

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Berättelsens framtid eller den framtida berättelsen

En diskussion kring Janet Murrays bok
Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace

av [Jonas Carlquist](#)

Abstract

This article is a discussion concerning Janet H. Murray's book "Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace". Just like the book, the article focuses on how the digital medium supports a new kind of narrative, The Multiform Story. This new kind of narrative is today found in computer games and in hypertext fictions among other things. It is characterised by four essential properties of digital environments; i.e. the multiform story is procedural, participatory, spatial and encyclopaedic. This indicates that the new stories are and must be interactive and immersive.

The article also discusses the aesthetics of the medium, which is analysed from three angles; immersion, agency and transformation. These factors can be seen both as the multiform story's strength and as its limitations. In Murray's view, these factors help us define how we think, play and understand our lives through reshaping the stories we live by.

Murray is quite affirmative to the new medium and its possibilities. She doesn't see the multiform story as an enemy to the book, and rightly so. She sees the computer as chameleonic, but what's more important, as "a representational medium, a means for modelling the world that adds its own potent properties to the traditional media". And it can tell stories, new kind of stories...

Innehåll

[1. Inledning](#)

[2. Ett nytt medium för att berätta historier](#)

[3. Den multiförma berättelsens estetik](#)

[4. Det procedurala författarskapet](#)

[5. Ny skönhet, ny sanning](#)

[6. Cyberdramats effekt - en utopi eller en dystopi för berättelsekonsten](#)

[Om författaren](#)

1. Inledning

Jag var ute och surfade och hamnade på webbplatsen *Age of Empires Heaven*.¹ Här finns information som rör det digitala strategispelet *Age of Empires*. Spelet går, enkelt uttryckt, ut på att bygga upp ett imperium likt Alexander den stores eller Julius Caesars. Webbplatsens skribenter, d.v.s. "Heavens angels", har skapat en mycket innehållsrik webbplats. Här hittar man nyheter, reportage från pågående internetspel, skvaller, rykten, intervjuer med spelutvecklarna, diskussionsforum, "downloads", strategiguider, m.m. Det finns t.o.m. en "Ager's Anonymoussida" för anhöriga till beroende spelare.² Man skulle kunna tänka sig att *Age of Empires Heaven* är utvecklad av och för ett par fanatiska dataspelsspelare som någon slags subkultur, men jag är tveksam. Bara antalet besökare (den 11 januari 1999 skall webbplatsen ha haft 1.401.087 besökare sedan 15 maj 1997) talar för att syftet är något mer än inbördes beundran. Webbplatsen måste sannolikt ha en uttalad funktion i dagens västerländska samhälle.

Age of Empires Heaven är på intet sätt unikt, de flesta dataspel som når en större publik har liknande sidor utvecklade av sina fans.³ Här kan spelare träffas, utbyta åsikter och ge hjälp till nybörjare. Webbplatserna vittnar om ett undertryckt behov hos en ny typ av "publik" som snarast söker en estetisk upplevelse i det digitala mediet; istället för att följa en berättelse i en bok deltar man i en berättelse i t.ex. ett spel.

En bok som tar denna nya publik på allvar, dels genom att se den som vägvisare i en ny medial tidsepok, dels genom att försöka skåda in i framtiden för att ta reda på hur olika typer underhållningsmedia kan komma att se ut, är *Hamlet on the Holodeck*.

The Future of Narrative in Cyberspace av Janet Murray (1997).⁴ Författarinnan har sin akademiska bakgrund inom både datateknologi och humaniora vilket gör henne väl lämpad att diskutera detta stora och mycket spännande ämne. Janet Murray undervisar just nu i *Advanced Interactive Narrative Technology*, samtidigt som hon forskar vid *Center for Educational Computing Initiatives* vid *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Första gången jag hörde talas om Janet Murray var vid Bergenkonferensen *The Future of Humanities in the Digital Age* 1998 där hon höll ett av plenarföredragen. Via videolänk från Massachusetts talade Murray om *The God in the machine: Four design principles for creating educational resources in*

the humanities (<http://web.mit.edu/jhmurray/www/futHum/sld001.htm>).⁵ Det som fascinerade mig var hennes fräscha och sannolikt nödvändiga synsätt på det digitala mediet och dess förutsättningar. Ur hennes perspektiv står nämligen inte det digitala mediets berättelser i opposition till traditionella berättelser. Istället ser Murray det digitala berättelserna som något annorlunda, något nytt som kan och kommer att konkurrera på sina egna villkor.

Ett tecken på att texter och berättelser som skapas i det digitala mediet inte kan jämföras med vad vi traditionellt menar med en text är att de grundläggande kriterier för vad en text är inte stämmer överens. Man brukar t.ex. tala om att skrivna texter skall vara kommunikativa, intentionella, verbala, stabila, koherenta, konventionella och kreativa (se Hellspong & Ledin 1997:30ff.). Dataproducerade texter är kommunikativa, intentionella och kreativa, men de behöver inte vara verbala. Istället för ord, eller snarare tillsammans med ord, används applets, symboler och bilder. Dataproducerade texter är heller inte stabila på samma sätt som texter skrivna på papper. Medan det tryckta ordet bevarar och konserverar texter så är t.ex. en webbplats föränderlig, webbmaster kan när som helst ändra, lägga till eller ta bort element. Dataproducerade texter kan också sakna den skrivna textens koherens. T.ex. är inte någon naturlig början och slut obligatoriskt (se t.ex. Dahlström 1996). Slutligen är dataproducerade texter inte konventionella på samma sätt som linjära texter. Det finns, än så länge, inga vedertagna regler och normer för hur en digital text skall skrivas, även om en standard börjar kunna skönjas. För att analysera hypertexter, digitala texter, cyberdramer etc. på samma sätt som vi analyserar t.ex. traditionell skönlitteratur måste vi således hitta nya vägar. Detta får givetvis konsekvenser för den textforskare som avser att analysera det nya mediets texter. Han eller hon behöver nya analysredskap, en ny textteori.⁶

Janet Murray försöker i *Hamlet on the Holodeck*, med utgångspunkt i vad som redan skett, och i vad som redan producerats, att beskriva cyberdramats — en term med vilken Murray täcker in alla sorters digitala berättelser — möjliga framtida utveckling. Hon är inte i första hand intresserad av datorns tekniska sidor utan av vilka konsekvenser datorn kommer att få för t.ex. konst och litteratur. Hon understryker gång på gång hur viktigt det är att det nya mediet producerar mångfacetterade kvalitetsprodukter.

