen *online* is) kies je er beiden voor om op hetzelfde moment met elkaar te praten. Ook bij andere vormen van communicatie die niet per sé in *real time* verlopen, zoals prikborden, mailinglists en e-mail, is er op een bepaalde manier sprake van 'gelijktijdigheid'. Indonesische internetgebruikers behoren allen tot de groep mensen die bij de tijd is. Zij kunnen overweg met de computer. Zij weten waarvoor een muis dient, hoe je moet e-mailen, waar afkortingen als WWW, HTML en IRC voor staan, wie Bill Gates is, wat termen als *booten*, *server*, software en *crash* betekenen.

Op de website van Detik.com verschijnen in de eerste maanden van 2000 verscheidene prikborden onder de naam *cybercanda* ('cybergrappen') met onderwerpen als:

[Als Bill Gates minister van onderzoek en technologie wordt.](#)

[Als alle bedrijven E-Business worden.](#)

[Als Gus Dur commissaris van een Dot-Com bedrijf wordt.](#)

[Wiranto en Windows 2000.](#)

[Als de lonen van ambtenaren zouden stijgen.](#)

Bezoekers van Detik.com mogen korte reacties posten op deze *bulletinboards*. Aangezien al deze *topics* toespelingen zijn op actuele gebeurtenissen in Indonesië van het moment, levert dit vaak zeer gevatte commentaren op.

De *topic* "als Bill Gates minister van onderzoek en technologie (*Ristek*) zou worden" verwijst naar het voornemen van president Gus Dur om enkele ministers uit zijn kabinet te vervangen omdat ze niet meewerken aan zijn beleid. Enkele *postings* hierop zijn:

- Oei, da's gevaarlijk! Alle massagraven van slachtoffers van speciale legeroperaties in Aceh en Oost-Timor zullen worden *ge-Empty Recycle Bin*-ned. (18/2/2000) Ide: Chan AM.
- Mensen die nog met Netscape werken zullen iedere keer bij het internetten worden getroffen door een bij wet bepaalde *Illegal Operation*. (16/2/2000) Ide: olefina.
- Er zal een nieuwe partij opgericht worden met de naam Partai Linux Perjuangan⁹ (5/2/2000) Ide: h3n.
- Republiek Indonesië zal van naam veranderen in Republiek Windonesië. (5/2/2000) Ide: Herry S Nugroho.
- Dan zal Gus Dur alleen maar een *Drag & Drop* hoeven uitvoeren voor de *reshuffle* van zijn kabinet. (3/2/2000) Ide: mbugusi.
- Het ministerie van *Ristek* zal een hoop chauffeurs nodig hebben, want ieder nieuw toegevoegd apparaat heeft een eigen '*driver*' nodig. (31/1/2000) Ide: Ami.
- Omdat er nog teveel *bugs* zijn zal *Indonesia Baru* [= 'het Nieuwe Indonesië'] vervangen worden door *Indonesia 2000 build 146A*. (26/1/2000) Ide: erelye.

Naar aanleiding van het [interview](#) met de baas van Intel Asia Martin Geh waarin hij stelt dat

⁹ 'Partij van de strijdende Linux', een verwijzing naar de PDI-P (*Partai Demokrasi Indonesia-Perjuangan*, een verboden afsplitsing van één van de twee symbolische oppositiepartijen onder Soeharto) en het steeds populairder wordende *operating system* Linux, dat een bedreiging vormt voor de monopoliepositie van Microsoft Windows.

in de toekomst alle bedrijven *e-business* zullen worden, is de *topic* "als alle bedrijven *E-Business* worden" gezet. Enkele reacties zijn:

- Er zullen zoveel nieuwe woorden beginnen met een 'e-' dat het nieuwe woordenboek voor 99% gevuld zal zijn met woorden die beginnen met de letter 'e'. (14/3/2000) Ide: Pempekplg.
- Er zullen nieuwe onderzoeksobjecten zijn en journalistieke verslagen die tot de verbeelding spreken: een vervreemde bevolking, *uncivilized*, *alienated*, omdat ze niet via het internet kunnen kopen. (14/3/2000) Ide: ys yes.
- De oorlog van onze landgenoten in Ambon, Halmahera, Aceh, etc. wordt virtueel uitgevochten, als *multiplayer* spel, en de kopstukken van het GAM¹⁰ hoeven zich niet meer in het oerwoud te verstoppen maar kunnen thuis gewoon achter hun PC-tjes zitten. (5/3/2000) Ide: ARI.

