

FRAMTIDENS MEDIER: FIKTION OCH POLITIK

Science fiction är ofta fylld av ny teknologi, som ibland kan förebåda verkligheten. Och ibland förändrar fiktionen verkligheten, skriver **Jörgen Skågeby** i en text angående framtidens kommunikationsteknologier. Och vad är egentligen problemet med att säga att teknologi är moraliskt och politiskt neutralt?

Text: Jörgen Skågeby

Vår värld blir allt mer medierad. Medieteknologier utgör allt oftare ett mellanled i allt fler mänskliga aktiviteter. Denna *hypermediering* är på många sätt ett uttryck för en längtan efter omedelbarhet – en ideal kommunikationssituation där vi, hypotetiskt, kan överföra tankar och sinnesförmågelser direkt, utan mellanled, till varandra.

Denna längtan efter kommunikationens allt snabbare omedelbarhet gör att alla medier egentligen bara blir en biprodukt av vår oförmåga till direkt och omedelbar tankeöverföring. Om vi kunde överföra tankar och känslor direkt, utan mellanled, så skulle många medier kanske till och med bli överflödiga. Men idag driver en längtan efter omedelbarhet medieutvecklingen och den skapar på sin väg också en längtan efter bättre medier – efter medier som hela tiden kan komma närmare omedelbarheten. Vi längtar efter medier som är bättre än tidigare på att ”mer omedelbart” förmedla tankar och sinnesförmågelser mellan oss människor. Vi längtar efter framtidens medier.

Men på många sätt lever vi egentligen redan med framtida medier runt omkring oss hela tiden. De finns i form av apparater och prylar som vi ”snart kan köpa”. Medier som det görs reklam för på olika sätt; som snart släpps som en fysisk produkt i en affär nära oss. Framtida medier som ”finns”, men som vi på olika sätt är förhindrade att använda rent praktiskt. Särskilt spektakulära exempel de senaste åren är produkter som *Google Glass*, *Apple Watch*, eller Playstations VR-glasögon *Project Morpheus*. Alla de här produkterna finns redan – dels i form av fysiska prototyper, men också som virtuella objekt i reklamfilmer och på företags webbsidor. Där finns det till och med tydliga specifikationer av vad de här produkterna rent tekniskt klarar av, men också socialt – hur de kan förbättra våra liv. Men än så länge får vi, de flesta av oss i alla fall, bara

föreställa oss hur vi i verkligheten kommer att interagera med de här produkterna. Vi kan tänka oss det, eftersom det finns tydliga referenser till tidigare medier och för att det släppts så mycket information om de här medieteknologierna redan, att vi med lite fantasi kan tänka oss hur de kommer att fungera i just vår vardag.

Men kanske än mer futuristiskt, så finns framtida medier också i vår omedelbara närhet genom alltmer sofistikerade representationer i olika populärkulturella berättelser – både i film och i skönlitterära böcker. Dessa framtida teknologiska produkter används ibland bara som spektakulära effekter, men ofta också som en drivande aktör i berättel-

Även om teknologier som orsakar problem är ett återkommande tema i många berättelser om framtiden, så är också dessa problem nästan alltid relaterade till ett sätt att hantera eller lösa de här förutsagda problemen

serna. Teknologerna, som de framställs för oss, genererar dilemman, strukturer och nya förutsättningar för de rollfigurer som berättelserna kretsar kring. Och det intressanta här är hur teknologier i fiktiva berättelser kan påverka inte bara publikens förväntningar, förhoppningar och farhågor, utan därigenom också hur själva utvecklingen av teknik kommer att bedrivas i framtiden.

Fördelarna med att visa nya teknologier på film är flera, men en uppenbar fördel är att de i den fiktiva berättelsen kan ingå i ett sammanhang som vi, som biobesökare eller

tittare hemma i TV-soffan, köper. Det ser verkligt ut och teknologierna funkar *som på riktigt* i den här filmen. Och det faktum att dessa imaginära teknologier ser ut att fungera som på riktigt i en film gör att en kan kalla dem för diegetiska prototyper.