Hennes bok inleds med beskrivningen av hur datorn från att ha varit ett tekniskt, matematiskt verktyg, från att ha fungerat som ett avancerat kommunikationsverktyg, också blir ett humanistiskt verktyg. Med hjälp av datorn kan vi förflytta oss till virtuella platser, vi kan sammanlänka oss med människor på andra sidan jorden, vi kan styra missiler mot mål i Irak och vi kan spela schack. Människan är mycket snabb med att se hur en teknisk skapelse, ursprungligen skapad för något helt annat, också kan användas för förströelse.

Härefter disponerar Janet Murray sin bok i fyra olika delar, varav de tre första behandlar det digitala mediets möjligheter och begränsningar när det gäller att producera berättelser. I den fjärde och mest visionära delen sammanfattar Murray boken och sina tankar under rubriken *New Beauty, New Truth*. Jag skall nedan beskriva de olika delarna för att avslutningsvis diskutera några enskilda punkter som jag anser vara särskilt viktiga.

2. Ett nytt medium för att berätta historier

Den första delen inleds med en diskussion om datorns framtida möjligheter innebär en utopi eller en dystopi för mänskligheten. Ofta möts ett nytt medium av dystopiska skildringar. Aldous Huxleys *Brave new world* som publicerades under Hollywoods första storhetstid skildrar bl.a. filmmediet kritiskt. Ray Bradburys *Fahrenheit 451* skildrar hur TV-mediet hotar den tryckta bokens existens. Idag möter fiktiva skildringar av en framtida totalitär stat, en våldsinriktad värld som är organiserad kring cyberspace. Datorn används för att manipulera och kontrollera. Ofta är datorn i sig själv ond, ungefär som i filmerna *Terminator* och *Terminator 2*. Det är inte heller förvånande att en film som *The Truman Show* kom år 1998. Denna film beskriver en såpopera som rullar 24 timmar om dygnet. Huvudpersonen är omedveten om att han lever i en fiktion, att allt kring honom är uppdyktat. En annan film som tematiserar datorns negativa användning är den senaste James Bondfilmen, *Tomorrow never dies*, där skurken, en mediemogul, skapar sina egna nyheter vilka med hjälp av den digitala informationskanalen omgående kablas ut till världen innan någon kontroll hinner ske. Det dystopiska synsättet möter också i svensk 1990-talslitteratur. I den senaste (och sannolikt den sista) av Henning Mankells Kurt Wallanderdeckare, *Brandvägg* (1998), hotas världens ordning av hackerterrorister. Liknande färhågor möter i Gösta Unefältds senaste roman om poliserna i Strömstad, *Polisen och Marias hemlighet* (1998). I en av de nya Martin Beckfilmerna, *Beck 2 – spår i mörkret*, jagar polisen ett gäng ungdomar som gjort verklighet av ett digitalt rollspel. Listan på filmer och böcker som beskriver det nya mediet som en dystopi skulle utan problem kunna göras mycket längre, men enligt Murray är detta bara ett tecken för vår egen rädsla för det okända. Och precis som Huxley och Bradbury förutspådde har både Hollywood och TV påverkat vårt liv, men kanske inte enbart negativt.

Väsentligt att komma ihåg är att vi, vid sidan av dessa dystopier, också möter en nästan löjeväckande tro på det nya mediet, jag tänker här i första hand på svenska politikerns frälsarretorik när de talar om IT:s möjligheter, och på hur både morgon- och kvällspress försöker öka sina upplagor medelst IT-bilagor etc.

Janet Murray är givetvis positiv till det nya mediet, men på ett annorlunda sätt. Hon pekar på framtidsskildringar i vilka datorn varken är frälsare eller djävul. I sådana används det nya mediet för att människan skall lära sig förstå världen, och vad det innebär att vara mänsklig. Ett exempel på detta är användningen av s.k. hologromaner i TV-serien *Star Trek*. En hologroman är en 3D-berättelse som man själv deltar i, man spelar biljard mot andra romanfigurer, man är hjältinnan i ett triangeldrama etc. Styrkan hos hologromanerna är att din egen fantasi prövas gentemot författarens skapelse.⁷ Härigenom blir datorn således ett kraftfullt och positivt humanistiskt verktyg. Murray skriver:

The holonovel offers a model of an art form that is based on the most powerful technology of sensory illusion but is nevertheless continuous with the larger human tradition of storytelling, stretching from the heroic bards through the nineteenth-century novelists. (1997:26)

Murray trycker hårt på att det bara är i en teknologisk inledningsfas som själva

teknologin lyser igenom och känns hotande. När vi vant oss vid den—tämjt den, inkorporerat den i vardagen—upplever vi bara berättelsens kraft. Så att om cyberdramat når samma ställning som t.ex. boktryck och film, kommer vi inte längre bry oss om hur vi får information, istället kommer vi att koncentrera oss på informationen i sig!