Bij het prikbord "Wiranto en Windows 2000" luidt de introductie "zoals Windows 2000 een veelbesproken onderwerp is in de IT wereld, zo is er in de politiek op het moment één naam punt van overleg: generaal Wiranto¹¹. Wat is de overeenkomst tussen Wiranto en Windows 2000?" Een paar *postings*:

- Als Gus Dur een computer uitschakelt die draait op Windows 2000, verschijnt de tekst op het scherm: "*It is save now to turn Wiranto down*". (24/2/2000) Ide: creepy.
- **Windows:** *This program has performed illegal operation and will be shutdown. If problem persists, contact the vendor.* **Wiranto:** *This general has performed illegal operation and has been resigned. If problem persists, contact International Human Right Court.* (24/2/2000) Ide: Kariage.
- In Windows moet dat wat crasht *ge-troubleshoot* worden. Van Wiranto moet datgene wat *trouble* veroorzaakt *ge-crasht* en *ge-shoot* worden. (20/2/2000) Ide: Jeson.

Gus Dur komt met het plan om de salarissen van ambtenaren flink te verhogen om corruptie tegen te gaan. "Als de salarissen van ambtenaren stijgen" ontlokt de volgende commentaren:

- De ambtenaren zullen allemaal hun eigen server hebben en zich bezighouden met het *hacken* van elkaars computer. Hun favoriete mikpunten zullen de websites zijn van ICW [[Indonesia Corruption Watch](#)], Komnas HAM [[nationale mensenrechtencommissie](#)], etc. (25/1/2000) Ide: FIZBOY.
- Uw aspiraties en initiatieven zullen stranden in: ...*Site found...Waiting for Reply...Waiting for Reply...Waiting for Reply...* (24/1/2000) Ide: uhills.

Een andere pagina op Detik.com onder de naam [51 FAQ](#) (*frequently asked questions*, door Detik '*Frequently ngAnyelke Questions*' = 'vaak irritante vragen' gedubt) is een verzameling grappen die te maken hebben met computers en het internet. Enkele voorbeelden:

- **Wat is het verschil tussen *bahasa* [=taal] Java en *bahasa Jawa*?** Van allebei denkt men

¹⁰ GAM (*Gerakan Atjeh Merdeka*) = beweging voor de vrijheid van Aceh.

¹¹ Generaal Wiranto was opperbevelhebber van de Indonesische strijdkrachten ten tijde van Soeharto en de *reformasi*. Zijn optreden in oost-Timor en Aceh heeft op een gegeven moment nogal wat kritiek gekregen in verband met misdragingen door soldaten en schendingen van mensenrechten. Uiteindelijk is hij ontslagen door Gus Dur.

dat het officiële talen zijn. Java wordt door internetprogrammeurs als officiële taal gezien. Het Javaans wordt door de politici van Indonesië als officiële taal beschouwd ¹².

- **Waarom verdwijnen plaatjes van politieke activisten die ik gedownload heb zo vaak van mijn harde schijf, hoewel ik ze niet heb weggegooid?** Hmm ... wat voor Intel zei je dat er in je computer zit ¹³?
- **Wat is de connectie tussen Internet en het aftreden van Soeharto?** *Well ...* ik denk dat er geen duidelijke oorzaak-gevolg is. De twee verschillen heel erg: met Internet wil iedereen altijd maar connecties maken, terwijl mensen zich veel moeite getroosten om aanwijzingen van hun connectie met Soeharto kwijt te raken sinds zijn aftreden.
- **Welke gevolgen heeft het als ik mijn kinderen cookies ¹⁴ geef?** Wanneer ze hun 15de verjaardag vieren zullen ze zo'n 18 Gb aan *junk email* gekregen hebben.

