

Bilaga

Datum 2022-06-14

Diarienummer KU 2021-01239

Västra Götalandsregionen**Förvaltningen för kulturutveckling**

Handläggare: Tora Bodin

Telefon: 072 - 205 93 14

E-post: tora.bodin@vregion.se

Fallstudier av en digitaliserad kultursektor

Bilaga till rapporten "Analys av digital potential – Slutrapport".

Sammanfattning

- Det finns många sätt att nyttja tekniken för att digitalisera kultursektorn och öka värdeerbjudandet till Förvaltningen för kulturutvecklings målgrupper.
- I dokumentet presenteras tre fiktiva fallstudier kopplade till digitaliseringsprojekt inom kultursektorn, uppdelat efter begreppen *digital utsida*, *digital insida* och *digital motor* som definieras i förstudierapporten *Analys av digital potential*.
- De tre scenarierna diskuteras även ur dimensionen *digital samverkan* för att förtydliga vikten av att digitalisera både för att stötta förvaltningens specifika uppdrag och för att gå i linje med utvecklingen hos andra aktörer inom kultursektorn.
- Det viktigaste att förstå är att digitaliseringsperspektivet både på förvaltningsnivå och nationell nivå måste finnas med i verksamhetsutvecklingen oberoende av om en specifik tjänst ska förvaltas internt eller någon annan stans.
- Syftet är att ge exempel på vad digitalisering innebär i praktiken, för att öka förståelsen för rapportens resultat och rekommenderade insatser.
- De fallstudier som ges som bilagor för rapporten bör inte tolkas som uppmaningar till specifika initiativ som Förvaltningen för kulturutveckling eller Västra Götalandsregionen ska genomföra. Syftet med fallstudierna är enbart att erbjuda en visuell och tydlig kontext för vad digitalisering konkret kan komma att innebära inom offentlig kultursektor. Författaren välkomnar läsarna att reflektera över hur andra utvecklingsinitiativ skulle se ut genom likartad digitaliseringslins.

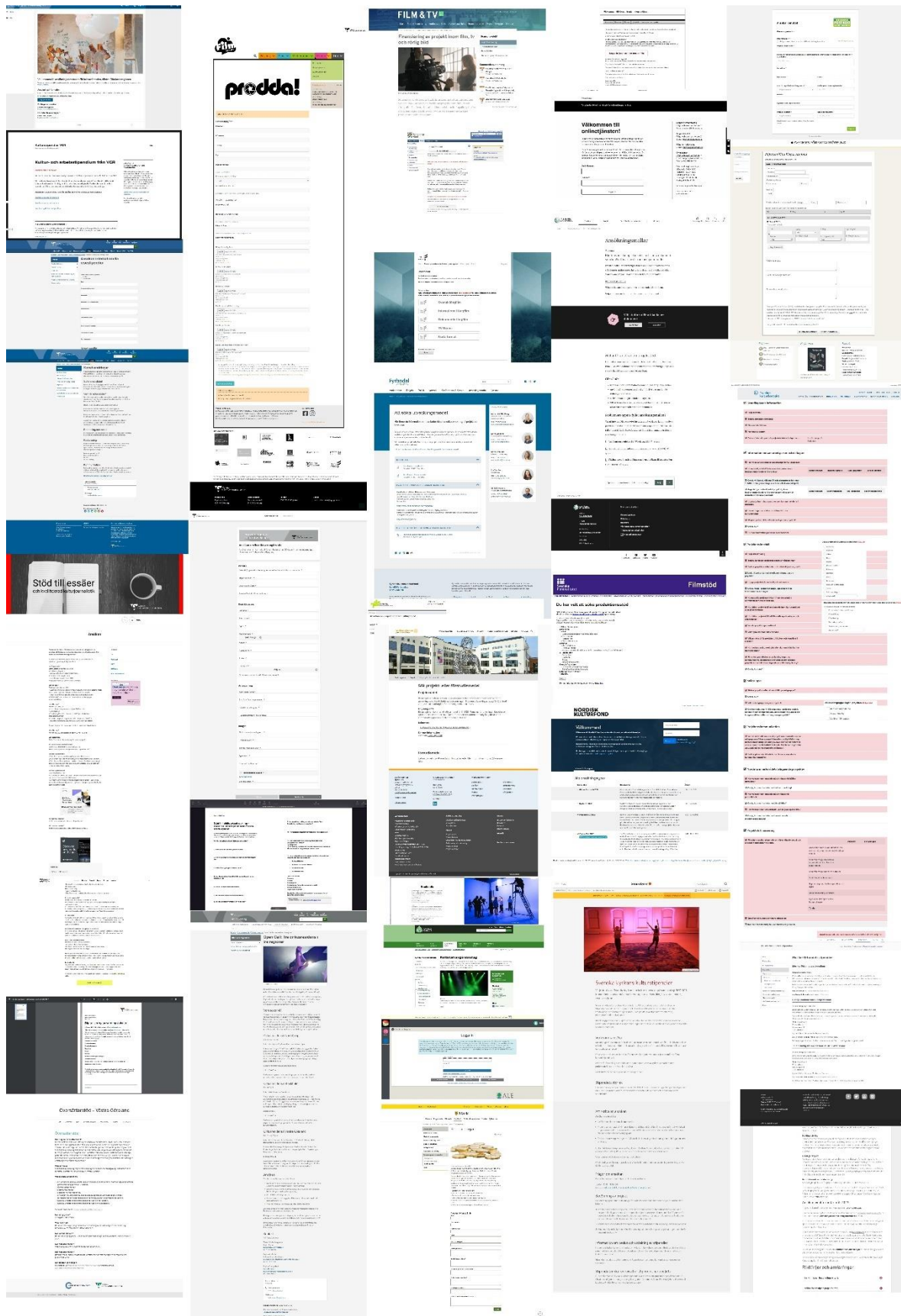
Fall 1 - Kulturprojekt.se

- Målgruppen professionella utövare i det fria kulturlivet, möter alldeles för många digitala ansökningsformulär i sin vardag.
- En regional, eller kanske nationell, plattform för kulturprojekt skulle möta målgruppens önskemål om en enhetlig, sammanhållen utsida.
- Här beskrivs spekulativt användande, utvecklingsprocess och förvaltning av den fiktiva plattformen kulturprojekt.se.

Bakgrund

Stora delar av det professionella kulturlivet är beroende av stöd, stipendier och bidrag från både offentlig och privat sektor för att kunna utöva konst och kultur. Ansökningsprocesserna för kulturstöd har i mångt och mycket *datoriserats* på olika sätt; processen sker digitalt, genom mailkontakt, PDF: er att fylla i, digitala ansökningsformulär och i vissa fall mer genomarbetade e-tjänster där en ansökande kan logga in. Organisationerna som arbetar med stöd ser ett behov av att förenkla handläggningen av stödprocessen, och utvecklar därför system som medför en mer effektiv *digital insida* – Om all information fylls i olika datafält blir det exempelvis mycket lättare att redovisa statistik och hantera informationen kopplad till ansökningarna på ett långsiktigt hållbart och rättssäkert sätt. Att alla organisationer som sysslar med kulturstöd bygger sina egna e-tjänster går dock inte i linje med målgruppens önskemål: en enhetlig och sammanhållen digital utsida där de enkelt och effektivt kan komma i kontakt med de tjänster och funktioner som är relevanta för dem. En sammanhållen digital utsida för målgrupper som söker kulturstöd innebär inte 48 olika digitala formulär där deras personnummer, epost och projektidé ska skrivas in varje gång, och en separat kalender där sista ansökningsdatum för de olika stipendierna markerats för att inget ska glömmas bort. Skulle målgruppen få välja själva skulle nog alla ansökningar de gör göras på ett och samma ställe.

Följande stycken beskriver en värld där den fiktiva digitala plattformen *kulturprojekt.se* har skapats, där en *digital transformation* av ansökningsprocessen har inträffat och tekniken har nyttjats för att skapa en ny relation till ansöknings- och handläggningsprocessen, i både den digitala insidan och utsidan.



Figur 1. Ett kollage av 31 ansökningsportaler för olika typer av kulturstöd från både Västra Götalandsregionen, andra regionala aktörer och nationella institutioner.

Berättelsen om Moa

Moa håller upp en kopp kaffe, sätter sig vid matbordet och öppnar datorn. Idag är en ansökningsdag. Detta projekt, som hon funderat på i ett år ska äntligen bli verklighet. Nu är hon redo. Allt som saknas är finansieringen. Hon vet att det finns många institutioner och organisationer att söka stöd hos för ett projekt som det här. Det ska bara göras. Hon öppnar upp projektansökningsidan, rullar bak axlarna och sätter i gång.

Det första hon gör är att skapa ett projekt. Hon skriver in namnet: Framtidsklockor, och klistrar in den korta beskrivande texten hon kom skrev ner på mobilen på bussen igår. Hon justerar någon formulering i processen.