Trots att datorn på många sätt är ett mycket välutvecklat och avancerat arbetsinstrument, menar Murray att när det gäller att skapa fiktion är den fortfarande bara i sin linda. Murray påminner oss om att de böcker som Gutenberg och hans samtida tryckte inte påminner mycket om dagens böcker, och sålunda kallas böcker tryckta före 1501 för *inkunabler*. Murray pekar också på att det är först Cervantes *Don Quixote* från 1605 som brukar betraktas som den europeiska romanens genombrott. Murray jämför också cyberdramat med film som, från att ha varit ett inspelningsverktyg, idag är ett kraftfullt expressivt medium. ⁸ Ur detta perspektiv är det således osannolikt att vi redan skulle ha nått cyberlitteraturens höjdpunkt, troligen är vi bara vid cyberdramats inkunabelperiod. ⁹

En speciell genre som gör sig mycket bra i cyberlitteraturen är vad Murray kallar för *The Multiform Story*. Dessa "multiforma berättelser" definieras mycket vitt men typiskt är att de har mer än en ingång, många förgreningar, och ingen tydlig slutpunkt. Vidare överskrider de våra gränser för tid och möjliga händelseförlopp. En multiform berättelse gör oss uppmärksam på andra möjliga själv, på andra möjliga världar, på alternativa historieskrivningar. I denna genre deltar man i en roll (*in character*, IC), man använder ett fingerat namn, t.ex. *BlackDagger* eller *ElfGirl*.

Närliggande en multiform berättelse är t.ex. filmen *Sliding Doors*, i vilken publiken får följa huvudpersonen fram tills hon skall gå på tunnelbanan. Därefter utspelas två parallella och mycket olika handlingar, den ena inleds med att huvudpersonen hann med tunnelbanan, den andra med att hon missade den. Märk också en annan filmisk vinkling av företeelsen, nämligen i *You've got mail* som handlar om två grannar som vanligtvis hatar varandra men dras till varandra när de chattar på nätet under pseudonym.

Det är inte datorn som gett upphov till de multiforma berättelserna, genren möter i amerikanska *fanzines* där livsåskådningsfrågor av typen "vad hade Spindelmannen blivit utan sina övernaturliga krafter" diskuteras. Ännu tydligare möter genren i rollspel, både i s.k. *lives* och i digitala MUDs. ¹⁰ Datorn har dock kraftigt förstärkt möjligheterna att utveckla den. Just datorernas möjlighet att simulera en verklighet gör dem nämligen till goda multiforma berättare. I den virtuella världen kan vi enkelt pröva en annan än den traditionella varianten på historien eller på vårt eget liv. Vi kan låta datorn simulera hur efterkrigshistorien hade sett ut om Hitler inte besegrats vid Stalingrad, likaså kan vi låta datorn räkna ut hur mycket vi hade tjänat om vi t.ex. hade placerat vårt kapital i ryska fonder och inte i traditionellt pensionssparande.

Den multiforma berättelsen återfinns framför allt i data- och TV-spel. ¹¹ Från att ha varit en närmast obskyr företeelse som endast vissa ungdomar och s.k. "nördar" ägnat sig åt har spelandet av dataspel vuxit och blivit alltmer etablerat, och allt fler utmanar mörkrets makter i en virtuell värld. Dataspel var t.ex. en av de produkter som sålde mest julen 1998. Murray förklarar utvecklingen med att spelen utvecklats från spel där

handlingen förs framåt i vissa sekvenser mellan själva spelandet (t.ex. *Clone Wars*, *Planetfall*, *Myst* etc.) till spel där handlingen och spelande blir ett och detsamma p.g.a. allt högre videominne, 3D-kort och bättre DirectX-rutiner (jfr t.ex. *Tom Clancys Rainbow Six*, *Sin*, *Gangsters*, *Baldur's Gate* etc.). Vi tillåts sålunda alltmer att delta och ta kontroll över handlingen.

Murray är övertygad om att författare, spelfabrikanter, filmproducenter kommer att inspireras alltmer av de multiforma berättelsernas möjligheter i det digitala formatet. Detta innebär att producenter och publik närmas varandra: "computer scientists move toward the creation of fictional worlds; and the audience moves toward the virtual stage" (1997:63). I Janet Murrays värld kommer gränserna mellan spel och berättelser, mellan filmer och virtuella upplevelser, mellan "broadcast media" och "archival media", mellan narrativa format och dramatiska ytterligare att lösas upp.

Det digitala mediets möjlighet att utveckla expressiva och avancerade historier bottenar i fyra faktorer som skiljer den multiforma berättelsen från andra. För det första har datorn möjlighet att utföra många olika kommandon i en serie. Datorn är en slags motor som kan konkretisera komplexa tillfälliga beteenden. I Murrays terminologi arbetar datorn således *proceduralt*. Ett typiskt exempel på hur den procedurala kraften fungerar är dataprogrammet *ELIZA* (jfr Murray 1997:71 ff.).

För det andra låter datorn publiken *medverka* i den digitala miljön. Detta görs möjligt genom att datorn interaktivt reagerar på olika kommandon. Att detta kunde utnyttjas för förströelse märks i ett av de första textbaserade dataäventyrsspelet, *ZORK*. I detta spel skrev man kommandon på skärmen—t.ex. *Gå söderut*, *Öppna dörren*, *Drick vattnet* etc.—vilka datorn reagerade på. Spelaren upplevde att han var i ett hus, att rörelserna som han skrev ned i ord verkligen skedde och man väntade oroligt på vilken effekt det hela skulle få. Skulle vattnet visa sig vara förgiftat eller ej. ¹²

Den tredje faktorn är det *spatiala*. Datorn representerar ett manöverdugligt och färbart utrymme. Detta är en stor skillnad mot linjära medier som böcker och film, dessa kan endast avporträttera utrymmen. I ett digitalt utrymme upplever vi att vi rör oss. Det gjorde vi redan i *ZORK*, sedan i *PacMan* och nu i t.ex. *Tomb Raider III* eller i *Zelda. The Ocarine of Time*.