Nog een [grappige site](#) van Detik is die waar ze allerlei denkbeeldige nieuwsitems brengen uit het jaar 2009. De rollen in de wereld zijn tegen die tijd precies omgedraaid:

- Donderdag 30/12/2009 15:50 WIB
Bill Gates : It's all over!
Microsoft wordt gekocht door Pertamina ¹⁵.
De beslissing van Pertamina om 100% aandelen van Microsoft te kopen schokt de wereld. Na het overnemen van tientallen vooraanstaande software- en hardwarebedrijven zoals Lotus/IBM, Adobe, Borland, Yahoo, en Cisco kan Pertamina eindelijk zijn positie opnieuw consolideren als bedrijf nummer één in de wereld voor het vierde achtereenvolgende jaar.
- *presidentiële toespraak:*
Hulplening aan IMF slechts \$1 Miljard
President van de Republiek Indonesië Budiman Sudjatmiko ¹⁶ verduidelijkt wederom dat de regering van Indonesië slechts 1 miljard dollar (1 % BNP 2009) aan hulpbronnen zal toewijzen aan het IMF. Dit wordt veroorzaakt door de jaarlijks groeiende nucleaire begroting.
- *Onlusten zijn moeilijk in te dammen*
De aanvaringen op het IRC kanaal IndonesiaNet blijven maar voortduren. 100 users in één klap disconnected.
De onlusten die ontstaan zijn doordat een bombscript van de ene groep is beantwoord met een granaatscript van de tweede groep, waardoor niet minder dan 100 gebruikers in één klap eraf gegooid zijn. Tot op heden blijft de onenigheid voortduren en naar verluidt zijn al meer dan 50 sites vernield en is het conflict doorgedrongen tot enkele FTP servers.
- **Als gevolg van een overstroming bij Cengkareng ¹⁷:**

¹² Dit grapje verwijst naar de dominantie van Javanen in de politiek van Indonesië en de programmeertaal Java.

¹³ 'Intel' is niet alleen de bekende processorfabrikant maar is ook de gangbare term voor de zeer beruchte binnenlandse veiligheidsdienst die regelmatig mensen deed verdwijnen.

¹⁴ *Cookies* zijn piepkleine pakketjes die door een server op de harde schijf van de bezoeker worden geplaatst (kijk onder Windows maar eens in de map C:\WINDOWS\Cookies) om bijvoorbeeld voorkeursinstellingen of een inlognaam te bewaren. Aangezien deze *cookies* een persoonlijk herkenningnummer krijgen en reeds geplaatste *cookies* weer gelezen kunnen worden door de volgende site waar je naartoe gaat, zien sommigen dit als een bedreiging voor de privacy van de gebruiker.

¹⁵ *Pertamina* is een totaal corrupt en a-dynamisch staatsbedrijf in aardolie.

¹⁶ Budiman is de leider van de PRD (*Partai Rakyat Demokrasi*), een socialistische/communistische partij die onder Soeharto verboden was. Budiman zelf heeft jarenlang in de gevangenis gezeten.

¹⁷ Cengkareng is het vlak aan zee gelegen gebied bij het internationale vliegveld Soekarno-Hatta waar vrijwel ieder jaar in het regenseizoen delen van overstromen.

800 datatransfers zijn uitgesteld, 35% *users* annuleren hun transfers.

- **De Dollar en aandelen**

1 Rp =US\$ 7,250.00.

Deze grappen van Detik illustreren het belang van plaats op het net. Detik.com heeft een beetje een heldenstatus als eerste Indonesische website waar vrije informatie te vinden was. Dit soort gewaagde grappen, vol zelfspot en openlijke kritiek op de overheid, zijn daarom bij uitstek op hun plaats op de site van Detik.com. Bovendien, met een goede grap of snedige opmerking op Detik.com laat je een persoonlijke *mark* achter op een zeer zichtbare en gerespecteerde plek. Het is een virtuele *tag*: 'ik was hier!'.

