

Digitala möjligheter och kulturens potential

En utredning om hur Region Stockholm kan främja
barn och ungas digitala kulturskapande

Innehåll

Sammanfattning	3
Bakgrund	5
Uppdraget	5
Metod och avgränsning	5
Det offentliga förhållande till digitaliseringen	5
Kulturen 2030 – en framtidsvision	6
Digitaliseringen i den regionala kulturstrategin	7
Unga och det digitala paradigmet	8
Digitaliseringen är ett kulturskifte	8
Digitaliseringens baksidor	8
Ungas användande av digitala plattformar	9
Do it yourself! Men vem hörs och syns?	10
Region Stockholms roll i ungas digitala fritid	11
Lustfyllt lärande på fritiden	12
Kulturlabb – en fysisk mötesplats för digital kultur	12
Fyra strategiska förslag	13
1. Öka medie- och informationskunnigheten (MIK)	13
Vad är MIK?	13
Brist på kunskap och samordning inom MIK i hela Sverige	13
Makerkulturen	14
Makerskola	15
Visuell litteracitet och skolbio	15
Omvärldsbevakning	15
Stockholms stadsbibliotek	16
Mediateketet i Stockholms stad	16
Internationell utblick på MIK	16
2. Anställa en digital konsulent	17
3. Inrätta ett digitalt kulturstöd	18
Stöd till samtal och möten om digital kultur	18
Stöd till offentlig digitalisering av kulturverksamheter	19
Stöd för att vidareutveckla och sprida goda exempel	19
Väsby Makerspace	20
Kodlyftet i Täby kommun	20
DigiLek	20
Kodcentrum	20
Designlab S	20
4. Permanenta regionens satsning på nya innovationer	21
Film Stockholms satsning på VR i vård och omsorg	21
Avslutning	22

Sammanfattning

Kulturnämnden i Region Stockholm, tidigare Stockholms läns landsting, har gett kulturförvaltningen i uppdrag att utreda hur regionen bättre kan främja digitala plattformar för barn och ungas kultur. Utredningen har utförts av Samuel Sjöblom, tidigare verksamhetschef och numera verksamhetsutvecklare på mediehuset Fanzingo i Alby.

Centrala frågor i arbetet har varit:

- Vilken roll ska Region Stockholm ha i främjandet av barn och ungas skapande av digital kultur och vilka strategiska insatser bör Region Stockholm ta för att accelerera detta arbete?
- Vad innebär medie- och informationskunnighet (MIK) idag och hur ska landstinget förhålla sig till området framöver? Vad kan landstinget lära sig av andra aktörer regionalt, nationellt och internationellt?
- Hur kan en samverkan med kommuner och andra lokala och regionala aktörer inom fältet se ut? Vad kan ett kulturstöd i den digitala eran vara och vilka typer av verksamheter bör man stödja?
- Vilka egna satsningar har kulturförvaltningens läns Kulturfunktioner, till exempel Film Stockholm, redan gjort inom fältet digitala plattformar och nya medier som virtual reality (VR)?

Rapporten tar sin utgångspunkt i att digitaliseringen av samhället är den mest genomgripande förändringsprocessen sedan industrialiseringen. Digitaliseringen skapar omfattande möjligheter för de kulturella uttryckens utveckling och skapar förutsättningar för att många fler barn och unga kan bli delaktiga i kulturellt skapande aktiviteter.

Samtidigt pågår en diskussion kring digitaliseringens negativa inverkan på både samhället och individer. Inte minst visar forskningen att unga är en extra utsatt grupp och deras ökande användande av digitala plattformar och sociala medier bidrar till livsstilsförändringar som påverkar den psykiska hälsan negativt.

Utredaren menar att Region Stockholm har en unik och viktig ansvarsposition i förhållande till digitaliseringens både positiva möjligheter och negativa konsekvenser, eftersom man både har ansvar för ungas hälsa och ungas kulturskapande.

Utredningen visar att det är viktigt att anlägga ett perspektiv på unga som agenter i den digitala tidsåldern och att det är helt nödvändigt att ge unga praktiska verktyg som hjälper dem att bli medvetna producenter i de digitala plattformarna. Det behövs fler mötesplatser, konstruktiva sociala sammanhang och relevanta nätverk som kan stötta barn och unga i att gå från att vara ensamma och omedvetna konsumenter av digitala plattformar till att bli medvetna skapare av innehåll på dessa.