Slutligen är det digitala mediet *encyklopediskt*. En bok innehåller 100.000 ord, CD-romskivan 65.000.0000 ord, en DVD-skiva 530.000.000 ord, d.v.s. 5.300 böcker. Alexandrias antika bibliotek skulle sannolikt idag kunna rymmas på en skiva. Viktigt att komma ihåg är att den digitala encyklopedin inte enbart består av ord, hyllorna kan likaväl fyllas med film, bilder, ljud etc. Tack vare de encyklopediska egenskaper kan vi skapa djup och liv i berättelsen.

([Åter](#) till början av artikeln)

3. Den multiforma berättelsens estetik

Under denna rubrik diskuterar Murray tre begrepp som karakteriserar de multiforma berättelserna, nämligen *immersion* (omslutande), *agency* (medverkan), och *transformation* (förändring).

Omslutandet har vi redan kort nämnt. Kortfattat innebär begreppet att publiken ges möjlighet att uppslukas av en fiktionsvärld. Omslutandet utnyttjar datorns encyklopediska och spatiala förmåga. Vi tillåts besöka slottet Camelot, rymdskeppet Enterprise, bläddra i British Librarys böcker etc. Vi kan gå runt i det hus som vi avser att bygga, beundra utsikten, möblera m.m. Skillnaden gentemot äldre medier är således att man nu inte står vid sidan av händelseförloppet utan att man omsluts av det. Istället för att se Hamlet på scenen står du som Hamlet på scenen. Murray skriver:

We are gradually learning to do what actors do, to enact emotionally authentic experiences that we know are not "real". The more persuasive the sensory representation of the digital space, the more we feel that we are present in the virtual world and the wider range of actions we will seek to perform there. [---] Little by little we are discovering the conventions of participation that will constitute the fourth wall of this virtual theater, the expressive gestures that will deepen and preserve the enchantment of immersion. (1997:125)

Omslutandet markeras vanligen med hjälp av den s.k. *besöksmetaforen*. Med detta menas att cyberdramat har en ingång och en utgång (ej att förväxla med en början och ett slut). Man är på besök i den virtuella världen för att skapa sin egen "verklighet" utifrån sin egen kunskap och nyfikenhet. Man kan använda objekt, och se dem fungera, man kan ta risker etc. Det viktiga blir att vi lär oss dra gränsen mellan vad som är *simulering* och vad som är *äkta*. Problemet kan förvisso upplevas som absurd men Murray nämner det autentiska exemplet om kvinnan som infann sig i domstolen klädd i Star Trek-uniform. [13](#)

Medverkan, eller deltagande, i den digitala världen kan se ut på olika sätt. Deltagande kan vara att klicka på en meny, alternativt följa en övning i ett ordbehandlingsprogram, eller så kan man befinna sig i en simulering där man kan påverka den digitala miljön. Man behöver inte bara läsa om Don Quixote, utan man får också vara Don Quixote (eller Sancho Panza om man hellre vill det), man kan ta fast mördaren innan Hercule Poirot om man så vill. Datorn möjliggör sålunda olika nivåer av medverkan. Vi ger för våra syften vissa kommandon, datorn svarar genom t.ex. mer eller mindre avancerade AI(*artificial intelligence*)-filer.

Till medverkan hör givetvis vår möjlighet att *spatialt navigera* vår karaktär genom virtuella landskap. Många digitala spel som kommit de senaste åren tilldrar sig i en fiktiv värld inom vilken man kan uppleva saker, inte bara lösa ett problem. Genom att låta spelet till stor del bygga på spatial navigering ges spelaren en möjlighet att upptäcka och påverka en fiktiv värld. Detta är fallet i ett flertal moderna spel som *Zelda*, *The Ocarine of Time*, *Final Fantasy VII* och *Banjo-Kazooie*.

Murray differentierar mellan två olika typer av virtuella landskap, *the maze* och *the rhizome*. Båda används flitigt i multiförma berättelser. En *maze* kan jämföras med labyrinthen i Minotaurusgrottan. Det rör sig vanligen om en historia om överlevnad, man skall ta sin karaktär längs den enda möjliga vägen. Ett typiskt "maze-spel" är *Tomb Raider*. En *rhizome* är som ett rotsystem där varje punkt kan vara kopplad till en annan punkt. De flesta MUDs och digitala rollspel är uppbyggda som *rhizomes*. Typiska exempel på digitala spel som utgörs av *rhizomes* är s.k. *Dungeons and Dragons*-spel. Även hypertextromaner kan beskrivas som *rhizomes*. I dessa är det inte alls självklart vad som är början och vad som är slutet, något som skiljer den från traditionella narrativer. En linjär berättelse, oavsett hur komplex den är, har en tydlig

startpunkt, likaså en tydlig ände.

En viktig fråga som dock inställer sig är: *I vilken grad är vi skapare av den värld som vi upplever och påverkar?* Om vi deltar påverkar vi då inte också handlingen? Hur mycket av det som sker på skärmen är vår bedrift, och hur mycket är "författarens"? Murray skriver: "Authorship in electronic media is procedural. Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves." (1997:152). Författaren kan alltså sägas uppträda som koreograf, vars danssteg publiken sedan skall följa. Inget verk blir dock det andra likt. I och med att just medverkan blir en viktig del av den multiförma estetiken tillåts vi skapa varianter av den procedurala författarens verk.

Transformation, slutligen, innebär att det digitala mediet gör det lätt att låta oss förändra saker och ting i den virtuella världen. Som tidigare nämnts så förändrar vi oss själva genom att använda påhittade namn, likaså förändrar vi historien, förutsättningarna etc. I cyberspace har vi inte bara ett liv, tillhör inte bara en civilisation. Här kan vi alltid förändra förutsättningarna om vi inte är nöjda med dem.