Ook illustreren de grappen de beleving van 'gelijktijdigheid' die ik hierboven noemde als een kenmerk van de virtuele gemeenschappen. Het zijn actuele grappen over hedendaagse onderwerpen. Je moet echt 'van deze tijd' zijn om ze te snappen. Het is een *entre-nous* van mensen die dezelfde grappen en actualiteiten waarderen. Indonesiërs zijn dol op taalgrappen en *insider*-grappen die blijk geven van 'bij-de-tijd-zijn' en op de hoogte zijn van actuele gebeurtenissen. Door middel van deze nogal specifiek aan technologie gerelateerde grappen met allerlei Engelse termen onderscheiden de grappenmakers zich van de 'onwetenden' en de 'dommen'. Zo creëren zij een 'wij onder elkaar' gevoel: we begrijpen elkaars grappen. Hier vind je soortgenoten die net als jij begrijpen waar de toekomst naartoe gaat en daar een bijdrage aan leveren. Dit meedoen, reageren op elkaar en gezamenlijk bijdragen aan iets, al is het maar een lijst met grappen, is één van de pijlers van gemeenschappelijkheid.

Tenslotte, naast het delen van een taal, sociale omgangsvormen, plaats en gelijktijdigheid is ook het medium internet zélf onderdeel van de beleving van gemeenschap. Het internet verbindt, niet alleen in letterlijke zin, maar ook op symbolisch niveau. Het internet onderscheidt de overwegend jeugdige gebruikers van de generaties boven hen die er een rotzooitje van gemaakt hebben. Het internet verenigt mensen in een nieuwe frisse stroming, *computer literate*, van deze tijd en niet besmet met de zonden van de corrupte oude orde. Gemeenschappen *online* zijn de *avant-garde*, de voorhoede die als eerste gebruik maakt van het nieuwe medium. Aan het inzicht in wat er gaande is en wat gaat komen ontlenen zij morele autoriteit over de toekomst die het land op dient te gaan. Virtuele gemeenschappen maken aanspraak op de status van de nieuwe elite. Een kenniselite gecentreerd rond het vermogen te kunnen omgaan met moderne manieren van informatieverbreiding, met een gemeenschappelijke taal, dezelfde omgangsvormen, een gedeelde interesse in nieuwe techniek en een overeenkomstige visie op de toekomst van het land.

virtuele gemeenschappen en vooruitgang

Zoals eerder opgemerkt: verschillende partijen hebben er baat bij om voorstellingen van *masyarakat digital* (digitale samenleving) en *kommunitas internet* (internetgemeenschap) de wereld in te helpen. In feite verkopen websites twee dingen aan hun adverteerders: een trendy *image* van vooruitstrevendheid en een snel groeiende ideale doelgroep. Websites die hun inkomsten uit reclamegeld halen, proberen middels *branding* (het opzetten van een merknaam) een doelgroep aan zich te binden. Natuurlijk doen internetondernemers hun best om hun website voor te stellen als een gezellige en hechte gemeenschap. Dit beeld lokt andere gebruikers en dat levert weer nieuwe inkomsten op. Die inkomsten (*revenue*) zijn niet alleen concreet in de vorm van reclamegeld, maar ook in de vorm van een betrouwbare en gewilde uitstraling en bekende merknaam. Het is juist dit *image* en de bijbehorende beloften van

gouden bergen op het internet dat de meest waardevolle *revenue* vormt voor websites. Om deze *revenue* te verzilveren willen internetondernemers dan ook vaak zo snel mogelijk de overstap naar de beurs maken of wachten op een overnamesom.

