

Gruppe 10:**Lek, spill og virkelighet: Refleksjoner om samhandling med teknologiske andre****Den organiske omveltningen: Subsistensøkonomi og sosial kreativitet i Fiji**

Håkon Larsen

Sosiale intervensjoner i form av politisk, teknologisk og økonomisk utvikling omfatter alltid mer enn hva aktører har som intensjon til å påvirke og realisere. Denne teksten utforsker effektene av et ruralt moderniseringsprosjekt i østlige Fiji, hvor den fijienske stat, i samarbeid med en rekke lokale, regionale og internasjonale utviklingsaktører, erklærte Cicia den første 'organiske øya' i Sør-Stillehavet i 2013. Med ambisjoner om å 'tette gapet' mellom det moderne og tradisjonelle Fiji, ved å knytte den rurale økonomien nærmere urbane markeder, gjorde erklæringen slik at landsbyene på Cicia ville bli fritatt dyre sertifiseringsgebyrer for å oppfylle reguleringskrav for kommersiell eksport av organiske varer. I praksis, derimot, har den organiske omveltningen vist seg å omhandle mye mer enn hva utviklingsobservatører kunne forutse.

Som et globalt konsept viser jeg etnografisk hvordan lokalbefolkningen har gitt ny mening til hva det innebærer å ha sertifisert Cicia som organisk. Gjennom en kreativ appropriering har det organiske blitt omformert i hverdagspraksiser, i møte med lokaleforestillinger om hva en øy omfatter og erfaringer av kapitalistisk utvikling, som videre har frembrakt radikale visjoner for endring. I stedet for å promotere en markedsøkonomisk integrering, operasjonaliseres det organiske som en diskursiv motvekt til sosiale dilemmaer forbundet med, for eksempel, pengeavhengighet. Ved å ta den lokale verdsettelsen av det organiske på alvor – fremfor å karakterisere det som en neo-liberalisering av subsistensøkonomien – fremhever jeg hvordan folk engasjerer seg i en seriøs eksperimenteringslek, hvor endogene og eksogene kategorier kombineres i dagliglivet for å regenerere kulturelle verdier og aspirasjoner for frihet.

Teknologisk formidlet annenhet

Martin Mogseth

Når man får vite at man er donorunnnfanget, at ens far ikke er ens biologiske opphav, oppstår det en annen. En ukjent annen – en ukjent biologisk, eller heller, som man har begynt å si, genetisk far.

For mange forblir denne andre ukjent i lang, uoverskuelig og noen ganger evig tid. Det finnes flere grunner til at han kan forbli ukjent. For eksempel kan det skyldes at den donorunnnfangede ikke har interesse av å finne sin genitor, eller at han gjennom sin status som anonym forblir umulig å spore tross iherdige forsøk. Det finnes dog mange eksempler på at en donorunnnfanget person både søker og finner sin genetiske opprinnelse.

Det er dette søket jeg sikter meg inn på i denne presentasjonen: søket foregår nesten utelukket på internett, og den andre – genitor – tar form gjennom dette søket. Den andre blir kjent for den søkende gjennom tekst og bilder, og i en teleologisk prosess jeg kaller

automimesis. Den ukjente andre blir «kjent som ukjent», og den kjente ukjentheten sammensmelter med den donorunnfangede, oppløser det gitte og det som var antatt og anerkjent, en prosess alltid forklart med det idiomatiske aksiomet «DNA».

Bilder og informasjon letes frem på internett, og denne andre får et ansikt, får personlighetstrekk, meninger og humør, nettopp som en «teknologisk annen». Teknologibegrepet vil vurderes i Heideggeriansk forstand – at teknologi er noe som «bringer verden frem, og bringer oss frem i verden». Slik er teknologien og den andre uadskillelige, og den nye selvforståelsen, det vil si, det selvet som blir virkelig i møtet med den andre, også uløselig fra sin teknologiske frambringning. Jeg vil i tillegg til dette utforske hvordan selvet, etter at man vet at man er donorunnfanget, møter seg selv som annen gjennom en annen teknologi: speilet.

Toxicity, trolling og trakassering i dataspill: unge e-sportsutøveres opplevelser og strategier

Stian Overå

I løpet av de seneste årene har e-sport (konkurransedrevet dataspilling) blitt inkludert i utdanningssektoren i flere land. Som del av mitt postdoktorprosjekt har jeg intervjuet elever som går på en e-sportslinje på en videregående skole i Norge. Prosjektet undersøker hvilke utfordringer og muligheter de møter som e-sportsutøvere.