Den transformella kraften hos datorn tillåter oss att använda den multiförma berättelsen i en mängd olika funktioner, t.ex. i språkundervisning, i medicinundervisning, som träning i gemensam beslutsfattning etc. Användningsområdena kan variera i det oändliga.

Murray tar i samband med detta upp en av cyberdramats begränsningar. Hitintills finns nämligen inga tragiska digitala berättelser (Murray använder här den aristoteliska definitionen av tragedi, jfr 1997:175). Hon understryker:

The never-ending, ever-morphing cyberspace narrative is a place to revel in a sense of endless transformations, but in order for electronic narrative to mature, it must be able to encompass tragedy as well. (1997:175)

Hur skall ett tragiskt cyberdrama se ut? Det är självklart att den multiförma tragedins författare måste tänka i annorlunda banor än äventyrsspelets om syftet är att beskriva en enskild individs fall p.g.a. ett ödesdigert beslut e.dyl. Murray ger flera möjliga förslag på hur en tragisk multiförma berättelse kan tänkas se ut. Bl.a. kan man beskriva individens sinne som en tragisk labyrinth: "Each lexia, or unit of the story would capture one haunting thought and would link to one or more others" (1997:176). Koncentrationen placeras således på den tragiska figuren. En annan variant är att lägga koncentrationen på individens anhängare och närstående som var och en ger sin bild av katastrofen: "Each separate viewing would provide its own experience of catharsis, but no single one would feel complete" (1997:178). Det senare kallar Murray för *The Web of Mourning*. Problemet i båda exemplen är att berättelsen blir fixerad, varken *deltagandet* eller *transformationen* kan utnyttjas till fullo i sådana berättelser som i mer "traditionella" cyberdramer. Murray menar att det nya mediet kräver att publiken skall kunna påverka individens liv genom olika typer av simuleringar och transformeringar av diverse förutsättningar. Murray skriver:

The story would still have a sense of completion despite this variation because it would focus not on a single continuous action (as Aristotle described Greek plays) but on the whole system of subtle interrelationships that give meaning to one person's action. This narrative system would reveal itself through its range of variation as well as through what remains constant. The tragedy of the situation would arise from a demonstration of the

ways in which people unwittingly play into destructive patterns, sometimes from the best of intentions. (1997:179)

Cyberdramats möjlighet att skapa en tragedi kommer enligt Murray att innebära att ytterligare en dimension förs till berättandet, förutom att berätta om en tragisk hjälte eller ett tragiskt val kommer vi också att kunna beskriva en tragisk process.

([Åter](#) till början av artikeln)

4. Det procedurala författarskapet

Murrays syn på de multiforma berättelsernas författarskap är till viss del romantiserad. Hon talar hela tiden om författaren i singular. Också när de multiforma berättelser som Murray ger exempel på är skapade av ett arbetslag bestående av en kombination av programmerare, layoutartister etc. Till en alldeles nyutkommen multiform berättelse som dataspelet *Baldur's gate* t.ex. upptar listan av spelutvecklare av fyra sidor med tättskrivna namn i manualen. Detta är väl en av orsakerna till att författarskapet bakom digitala berättelser ser annorlunda ut än det traditionella författarskapet? ¹⁴

Hur som helst, Murray inleder sitt resonemang med att diskutera berättelsens basfunktioner. Här hänvisar Murray bl.a. till Ronald B. Tobias tjugo "master plots" som skall återfinnas i all sorts litteratur (Tobias 1993). Att man brukar tala om gemensamma mönster, eller snarare konstanta mönster förklaras med att all mänsklig erfarenhet är konstant. Enligt Murray kan det konstanta och formella i berättandet enkelt anpassas till den digitala miljön eftersom datorn är skapad för att modellera och reproducera alla slags mönster (det procedurala). Problemet ligger dock i att datorn saknar möjlighet att sortera ut enbart tilltalande berättelsemönster, vi kan således inte låta datorn löpa amok. ¹⁵

Murray ser vissa likheter mellan det procedurala författarskapet och s.k. orala barder. Precis som Milman Parrys och Alfred Lords orala barder bygger de procedurala författarna upp en stor arsenal av variantfraser i ett substitutionssystem. ¹⁶ Både den orala barden och cyberbarden inordnar sedan dessa substitutionssystem under ett överordnat tema. Dessa teman följer sedan en uttänkt ordning, däremot kan elementens ordning inom ett tema variera. ¹⁷ Murrays poäng är:

Their [de orala bardernas] success in combining the satisfactions of a coherent plot with the pleasures of endless variations is therefore a provocative model of what we might hope to achieve in cyberspace. (1997:194)

Författarskapet till den digitala miljön kommer sålunda inte att bestå av nedskrivandet av en fixerad text, utan handla desto mer om bearbetning och arrangemang av expressiva mönster för att konstituera en multiform berättelse.

För att förklara hur cyberbarderna sedan skall utveckla sin förmåga att berätta multiforma berättelser för att skapa mer kraftfulla produkter använder sig Murray av den ryska formalisten Vladimir Propps analys av folksagans morfologi (1968). Samma scheman som Propp menar karakteriserar folksagorna kan vidareutveckla cyberdramats ofta alltför enkla berättarstruktur ("slå den elaka killen", "lös pusslet eller dö" etc., jfr Murray 1997:197). De procedurala författarna måste kunna variera de

tematiska mönstren på lika många sätt som folksagorna. Murray skriver:

Just as one "magic helper" can replace another in a Russian fairy tale, so too can one hero replace another in a fighting game, often changing the emotional tone along with the joystick moves. But games do not allow substitution of thematic plot elements (e.g., a heroic labor instead of a struggle with a villain) the way fairy tales do. Games are limited to very rigid plotlines because they do not have an abstract representation of the story structure that would allow them to distinguish between a particular instantiation and a generic morpheme. That is, "level two" of a fighting game always refers to the same configuration, not to a set of rules by which it can be constructed. A morphological approach (a generic: "level two") would require more ambitious programming but it would offer much greater plot variation, it would give the writer the power to tell the system how to generate variants without having to make each possible version individually. (1997:198)

En berättelse är ju en författares tolkning av världen. Någon mekanisk väg att göra denna tolkning finns således inte, utan bärkraften utgår från författarens kreativa förmåga. När vi börjar berätta med ett nytt medium är det, enligt Murray, väsentligt för att publiken skall acceptera berättelsen att författarens röst blir lika expressiv som i andra medier. Således skall berättelsen på skärmen kunna uttrycka samma känslor som om den vore skriven på papper, om än på olika sätt. Den procedurala författaren måste kunna specificera alla element i den abstrakta berättelsestrukturen, hur ska deltagandet fungera, vilka mönster ska förekomma, hur skall de olika temana ställas upp, vilka regler skall gälla för handlingen, vilka händelser skall kunna ske och vem skall kunna drabbas av vad? Murray sammanfattar:

The more freedom the interactor feels, the more powerful the sense of plot. Since plot is a function of causality, it is crucial to reinforce the sense that the interactor's choices have led to the events of the story. [...] The plots would have coherence not from the artificial intelligence of the machine but from the conscious selection, juxtaposition, and arrangement of elements by the author for whom the procedural power of the computer makes it merely a new kind of performance instrument. (1997:207-208).

Murray hävdar att en viktig faktor för att den digitala berättelsen skall "lyfta" är att man låter datorn lära sig vissa nödvändiga ingredienser i en scen. Om vi t.ex. ska skriva en digital "västern" bör det finnas en saloon med. En saloon innehåller vanligen vissa saker (bardisk, stolar, bord, spegel, scen etc.), den frekventeras av en viss typ människor, och i saloonen sker vissa saker (kortspel, slagsmål, uppträdanden etc.). På denna scen skall sedan handlingen förläggas. Datorn får skapa en digital rekvisita och digitala fonder. Den procedurala författarens uppgift är att hålla ordning på varje element i berättelsen, både i dess allmänna och i dess specifika form. Den elektroniska multiforma berättelsen kan härigenom erbjuda ett nästan oändligt antal varianter av saloonscenen.

Den multiforma berättelsens författares viktigaste uppgift blir således att specificera enskilda viktiga detaljer, samt att bestämma hur mycket handlingen får tillåtas att variera. Lyckas författaren blir datorn ett kraftfullt narrativt instrument, och vi kommer att nå en ny avsats i vår strävan att skapa och simulera komplexa system. Förutom att simulera termodynamik och krigsstrategi får vi också möjlighet att simulera mänskligt beteende. Murray skriver:

But as our models of the world have become more complex, systems have become decentered: their processing operations are distributed among many entities, none of which is in central control, and the possible states of the systems as a whole are no longer thought of as finite. The new emergent systems have reached such a degree of intricacy

that they are their own description; there is no other way to predict everything they are likely to do than to run them in every possible configuration. (1997:240)

([Åter](#) till början av artikeln)

5. Ny skönhet, ny sanning

I den avslutande delen av boken återkommer Murray till att vi än så länge endast skrapat på den expressiva potentialens yta hos den multiforma berättelsen. De berättelser som hitintills har producerats är bara aptitretare, vaga förningar av vad komma skall. Ju fler människor som växer upp med en kunskap om, och en vana vid digitala miljöer, desto kraftfullare och mer funktionellt kommer cyberdramat att bli. När den digitala miljön är lika naturlig som penna och papper är för oss, då kommer webben att användas som ett globalt distributionssystem av konst och kultur i alla former. Troligen kommer nya narrativa former att behövas för att tillgodose de nya behoven hos en arbetande generation som är uppväxt med videospel och dataverktyg. Murray skriver:

Just as ancient Greek city dwellers enjoyed reciting verses about frolicking shepherds, so too will twenty-first-century citizens of the information age enjoy transmuting their data-laden screens into elfin groves, Victorian parks, or galactic fireworks display. (1997:263)

Så fort som vi uppfattar simuleringar som en tolkning av världen så kommer cyberdramats författare att vara lika närvarande som den traditionella författaren. Redan idag möter vi i det digitala mediet olika stilar, olika typer av författare. Att spela Super Mario, King's Quest eller Myst är som att öppna sig inför olika typer av skapande författare på samma sätt som när vi läser en roman. Märk också hur skildringar av hur människan erövrade jorden som *Civilization*, *Age of Empires* och *Populous: The Beginning* skiljer sig åt efter skaparens/skaparnas personlighet och smak.

Murray menar att hos kommande generationer kommer deltagandet vara en självklar ingrediens i berättelsen. Man kommer att sträva efter att få delta i alltmer subtila och expressiva berättelser. Vid en viss punkt kommer vi att se *genom* mediet istället för *på* det. Vi kommer inte längre att behöva grubbla över "hur-göra-det-möjligt" utan enbart kunna koncentrera oss på berättelsen. Vi kommer inte märka när det sker men vi kommer, enligt Murray, att känna oss hemma på *the holodeck*.