Internetondernemers koesteren hun gemeenschappen als concrete en waardevolle *asset*. Budiono Darsono heeft er als oprichter van het IT bedrijf Agrakom en de grootste website van Indonesië Detik.com belang bij om de ontwikkeling van het medium zo rooskleurig mogelijk voor te stellen. In de toekomst zal Detik.com een "*online dorpsgemeenschap van Indonesiërs*" worden (*perkampungan online orang Indonesia*), zegt Budiono¹⁸. Met klem wijst hij erop dat Detik nu al volledig draait op "reële inkomsten" uit reclame, in tegenstelling tot al die nieuwe websites die met een hoop buitenlands geld binnenkomen en niets anders dan "luchtbellen" verkopen en "*e-commerce* dromen". Budiono kan een triomfantelijk lachtje niet verhullen wanneer hij vertelt over de enorme voorsprong van Detik.com op al die nieuwkomers. Detik heeft, als eerste vrije nieuwsverstrekker in Indonesië, hard gevochten voor de geloofwaardigheid van het medium en krijgt daar nu de *credits* voor.

Toch gaat het te ver om virtuele gemeenschappen af te doen als een strategisch verzinsel van de internetondernemingen, een opgeblazen voorstelling van iets dat in wezen slechts een oppervlakkige vorm is van tijdverdrijf. Een sceptische blik ten aanzien van de wijze waarop ondernemers en semi-wetenschappelijke internetgoeroes voorstellingen van 'virtuele gemeenschappen' produceren, hoeft nog niet automatisch te betekenen dat we die dan maar moeten bestempelen als onbetekenend. We zullen ook moeten kijken naar de beleving van gemeenschap door de gebruikers van het internet.

Daarbij is het ook weer niet zo dat de 'producenten' van het idee virtuele gemeenschap louter economische rationales hebben terwijl de gebruikers die virtuele gemeenschappen 'construeren' er verheven ideologische voorstellingen op na houden¹⁹. Onder beide partijen vind je beide motivaties. De internetondernemers die ik gesproken heb denken niet alleen maar aan hun portemonnee. Het zijn zelf bevlogen internetgebruikers met een visie op de toekomst van het medium en van het land. Onder de gebruikers zijn er verschillende motivaties aan te wijzen waarom zij betrokken zijn bij het internet en deel willen uitmaken van een vorm van gemeenschap op het net.

Communiceren *online* draagt bij aan je zelfontwikkeling. De manier van met elkaar omgaan is assertief. Je kiest je eigen gesprekspartner. Jij hebt het heft in handen. Er is lef voor nodig om een wildvreemde zomaar aan te spreken. Op het net is dit weliswaar makkelijker omdat de ander jou toch niet kan zien, maar toch vereist het een zekere creativiteit en inzet om een goed gesprek te voeren met de beperkte middelen die er zijn. Durf en assertiviteit hebben een plek in de opvattingen over van moderniteit. Passiviteit en angst voor het onbekende zijn kenmerken van diegenen die *kampung* zijn.

Voor Elnar hoort zelfstandigheid en het vormen van eigen meningen en opinies bij het internet. Het internet maakt een hoge mate van individualiteit mogelijk die voorheen veel minder sterk was, vertelt ze. Vroeger bijvoorbeeld werd je persoonlijke mening heel sterk gevormd door je directe omgeving. Je verkreeg je eigen mening via de meningen van anderen.

¹⁸ Bron: [interview](#) met Budiono op 29/4/2000.

¹⁹ Het is een beetje de trend binnen de culturele wetenschappen om de consument meer aandacht te geven dan de producent. De productiezijde wordt meestal beschouwd als een constante rationale: maximale winst maken, hoe dan ook, maakt niet uit waarmee. De consument daarentegen is de 'creatieve constructivist' die op vaak originele wijze een eigen draai geeft aan de starre voorschriften van de producent en het materiële van een 'echte' betekenis voorziet.

