

## Scenario 3: Teknoføydalisme



III. Børge Bredenebakk/byHands

Innen vi når 2035, har det skjedd en styringskollaps. Offentlige budsjetter har lenge prioritert teknologi, sikkerhet og energi, og kultur- og mediepolitikken har blitt marginalisert. Den viktigste kulturelle infrastrukturen er global. Den eies og styres av et fåtall tek-giganter og har en trippelrolle som plattform, offentlighet og ideologisk maktsentrum. Forsøk fra norske myndigheter og overnasjonale institusjoner på å regulere disse aktørene har enten blitt svekket gjennom politisk press eller stoppet i møte med trusselen om kapitalflukt. Det finnes knapt noen felles samtalearena i samfunnet lenger utenom disse kommersielle plattformene, hvor algoritmisk styring og datadrevne forretningsmodeller dominerer.

KI-agenter tar seg av en stor del av menneskenes daglige gjøremål, informasjonssøk og arbeidsoppgaver. Både kulturkonsum og utdanningsløp tilpasses hver enkelt gjennom prediktive brukerprofiler. I arbeidslivet har produktivitets- og sporingsteknologi for lengst gjort inntog. Kroppsbåren teknologi og atferdsapper fanger opp nevrofysiologiske reaksjoner og mønstre hos forbrukerne, analyserer dem opp mot det medieinnholdet forbrukeren konsumerer, og rapporterer forløpende tilbake til plattformeiere. Mot betaling gjøres disse dataene også tilgjengelig for arbeidsgivere og myndigheter. For mange er fritid og sosialt liv blitt det samme som å konsumere tilpasset innhold. Flere innbyggere mottar borgerlønn som følge av KI-drevet effektivisering, og antallet alenehusholdninger har økt. Kulturprodusenter som treffer disse voksende segmentene vinner fram.

Kulturtilbudet bestemmes i hovedsak av kommersielle aktører og hvilke impulser deres modeller kalkulerer seg frem til. Kulturforvaltningen forsøker å virke korrigerende, men strever med å enes om prioriteringer: Skal man støtte bobler av smal og eksperimentell kunst, eller holde liv i de tradisjonsbærende institusjonene? Minst kontroversiell er støtten til bevaring og videreføring av norsk kulturarv, og særlig håndverk vinner terreng som et etterlengtet taktilt

alternativ til det digitale. NRK er blitt mindre, med et kjerneoppdrag knyttet til nyheter, barne-tv og kommersiell kultur, og har begrenset evne til å fungere som nasjonal fellesarena.

I et virvar av hyperpersonlige virkeligheter oppstår nye kriterier for kulturell kapital. Den enkeltes klasseposisjon avgjør hvor godt man kan navigere den virtualiserte verden, hvor mye tid man bruker på egenutvikling, og hvilke fordeler man kan hente ut av teknologien. Tankeløs bruk av sosiale medier forbindes med lav status, og de som behersker verktøyene strategisk til å bygge egne merkevarer og inntektsstrømmer, er vinnerne. De kan kjøpe seg tid, kuraterte opplevelser og tilgang til eksklusive nettverk. Andre får primært standardiserte anbefalinger og billig, massetilpasset innhold. Kulturell kapital konsentreres på færre aktører, og vilkårene for innpass og sosial mobilitet blir stadig strengere.

Et slanket og reorientert Kulturdirektorat arbeider med et todelt mandat: å styrke fysiske møteplasser og å støtte utviklingen av kritisk kunstteknologi og alternative formidlingsplattformer. Oppfinnsom bruk og tilgjengeliggjøring av arkiver står høyt på agendaen, som et forsøk på å motvirke algoritmisk glemsel og som kilde til historisk hukommelse og demokratisk motstandskraft. Det samme gjør utvikling av norskspråklige spill og åpne verktøy som kan eies og forvaltes i fellesskap. Kunstnere har blitt bedre til å mestre ny teknologi, trenge gjennom kommersiell kultur og mobilisere rundt mindre, delvis felleseide plattformer. Smale, eksperimentelle og minoritetskulturelle uttrykk lever i mikroforumer: på krypterte digitale flater, i lokale «slow media»-fellesskap og i fysiske rom som i stor grad unndrar seg den brede, overvåkede offentligheten.

Hackingkunst – kunst som forstyrrer algoritmene og eksponerer folk for uventede subkulturelle uttrykk – har fått en tydeligere rolle. En kunstner opplever stor suksess med masker og tatoveringer som blokkerer ansiktsgjenkjenningsteknologi og sprer seg som både beskyttelse og mote. Geriljakunst som bruker koder og hemmelige språk, og rekrutterer under dekke av gatekunst og pop-kultur, er på frammarsj. Hit-and-run-kunstopplevelser dukker opp i offentlige rom, mens plattformkunst sprøyter inn subversivt innhold i de kommersielle flatene i korte glimt før det filtreres bort. Noen kunstnere arbeider med langsomme, relasjonsbaserte praksiser; andre bruker åpne teknologier og delte arkiver til å bygge virtuelle fellesskap, styrke lokale motoffentligheter og åpne lommer av frihet i et teknoføydalt system. Kampen for et modig og mangfoldig kunst- og kulturliv føres i utkanten av kulturen, mens hverdagen for de fleste mennesker fortsatt defineres av plattformenes tidslogikk og oppmerksomhetsøkonomi.