Begreppet kommer av en sammanslagning av *diegesis* – som från början är ett filmvetenskapligt begrepp som refererar till ett fiktivt universum som gör anspråk på realism; en påhittad värld som visas upp och berättas om, och som inte är alltför olik vår egen, men som ändå kan ha vissa speciella regler och strukturer som vi ”köper” eftersom de ingår i en *påhittad* berättelse — och begreppet *prototyp*, som inom teknikutveckling refererar till en förlaga eller testmodell som används vid utvecklingen av en färdig produkt. Tillsammans bildar de här två begreppen termen *diegetisk prototyp* – en medieteknologi som framstår som verklig och normal i det universum som filmen berättar om.

David Kirby, forskare i vetenskaplig kommunikation visar hur spelfilm och teknikutveckling gått hand i hand under lång tid. Till exempel kunde filmen *Threshold* (1981) bereda väg för en allmän acceptans av hjärttransplantation

Konstruktörer och programmerare designar (ibland) medvetet teknologi för att passa vissa politiska och ekonomiska agendor.

ner med konstgjorda hjärtan. I början på 1980-talet fanns en stor skepsis kring ”onaturliga” medicinska teknologier. Genom att väva in det konstgjorda hjärtat i en dramatisk historia där det kunde presenteras som ett vetenskapligt mirakel arbetar filmen med att normalisera denna framtida teknologi. Filmen hjälper genom sina teman också till att förmedla ett behov av, och därmed längtan efter den nya tekniken. Ungefär ett år efter *Threshold* haft premiär genomförs den första hjärttransplantationen med ett konstgjort hjärta till omvärldens genuina fascination.

Det finns förstås fler exempel där gestaltningen av ny teknologi på film samspelas med den verkliga utvecklingen av teknologi. **Martin Cooper**, elektronikingenjör på Motorola, har angett ”kommunikatören” i TV-serien *Star Trek* som den stora inspirationskällan när han utvecklade den första mobiltelefonen. I filmen *Minority Report* från 2002 visas ett gestbaserat gränssnitt, som var under utveckling, men vilket gavs extra skjuts (och finansiering) genom Hollywood. Idag finns produkter som *Leap Motion*, vilka förverkligar många av de konceptuella idéer som visades upp för allmänheten i *Minority Report* 2002, att köpa för 60-80 euro.

Men hur ska vi tänka kring de diegetiska prototyper som vi ser *idag*, men som ännu inte utvecklats? Och dessutom – det finns ju många filmer där teknologier inte enbart presenteras som positiva och någonting att längta efter. Många filmer har ju också ett klart teknik-kritiskt förhållningssätt där man ifrågasätter huruvida den teknologi som visas i filmen verkligen är av godo.

Jag menar dock att även om teknologier som orsakar problem på olika sätt är ett återkommande tema i många berättelser om framtiden, så är också dessa problem nästan alltid relaterade till ett sätt att hantera eller lösa de här förutsagda problemen. Det är i denna relation mellan förutsagda problem och spekulativa lösningar som vi hittar kärnan i hur diegetiska prototyper påverkar inte bara våra förväntningar, förhoppningar och farhågor, utan också verklig teknikutveckling.

Genom att representera problem och lösningar på ett visst sätt, synliggör man vissa kapaciteter och konsekvenser. Samtidigt osynliggörs mycket. Genom att se diegetiska prototyper som problemrepresentationer öppnar vi upp för frågor om de underliggande ideologiska grunderna och politiska effekterna av både fysiska produkter och de sätt vi diskuterar dem på. Design är politik och det gäller även design och teknologi som gestaltas på film.