"Vad kommer musik att innebära femtio år från nu? Vad kommer finnas kvar? Vem lyssnar, och vad lyssnar de på? Med Framtidsklockor vill jag utforska toner från förr, nu, och vad som med tekniken kommer bli möjligt framöver. Är det viktiga med musik främst vibrationerna i luften, eller kan vi skapa musik även utan ljud? I ett gränsöverskridande arbete vill jag kombinera rörlig bild, elektronik, fysiska komponenter och faktiska toner för att ifrågasätta vad som får musik att kännas som den gör."

Baserat på texten ger nästa fält flera förslag på lämpliga taggar för projektet: Musik, Film, Audiovisuell media, elektronik. Det ser bra ut. Moa förtydligar med taggarna att det handlar om ett fysiskt verk, en typ av utställning, och att målgruppen är tänkt att vara högstadieelever. Hm hon kanske ska förtydliga detta i texten, nu märks det ju inte alls. Hon skriver in en rad på slutet om vilka projektet riktar sig till. I nästa fält markerar Moa nuvarande projektfas: Utveckling, och förtydligar att totalbudgeten ligger i spannet 25 - 400 tusen kronor. Under "typ av stipendier och stöd" väljer hon: Alla. Hon trycker på "Spara projekt".

Nästa sida visar en mängd olika resultat. Västra Götalandsregionen, och flera andra aktörer i Sverige har flera residens ute där bilderna visar miljöer som direkt inspirerar henne till musik. Den gröna checkboxen visar att hennes profil uppfyller alla kvalifikationer på ålder, ort och typ av projekt. Hon sparar några till projektet, och några som inte är projektkopplade till sin personliga ansökningsprofil. De läggs till i en lista på sidan av sökningen. Hon smalnar sedan av sökningen till att bara fokusera på finansieringsstöd och hittar, till sin stora lättnad, flera stycken lämpliga. Lindholmen Science Park har flera projektstöd utannonserade som fokuserar på audiovisuell mediaproduktion. Ett av dem inspirerar henne till och med till att direkt fundera på hur hon skulle kunna inkorporera fler interaktiva aspekter i projektet. Hon ska fundera vidare på det, men sparar även denna ansökan tills vidare.

När Moa har samlat ihop en rad med alternativ som känns passande lämnar hon söksidan och öppnar projektet igen. Under "ansökningsmaterial" finns all

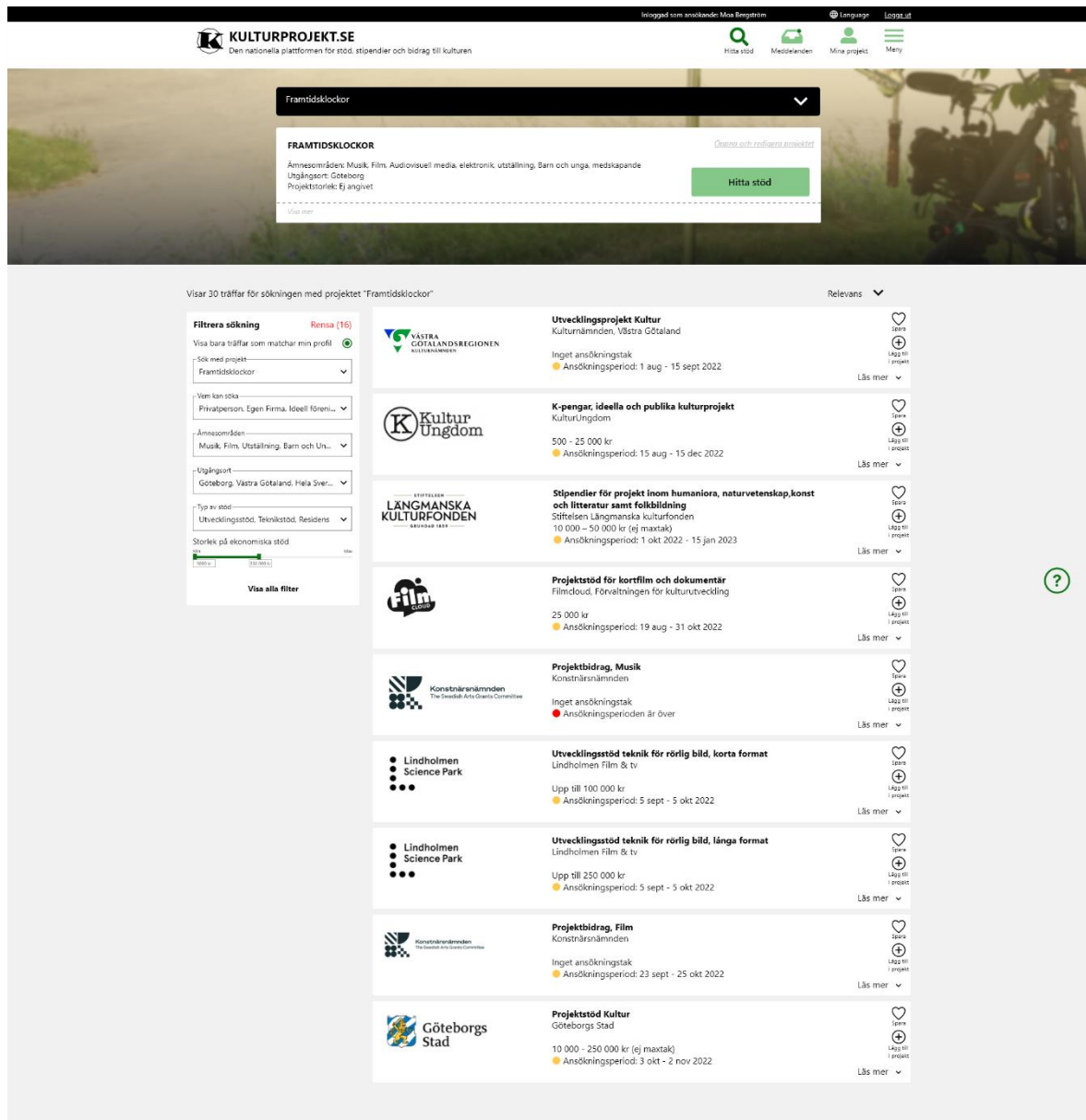
information de olika kulturstöden kräver listade. De flesta av ansökningarna vill ha en tydlig budget och en projektbeskrivning. Några vill se moodboards och mer konkreta utkast av olika slag. Ett stöd kräver en tidplan där projektet är helt färdigt till slutet av 2022. Det kommer inte att hålla. Hon tar bort det alternativet. Hon behöver inte fylla i CV och tidigare projekt hon fått bidrag för. De finns redan kopplade till hennes profil och läggs automatiskt till i alla projektansökningar. Budgeten är redan klar. Hon var på workshop under "Pengadagen" på Förvaltningen för kulturutveckling för några veckor sedan och fick tips kring hur hon skulle fylla i budgetmallen. Än så länge har hon bara jobbat i Excel-versionen men den går smidigt att ladda upp i portalen och översätts direkt till ett redigerbart webbdokument, som lätt kan justeras om något blivit fel. Men inga fält lyser röda, det bör vara hellugnt. Så! Då är budgetdelen av alla ansökningar färdig. Hon fortsätter med att lägga in sin längre projektbeskrivning. Sen laddar hon upp några bilder hon har som referens, och länkar även till den Pintererstmappp där hon har resten av materialet sparad. Hon länkar också till sin SoundCloud, där den musik hon redan börjat komponera till projektet finns uppladdad. Musiken går nu att lyssna på via en spelare direkt i ansökningsverktyget. Hon fyller också i en finansieringsplan, där hon tydligt markerar upp hur mycket hon söker från de olika aktörerna hon lagt till. Plattformen varnar henne att hon räknat fel på slutsumman jämfört med vad som beskrivs i budgeten. Hon ändrar det snabbt.

Allt eftersom hon laddar upp material lyser fler och fler av kulturstöden gröna. Några kräver att hon skriver mer riktade texter för syftet mot just det stödet. Det går fort när resten är avklarat. Hon fyller i några av dem direkt och markerar att de ansökningarna ska skickas in. Några kräver lite mer arbete. Hon får fixa dem ikväll. Nu är det dags att gå till deltidsjobbet. Får hon inga stöd ska hon jobba ihop sin egen finansiering. Tur att det är så smidigt att söka stöd att hon har tid med både och!

