

NETMETAFORER



Overhal indenom på internettet – om computerne og sproget

Af Carlo Grevy, ph.d., seminarieadjunkt, CVU Sønderjylland

Fagsprog er poetiske. Inden for alle fagområder ser man udvikling i sproget. Metaforerne er nødvendige for at kunne sætte den ny viden og teknologi på en form, så den kan formidles.

Fagbladene i computerbranchen anvender i stort omfang metaforer, metaforer som afspejles i de samme blades reklamer.

Når vi skal tale om et nyt emne eller for eksempel en ny opfindelse, tyr vi ofte til metaforer. Det bogstavelige sprog slår nemlig sjældent til. Vi taler for eksempel om elektrisk *strøm*, at gener kan *spjelses* og om *virus* på pc'en. Metaforer er en overførsel af et ord eller udtryk som vi er fortrolige med, på et nyt område. Selv om vi ofte bruger metaforer på noget som i forvejen er kendt, for eksempel når vi bruger dyremetaphorik om mennesker – *han er en gris, en ørn eller en løve* – er det især når vi skal sætte sprog på noget helt nyt vi bruger metaforerne.

I vores moderne teknologiske samfund finder vi hele tiden ud af noget nyt:

Fagfolk inden for blandt andet teknologiske områder tilegner sig hele tiden ny viden som omformes i nye teknikker, nye produkter og nye handlinger. Alt dette skal man kunne kommunikere. Ikke blot skal fagfolkene kunne tale med hinanden – de skal også kunne formidle deres viden til lægfolk. Og jo mere et samfund er i bevægelse, jo flere og ofte gammelkendte metaforer anvendes.

Det er i fagsprogene metaforerne har deres rødder. Og de er meget udbredte her – mere end andre steder. Når vi skal tale om noget teknisk avanceret, låner vi ord og udtryk fra hverdagen og anvender dem på de nye områder. Med metaforerne *udvider* vi hverdagens

begreber. Dette betyder ikke at vi blot låner nogle enkeltstående udtryk fra hverdagen og på den måde udfylder et hul i ordforrådet. Nej, vi flytter hele *sammenhænge* med fra den måde vi kender tingene på i hverdagen, over på det nye.

Ofte taler man om internettet som en informationsmotorvej. Internettet består af millioner af sammenkoblede computere, og disse kan man koble sig ind på via telefonnettet. Hvordan det rent praktisk fungerer, og hvad der faktisk sker når man søger og sender informationer på dette net, er det vanskeligt, ja måske umuligt, at gøre rede for hvis det skal forstås i detaljer. Alligevel kan vi få sproget til at fungere når vi skal snakke om computeren og internettet.

Lad os se på hvordan man skriver i computerfagbladene. For at kunne være med på internettet skal man have en computer. Denne computer omtales ofte metaforisk som en bil der *kører*. Det behøver dog ikke alene at være selve computeren man fokuserer på. Det er ofte både printere, programmerne eller andre ting inde i computeren der *kører*.

Man kan altså med sin computer køre rundt på informationsmotorvejen, og her kan man for eksempel besøge hjemmesider eller hoteller. At man faktisk anvender biltankegangen, ses af følgende eksempler:

Man taler om de *hurtigste* maskiner, at computere *kører ved fuld hastighed*, at korts *hastighed* er 220 MHz, at browsere er *fartdjevle*, at bundkort er *racere*, at hastigheder kan *speedes* op. For at kunne betjene computerne kan man tage et *pc-kørekort*.

Når et program eller en computer ikke længere fungerer, kan det *skrøttes*. En computer der ikke fungerer godt nok, omtales som *sløv i optrækket*. På internettet foregår der *datatrafik* – på computeren er der ind- og udgående *trafik* – og selv foretager man *rejser* på internettet.

For at komme hurtigere frem kan man anvende *genveje*, og hvis det ikke går hurtigt nok, kan vi få produkter der kan *give de andre baghjul*. På sin vej rundt på internettet kan man foretage en *drejning* eller blive *omdirigeret*.

Et problem på internettet kan være at bremse – og når tingene går langsomt, er det fordi der for eksempel er en *printer*. Enheder inde i computeren er bedre når de er *accelererede*. Bærbare computere adskiller sig fra andre ved at være *mobile*. Med en god computer er man *godt kørende*, men før man kan komme i gang med computeren, skal den være *køreklar*. En god og fremragende computer er til gengæld en digital *Roll Royce* eller en *Ferrari* – en dårlig er en *Skoda*. Når vi skal tale om noget teknologisk kompliceret, låner vi fra den måde vi bruger sproget på i hverdagen. Skal vi omkring i dagligdagen, tager vi vores bil – vi kører med bestemte hastigheder og kommer konkrete steder hen. Vi skyder genveje og overhaler måske andre biler på vores vej. Det sprog som vi benytter i dagligdagens transportsammenhænge, *udvider* vi således til også at gælde internettet.