Fyra strategiska förslag

Utredningen presenterar en rad strategiska förslag som kan bidra med en inriktning inför kulturförvaltningens kommande prioriteringar. Till varje förslag finns också en fördjupande del där läsaren kan lära sig mer om området och hur Region Stockholm kan arbeta med förslaget. De fyra strategiska förslagen är:

1. Öka medie- och informationskunnigheten (MIK)

Region Stockholm ökar sitt fokus på digitaliserings- och MIK-frågor genom att samverka mer med kommunerna. Därmed skapas bättre förutsättningar för att utveckla MIK-kompetens och rörlig bild-förståelse för barn och unga i regionen. Kulturförvaltningens avdelning för främjande läns Kulturfunktioner – inte minst Film Stockholm och Regionbibliotek Stockholm – får ett förtydligat uppdrag inom detta område. Arbetet med att coacha kommunerna i regionen inom detta fält intensifieras. Region Stockholm utvecklar en digital handlingsplan som knyter an till skrivningarna om digitalisering i den regionala kulturstrategin. Handlingsplanen tas fram i dialog med kommunerna.

2. Anställa en digital konsulent

Region Stockholm anställer en digital konsulent för MIK-relaterade frågor vars uppdrag är att arbeta med ovan nämnda digitala strategi. Konsulentens uppdrag handlar om att coacha kommunerna i regionen i att utveckla verksamhet som på ett bättre sätt förhåller sig till digitaliseringens möjligheter inom samhället så att tekniken kommer att berika kulturen. Konsulentens uppdrag är också att skapa samverkan mellan olika verksamhetsområden inom Region Stockholms läns kulturfunktioner.

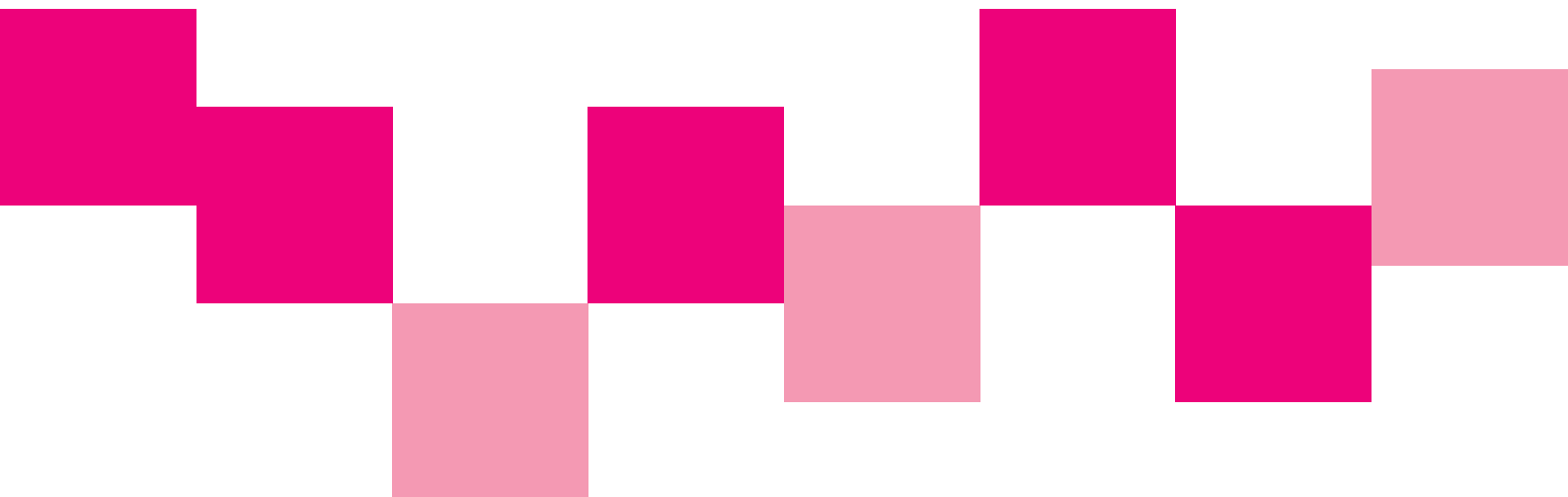
3. Inrätta ett digitalt kulturstöd

Kulturförvaltningens strategiska avdelning gör en analys över hur man kan utveckla sitt nuvarande stöd för att främja digitalisering inom det regionala kulturlivet, på liknande sätt som man gjort inom Region Skåne och Västra Götalandsregionen. Utredaren föreslår att ett framtida digitalt stöd kan riktas mot tre fokusområden:

- 3.1 Stöd till samtal och möten om digital kultur.
- 3.2 Stöd till offentlig digitalisering av kulturverksamheter.
- 3.3 Stöd för att vidareutveckla och sprida goda exempel.