Maar nu vorm je veel meer je eigen mening aan de hand van de informatie die je zelf zoekt, "*sendiri, mandiri*" (alleen en zelfstandig). In het echte leven zegt Elnar onder vrienden wel eens "dat weet ik niet" of "daar heb ik geen mening over". Maar wanneer ze *online* is wil ze niet "*primitif sekali*" (erg primitief) lijken. Op het internet wil Elnar overal iets van af lijken te weten en overal een mening over hebben. "*Di Internet, saya tidak mau sound like a fool*" (op het internet wil ik niet als een dwaas klinken), verklaart ze, maar een "*kelihatan intelektual*" (intellectuele uitstraling) hebben en "*pintar sekali*" (heel slim) lijken.

Het gaat echter niet alleen om uitstraling of vertoon, zoals reeds gezegd. Het kunnen omgaan met computers en het internet is een noodzakelijke *asset* voor iemand die van deze tijd wil zijn. Het is een toegevoegde waarde waarmee je je kansen op de arbeidsmarkt vergroot. Valery is de beste vriend van Stanly. Zij hebben met elkaar gemeen dat ze beiden een buitenlandse vader hebben: die van Valery is Russisch. Samen zijn ze vaak te vinden in het Q-Net. Valery is vergeleken met Stanly wat meer op de hoogte van de technische kant van het internet. Hij wil alle facetten van de computer leren kennen, zegt hij. Bij verschillende gratis providers zoals www.freeservers.com en www.unit.myfreeoffice.com heeft hij al webruimte geregistreerd. Hij heeft ook al een eigen website gemaakt op vale.4mg.com. Valery doet dit naar eigen zeggen om informatie over zichzelf te publiceren voor toekomstige werknemers. Hij wil zich presenteren via dit medium om zijn toekomstkansen te vergroten. Dit past in het '*selfmade*' beeld van de informatiemaatschappij: iedereen die met computers kan omgaan en een goed idee heeft kan miljonair worden. Dat is inderdaad precies wat Valery wil. "Ik ga een fortuin maken met computers en *e-commerce*" zegt hij met stelligheid. Momenteel werkt Valery voor Bali Camp, het technologiepark à la Silicon Valley.

Door deel te nemen aan het leven op internet draag je bij aan de ontwikkeling van het land. In de nieuwe visie op vooruitgang dient Indonesië zich te ontwikkelen tot een 'globale informatiemaatschappij'. Kennis en informatie zijn centrale begrippen in deze visie. Door je de beginselen van de informatiemaatschappij eigen te maken en erin te participeren, help je mee aan het groter worden van de poel aan *human resources* waar Indonesië zoveel behoefte aan heeft. De gebruikers van het internet vormen een groeiende groep *computerliterate*s die de burgers van de nieuwe informatiemaatschappij moeten worden. Zij dragen bij aan de verbetering van de infrastructurele voorzieningen op het gebied van communicatie en aan de belangrijke plaats van vrije informatie en kennis in het 'nieuwe Indonesië'.

Tevens zetten zij Indonesië voor de ogen van buitenlanders op de wereldkaart als een beschaafd en geloofwaardig land. Veel buitenlanders vragen aan Elnar hoe Indonesië is, of Indonesië niet heel veel sloppenwijken heeft. Ze voelt vaak dat er een beeld bestaat in het buitenland van Indonesië als een arm en achterlijk land. Elnar probeert dan uit te leggen "het is hier ook modern, wij hebben ook fabrieken, eigen vliegtuigen en internet".

Lidmaatschap van een *online* gemeenschap draagt bij aan de ontwikkeling van het medium internet zelf. Hoe meer mensen meedoen des de beter. Het vertrouwen in het medium internet dient groter te worden. In de eerste plaats zijn het natuurlijk de *e-commerce* en internetondernemers die deze gedachte stimuleren. In een promotiekrantje van de website www.natnit.net staat een afbeelding van een [browseradresbalk](#) met de uitnodigende woorden: **mari://bersama/kita.bangun/internet-indonesia** ("kom laten we samen het internet in Indonesië ontwikkelen"). Pak Budiono van Detik.com meent dat de vorming van *online* gemeenschappen een noodzakelijke voorwaarde is voor het succes van *e-commerce* ondernemingen. Pas wanneer mensen elkaar beginnen te vertrouwen en elkaar positieve verhalen gaan vertellen over de mogelijkheden van het net zal ook het vertrouwen in het

medium toenemen, zegt hij. Het internet moet eerst gesocialiseerd worden ("*harus disosialisasikan*") om succesvol te worden in Indonesië. Pas wanneer een grote groep mensen het internet gaat gebruiken en als noodzakelijk ervaart voor het dagelijkse bestaan, kan het medium aanslaan en daarmee het land omhoog trekken.