Under de kommande dagarna fyller Moa i de sista ansökningarna. Hon hittar ett till projektstöd som verkar lämpligt, och uppdaterar finansieringsplanen för att även det ska få plats. Sen är det bara att vänta. Det är outhärdligt... Men tack och lov tar det inte jättelång tid. Efter bara några dagar ser hon att flera av ansökningarna har markerats med "granskad" av de olika institutionerna. En ansökan har nekats, vilket är tråkigt, men när hon öppnar den granskande konsulentens profil ser hon att hen bara har stöttat projekt som handlar om miljöförstöringar det senaste året, så det är kanske inte så konstigt... En annan ansökan har en kommentar som ber om ett förtydligande av en punkt i budgeten. Inga problem! Hon skriver ett "Tack" till svar och öppnar direkt dokumentet, fyller i ändringen och sparar den för att direkt skicka uppdateringen till alla involverade aktörer. Sen öppnar hon finansieringsplanen för att justera den baserat på avslaget från en av institutionerna. Hon ser att ett nytt förslag redan

automatiskt tagits fram. Verktuget föreslår att hon söker mer finansiering från en av de större organisationerna hon sökt från. Baserat på data från tidigare projekt har den lättare att dela ut kompletterande finansiering än dess mindre kollegor. Moa trycker på "Godkänn och skicka uppdatering". Sen går hon ut i solen.

Den digitala utsidan

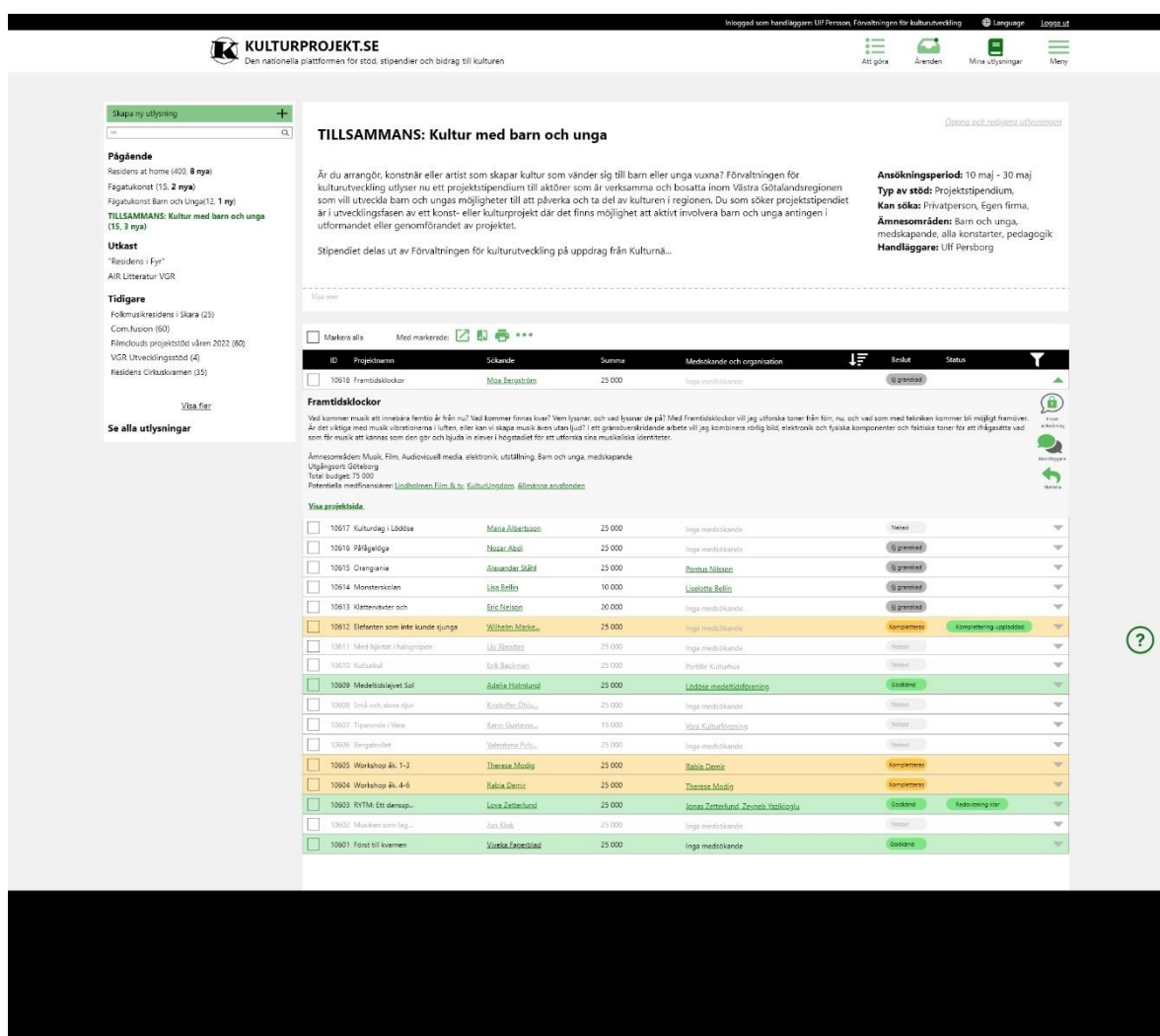


Figur 2. Konceptskiss av den digitala utsidan för den fiktiva plattformen Kulturprojekt.se

För Kulturprojekt.se är den digitala utsidan den ansökningsportal Moa möter som invånare i Västra Götalandsregionen och Sverige. Den är byggd efter hennes behov, för snabb och enkel service. Där kan hon skapa sitt projekt och hålla koll på alla aktuella ansökningar kopplade både till ett specifikt projekt och till henne som person. Den digitala portalen stöttar henne i ansökningsprocessen och hjälper henne att hantera de byråkratiska krav som annars hade kunnat ta dagar och

skapar en tydlig väg in till de som sitter på pengarna hon så desperat behöver. Har hon gjort fel får hon stöd i att göra om och göra rätt. Förändringar i projektet och slutredovisningen blir också lättare att rapportera in. Plattformen har självfallet även funktionalitet för att lägga till medsökande, eller skapa sidor för specifika organisationer när ansökan inte kommer från en privatperson. Ansökningsprocessen blir tillgänglig och mer välkomnande redan första gången kulturstöd ska sökas. Kanske blir det en bidragande faktor till att fler vågar söka kulturstöd och delta professionellt i kulturen?

Den digitala insidan



Figur 3. Konceptskiss av den digitala insidan för den fiktiva plattformen Kulturprojekt.se

Den digitala insidan har två aspekter, dels handlar det om de konsulenter, handläggare och arkivarier som arbetar med processer för stöd och bidrag på alla Sveriges kulturinstitutioner. Handlägningsprocessen för kulturstöd har automatiserats. Handläggarna kan lätt skapa nya utlysningar och publicera dem när det är dags på egen hand, och får en tydlig översikt och arbetsverktyg för att hantera inkomna ansökningar. Långa mejlkedjor från ansökande med frågor om

hur ett formulär ska fyllas i elimineras helt. Möjlighet till snabb koppling till andra institutioner direkt i plattformen strömlinjeformar löftesprocessen för medfinansiering och skapar helt nya möjligheter för att analysera och redovisa statistik för utdelade kulturstöd. Självklart finns en direktkoppling mellan plattformen och institutionens arkiv. Att diarieföra inkomna ärenden och beslut sker numera med ett knapptryck. Medarbetarna måste såklart lära sig ett nytt verktyg, och kanske justera sina arbetssätt för att följa det nya systemet. De klarar av att göra detta. Det finns förståelse för att nya arbetssätt krävs för att klara av arbetet. Digitaliseringsprocesser är accepterade och välkomnade.

Automatiseringen innebär att tiden handläggarna lägger på ren administration minskar, vilket därmed frigör mer tid för att kunna arbeta med kvalificerat arbete som utvecklar kulturen och förbättrar förutsättningarna för de som utövar den.

Den digitala insidan innefattar även de verksamhetskunniga, verksamhetsutvecklare och tjänstedesigners som i ett första steg kan identifiera att behovet finns. I fallet med ansökningsportalen känns det kanske självklart att den borde finnas, men innan projektet påbörjades gjordes en ordentlig målgruppsanalys, för att skapa en uppfattning om hur tidkrävande och besvärlig ansökningsprocessen är, vilka som söker stöd, vilka som inte gör det, och vad det beror på. I den (fiktiva) målgruppsundersökningen märkte man kanske att vissa typer av kulturutövare aldrig söker stöd, för att de inte vet var de ska börja, och att andra slutar söka stöd, för att process, handläggningstid och redovisning är så lång och komplicerad att det är effektivare att jobba heltid och göra kulturprojekt på sparpengar under semestern. Att dessa undersökningar dokumenterades och validerades gjorde att utvecklandet av en ny plattform kunde motiveras kostnadsmässigt. Statistik kring antal sökta och utdelade stipendier, och till vem de delades ut blev en annan viktig datapunkt i motivationen. Under uppföljningsarbetet nyttjas förändringar i dessa datapunkter som nyckeltal och indikatorer, för att säkerställa att den avsedda nyttan med utvecklingsinsatsen uppnås. På så sätt kan nyttjandet av skattepengar redovisas, med tydliga indikatorer på att insatsen gett önskad effekt.