4. Permanenta regionens satsning på nya innovationer

Region Stockholm permanentar satsningar på metodutveckling för digitala plattformar som virtual reality (VR) och tar tillvara de lärdomar och bygger vidare på de erfarenheter som Film Stockholm fått genom sin labbverksamhet med olika samhällssektorer. Utredningen föreslår att en tjänst inrättas på Film Stockholm och att den synkroniseras med annan innovationsverksamhet inom Region Stockholm, som till exempel SLL Innovation och Innovationsfonden.



Bakgrund

Uppdraget

Under hösten 2017 gav kulturnämnden i dåvarande Stockholms läns landsting, nuvarande Region Stockholm, ett uppdrag till Film Stockholm att utreda hur man kan främja arbetet med digitala plattformar för barn och ungas kultur. Uppdraget att skriva denna rapport gavs till Samuel Sjöblom, verksamhetsutvecklare på mediehuset Fanzingo och utbildad på Kaospiloterna i Århus, Danmark. Han skrev också rapporten *Digitalisering, delaktighet och demokrati*¹ på uppdrag av kulturförvaltningen.

Detta utredningsuppdrag innefattar att undersöka hur landskapet för nya digitala plattformar ser ut, att göra en omvärldsanalys av dessa och att lyfta fram goda internationella och nationella exempel på digitala kulturyttringar för unga. Syftet är också att ge förslag på åtgärder till kulturnämnden på hur regionen kan arbeta med dessa frågor i ett framtida kulturlandskap med betoning på digital kultur för barn och unga.

Metod och avgränsning

Mycket av kunskapen till rapporten har utvecklats genom samtal med olika nyckelpersoner i länet. Övrig kunskap och källor har inhämtats genom sökningar på internet och genom läsning av rapporter och skrivelser från relevanta myndigheter och organisationer inom detta fält.

Ambitionen har inte varit att göra en heltäckande omvärldsanalys av hela området, tiden för uppdraget har varit för kort för det. Fokus har varit att identifiera och samtala med nyckelaktörer, att finna trender och tydliggöra fenomen som sammantaget ska hjälpa läsaren att få en bättre förståelse för fältet samt att bidra med några strategiska förslag på åtgärder som landstinget kan börja arbeta med och utveckla vidare.

Det har varit utmanande att skriva en rapport och ge förslag mitt i ett paradigmskifte inom ett fält som befinner sig i en sådan snabb och banbrytande utveckling. Det är särskilt vanskligt inom digitaliseringen då kunskapen och plattformarna uppdateras i ett konstant flöde och teknikutvecklingen går snabbare för varje år som går. Ett medskick till uppdragsgivaren är därför att det finns ett behov att kontinuerligt bevaka och främja möjligheterna med digitaliseringen inom den regionala kultursektorn.

Det offentliga förhållande till digitaliseringen

”Vi lever i en spännande och intressant tid!” skriver ordförande Jan Gulliksen i Statens digitaliseringskommissions slutbetänkande som arbetade med dessa frågor mellan åren 2012–2016.² Om detta råder det ingen tvekan. Digitaliseringen av samhället är den mest genomgripande förändringsprocessen sedan industrialiseringen och den bidrar till stora förändringar i hur människans tillvaro utvecklas. Gulliksen fortsätter:

”Utvecklingen innebär att vi kan göra helt nya saker och göra de saker vi tidigare gjort på helt nya sätt. Vår kunskap om och förståelse av människan, samhället och miljön kommer att förändras genom de möjligheter som analyser av stora mängder data ger. Industrialiseringen innebar att det välfärdssamhälle vi har i dag utvecklades så att fler har möjligheter till ett gott liv. Digitaliseringen kan göra att vi utvecklar ett demokratiskt och hållbart välfärdssamhälle som vi i dag knappt tror är möjligt.”

¹ Sjöblom, Samuel. *Digitalisering, delaktighet och demokrati – en utblick mot den rörliga bildens framtid* (2015).