([Åter](#) till början av artikeln)

6. Cyberdramats effekt – en utopi eller en dystopi för berättelsekonsten?

Janet Murrays bok är på många sätt en fascinerande läsning och man rycks lätt med. Till stor del är jag övertygad om att Murray har rätt i mångt och mycket. Speciellt viktigt att inse är att det digitala mediet utgör ett nytt medium, inte ett alternativ till äldre medier utan något helt nytt. När det gäller berättelser kommer det inte att konkurrera med andra medier mer än när det gäller folks tid. ¹⁸ Den multiforma berättelsen kommer med sin unika kombination av *omslutande*, *deltagande* och *transformation*

att vara ett viktigt bidrag till att hjälpa oss att förstå oss själva och den värld som vi lever i. Jag tycker Peter Gärdenfors beskrivning av de framtida multimedieberättelserna som jazzimprovisationer är lyckad: "det finns ett fastlagt tema och en given sekvens av ackord, men sedan står det deltagarna fritt att i samspel bygga upp förloppet efter stundens ingivelse." (1998).

Jag ställer mig dock tveksam till Murrays ibland mycket starka tro på det digitala mediet och den multiförma berättelsens kommande utveckling. Precis som deltagandet är cyberdramats styrka tvingar det fram vissa begränsningar. Berättelserna måste vara "spelbara", vilket kräver en viss enkelhet. Att t.ex. föra abstrakta resonemang blir mycket svårt. Det kommer också bli mycket svårt att skapa interaktiva berättardialoger. Murray ser bara till möjligheterna, inte till begränsningarna och det är lätt att smittas av hennes optimism. Det är dock viktigt att komma ihåg att mediets begränsningar får en avsevärd betydelse för hur framtidens berättande kommer att se ut.

De berättelser och äventyr som kommer att produceras inom det digitala mediet i framtiden kommer att gå sin egen väg, kanske i den riktning som Murray utstakat, kanske i någon annan. Hur som helst kommer de multiförma berättelserna att bli alltmer subtila och nyanserade. Omslutandet, deltagandet och transformationen kommer att finslipas på sätt som vi idag sannolikt inte ens kan gissa oss till. Frågan är dock om vi kommer att märka av utvecklingen?

I likhet med Murray tror jag dock att cyberdramat kommer att hitta sin form först när dagens ungdomar, som är uppväxta med IT, dataspel etc. som något naturligt, blir köpstarka konsumenter och på så sätt kan styra utbudet på marknaden. Dessa konsumenter kommer givetvis att kräva kvalitetsprodukter som är nydanande och utformade just för det digitala mediet.

Redan idag ser jag flera människor, framför allt ungdomar, som ogärna läser just p.g.a. att det går för långsamt. Man har helt enkelt inte tid att bygga upp en spänning i en historia som man står utanför. Istället kan samma människor sitta framför datorn i timtal för att se vad som kommer att ske med t.ex. hjältninnan Kerrigan i dataspel *Starcraft*. Samma grupp tycker vidare att det är tråkigt att träna fotboll e.dyl. just p.g.a. all tidskrävande nötning. Men att "svischa" nerför en pist stående på en snowboard gör de gärna. Här kommer "kicken" på en gång. Det är sannolikt denna grupp som kommer att utgöra stommen av cyberdramats publik!

Men skall man då bara stå vid sidan om och se på? Nej, jag tror att man måste "delta i deltagandet" för att förstå skönheten med den multiförma berättelsen. ¹⁹ Forskare och lärare inom alla discipliner, men kanske främst inom humaniora, borde med glädje kasta sig in i arbetet med att lära sig tolka, förstå och utveckla den multiförma berättelsen. Om vi gör det slipper vi stå vid sidan av och se cyberdramat som ett hot. Istället kan vi stå tillsammans på "holodeck" och åka med till framtiden. Nej, inte åka med, vi ska själva styra vårt Enterprise mot framtiden.

([Åter](#) till början av artikeln)

Om författaren

Jonas Carlquist är lektor vid Institutionen för Nordiska språk, Stockholms universitet. Han forskningsintressen är dels nordisk medeltidsfilologi, dels utvecklingen av skriftbruket och dess konsekvens för samhället. För närvarande arbetar Carlquist med ett projekt som går under titeln "Handskriften som historiskt vittne". Carlquists tidigare publikationer och projekt presenteras närmare på webbplatsen <http://user.tninet.se/~qcp906n/projekt.htm>.

([Åter](#) till början av artikeln)

Noter

1. URL: <http://age.gamestats.com/age/index.shtml>. ([Åter till texten](#))
2. URL: <http://age.gamestats.com/aaa/>. ([Åter till texten](#))
3. T.ex. Baldur's Gate, URL: <http://scriptorium.warzone.com/> ([Åter till texten](#))
4. Peter Gärdenfors kortfattade beskrivning av boken finns i Human IT 1998:2. ([Åter till texten](#))
5. URL: <http://www.hd.uib.no/AcoHum/fh/>. ([Åter till texten](#))
6. Ett spännande försök till en språklig analys av en webbplats är Anna Hass uppsats "Svenskan i samspel på Internet" (1999). I uppsatsen diskuteras bl.a. vilka språkfaktorer som prioriteras för att en webbplats skall nå sitt syfte. Se också Josephson (1997). ([Åter till texten](#))
7. Märk också att i *Star Trek Voyager* är skeppets läkare ett dataprogram. Trots detta visar "han" sig mer mänsklig än många av de andra rollfigurerna. ([Åter till texten](#))
8. Jämför hur Steven Johnson beskriver filmens utveckling: *Imagine time-traveling back to Moscow circa 1924 and informing Sergei Eisenstein that his highbrow innovation of cinematic montage would utterly transform the American pop music industry via the rapid-fire, retina-overload editing of most MTV videos.* (1997:39) ([Åter till texten](#))
9. Också etiketteringen av vad vi gör för något med datorn, t.ex. *photo-play* och *multimedia*, ser Murray som ett tydligt tecken på att mediet endast är i dess första stadium av utvecklingen. ([Åter till texten](#))
10. Om MUD, se Rheingold 1993, kap. 5. Finns också på www, URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html>. ([Åter till texten](#))
11. Ett bra exempel på hur en digital multiform berättelse kan gestalta sig för en enskild användare är *A Mage's Diary*, URL: <http://www.ionet.net/~sandgath/MageDiary.html>. ([Åter till texten](#))
12. Om denna typ av interaktion, se även Aarseth 1997:111ff. ([Åter till texten](#))
13. Ett liknande problem som inte rör det digitala mediet är många människors oförståelse för att t.ex. komikern Jerry Seinfeld bor i Los Angeles medan rollfiguren Jerry Seinfeld, som också är en komiker, bor i New York. För de som följt de 163 avsnitten av TV-serien Seinfeld är verkligheten snarast att han bor i New York, inte i Los Angeles. Också dataprogrammerare tummar på gränsen mellan verklighet och fiktion. I många plattformsspel fortsätter spelet att agera även om man stannar spelet. Karaktären visar sitt missnöje med att den nonchaleras genom att t.ex. gå och lägga sig, börja jonglera eller dylikt. Spelet får således liv även när du inte deltar. ([Åter till texten](#))
14. En annorlunda syn på cybertextens författare jämfört med Murrays möter hos Aarseth (1997:129ff.). ([Åter till texten](#))
15. Observera sålunda att Murray tillskriver datorn en stor del av det digitala författarskapet. ([Åter till texten](#))
16. Digitala substitutionssystem möter i flera olika typer av cyberdramer. Murray hämtar sina