Den digitala motorn

Kulturprojekt.se går först igenom en initial utvecklingsfas där de olika involverade institutionernas behov och krav samlas in. Gemensamma standarder definieras för de delar av ansökningsprocessen där institutioner gör på samma sätt. I vissa fall accepteras att standarderna är olika, i andra fall får kanske någon institution vika sig, och acceptera att ansökningar måste vara kopplade till personnummer eller ett digitalt ID för att portalen ska kunna byggas över huvud taget.

Framtagandet av portalen sker givetvis agilt med tydligt prioriterade moduler och funktioner i varje leveranssteg. Kontinuerliga tester mot målgrupper sker i både

den digitala utsidan och insidan. Användarvänligheten prioriteras i utvecklingen och gränssnittet justeras flera gånger innan den faktiska systemutvecklingen ens påbörjats för att säkerställa att slutprodukten blir så bra som möjligt. Själva utvecklingen fortsätter efter att plattformen lanserats, där nya funktioner släpps kontinuerligt allt eftersom behoven från utsidan och insidan förändrats. Medarbetarna i den digitala insidan hjälper till att samla in behoven hos målgrupperna i den digitala utsidan och utvecklingsteamet i motorn utvecklar lösningar som lanseras allt eftersom de färdigställs. Plattformen tillåts aldrig förfalla, utan fortsätter vara relevant. Fler och fler kulturaktörer ansluter sig allt eftersom användandet hos målgrupperna ökar. Två år efter lansering har kulturprojekt.se även blivit utbildningsportalen där all kompetensutveckling som riktar sig mot kulturaktörer naturligt publiceras. Efter fem år av fortsatt arbete är det i samhället lika naturligt att söka kulturprojektstöd som det är att söka till en kulturinriktad universitetsutbildning.

Parallellt med utvecklingsteamet finns ett drift- och förvaltningsteam som ansvarar för att datadelning mellan de olika institutionerna upprätthålls. Där ingår även systemdokumentansvarig, som ansvarar för att manualen för hur plattformen ska användas uppdateras, och de systemadministratörer som hjälper nya användare av handläggningsverktyget att skapa ett konto och få en ordentlig introduktion när de loggar in första gången. Att de finns separat från utvecklingsteamet möjliggör att utvecklingsresurserna kan fortsätta med just utveckling för att bibehålla både relevans och kvalitet.

Digital samverkan

Vem är det då som ska äga detta fiktiva exempel? Fallstudien *Kulturprojekt.se* är baserad på den existerande nationella plattformen [Antagning.se](#) där ansökningsprocessen för alla Sveriges högskolor och universitet bedrivs. Antagning.se förvaltas av Universitets- och högskolerådet på statlig nivå, så troligtvis bör inte Kulturprojekt.se utvecklas och drivas av en enskild regional förvaltning. Kanske är inte detta ens ett kulturprojekt? Vad skulle hända i samhället om alla forskningsanslag och regionala utvecklingsanslag stod listade sida vid sida med kulturen?

En nationell portal för kulturstöd får bara ett värde om alla relevanta kulturaktörer är med på tåget. Oberoende av vem som potentiellt får uppdraget att utveckla den är det viktigt att den större målbilden finns med i bakhuvudet när verksamhetsutveckling bedrivs, inom en statlig myndighet, region, förvaltning eller kommun. Om kulturprojekt.se är målet på bra service för invånare i Västra Götalandsregionen som Förvaltningen för kulturutveckling vill jobba mot, men som inte förvaltningen kan ansvara för på egen hand, hur ska dess digitala insida så fall se till att valen som görs när förvaltningen verksamhetsutvecklar, bygger nytt eller upphandlar en plattform gör att steg tas i rätt riktning, mot en samverkan

där detta är möjligt, i stället för ett steg bort från den? Har förvaltningen i nuläget förmågan att avgöra vad rätt steg är, eller riskerar den att aktivt motarbeta förändringen och förlänga tiden till dess införande i regionen med flera år genom att hitta en egen lösning? Om det skulle vara så att denna plattform är tre, eller fem år bort, hur mycket skattepengar är det värt att lägga på att hitta en tillfällig lösning tills detta är på plats?

The screenshot shows the Antagning.se website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'ANTAGNING.SE' and links for 'Mina sidor', 'Mina val', and 'Meny'. Below the navigation bar is a search bar with the text 'Hitta utbildningar'. The search criteria are 'Termin: Hösten 2022' and 'Utbildningar: kultur'. A search button labeled 'Sök utbildningar' is visible.

Below the search bar, the results are displayed. The page shows 'Visar 24 resultat för "kultur" under Hösten 2022 med 3 filter'. The results are filtered by 'Relevans'. The left sidebar contains filters for 'Filtrera', 'Plats och ämne', 'Välj utbildningsnivå', and 'Visa bara utbildningar som är'. The main content area displays a list of courses with details such as 'Mat, kultur och medier', 'Kinas historia och kultur (avancerad nivå)', 'Nätverksamhällets kultur', 'Film, arkiv och digital kultur', 'Kritiska perspektiv på kris, kultur och demokrati', 'Religionsvetenskap med inriktning mot kultur och identitet 91-120', 'Sveriges nationella minoriteter språk, kultur och identitet', and 'Tyska D: Tyskspråkig litteratur och kultur efter 2000'. Each course entry includes the number of ECTS credits, the university, the location, and the application status.

Figur 4. Skärmbild från antagning.se.

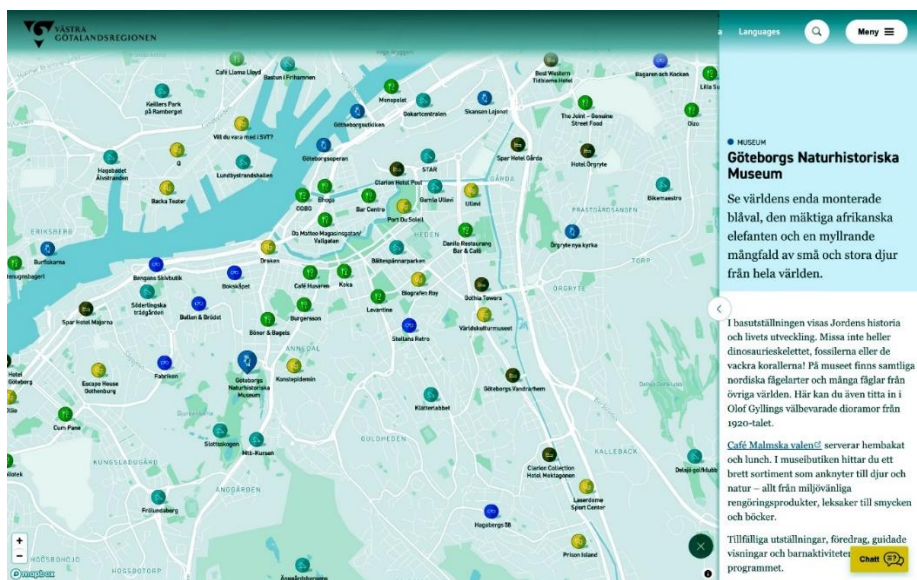
Fall 2 – Kulturkartan

- En digital kulturkarta eller kulturkalender i regionen skulle potentiellt främja kulturlivet, både för arrangörer och besöksmål och för invånare och besökare.
- Digitala kulturkartor finns redan inom Västra Götalandsregionen. För att som offentlig aktör sätta mer kultur på kartan kan det vara viktigare att bidra med öppna data än med nya plattformar.

Bakgrund

Både besökare och invånare i Västra Götalandsregionen vill på ett enkelt och tydligt sätt kunna skapa sig en översikt över vilka kultur-, natur- och kulturarvsaktiviteter de kan ta del av inom regionen. Kulturarrangemang och upplevelser arrangeras av en mängd olika aktörer inom regionen som alla har ett behov av att marknadsföra sig och vara synliga mot sina målgrupper. Målgrupperna vill kunna se en samlad bild av vad som erbjuds för att själva kunna jämföra och filtrera urvalet för att hitta det som är lämpligt för dem. Denna fallstudie erbjuder ett exempel på hur en regional kulturkarta skulle kunna se ut, och problematiserar faktumet att det finns ekonomiska och kvalitetsmässiga risker med att olika delar av offentlig sektor råkar konkurrera med varandra.

Den digitala utsidan



Figur 5. En modifierad skärmbild från goteborg.com, med Västra Götalandsregionens logga.

Den digitala utsidan är den karta eller regionövergripande evenemangskalender där invånare och besökare kan bilda sig en tydlig översikt över de upplevelser som finns att tillgå i regionen. De kan hitta saker i sitt närområde, den perfekta helgaktiviteten för både soligt och mulet väder, som matchar deras intressen och humör. Allt finns på en och samma plats. När de skriver in ”Vad händer i

helgen?” är det den sidan som dyker upp, och ska de spara en sida bland sina bokmärken är det kulturkartan som gäller. Invånare har en väg in till kulturen där de både kan hitta vad de söker och uppleva nya saker.