² För digitalisering i tiden, SOU 2016:89. www.regeringen.se

Digitaliseringskommissionen skriver:

”Digitaliseringen är horisontell dvs. den påverkar alla områden, sektorer och verksamheter /.../. Det kräver ett helhetsgrepp och en långsiktighet, en riktning och inte minst en kraftsamling. Det finns ett starkt behov av ledarskap för digitaliseringen. Det offentliga behöver ta en ledande roll för den digitala transformationen. Endast så kan det IT-politiska målet nås och Sverige åter bli världsledande på att använda digitaliseringens möjligheter.”

För ett politikområde som kulturen väcker digitaliseringen också en mängd specifika frågor och öppnar upp nya utvecklingsområden. Som en del i Digitaliseringskommissionen arbete togs en rad framtidsscenarioer fram för olika områden som pekade ut riktningen för arbetet mot år 2030. Utredaren vill här lyfta det framtidsscenario som kommissionen har tagit fram för politikområdet kultur för att ge resonemanget i denna rapport en både nutida och framtida kontext. Scenariot visar den bild av framtiden som experterna på digitaliseringen har idag:

Kulturen 2030 – en framtidsvision

”2030 engagerar kulturen en stor del av befolkningen där de flesta i någon form är medskapare av kulturen. Internetkulturen där alla är medskapare har gett upphov till att även kulturen i fysisk form i högre grad involverar deltagarna. Dessutom kan fler ägna sig åt kreativt och kulturellt arbete, konsumtion och skapande när tid frigörs genom en mer automatiserad vardag. [...]”

Kultur och forskning har närmat sig varandra och genom att förena konst och vetenskap leder detta till många nya upptäckter och förbättringar. I det kreativa gränssnittet skapas världsförändrande innovationer och kulturen ledsagar innovatörerna i att skapa användarvänliga gränssnitt som hjälper människan att enklare navigera genom samhället 2030. [...]”

Tekniken ger även upphov till nya konstformer. Teknik för virtuell verklighet som under det senaste decenniet, fram till 2030, har mognat och utvecklats avsevärt, överlappar den fysiska verkligheten och bidrar till en förstärkt verklighet som möjliggör helt nya sektorer inom nöje och underhållning. Dessutom kan kultur konsumeras från hela världen. Med hjälp av avatarrer, hologram och avancerade tele-närvaro-robotar kan svenska individer direkt sätta sig på första

parkett i en sydkoreansk baseballmatch. Individer kan med sin avatar gå på konsert i Rio eller i konstruerade digitala världar där den haptiska tekniken möjliggör att individen till och med kan känna basen och trängseln från de andra besökarna som kommit för att lyssna på den virtuellt konstruerade cyberpopstjärnan. Samtidigt som nya kulturformer växer fram finns också en stark rörelse för att bevara tidigare kulturformer för kommande generationer. Detta underlättas av att de flesta kulturformer går att digitalisera – såväl traditionella danser, ljud från instrument eller målartekniker går att uttrycka i digital form.”

”För att stötta civilsamhället och den typ av engagemang som erbjuds som komplement eller substitut till aktivitet på arbetsmarknaden har såväl ekonomiskt som tekniskt stöd erbjudits till ideella verksamheter. Informationsspridning om aktiviteter har till exempel förenklats genom digitala plattformar. [...]”

Kulturstödet har fokuserat mer på att stötta medskapande kultur där konstnärer och allmänhet har matchats. Den deltagande aspekten har fått en viktigare roll både i skolans estetiska ämnen och i kulturell produktion.”

Digitaliseringen i den regionala kulturstrategin

För att möta den övergripande digitala utvecklingen i samhället har Region Stockholm i sitt förslag till kulturstrategi inom Stockholms regionala utvecklingsplan (RUFSS 2050)³ lyft fram följande prioriteringar för att omfatta digitaliseringens möjligheter och utmaningar:

Prioriteringar:

- Att ta till vara studieförbundens och folkbibliotekens erfarenheter av att öka den digitala kompetensen och delaktigheten hos regionens invånare.
- Att främja digitala arenor inom kultursektorn.
- Att ta till vara digitaliseringens möjligheter när det gäller att skapa, förmedla och tillgängliggöra konst och kultur.

I Region Stockholms övergripande strategi för digitalisering kan man läsa:

”Vision för landstingets innovation och digitalisering: Stockholms läns landsting präglas av öppenhet för nya idéer från såväl medarbetare som omvärld. Tillsammans använder vi innovation och digitalisering för att erbjuda de bästa, säkraste och mest moderna lösningarna i alla våra verksamheter.”⁴

Här kan man notera att kulturområdet inom Region Stockholm bara berörs indirekt i avsnittet om dialog och delaktighet. Det står:

”Invånare, kommuner, lärosäten, företag med flera ska inom ramen för landstingets ansvarsområde och fastställd finansiering få ökade möjligheter att delta i arbetet med att utforma framtidens lösningar och bli medskapare av information. Det ger nya möjligheter att mobilisera människors kreativitet och kompetens för att utveckla e-tjänster som underlättar dialog och delaktighet.”