Disse udvidede ord og udtryk er metaforer. I for eksempel computerfagsproget afspejles metaforerne også i reklamerne. I en reklame for Compaq (fig. 1) ser vi således fra en bilists perspektiv en tom *motorvej*: Sådan er *køen* hvis man vælger dette produkt. For som computerbruger er man som en bilist der kører på motorvejen i en situation hvor kører og biler foran er uønskede. Det gælder om selv at komme fremad så hurtigt som muligt. Billedet understøttes af brødteksten: Der er her ingen *smal* serveradgang – der er ingen *køer* nogen steder i serveren. Kømotivet har vi ligeledes i WEB A/S-reklamen (fig. 2): Internetforbandelse - Internetforbindelse. Mange *køer* og *medtrafikanter* er forbandelsen – *solokørsel*



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 5



Fig. 6

i sportsvogn – og næsten ude af billedet – er forbindelse.

I Adaptec-reklamen (fig. 3) er hastigheden ligeledes temaet. I stedet for den normale hastighedsangivelse i km/t ser vi et speedometer hvor enhedsangivelsen er MB/s. Og udbyderens produkt har en særlig skala, med de 80 MB/s, der ligger helt uden for det normale speedometer. Der oplyses at der er tale om en *kraftig* løsning – altså *kraftig* som en motor med mange kræfter – og applikationerne *kører lynhurtigt med dobbelt hastighed*. Speedometermotivet er udbredt i reklamerne. En anden udgave er Rec-reklamen (fig. 4), hvor *fartgrænsen skal sprænges* – enhederne er her heller ikke km/t men MHz, altså processorens hastighed.



Fig. 3



Fig. 4

På en af siderne i en flersidet annonce for Gateway (fig. 5) ser vi brugerens forhold til produktet meget tydeligt – her ikke blot *kører* brugeren med computeren, han *styrer* den også.

I en reklame for et modem, D-Link (fig. 6), stilles spørgsmålet: *Hvad går fra 10-100 på mindre end 1 sekund?* Dobbelttydigheden mellem bilers acceleration og dataoverførsels-hastighed for modemer er her motivet.

I reklamen for printerne (fig. 7) er det printerne der er ude i trafikken – der er trafiklyde *dyt dyt* og *brugte biler* og *nye biler* på vejen – og forhandleren ligger inden med en *brugtprislister*. De to sidste reklamer illustrerer i øvrigt også at det ikke altid er selve computeren der optræder som en bil i reklamerne – andre enheder som printere og modemer gør det også.



Fig. 7

Der er således en sammenhæng mellem vores erfaringer med motorvejen og internettet, bilen og computeren. Denne sammenhæng er:

Motorvejen

- køre
- motorvejens bredde
- trafik

Internettet

- forhindringer på internettet
- datakommunikations-hastighed
- de andre brugere på internettet

Bilen

- rattet
- speedometer/omdrejningstæller
- at køre
- trafiksituationen
- udsigten fra frontruden
- motoren

Computeren

- tastaturet
- evne til at behandle data
- processoren
- at arbejde ved computeren

Det interessante er ikke at vi har en motorvej eller en bil i reklamerne – det interessante er at der hele tiden inddrages forskellige ord og udtryk som afspejler detaljeret viden fra vores faktiske transporterfaringer.

Når der er et sådant metaforisk system

– et motorvejsscenario – er det også muligt at forudsige hvad vi i fremtiden kommer til at sige om computerne: De vil blive stadig hurtigere.

Vi taler i høj grad om computerens *hastighed*, og som en konsekvens af dette er vi også begyndt at tale om computerens *fart*. Går vi i detaljer, vil et godt gæt være at man vil tale om at computeren får en bedre *benzin* og *olie* som computeren kan *køre* bedre på! Tilsvarende vil udtryk som at *trykke speederen i bund* – at *køre i højeste gear* – at *have turbo på* – eller at *være på slæb* være gode bud på hvordan vi vil kunne sige noget om computerne – hvis vi ikke allerede gør det.

De problemer man vil have med at komme rundt på internettet, bliver sat på sprog via udtryk som *køre på vigespo-ret*, *på vej ind i en blindgyde*, eller *på vej*



10 på en grusvej. De problemer man kan få under sin *computerkørsel*, bliver sat på sprog via de omstændigheder man kender fra biltrafik: Man kan være begrænset af *tåge, dis, regnvej* og *stormvej* – men være godt hjulpet en *god udsigt*. Omstændigheder som hvorvidt man *blændes af solen, har solen i ryggen* – eller hvorvidt man selv *kører med kort eller langt lys på*, er også nogle af de muligheder man har. Det samme gælder motorens tilstand: Har den *kørt mange km*, har den *mange hestekræfter*, er den *løbet tør for vand* og så videre?