Den digitala insidan

I den digitala insidan sitter redaktionen som kvalitetssäkrar utbudet. Med hjälp av algoritmer och databaser väljer de vad som ska synas i kalendern. De hjälper nya aktörer att ansluta sig till plattformen, och skriver och publicerar artiklar med olika teman och målgruppsingångar för att de som besöker sidan lätt ska kunna hitta det som är relevant i stunden. Kanske arbetar några med att aktivt omvärldsbevaka och söka upp nya aktörer för att få in dem i regionens gemensamma kulturutbud. Någon fokuserar på dataanalys. Genom att se hur ofta de olika kartsymbolerna klickas på och vilka artiklar som blir lästa kan både redaktionen och aktörerna få värdefull statistik kring när invånarna hittar dem och vad de söker på för att göra det. Kulturutbudet kan utvecklas och anpassas efter omvärlden.

Den digitala motorn

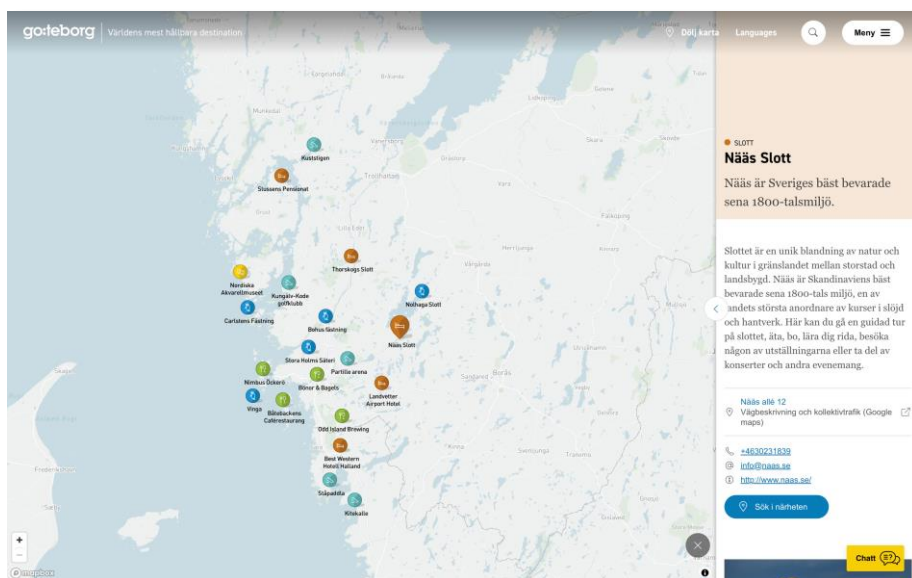
Precis som i föregående exempel är den digitala motorn de som utvecklar, drifvar och driver kulturplattformens olika delar, på samma agila sätt. De ser till så att den till projektet centra datadelningen mellan olika aktörer fungerar som den ska, och att utvecklingen av plattformen inte stannar av.

Digital samverkan

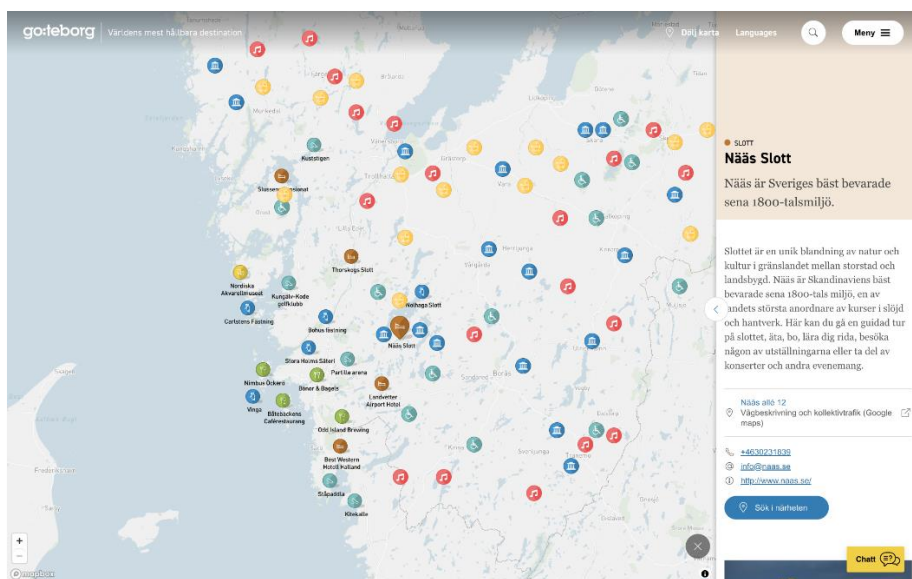
Exemplet Kulturkartan är såklart en modifierad skärmavbild från goteborg.com, som drivs av Göteborg stads destinationsbolag, Göteborg & Co. Texten om hur den digitala insidan hanteras är fiktiv. Kartan och evenemangsplattformen goteborg.com fokuserar på centrala Göteborg, men har i nuläget även med tips om vandringsleder och besöksmål så långt bort som i Uddevalla. Ur ett målgruppsperspektiv är goteborg.com etablerat och välbesökt - en självklar ingång till invånare i både Göteborgs stad och kringområden. Här vore det direkt felaktigt för regionen eller Förvaltningen för kulturutveckling att skapa sin egen kulturkarta parallellt med den som redan finns. För invånare och besökare som lever sitt liv runt Göteborg handlar det plötsligt om två tjänster att hålla koll på med olika innehåll. För kulturaktörerna blir det två olika plattformar att marknadsföra sig på. För Västra Götalandsregionen och Göteborgs stad skulle det innebära att offentlig sektor bekostar två utvecklingsinsatser, två drifteam för och två redaktioner som kvalitetssäkrar innehållet, i konkurrens med varandra när det kommer till Göteborg med omnejd. Ingen vinner på de parallella spåren.

I detta fall handlar kanske den hållbara vägen framåt om att regionen samarbetar med goteborg.com för att skala den existerande plattformen för att skapa mer värde för fler, i en gemensam insats med delade data.

I nuläget är både Nääs slott och fabriker sökbara i Göteborg & Cos kulturkarta. Besöksmålet Slöjd och byggnadsvård på Nääs, som drivs av Förvaltningen för kulturutveckling, finns dock inte med. Vilka andra, etablerade målgruppsingånger är viktiga att nyttja som redan finns? Hur ser kulturkartan och kalendern ut hos västsverige.com, på tripadvisor, hotels.com eller i google maps? Hur kan Västra Götalandsregionen och Förvaltningen för kulturutveckling här stötta nyttjandet av teknik för att främja kulturen för både invånare och aktörer, utan att själva vara de som förvaltar de tekniska plattformarna? Kan något göras för att vi ska få datamängder och information därifrån som kan nyttjas för att utveckla förvaltningens egna verksamheter? Vad krävs inom förvaltningen för att kunna göra det?



Figur 6. En skärmbild på kulturkartan på goteborg.com.



Figur 7. Konceptskiss för en modifierad, fiktiv kulturkarta på goteborg.com där kulturaktiviteter i hela regionen finns med.

Fall 3 – Kulturplattformen

- Barn och unga stöter på kultur, natur och kulturarv på en mängd olika sätt i sin vardag, från och genom olika offentliga, ideella och privata aktörer
- Gemensamma standarder och öppna data kan möjliggöra ett nätverk av pusselbitar som tillsammans skapar en sammanhållen röd tråd genom hela kultursektorn.

Bakgrund

Plattformar särskilt riktade till barn har funnits i olika konstellationer sedan internet bildades. Att skapa en säker miljö på nätet för barn och unga är dock svårt. Det krävs ofta mycket moderering och tydliga riktlinjer för att se till att barns interaktioner med andra på internet sker under kontrollerade och trygga former. När digitala miljöer för barn dessutom gärna inte ska bygga på finansiering via reklam eller mikrotransaktioner blir de ofta svåra att underhålla. Inom kulturen är barn och unga en prioriterad målgrupp, både generellt, och specifikt inom vissa initiativ och områden. Att målgruppen ska involveras i många olika initiativ kan implicit leda till att olika kulturområden konkurrerar med varandra om målgruppens tid och uppmärksamhet. Denna fallstudie erbjuder spekulationer kring hur digital teknik kan stötta kulturverksamheter i att skapa ett mer enhetligt kulturerbjudande till sina målgrupper, där öppna data och samverkan skapar en ny digital kulturvärld som skapar värde för både målgrupper och kulturinstitutioner.