Vi behöver alltså fråga oss hur vi uppfattar diegetiska prototyper. Förstår vi att *all* design, förutom en visuell komponent, också har en inneboende normativ komponent? För många är detta inte självklart. Mantrat ”tekniken inte är ond eller god, det beror på vad vi gör med den” upprepas ofta som en självklarhet. Denna neutrala och instrumentella syn på teknik verkar grundas i en obegriplig vilja att hålla tekniken fri från ideologi. Detta är dock problematiskt av flera anledningar.

För det första, vår teknikanvändning sker i en komplex väv av politiska, ekonomiska, sociala och kulturella trådar. Att i detta sammanhang hävda att man kan urskilja teknologiska utveckling och slutgiltiga design har åtföljts av en stor mängd beslut vilka alla har konsekvenser för teknologins förmåga att uppvisa och dölja information. Dessa beslut är således *inbyggda* i teknologin. I och med att medieteknologier blir alltmer komplexa kommer det dessutom att bli allt svårare att verkligen påvisa var och när ett visst beslut verkligen fattades. Låg det i designen av algoritmen, i algoritmens exekvering eller i användarens tolkning av resultatet? I dagsläget verkar vi ha en allt större tillit till och lägga ett allt större ansvar på algoritmen i sig. Den är i sig rättvis, opartisk och komplex, vilket också gör den oklanderlig. Detta är givetvis felaktigt och en döljer ansvar och beslut med moraliska konsekvenser.

Närmare sanningen ligger snarare påståendet att konstruktörer och programmerare (ibland) medvetet designar teknologi för att passa vissa politiska och ekonomiska agendor. Detta är fallet med de företagsjättar som dominerar marknaden – Google, Facebook, Apple med flera. Det uppdragas kontinuerligt hur funktionalitet som från början presenterats som förbättringar av socialitet, användbarhet och effektivitet istället visar sig enkelt kunna vändas till integritetskränkande, moraliskt och etiskt tvivelaktiga syften. Fanns dessa syften där från början, eller var de ”bara” oförutsedda konsekvenser? Spelar detta någon roll? Kanske bör vi i större grad politisera även oavsedda konsekvenser och mer noggrant granska de underliggande förhållanden och mekanismer under vilka medieteknologier utvecklas?

Vidare, en syn på teknologi som normativt neutral verkar förorda en fullständigt generisk syn på vad teknologi omfattar. Teknologier är dock väldigt olika. En drönare är inte detsamma som Facebook, som inte är detsamma som en finansalgoritm, som inte är detsamma som *Google Glass* och så vidare. Att slå samman alla dessa teknologier och de olika praktiker som omger dem under paraplyet Teknologi med stort T, är att ignorera de unika egenskaper som särskiljer dem. Eftersom designen av olika teknologier föregåtts av, och byggt in, olika beslut kommer de också att behandla och förmedla information på basis av olika moraliska grundantaganden.

Vi omges således redan av framtidens medier. Oavsett om de framställs som trygga och neutrala eller som opålitliga och problematiska bör vi påminna oss själva om att diegetiska prototyper är, som alla andra teknologier, *desig-nade*. Det som skiljer dem från övriga produkter är att de är invävda i en berättelse där de *problem* de skapar blir särskilt framträdande. Berättelserna blir dock inte kompletta utan en tillhörande *lösning* på det föreställda problemet. I denna relation mellan föreställt problem och spekulativ

Teknologier är dock väldigt olika. En drönare är inte detsamma som Facebook, som inte är detsamma som en finansalgoritm, som inte är detsamma som Google Glass

lösning kan vi belysa teknologins inneboende icke-neutralitet. Teknologi tydliggör vissa möjligheter och handlingsalternativ, men osynliggör samtidigt andra. Särskilt tydligt blir detta när diegetiska prototyper iscensätts i spelfilm, där ramberättelsen och handlingen redan är förutsatt. Att då ifrågasätta den förmodade läsningen och överväga alternativen handlar om att inte låta teknikens inneboende politiska aspekter bli en icke-fråga.

Jörgen Skågeby är universitetslektor, fil dr i informatik, docent i medie- och kommunikationsvetenskap verksam vid Stockholm universitet