Utredaren ser att det finns en stor potential från hela kultursektorns sida att i högre grad utveckla sin roll som idéskapande och drivande i digitaliseringsprocessen. De ytterligare dimensioner som kultursektorn kan tillföra digitaliseringsprocessen är just kreativitet och arenor för kritiskt tänkande. Digitaliseringens möjligheter blir bara levande och attraktiva genom kulturens inneboende kreativa potential.

Här vill utredaren återigen lyfta fram Digitaliseringskommissionens vision om den digitala kulturens framtid. Gulliksen skriver:

”I det kreativa gränssnittet skapas världsförändrande innovationer och kulturen ledsagar innovatörerna i att skapa användarvänliga gränssnitt som hjälper människan att enklare navigera genom samhället 2030.”

Om Region Stockholm vill att kultursektorn ska vara delaktig i förverkligandet av denna vision inom 12 år så måste man börja planera och agera för det redan nu.

³ Regional utvecklingsplan för Stockholmsregionen. RUFSS 2050. Stockholms läns landsting (2018). www.rufs.se

⁴ Strategi för digitalisering. Stockholms läns landsting (2016). www.sll.se

Unga och det digitala paradigmet

Digitaliseringen är ett kulturskifte

Dagens unga föds rakt in i ett digitalt paradig. Nya teknikplattformar, metoder och fenomen som *gamification*, *crowdsourcing* och XR⁵ påverkar barns och ungas liv på daglig basis. Men digitaliseringen handlar egentligen mycket mer om en kulturell förändring och ett nytt sätt att tänka och agera än ett rent tekniskifte.

Framför allt präglas det digitala paradigmet av begreppen delaktighet och deltagarstyrd eller så kallad ”participatorisk kultur” (från engelskans *participatory*, deltagande). Här avser man att individer inte endast interagerar som konsumenter, utan även bidrar som medarbetare och producenter. Den tidigare passiva publiken, från de traditionella massmediernas tid som enbart konsumerade medier och kultur på ett traditionellt sätt, beskrivs idag istället som ”prosumers” (engelskans *producers + consumers*) som själva påverkar och influerar omvärlden mer än tidigare generationer, menar den amerikanske medieforskaren Henry Jenkins.

”Internet har skapat förutsättningar för att människor i allt högre grad kan arbeta tillsammans, generera och sprida nyheter, skapa nya idéer och kreativa verk, samt att ansluta sig till människor som har liknande intressen och mål”,

skriver Jenkins med ett antal medförfattare i rapporten *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*.⁶

De menar att den deltagarstyrda eller participatoriska kulturen kan karaktäriseras på följande sätt:

- Anknytning – där medlemmar anser att deras bidrag har någon betydelse samt att de känner någon grad av social anknytning till varandra (åtminstone till den grad att de bryr sig om andra personers åsikter om deras verk).
- Uttryck – med relativt låga hinder för konstnärligt uttryck och civilt engagemang.
- Kollaborativ problemlösning – med en sorts informellt mentorskap där erfarna deltagare delar vidare kunskap till nybörjare.
- Cirkulering – med starkt stöd för att skapa och dela sina skapelser med andra.

I grunden är det en positiv utveckling som vi alla bör dra nytta av. Precis som professor Jan Gulliksen skriver i slutbetänkandet från Statens digitaliseringskommission, kommer de ungas framtid i en accelererande hastighet präglas av ny teknik och det kulturskifte som vi just nu är mitt uppe i.

Digitaliseringens baksidor

Samtidigt har diskursen i samhället kring det digitala paradigmet på senare år förändrats från att ha varit fokuserad nästan enbart på möjligheterna till att också se baksidan och hoten.

Författarna Karin Pettersson och Martin Gelin beskriver i boken *Internet är trasigt*⁷ hur tjänster på internet av företag som Youtube och Facebook tidigt såg ut att vara en demokratiserande kraft. Istället har de snarare blivit ett hot mot demokratin genom att sortera och lyfta fram det innehåll som engagerar flest, vilket inte sällan är det som tenderar att vara extremt på olika sätt. Detta i kombination med att företagen bakom

5 XR (Extended Reality/förstärkt verklighet) avser alla verkliga och virtuella miljöer som genereras via datorer och bärbara enheter. Utförligare förklaringar av fenomenen finns i rapporten *Digitalisering, delaktighet och demokrati* (2015).