Hvilke ord og udtryk vi vælger at bruge, afhænger af hvad der på et tidspunkt opfattes som noget alle ved eller kender til. Om vinteren vil det for eksempel være relevant at tale om at computeren har *et godt vejgreb* eller har *vinterdæk på*; om sommeren kan det være relevant at tale om for eksempel *soltag* og *aircondition*. Og når mere ukendte og avancerede indregninger på bilerne bliver mere alment kendte, vil også disse kunne anvendes. Når vi skal sige noget om computere, er det sandsynligt at ABS og andre antiblokeringsystemer vil blive taget i anvendelse. Engang var *overdrive* (overgear) et ukendt begreb i biler, men fordi det i dag er kendt, kan det bruges i metaforer om computere.

Alle disse måder at tale om computerne på siger dog egentlig ikke noget om hvordan de fungerer. Og det er tvivlsomt om vi faktisk forstår hvordan computerne fungerer. Måske tror vi bare at vi ved hvordan computerne fungerer fordi vi taler om dem via trafik som vi kender fra vores dagligdag. Spørgsmålet er om vi har andre muligheder end at anvende metaforer, og svaret er her sandsynligvis nej: Vi er altid nødt til at anvende metaforer når vi udvikler noget nyt. Og vi er nødt til at anvende ord og udtryk fra vores hverdag, fra sammenhænge som vi er fortrolige med. Det er sågar ganske

forudsigeligt hvad vi vil kunne sige om det nye fordi vores hverdag, som vi altid tager udgangspunkt i når vi siger noget om computere, kan opdeles i en afgrænset række af scenarier.

Selvom vi bruger motorvejsmetaforer og taler om at computerne skal *have fart på*, betyder det dog ikke at vi ubevidst overtager de normer og værdier der eksisterer hos den fartglade bilist på motorvejen. Vi bruger ord og udtryk fra mange forskellige scenarier hvoraf nogle understøtter hinanden og andre modsiger hinanden.

Når computeren udfører forskellige funktioner, kan den *handle, beslutte, undersøge* – ligesom mennesker. Vi taler her om computeren som tænkende menneske – et menneskescenario: computeren som handlende menneske. Men dette modsiger at computeren er en død ting som en bil. Andre understøtter motorvejsscenarioet, for eksempel *landskabsscenarioet* hvor vi, når vi arbejder med computeren, kan være *i modvind, ude at orientere os, langt ude* og så videre. Derfor kan vi ikke sige vi tror at computeren er nøjagtig som biler eller som mennesker, eller at det at arbejde med computeren er at bevæge sig rundt i et landskab. Men vi kan sige at de forskellige scenarier – de forskellige ord som knytter sig til forskellige erfaringer vi har – hjælper os til at sætte sprog på noget nyt og ukendt. Nogle scenarier med tilknyttede ord og udtryk passer til nogle aspekter af computeren – andre scenarier til andre aspekter.

Metaforerne er altså en måde og måske den eneste mulighed vi har for at kunne tale om computere på. Mulighederne ligger i sproget – og det er disse muligheder der benyttes i reklamernes billedside. Vores ideer og vores forestillinger om noget skyldes sproget – billeder kommer først bagefter! Der er derfor ikke først og fremmest billeder i

sproget – der er sprog i billederne! I hele computerfagsproget er der et meget fint-masket net hvor vi på en meget detaljeret måde anvender sproget fra vores dagligliv på noget teknisk meget kompliceret. Når vi bruger dette sprog, forstår vi ikke nødvendigvis teknologien bedre – men vi kan tale om den og dermed kommunikere om den. Hvad der foregår inde i computerne og mellem dem, aner vi derimod meget lidt om.

Det er dog alene vores uproblematiserende og overfladiske hverdag den sproglige erfaring hentes fra: For hvem siger at det er bedst når tingene går så hurtigt som muligt? De forudsætninger der ligger her, er helt ukritiske, de er udtryk for vores commonsensehverdag – en hverdag, der ikke stiller spørgsmål ved noget. Det er fra denne verden vores sprog lånes og bruges i computerverdenen.



Figur 8

I sproget har vi mulighed for at hente ord og udtryk når vi skal tale om computere, om hvad de gør, kan og skal. Når computerne bliver hurtigere og mere effektive, og når det er en must for computerbranchen at få os til at udskifte de gamle computere med nyere og *hurtigere* computere, bliver det vigtigt at fremhæve fartaspektet. Ifølge reklamerne skal det derfor gå så hurtigt som muligt, computerne skal kunne *accelerere* og *køre* så hurtigt som muligt, og brugeren skal *overhale*, så der ikke er *køer* foran en – ja brugeren skal sågar *overhale indenom* for at komme så hurtigt frem som muligt. ■