Berättelsen om Liam

Det är en halvmulen dag i april. Fåglarna kvittrar. Gräset blir grönare för varje dag som går. Tillsammans med resten av klass 2B från Majruddeskolan kliver Liam av bussen och ser sig nyfiket omkring medan klassens lärare och assistenter försäkrar sig om att de som somnat under bussresan inte lämnas kvar. Idag ska klassen på studiebesök på Lödöse museum. En pedagog iklädd hellång ylleklänning och en märklig vit hätta hälsar dem välkomna till museet och vinkar åt dem att följa med in. Hon stannar vid receptionen och frågar klassen om alla har med sig sina kulturkort. Några av barnen tar upp sina kort ur fickan och viftar ivrigt med dem. Några andra himlar med ögonen och förklarar att de faktiskt har ett digitalt kort i mobilen. En pojke, Liam, letar frenetiskt i alla sina fickor innan han med gråten i halsen går fram till läraren och berättar att han glömt kortet hemma, och inte har någon mobil. Pedagogen hör detta och hoppar omedelbart in för att lösa situationen. Med lärarens hjälp letar de reda på Liams konto på barnens kulturplattform, som är kopplat till skolan, och skannar ett tillfälligt kort för att koppla det till honom. Hans kort blir till och med lite finare än de andras, för det har en bild på en gammal yxa på sig. Nu känns det bättre.

Pedagogen leder Liam och klassen runt museets utställningar och pratar om föremålen och dess historia. Barnen ställer frågor. På ett ställe finns ett riktigt människoskelett som är riktigt spännande, och bredvid det en skärm där det går att titta på en 3D-skannad kopia, där man kan se hur personen såg ut när hon levde. Det är jättespännande! Liam tittar sig omkring och ser kulturkortssymbolen på väggen bredvid skelettet. Han trycker sitt kulturkort mot den tills den lilla lampan blinkar till. Det här ska han berätta för pappa ikväll!

När rundturen med pedagogen är avslutad får klassen röra sig fritt i utställningen. Liam tycker det är rätt jobbigt att läsa, så texterna på väggen bryr han sig inte om men på vissa ställen finns filmer att titta på där han kan höra någon berätta om medeltiden, och ibland kan han och hans vänner fråga pedagogen eller någon av lärarassistenterna vad det står. När han ser något riktigt coolt skannar han det med kortet. På andra sidan rummet har några av hans klasskamrater börjat sno varandras kort för att skanna en massa pinsamma saker. Han förstår inte riktigt varför det är pinsamt, men håller hårt i sitt kort och fortsätter. När det är dags för klassen att åka hem igen lämnar han tillbaka sitt tillfälliga kort till pedagogen.

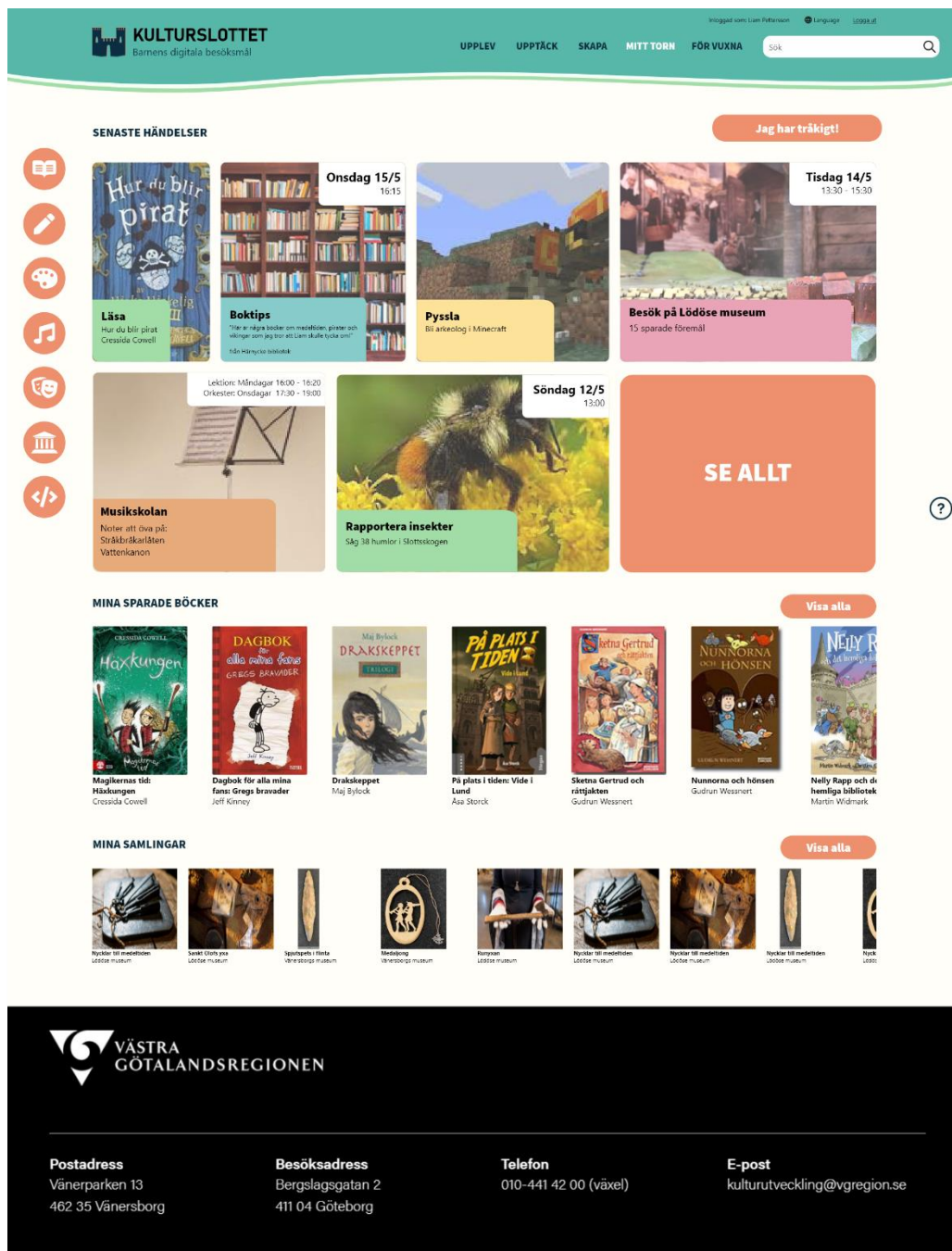
När Liams pappa hämtar honom från fritids frågar han vad de gjort under dagen. Liam berättar om besöket i så mycket detalj han bara kan. Efter middagen går de in på "Kulturslottet" på Ipaden. Där finns alla saker som Liam skannat under dagen prydligt ordnade under rubriken "Besök på Lödöse museum". Han visar pappa bilderna och berättar om allting han sett en gång till, i ännu mer detalj nu när han kommer ihåg det. Föremålen har hämtats direkt från "Digitalt Museum" och har flera bilder, och ibland till och med 3D-modeller, och länkar till ännu fler skelett! Här finns mer text att läsa, som även går att få uppläst om man trycker på den lilla högtalaren. Tack vara texten berättar Liams pappa mer fakta om medeltiden för Liam. Lillasyster Thea lyssnar också in och blir faktiskt lite arg. Hon vill också se skelettet och hur det såg ut i verkligheten, även om det verkar läskigt. Pappan lovar att de ska åka dit tillsammans snart, kanske tillsammans med kusinerna? Under informationen om skolbesöket ser han direkt tips på andra liknande platser att besöka. Kanske ska de ta en rejälare biltur till Västergötlands museum i Skara? Där finns det också skelett att titta på, om det nu är så poppis?

Dagen efter bygger de medeltida hus på slöjden i skolan. Liam tar bilderna från Kulturslottet som inspiration, och ser att det även finns en länk till ett projekt i Minecraft som går att öppna. Han får inte göra det på slöjden för läraren, men på fritids har han och hans kompis Emilia jättekul när de springer runt i medeltidsvärlden och låtsas vara medeltidsmänniskor som blir jagade av skelett.

