

Rapport fra konferansen SXSW, South by Southwest
Ebba Køber
Redaktør
Synkron Magasin

Rapport fra konferansen SXSW, South by Southwest
Austin Texas, mars 2018

SXSW eller *South by*, som de innvidde kaller den, er en innovativ og banebrytende konferanse med musikk, film, interaktive media, utdanning, komedie og games som områder. Den begynte som en musikkfestival for mange år siden, og utvides gradvis med SXSW_Gaming og SXSW_Comedy som siste populære tilskudd på stammen. Den største delen er nå SXSW_Interactive som dekker media og ny teknologi. Det unike med SXSW er denne miksen, som gjør at man ofte lærer mer om sitt eget felt ved å følge et annet.

Når det gjelder mine mål for oppholdet, var det å se nærmere på forskjellige innovative og nye former for interaktiv historiefortelling i forskjellige kanaler, og med bruk av forskjellige former for teknologi.

Tidsskriftet Synkron formidler stoff om voksnes læring med vekt på nettundervisning og fleksible læringsformer. Vi har som mål å gi plass til aktuelle problemstillinger, nyvinninger og meningsbrytninger. Mye vil ha norsk fortegn, men vi legger også vekt på å få med internasjonale erfaringer på feltet.

Læringsutbytte

Med fremveksten av sosiale medier og interaktivitet via teknologi på nettet, bringes dette også inn i undervisningen. Bruk av *chatbots* er på full vei inn i nettundervisningen, foreløpig brukt til enklere praktiske opplysninger under kursets gang. (Chatbots er programmerte applikasjoner som mimer en samtale med ekte mennesker, enten i skriftlig eller muntlig form.) Potensialet er stort og interaktiv læring via chatbots som har kunstig intelligens, kan bli vanlig i framtiden. Derfor var det svært nyttig for oss i redaksjonen å kunne sette oss inn i de nye innovative formene for historiefortelling og interaktivitet, og følge med på hva som kommer både i tingenes internett og i konstruksjon av dataspill. Dette har også ført til flere artikler.

Eksempler fra konferansen

Dette var temaer både på SXSW Interactive (media og journalistikk) og SXSW Gaming. Spesielt vil jeg trekke fram to innslag: **Storytelling on Voice UIs**, med panel fra Washington Post, Amazon Alexa, Quartz og Northwestern University. Voice UI, User Interface, er betegnelsen på Human-Computer Interaction, *voice* er da stemme i stedet for tekst, som oftest brukt i forbindelse med Chatbots. I forbindelse med produktene Alexa og Echo utvikles det tjenester for interaksjon som også dekker nyheter og annen form for informasjon. Et annet panel som var interessant, var **Data-Driven Storytelling: Perspectives & Paradigms**. Her viste de fram innovative eksempler på datadrevne historier.

Gamer-delen var også opptatt av interaktiv historiefortelling, da dette ligger i kjernen i et godt spill. I en bransje som har gått forbi filmbransjen i omsetning for lengst, er det bruk for gode historiefortellere og folk som kan kode interaktiv historiefortelling – nå mer enn noen gang. Fremveksten av chatbots med kunstig intelligens vil kunne gjøre spillenes historier uforutsigbare og spennende selv for dem som har laget dem. Alt i alt var SXSW 2018 en meget spennende og læringsrik konferanse, som jeg definitivt skal tilbake til.