6 Jenkins, Henry (2009).

7 Gelin och Pettersson, *Internet är trasigt. Silicon Valley och demokratins kris* (2018).

tjänsterna har utvecklats till digitala monopolister, menar författarna är mycket skrämmande.

De senaste åren har vi också sett hur andra fenomen som "fake news" och filterbubblor⁸ diskuterats mer och mer eftersom det visat sig ha en stor påverkan på exempelvis demokratiska val. Men det är inte bara på makronivå som de digitala tjänsterna påverkar samhället. På en personlig nivå visar forskningen att den ökade mediekonsumtionen också påverkar enskilda människors tankar och mående, kanske i synnerhet hos dagens barn och unga.

Ungas användande av digitala plattformar

I Sverige har Statens medieråd det offentliga uppdraget att mäta unga människors användning av medier. Varje år ges rapporten *Ungar & medier* ut. I 2017 år upplaga kan man läsa följande:

"Andelen unga som använder internet mer än tre timmar om dagen har mer än fördubblats på ett drygt decennium (nästan fyrdubblats bland unga 9-12 år) och på bara sex år har högkonsumenterna av mobil femfaldigats bland de yngre. Nedbrutet på årskullar och kön kan andelen högkonsumenter bli ännu större, t.ex. använder 76 % av 15-åriga flickor mobiltelefonen mer än tre timmar/dag och 79 % av 18-åriga pojkar använder internet mer än tre timmar/dag. Begreppet högkonsument så som det traditionellt definierats i rapporten Ungar & medier har sedan några år tappat sin relevans[...] gårdagens högkonsumenter [är] i många avseenden dagens genomsnittskonsumenter."⁹

Medierådet fortsätter sin analys:

"Den nederländske medieforskaren Mark Deuze menar att vi med internets och den digitala kommunikationens publika genombrott gått från ett liv med medier till ett liv i medier."

Denna ökande konsumtion har lett till den pågående samhällsdebatten om hur digitaliseringen påverkar barn och unga. Å ena sidan finns forskare och samhällsdebattörer som larmar att den unga generationen far illa av all medieanvändning och menar att den ökande psykiska ohälsan bland unga beror på deras stora konsumtion av digitala plattformar och medier. Å den andra sidan finns samhällsdebattörerna som påstår att den oron är överdriven och att de slutsatser som forskarna dragit inte är relevanta och att de istället drivs av en ideologisk rädsla för teknik och "det nya".

Det råder dock en viss enighet kring att det är viktigt att arbeta med barn och ungas kunskaper och medvetenhet kring digitaliseringens möjligheter och faror. Elin Sjöberg, forskare på Högskolan i Väst har gjort en översyn inom området i essän *Föräldrar och barn på nätet*.¹⁰

Här skriver hon att barns och ungas utsatthet på digitala plattformar påverkas av de vuxnas inställning och deltagande i aktiviteterna. Hon lyfter fram forskaren Elza Dunkels tes om att en ifrågasättande och avståndstagande attityd från vuxna av ungas digitala liv bara gör dem mer utsatta för risker. Dunkel menar det är när klyftan mellan barn, unga och de vuxna blir för stor som barns motståndskraft mot kränkande beteende ökar.¹¹

I rapporten *Ungas integritet på nätet*¹² konstaterar författarna:

"Vuxna måste ta större ansvar och motarbeta det främlingskap de känner inför barns och ungas liv på nätet. Det är inte de ungas attityder som måste förändras – utan de vuxnas."

8 Begreppet myntades 2011 av Eli Pariser i boken *The filter bubble: What the internet is hiding from you*. Han visade då exempel på hur folk fick olika resultat på samma sökning på Google beroende på deras tidigare sökhistorik.

9 Statens medieråd, *Ungar & medier 2017*. statensmedierad.se

10 Sjöberg, *Föräldrar och barn på nätet, en essä*. media.hv.se

11 Dunkels, *Nätkultur – vad gör barn och unga på Internet?* (2005). www.kulturer.net

12 Lindqvist och Thorslund, *Ungas Integritet på nätet. En guide till föräldrar, pedagoger och andra viktiga vuxna* (2011).