I denne presentasjonen setter jeg søkelyset på elevenes opplevelser av «toxicity» (hets, mobbing og trakassering). Toxicity ble trukket fram som en viktig utfordring i onlinemiljøet av både gutter og jenter, men analysene tyder på viktige kjønnsforskjeller i måten toxicity både opplevdes og ble håndtert på. Presentasjonen tar for seg hva kjønn betyr for hvordan elevene opplevde online-kulturen og felleskapet til andre spillere. Analysene peker på jenter har et trangere handlingsrom i e-sport enn gutter, men at toxicity først og fremst bør forstås som et gamerproblem fremfor som et rent jenteproblem.

War of Heroes: På flukt fra virkeligheten i en utopisk samtid. Metakommunikativ motstand i den myanmarske diasporaen

Guro Vestrheim Skeie

Mobilspillet War of Heroes har en forutbestemt teleologi, «Bli den beste frihetskjemperen, beskytt uskyldige sivile og drep fienden». Spillet er utviklet av myanmarske demokrati-forkjempere og er nedlastet over en halv million ganger - i diasporaen med enkelhet, og innad i Myanmar ved hjelp av VPN. Utviklernes politiske agenda kommuniseres gjennom implisitte beskjedner i spillet og alle spillere er økonomiske bidragsytere til demokrati-bevegelsen i Myanmar. Ved å se reklamer og å kjøpe ammunisjon samler utviklerne inn penger til myanmarere på flukt fra militærjuntaen som kuppet landet i 2021, samt til den demokratiske eksilregjeringens væpnede styrker. WoH tar spilleren med inn i en verden der demokratiforkjemperne er overlegne både moralsk, og utopisk nok, i krigføring. Det er ingen tvil om at fienden, som i enkelte versjoner av spillet er karakterisert som zombier og som ofte omtales som «hunder», er den burmesiske militærjuntaen. De er, ikke-spillbare figurer og som i mange fiksjonelle verdener, utilstrekkelige krigere. Som nybegynner kreves det minutters opplæring før den spillende frihetskjemperen er tilnærmet uovervinnelig. WoH-spillere på flukt beskriver opplevelsen av å skyte

medlemmer av juntaen som tilfredsstillende, en handling som aktiverer og forsterker politisk identitet, håp og samhold for en geografisk splittet motstandsbevegelse. Skytespillet sies, av ellers fredfulle buddhister, å akkumulere både giverens og mottakerens moralske kapital, positiv karma, som befester følelsen av, og veien mot, seirende frihet, fenomenologisk oppnåelig – muligens ikke i dette livet, men kanskje i det neste.

Frå verktøy til følgesvein:

Ein refleksjon over dialogsystem og språkmodellar som sosiale aktørar

Fartein Hauan Nilsen

ChatGPT og andre liknande dialogsystem, såkalla store språkmodellar trena på enorme mengder tekstdata, har vist seg i stand til å føre overraskande menneskeleg prega samtalar. Sjølv om desse dialogsystema hovudsakeleg er utvikla for å vere nyttige verktøy, har det faktum at dei svarar brukarar i såkalla «naturleg språk» opna for nye måtar å forstå og samhandle med teknologien på.

Dette essayet utforskar korleis spesifikke dialogsystem vert omdanna til sosiale aktørar gjennom språklege praksisar og leik i nettbaserte brukarfelleskap. Gjennom analyse av brukarforum og samtalar med brukarar, sporar eg korleis språkleg innramming, namngjeving og tilskrivning av personlegdom konstruerer desse dialogsystema som truverdige «kvasipersonar». Eg argumenterer for at denne prosessen er avhengig av eit flytande skilje mellom leik og oppriktig relatering i måten brukarane vekslar mellom å teste dialogsystemet sine grenser og å forhalda seg til det som ein trufast følgesvein.

Eg konkluderer med at dialogsystema får eit sosialt liv som vert skapt intersubjektivt i eit liminalt rom mellom fantasi og røyndom. Essayet tilfører eit tolkande perspektiv på korleis menneske etablerer meningsfulle band til teknologiske andre gjennom leik.