

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Envar sin egen cyberbard

av [Peter Gärdenfors](#)

Filosofiska institutionen, Lunds universitet

Denna artikel har lästs i Obs - Kulturkvarten den 27 mars 1998.

Ett oöverträffat sätt att fånga människors intresse är att berätta en god historia. Sagan är lika gammal som människan. Genom datorernas snabba utveckling inom multimedia har vi fått nya sätt att berätta en historia. Man kan fråga sig hur utvecklingen av de moderna medierna kommer att förändra berättandet i framtiden. Med andra ord, hur kommer cybersagorna att se ut?

De tidiga elektroniska berättande texterna liknade dem som länge funnits på papper. Men ganska snart uppstod en form som kommit att kallas *hypertext*. En sådan text innehåller ett antal valmöjligheter som anger olika alternativa försettningar eller fördjupningar av en berättelse. Med denna teknik blir historierna inte linjära utan förgrenade och oöverskådliga som svamparnas rhizom. Man kan lätt få känslan av att gå vilse i en sådan berättelse, och man kommer ibland tillbaka till ett ställe där man varit tidigare. En hypertext ställer nya krav både på publiken och på författarna. Man kan behöva en elektronisk ariadnetråd för att markera vilka spår man följt och för att skapa genvägar till vissa hållpunkter i berättelsen.

Men hypertexter är inte det enda sättet att skapa berättelser med datorernas hjälp. En underskattad narrativ form är de *rollspel* som blev populära under slutet av 1970-talet. I dessa spel skapar deltagarna själva sina rollkaraktärer som sedan sätts in en ramberättelse där såväl spelarnas val som spelledaren och slumpen avgör hur storyn utvecklas. I rollspelen suddas gränsen mellan spel och saga ut.

Datorspelen fick en explosionsartad spridning när persondatorerna kom. De bygger till en del på rollspelens struktur och är på grund av programmets snabba reaktioner mer direkt *interaktiva* än rollspelen. En modern form av rollspel är en Multi-User Domain, en s.k. MUD, en virtuell miljö där deltagare som sitter vid olika datorer kan mötas och spela olika karaktärer. En MUD kan försees med en ramberättelse och ett antal virtuella

aktörer och resultatet blir en form av interaktivt cyberdrama som är en kombination av datorspel och improvisationsteater. Än så länge kommunicerar man enbart med text, men det dröjer nog inte länge innan vi får en ny typ av MUD där miljön och deltagarna presenteras i bild.

Om några år kommer vi troligen att hämta de berättelser vi vill delta i från Internet eller från CD-ROM. De kommer att vara uppbyggda som komplexa simuleringar av en narrativ värld. Vi kan besöka virtuella platser och delta i den livsform som skapas där av verkliga och påhittade karaktärer.

Det finns ett datorspel, *SimCity*, där man bygger upp komplexa städer. I detta spel är spelaren själv Gud som skapar en virtuell värld. Om vi överför idén bakom *SimCity* till berättandets område, kan vi kanske tänka oss ett *SimStory*program där spelarna själva blir författare och bygger upp sina historier från de plot-element som datorprogrammet erbjuder. Författarens funktion kommer att bli mer som spelare i ett rollspel.

Man kan jämföra ett sådant sätt att skapa dramer med det traditionella muntliga berättandet. I den form som den muntliga traditionen utvecklats av barder och sagoberättare lär man inte sig historierna utantill, utan man *återskapar* historien varje gång man berättar den. Den är uppbyggd av ett antal element som man med olika improvisationstekniker kan fylla ut till en sammanhängande saga. Berättelsen blir olika för varje gång den uppförs, beroende på berättarens infall och publikens reaktioner.

I ett framtida *SimStory*program kan man tänka sig att det finns en palett av olika komponenter till en berättelse där man först skapar en rammiljö och sedan plockar in olika rollfigurer och ger dem olika karaktärsdrag. Via olika berättelseelement som användaren väljer kan sedan programmet simulera en historia som är konstruerad kring de valda byggbitarna. Med ett sådant program kan envar bli sin egen cyberbard. På samma sätt som i en MUD kan man vara flera som agerar mot varandra och mot ett antal virtuella rollfigurer. I datorvärlden finns redan halvautomatiserade aktörer som interagerar med användaren. De mest kända är Tamagochis som har spritt sig som en fårsot. Men det finns charmigare virtuella varelser som lever på datorskärmarna. De mest avancerade, s.k. "chatterbots", pratar till oss. Sådana cyberaktörer kan förses med olika personligheter, mer eller mindre ihåliga, mer eller mindre förutsägbara, och de kan då fungera som virtuella motspelare i ett cyberdrama. Om vi får chatterbots som förstår användarens ambitioner och intressen kan de bli svåra att skilja från "verkliga" deltagare i berättelsen. Deras karaktärer kan bli så starka att de själva drar iväg med historien.

Janet Murray skriver i boken *Hamlet on the Holodeck* (The Free Press, 1997) att man inom multimedia håller på med att skapa de tematiska byggbitarna till något som så småningom kan ges *symfonisk* berättarform. Men det är förmodligen bättre att se framtida multimedieberättelser som jazzimprovisationer: 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.

En datorpresentation av en berättelse och användarens möjlighet att interagera med skeendet ger en mycket starkare känsla av *närvaro* i berättelsen än vad som varit möjligt i tidigare narrativa medier. Ännu starkare blir närvaroupplevelsen om den

presenteras i form av virtual reality. Du läser inte bara om en händelse i det förflutna: händelsen inträffar *nu* och *för dig*. Datorskärmen eller virtual- reality-hjälmen blir en scen där du är en av deltagarna i storyn. Med datorernas hjälp håller vi alla på att bli skådespelare i en världsomspännande teatergrupp.

Författaren

Peter Gärdenfors (PG) är professor i kognitionsforskning i Lund och en av Skandinaviens internationellt mest kända filosofer. Ledamot av The Royal Swedish Academy of Letters, History and Antiquities sedan 1996. Författare till bl a *Knowledge in Flux* (1988), *Blotta tanken* (1992) och *Fängslade information* (1996). PG är också en flitig skribent i svenska dagstidningar och i fackpress.

PG:s nuvarande forskning rör huvudsakligen begreppsbildning, kognitiv semantik, modeller för kunskap och information samt kognitionsutveckling.

© Peter Gärdenfors, 1998

Åter till Human IT 2/1998