Lyckan är dock kort. Liams mamma hämtar honom tidigare från fritids. De ska på biblioteket tillsammans och låna nya böcker innan han ska hem till pappa ikväll. Läraren i skolan har sagt att Liam måste träna mer på att läsa om han inte ska hamna efter de andra barnen. Liam är mycket arg hela vägen dit. Varför läsa

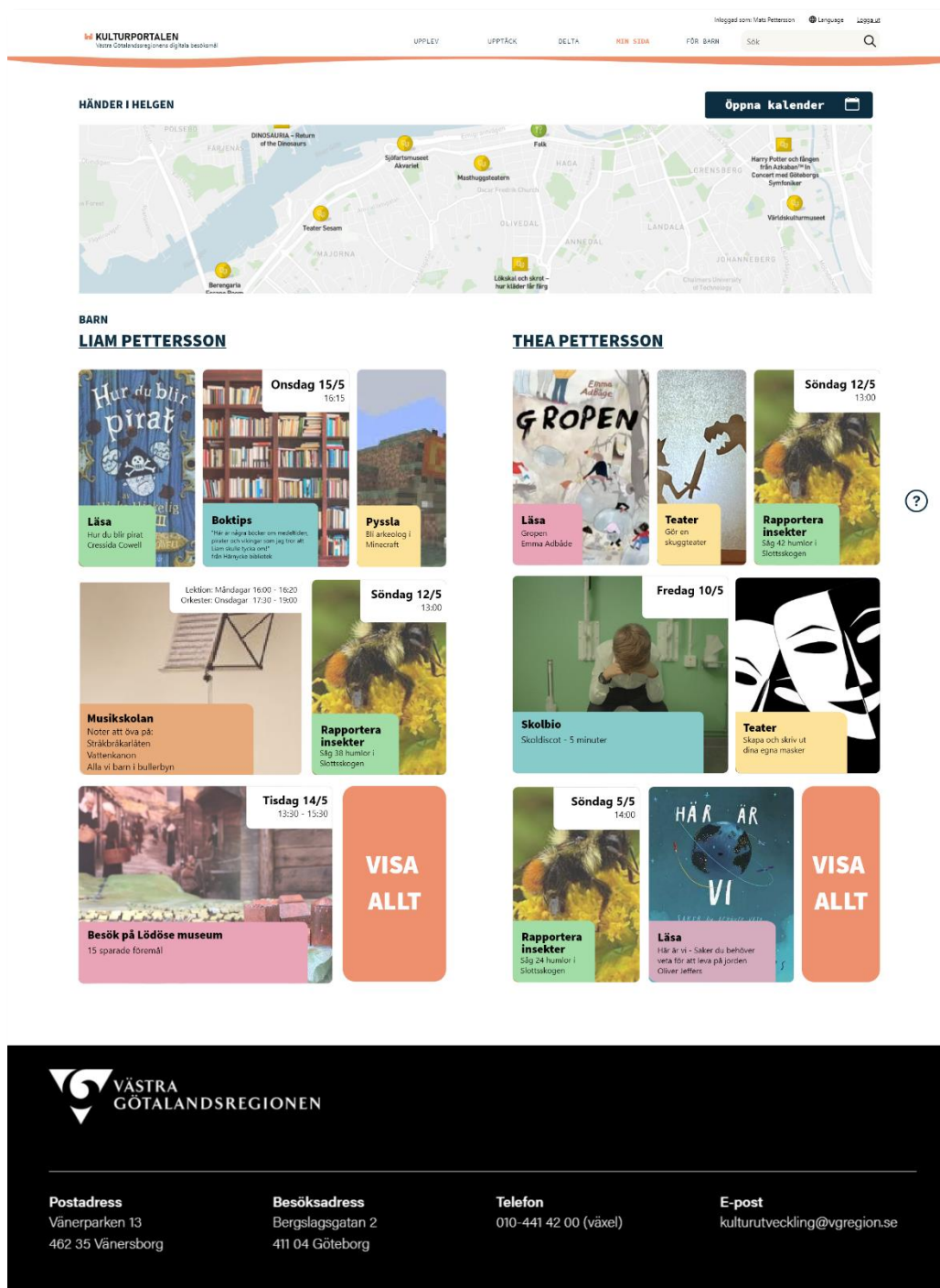
böcker när man kan spela Minecraft? På biblioteket vägrar han att leta efter böcker, utan sätter sig i ett hörn och surar. Mamman går uppgivet fram till bibliotekarien som lätt bekymrat har observerat situationen för att be om hjälp. Bibliotekarien öppnar Liams kulturplattformskonto med tillåtelse från mamman. Han kan inte se allt som Liam sparat och gjort på plattformen, men kan se att han de senaste dagarna varit extra intresserad av ämnena: medeltid, skelett och datorspel. Han öppnar rubriken för bibliotek och läsfrämjande i plattformen och väljer att leta specifikt efter rekommendationer som matchar Liams intressen. Sökningen ger en lång lista med böcker, serier och annat som går att hitta på biblioteket, som går att filtrera på både betyg från barn, och rekommendationer från biblioteken. Bibliotekarien visar mamman de tre översta förslagen i listan. Mamman skummar snabbt texterna. Medeltid? Hon hade ingen aning om att Liam varit på museibesök igår. Där ser man! Hon frågar Liam om han kanske vill läsa en bok om medeltiden och han ser omedelbart lite mindre sur ut. Bibliotekarien gissar att om medeltiden är intressant, då är säkert vikingatiden också det, och lägger därför till några av sina egna tips som inte dök upp i listan med rekommendationer. Sedan hjälper han mamman leta reda på böckerna, och sparar några extra titlar bland Liams boktips som de kan låna nästa gång, om de här passade bra. Den kvällen läser Liam ett helt kapitel, alldeles själv, trots att det är jobbigt.

Den digitala utsidan



Figur 8. Konceptskiss för barnportalen Kulturslottet i den fiktiva kulturplattformen.

Kulturplattformen har flera digitala utsidor. Den har en plattform för barn, Kulturslottet, där barnen och deras intressen regerar. Här kan barnen hitta boktips, skriva berättelser och läsa spännande artiklar, men även rapportera småkryp de sett i parken, skapa sina egna digitala museisamlingar och visa upp spelet de programmerade alldeles själva efter skolan. Den har även kopplingar till digital interaktivitet i det fysiska rummet, som på museet där de fysiska samlingarna kan följa med hem i digitalt format.



Figur 9. Konceptskiss för vuxenportalen i den fiktiva kulturplattformen.

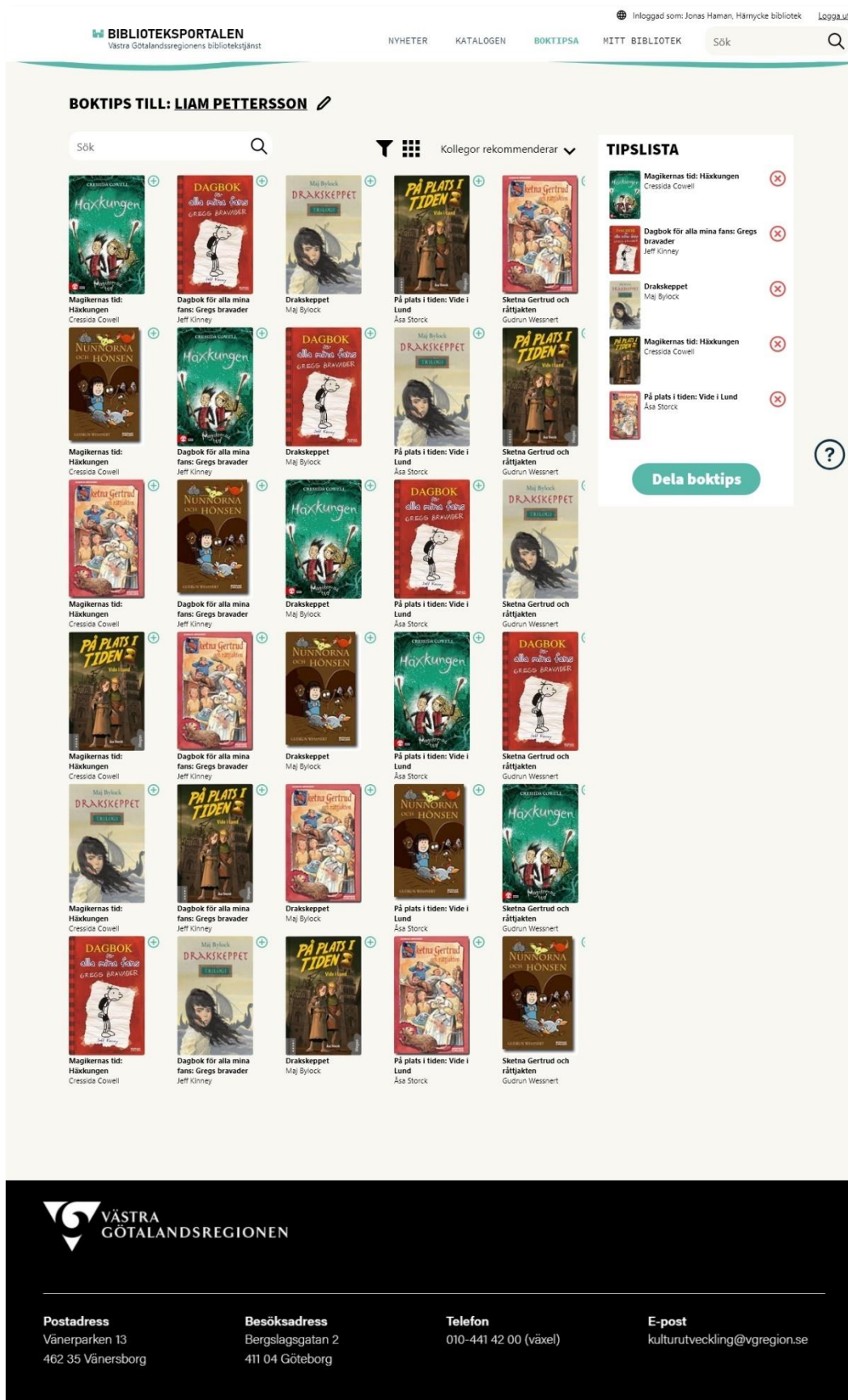
I Kulturplattformen för vuxna ser gränssnittet och funktionaliteten annorlunda ut, för att anpassas till en annan målgrupp. Tack vare en direkt koppling till samma databaser som driver Kulturslottet kan Liams pappa ändå få en överblick över vad hans barn är intresserade av och gör i skolan, vilket ger honom möjlighet att ta tydligare initiativ till att uppleva kultur tillsammans med dem. En koppling till databasen för Kulturkartan från fall 2 gör att rekommendationerna som ges knyts direkt till aktuella aktiviteter.