Svensk forskning är tve tydlig om vilken påverkan barn och ungas konsumtion av digital kultur och medier har på deras hälsa. Folkhälsomyndigheten skriver i en nyhet på sin webb:

”Folkhälsomyndigheten har analyserat resultat från studien Skolbarns hälsovanor som görs vart fjärde år. Analyserna visar att 13- och 15-åringar som ägnar minst fyra timmar per dag åt TV:n, datorn eller datorspel i större utsträckning anger att de har minst två psykosomatiska besvär i veckan, jämfört med dem som ägnar högst tre timmar per dag åt dessa medier. Psykosomatiska besvär är exempelvis ont i magen eller huvudet, sömnsvårigheter eller nedstämdhet.”¹³

Samtidigt påpekar Folkhälsomyndigheten att sambandet mellan mycket skärmtid och ökad ohälsa ännu inte är belagt vetenskapligt. Det kan lika gärna vara så att barn som har psykosomatiska besvär ägnar mer tid åt datorer och TV-tittande.

Utredaren menar ändå att detta område bör fortsätta att bevakas av kulturförvaltningen eftersom det så tydligt relaterar till hälso- och sjukvården inom regionen. Kan förebyggande satsningar på kultur rent av minska ohälsotalen bland de unga i framtiden?

Do it yourself! Men vem hörs och syns?

Den yngre generationen är alltså utan tvekan den uppkopplade generationen. Och den participatoriska kulturen gör att det aldrig har varit så lätt som nu att själv lära sig att vara aktiva i det digitala livet. På nätet finns en oändlig källa av kunskap som uppmuntrar DIY (initialförkortning av engelskan *do it yourself*, gör det själv). På Youtube och i bloggar finns online-kurser i allt man kan tänka sig. Här finns kunskapsdatabaser, *tutorials*, förklarande videos, så kallade *explainers*, kring hur man gör film, kodar HTML, fotograferar, designar sin egen blogg och så vidare. All kunskap som behövs för att omfamna det digitala paradigmet finns bara ett par knapptryck bort.

Men frågan är vilka unga personer som självmant letar upp och använder den kunskapen? I rapporten

Om hur frivilliga initiativ arbetar för en ökad digital delaktighet skriver Angela Zetterlund, fil.dr. vid Linnéuniversitetet:

”Makt kan kopplas till kommunikation och dess organisering. Idag utmanas etablerade maktstrukturer i media då tekniken erövrar av allt större grupper människor i samhället. Trots denna tillgänglighet är det i stor utsträckning de redan privilegierade i samhället som utnyttjar dessa nya möjligheter till inflytande och delaktighet.”¹⁴

Utredarens egen yrkeserfarenhet från mediehuset Fanzingo och kontakter med liknande aktörer över hela Sverige visar att unga, speciellt de som av olika anledningar befinner sig i utsatta sociala levnadssituationer, behöver extra hjälp och stöd för att ta del av dessa utvecklingsmöjligheter. En nyckel för att digitaliseringens möjligheter ska nå fler är att det finns duktiga pedagoger som skapar lärprocesser där unga får kompetens och där deras självförtroende byggs upp. Pedagoger som förstår att nätverk och sammanhang är helt centrala i den participatoriska kulturen och kan inkludera fler i dessa.

”En Youtube-video som ingen tittar på är som ett träd som faller i skogen.”