exempel från digitaliseringar av Raymond Queneaus poesi (Murray 1997:189). ([Åter till texten](#))

17. I de gamla bardernas epos skall ordens ordning endast ha varit identisk till ca 70%, detta jämför Murray med hur man kan utföra vissa sekvenser i valfri ordning i t.ex. ett dataspel. Ett exempel på detta är enligt Murray detektivspel. För att lösa en mordgåta skall du ställa frågor till alla inblandade, vissa nyckelfrågor eller nyckelpersoner leder dig vidare. Men i vilken ordning som utfrågningen sker kan variera.

I rollspelet *Zelda. The Ocarine of Time* införs man som karaktären Link i en vacker och harmonisk värld. Du, d.v.s. Link, är en liten pojke på vars axlar ett stort ansvar vilar. Vissa ledtrådar hjälper dig att förstå att du skall erövra tre magiska stenar vilket sker i tre olika "äventyr". När du lyckats med detta förflyttas du till *The temple of time* i vilket Link på ett magiskt sätt åldras sju år. Nu går spelet in i en annan fas. Den nyss så levande världen, *Hyrule*, är nu invaderad av ondskan och Link måste återigen ikläda sig hjälterollen och erövra sju medaljonger genom sju olika "äventyr" innan han kan stå öga mot öga med *Ganondorf*, ondskans härskare i spelet. De olika äventyren kan ses som olika teman, det finns dock flera olika möjligheter att lösa äventyren (även om de till stor del rör sig om stora *mazes*) och dessa möjligheter kan alltså enligt Murrays synsätt tolkas som olika substitutionssystem. Inom spelet finns en mängd olika varianter som har likheter med andra spel, däremot är spelets storslagenhet hur de olika temana matchas mot varandra för att genom detta sätt få fram en digital fantasyberättelse, på en gång spännande och innehållsrik som en traditionell fantasyroman, och med en intresseväckande spelbarhet (d.v.s. deltagande). ([Åter till texten](#))

18. Dock konkurrerar det digitala mediet i andra positioner, jfr hur e-post konkurrerar med traditionell post, hur internetbutiker konkurrerar med andra etc. ([Åter till texten](#))

19. I detta sammanhang vill jag gärna peka på John Pickerings komiska, men inte helt osannolika karikatyr av "Bookdon" och "Cyberdon" (1996:43ff.). ([Åter till texten](#))

Referenser

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins.

Dahlström, Mats (1996), "Levande texter och oändliga böcker – om multitext, hypertext och hypereditioner". I: *Human IT* 1997:1, s. 20-36. Borås: Högskolan i Borås, Inst. Bibliotekshögskolan

(Även tillgänglig via WWW: URL: <http://www.hb.se/bhs/ith/md.htm>. Dokumentet laddades ned 1998-10-19)

Gärdenfors, Peter (1998), "Envar sin egen cyberbard". I: *Human IT* 1998:2. Borås: Högskolan i Borås, Inst. Bibliotekshögskolan

(Även tillgänglig via WWW: URL: <http://www.hb.se/bhs/ith/2-98/pg.htm>. Dokumentet laddades ned 1998-12-16)

Hass, Anna (1999), *Svenskan i samspel på Internet. En kommunikativ analys av Stockholm Vattens webbplats*. Examensarbete vid Språkkonsultlinjen. Institutionen för Nordiska språk, Stockholms universitet.

Hellspång, Lennart & Ledin, Per (1997), *Vägar genom texten. Handbok i brukstextanalys*. Lund.

Johnston, Steven (1997), *How new technology transforms the way we create and communicate*. HarperEdge.

Josephson, Olle (red.) (1997), *Svenskan i IT-samhället*. Ord och stil 29. Uppsala.

Lord, Albert B. (1960), *The Singer of Tales*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.

Pickering, John (1996), "Hypermedia: When Will They Feel Natural?". I: *Beyond the Book. Theory, Culture, and the Politics of Cyberspace*. Ed. Warren Chernaik et al. Office for Humanities Communication Publications 7. London.

Propp, Vladimir (1968). *Morphology of the Folktale*. 2nd ed. Translated by Laurence Scott. Austin: University of Texas Press.

Rheingold, Howard (1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.

(Även tillgänglig via WWW: URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/>. Dokumentet laddades ned 1998-12-16)

Tobias, Ronald B. (1993), *Twenty Master Plots (And How to Build Them)*. Cincinnati, OH.

© Jonas Carlquist 1999

[Åter till Human IT 1/1999](#)