Kultur, natur och kulturarv samlas här i en och samma ruta, genomsyrar vardagen och skapar mervärde och synergier för Liam och hans familj på sätt som kanske annars inte hade varit möjligt.

Den digitala insidan

I den digitala insidan på museet används öppna data från samlingsförvaltningsplattformen [Digitalt Museum](#) tillsammans med det regionala systemet för att göra det enorma arbetet med datoriserade samlingar tillgängliga för bredare målgrupper. Samtidigt får pedagogerna på museet en sammanfattning av de mest uppskattade föremålen i samlingarna för skolklassen och målgruppen, vilket kan stötta dem i att ständigt utvärdera och förbättra sina pedagogiska program. På biblioteket kan bibliotekarien kombinera sin egen expertis med rekommendationer från en algoritm, för att kunna ge så skräddarsydda boktips som möjligt till ett barn han aldrig träffat förut. För kultursektorn som helhet? Gemensamma data ger medarbetare i både kommun och region möjlighet att upptäcka trender, dra slutsatser och påbörja initiativ som kanske annars inte hade varit möjliga. Beslutsfattande blir datadrivet i alla frågor där data gör skillnad, och medarbetarna har kompetensutvecklats för att både förstå vilken data som ska samlas in och hur den ska nyttjas på bästa sätt i fortsatt arbete.

I den digitala insidan finns, precis som i fall 1, även de verksamhetsutvecklare, tjänstedesigners och digitaliseringsprojektledare som med användarstudier klarar av att ringa in vilka behov som finns hos målgruppen, och som kan driva innovationsprocessen där erbjudanden som möter dessa behov tas fram. Här är behovsbilden grumligare än i föregående fall. En portal för barn känns för en vuxen kulturarbetare självklar, men den vuxna är inte ett barn. Här krävs mer djupgående användarstudier innan utvecklingsprocessen får påbörjas. Hur ser barns internetanvändning ut? Vilka plattformar använder de idag, och varför. Vad vill föräldrarna ska finnas med för att få en bra översikt av kulturutbudet? Skulle bokrekommendationer baserade på museibesök skapa nytta hos målgrupperna över huvud taget, eller är detta något kultursektorn föreställer sig behöva, för att tanken om ett sammanhållet erbjudande och datamängder är lockande? Om detta byggs, kommer det att användas i den utsträckning som projektet förväntar sig, eller riskerar det att bli ett utvecklingsprojekt som inte ger resultat? Tjänstedesign får aktörer att identifiera behovsbilden och fokusera på att skapa rätt erbjudande. Digitalisering handlar om att nyttja teknik för att skapa det bästa erbjudandet, baserat på identifierade behov.



Figur 10. Konceptskiss för biblioteksportalen i den fiktiva kulturplattformen.

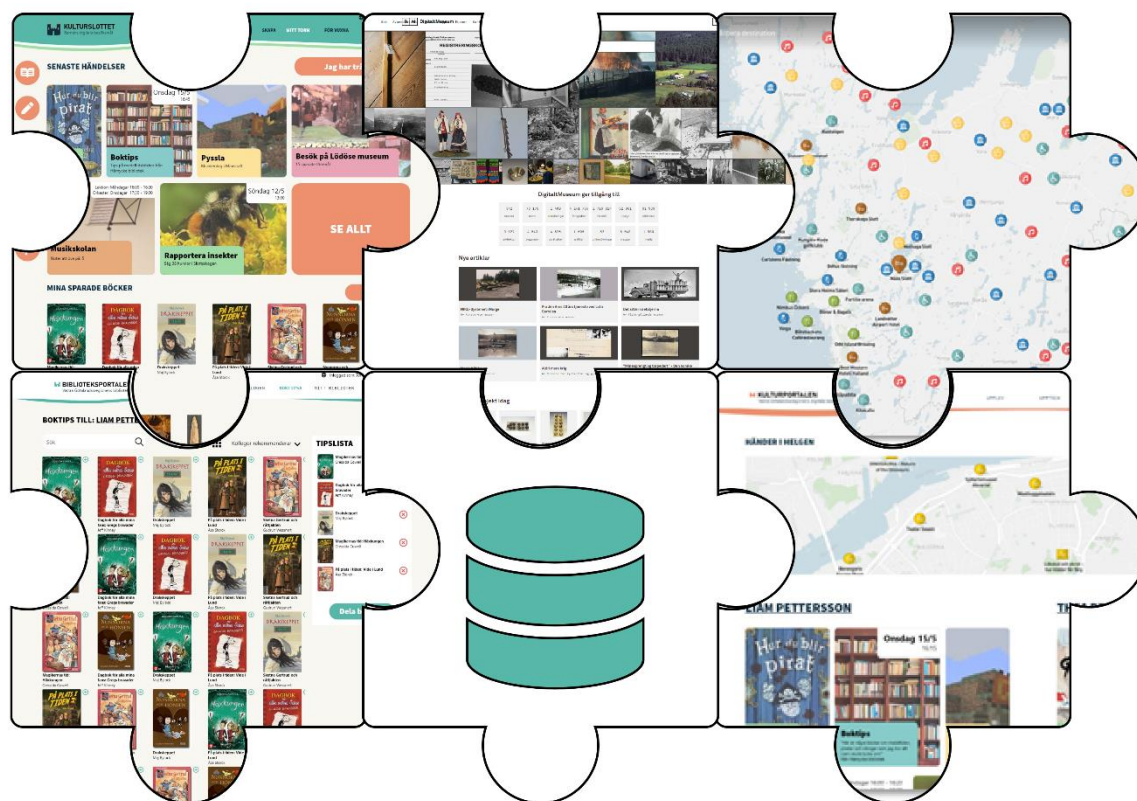
Den digitala motorn

Precis som i föregående exempel är den digitala motorn de som utvecklar, driftar och driver kulturplattformens olika delar, på samma agila sätt. De ser till så att den till projektet centra datadelningen mellan olika aktörer fungerar som den ska, och att utvecklingen av plattformen inte stannar av. Här ligger en kritisk del även på att algoritmerna som ibland ger rekommendationer till användarna är etiskt utformade; att de tränats på datamängder där alla delar av befolkningen ingår för att undvika bias och snedprioriteringar. Lämpligt nog är Västra Götalandsregionen redan en partner i nationella kunskapscentret AI of Sweden som ger stöd i att hantera dessa frågor.

Digital samverkan

För den digitala Kulturplattformen är gemensamma standarder och öppna data förutsättningar att individanpassa invånarnas kulturutbud. När dessa projekt drivs av offentlig sektor i stället för privat blir datamängderna en resurs med syfte att skapa mervärde för de invånare som erbjuder sin data. Lagkraven kring informationssäkerhet, personlig integritet och tillgänglighet inom offentlig sektor säkerställer att persondata inte säljs till kommersiella aktörer och möjliggör för individen att välja själva hur mycket de vill dela med sig av, och till vem.

För kulturplattformen är gemensamma standarder och öppna data viktigast av allt. Här kan ingen enskild institution förvalta alla de olika plattformar och målgruppsingångar som krävs för att systemet ska bli användbart och relevant för alla involverade. I stället blir olika projekt och plattformar pusselbitar. Digitalt museum driftas av KulturIT och finansieras av norska kulturrådet, någon del kopplas till skolornas skolplattformar för att få in kulturen som bedrivs där. Förvaltningen för kulturutveckling är redan ansvariga för [Barnens bibliotek](#). När nyutveckling sker där kan det göras med det större perspektivet i åtanke. Om plattformen aktivt byggs för att bli en pusselbit blir den i framtiden biblioteksmodulen för barnens kulturslott.



Figur 11. Alla delar i den digitala utsidan är bitar i ett pussel där användarens behov står i centrum.