Ook onder de gebruikers leeft de wens om het medium vooruit te helpen. Op de website van KafeGaul.com vind je verschillende fora onder de naam *ceritakita* ('onze verhalen'). Onder de rubriek internet is een [prikbord](#) gewijd aan het testen van snelheden van internetverbindingen. Eén van de vaste 'bewoners' (*warga*) van het forum heeft een link geplaatst waar je kunt nagaan hoe snel de verbinding is bij je ISP. Veel reacties gaan over langzame verbindingen. Ene RM_Yoshi_SSH plaatst bijvoorbeeld de opmerking dat de kabelmodemverbindingen van Indosat zo langzaam zijn omdat ze gewoon via een 56k lijn verlopen... "Wanneer kunnen wij toch eens vooruit komen?" roept hij uit en plaatst een *smiley* met knipoog vol zelfspot (*Kapan yah kita bisa maju?*).



Op de Dalnet mailinglist (milis@bawel.or.id) roept iemand met de naam "didith the NetSaint" op om over te stappen van Dalnet naar een andere IRC server. Die is veel sneller en uitgebreider, beweert deze didith in [deze mailing](#) die als *signature*²⁰ de spreuk heeft: "*Chatting is use full if you have a lot friend and experiance*". *Linux Is My Favorite OS*.

De populariteit van het besturingssysteem Linux onder veel Indonesische internetgebruikers is opvallend (zie bijvoorbeeld de sites www.indolinux.com en www.linux.or.id of mailinglists zoals kpili@jakarta.linux.or.id of linux-setup@linux.or.id). Er bestaan opvallende parallellen tussen de gedachte achter Linux, de beeldvorming rond het internet en de geest van de *reformasi*. Linux is een *open source* besturingssysteem gebaseerd op Unix (zoals Windows gebaseerd is op DOS) dat voornamelijk door een nogal los-vast groepje informatica experts in hun vrije tijd ontwikkeld wordt. Via het internet stellen zij het systeem gratis beschikbaar met zogenaamde open broncodes²¹. Dat wil zeggen dat je zelf veranderingen en verbeteringen kunt aanbrengen in programma's en het resultaat weer aan iedereen mag doorgeven. Het systeem wordt zo voortdurend verbeterd en *geupdate*. Iedereen kan eraan meedoen, nieuwe programma's schrijven, bestaande programma's modificeren en weer doorgeven op voorwaarde dat de broncodes voor iedereen beschikbaar blijven. De filosofie achter *open source* software past bij uitstek bij de 'oorspronkelijke' gedachte van het internet: een zelfstandig systeem, niet centraal geleid, door iedereen voor iedereen, niet opgezet vanuit winstoogmerk maar vanuit een 'hogere gedachte'. Die vrijheid en het rebelse *image* spreekt veel Indonesische internetgebruikers aan. Het starre monopolie van Microsoft Windows lijkt op de alleenheerschappij van de *Orde Baru*. Bill Gates is de Soeharto van de computerwereld en Linux is *reformasi*. Ontwikkelaars en gebruikers van Linux helpen niet alleen het systeem vooruit, zij treden tevens toe tot een wereldwijde gemeenschap van mensen die onafhankelijkheid nastreven van 'Micro\$oft' en de vrijheid om zelf te bepalen welke applicaties zij draaien en hoe die eruit zien.

Door lidmaatschap van een virtuele gemeenschap kan een individu zich op één hoogte

²⁰ 'Handtekening' onderaan een e-mail.

²¹ De meeste programma's voor Linux en andere op Unix gebaseerde *open source* besturingssystemen worden verspreid onder de zogeheten GNU GPL (*GNU is Not Unix General Public License*, zie [deze website](#)). Dit is een speciale vorm van copyright, waarbij de gebruiker de expliciete rechten krijgt om een programma te modificeren, te kopiëren en verder te verspreiden, alsmede de verplichting om deze rechten weer door te geven aan de volgende gebruiker (zie [dit voorbeeld](#)). Software onder de *GNU GPL* is gratis en voor iedereen toegankelijk, ook wanneer ze voor systemen onder Windows geschreven zijn, zie bijvoorbeeld www.sourceforge.net.

plaatsen met de gemeenschap van ontwikkelde wereldburgers. Elnar zegt hierover: "Het internet is een land waar mensen inwoner van kunnen worden" (*Internet ada suatu negara di mana orang bisa jadi warga negara*). Voor Elnar betekent het gebruik van het internet lid worden van een nieuwe wereldwijde gemeenschap (*jadi anggota*). De vergelijking die Elnar maakt van *online* gemeenschappen als een vorm van nationaliteit is treffend. Wat Benedict Anderson zegt over nationaliteit als een verbeeld gevoel van gemeenschappelijkheid tussen mensen die elkaar niet persoonlijk kennen en waarschijnlijk ook nooit zullen leren kennen, geldt ook voor de gemeenschappen op het internet. Het gaat er niet om of de 'bewoners' echt iedere dag met elkaar op dezelfde plaats zijn en dezelfde bezigheden en interesses hebben. Het gaat om een verbeeld gevoel van gemeenschappelijkheid met andere internetgebruikers, een gevoel dat gebaseerd is op de beleving van gelijktijdigheid, het delen van dezelfde ruimte, dezelfde omgangsvormen en een overeenkomstige visie op het medium als sleepwagen van vooruitgang.

Natuurlijk kun je de miljoenen gebruikers van het internet wereldwijd als geheel moeilijk één gemeenschap noemen. Ook in Indonesië is er al duidelijk sprake van nichevorming en diversificatie op het net. En voor sommige mensen is het internet niet veel meer dan een functioneel medium zonder al die 'verheven' ideologieën over gemeenschappen. Toch beleeft een aanzienlijk deel van de Indonesische internetgebruikers dit gevoel van gemeenschappelijkheid. Het erbij willen zijn, "to be part of history in the making" (Hidayat 1999: 357-359) is ook bij de ontwikkeling van het internet een belangrijke drijfveer.

Virtuele gemeenschappen fungeren als een overbrugging tussen de individualistische 'consumptieve' opvatting van moderniteit en het gemeenschappelijke 'informatie' denken over moderniteit. Informatietechnologie zoals computers en internet zijn zowel de consumptieartikelen die passen bij een moderne, prestigieuze *lifestyle* als ook de middelen die een rol spelen in het creëren en beleven van gemeenschappelijkheid. Zo draagt informatietechnologie bij aan het huidige project van vooruitgang waarin openheid, gerechtigheid, meedoen met de rest van de wereld, informatie en kennis centraal staan.

Tot nu toe heb ik het voornamelijk gehad over de open verbinding met de wereld die mogelijk is gemaakt door het internet en de connotatie van dit 'globale' medium met moderniteit. Dit is maar één kant van het verhaal. Hoewel het 'globale' en het 'kosmopolitische' veel aantrekkingskracht uitoefent op moderne Indonesiërs, bestaat er duidelijk ook waardering voor 'eigenheid' en 'authenticiteit'. Eerder heb ik gesteld dat het verenigen van deze beide richtingen een van de grootste dilemma's (of uitdagingen) van moderne Indonesiërs is. In het laatste hoofdstuk zal ik bekijken welke plaats ideeën over eigenheid en lokaliteit innemen in het begrip moderniteit. Vervolgens zal ik laten zien hoe het internet tot iets 'eigens' gemaakt wordt.