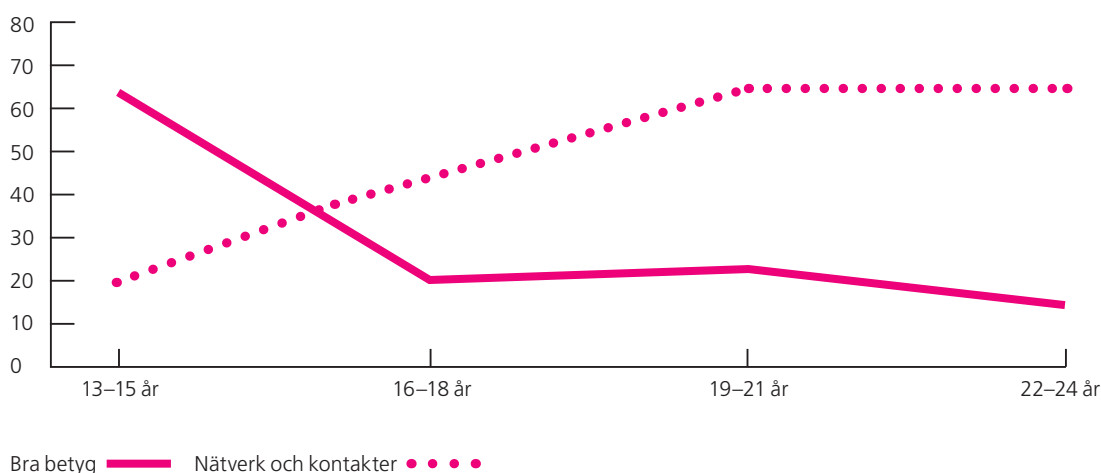
Det säger George Herlitz i en intervju i rapporten *Barn och unga producerar*¹⁵. Herlitz arbetar som creative director på United Screens som hjälper unga så kallade ”youtubers” och influencers (förebilder med egna digitala plattformar) att utveckla sina kanaler, att skapa en publik och att sälja annonser. Herlitz menar att dagens medielandskap gör människor ännu mer beroende av att finnas i relevanta sammanhang som skapar möjlighet att nå ut till publiken. Trots att det idag är gratis att publicera så måste man finnas i ”rätt nätverk” för att alls kunna nå ut. Vilka nätverk du tillhör avgör din roll och dina möjligheter att nå ut. Till vilka rum är du inbjuden och vem får du samarbeta med?

13 Nyhet från Folkhälsomyndigheten: ”Nya resultat om ungas medieanvändning och hälsa” 2015-10-20. www.folkhalsomyndigheten.se

14 Zetterlund, *Om hur frivilliga initiativ arbetar för en ökad digital delaktighet* (2013).

15 Höghede och Sjöblom, *Barn och unga producerar. En rapport från ett konstnärligt utvecklingsarbete* (2016). www.fanzingo.se

Figur 1. Vad tror du är viktigast för att du ska lyckas i framtiden?



Enligt rapporten *Unga Röster 2017*¹⁶ finns data som visar hur unga redan från 15 års ålder tycker att nätverk och kontakter är viktigare än att ha bra betyg i skolan. Ju äldre respondenterna är desto viktigare upplevs nätverken.

När internet kom hade många en illusion om att det skulle revolutionera världen och skapa möjligheter för alla att sprida information och nå ut på lika villkor. Som det ser ut för närvarande blev det inte så. Istället har det kommersiellas logik också tagit över de stora plattformarna och för att synas på bred front behövs hjälp i form av stödköp av annonser eller tjänster som gör att algoritmerna plockar upp innehåll och visar de många gånger, menar Herlitz.

Region Stockholms roll i ungas digitala fritid

Region Stockholm har en unik och viktig ansvarsposition i förhållande till digitaliseringens både positiva möjligheter och negativa konsekvenser, eftersom man både har ansvar för de ungas medborgarnas hälsa och stöd till ungas möjlighet till att skapa kultur. Ansvarspositionen styrks också av skrivningar i landstingets egen kulturstrategi där digitaliseringen lyfts fram som ett speciellt strategisk område.

Utredaren menar att regionen saknar den infrastruktur som behövs för att unga på ett systematiskt sätt ska få träning i att producera egen digital kultur. Det är nämligen ett allt viktigare sätt att uttrycka sig

och kunna delta i samhället. I skolan kommer barn och unga i viss mån tränas i dessa färdigheter men det finns en stor lucka – och stor potential – i att nå unga även på fritiden. Därför behövs fler mötesplatser, konstruktiva sociala sammanhang och relevanta nätverk som kan stötta barn och unga i att gå från att vara ensamma konsument och producenter av medier och digitala plattformar till att bli medvetna skapare av innehåll på de digitala plattformarna.

De marknadsdominerande sociala nätverken och tjänsterna är idag en stor faktor i barns och ungas liv, dygnet runt. Men för företagen bakom tjänsterna är de unga själva produkten, vars data, likes, preferenser och innehåll företagen kan sälja vidare till exempelvis annonsörer. Dessa aktörer är inte intresserade av att medvetandegöra sina användare utan snarare att behålla dem så länge som möjligt utan att de ska ifrågasätta tjänsternas egentliga syften. Här måste, menar utredaren, det offentliga utgöra en motkraft och driva en rörelse för ”digital bildning” av regionens unga.

Studier visar att unga som själva varit aktiva i en MIK-praktik, genom till exempel mediepedagogiska processer, upplever att de får ett ökat självförtroende, arbetar med ett konstruktivt identitetsskapande, känner delaktighet och upplever en känsla av egenmakt och lär sig ett kritiskt förhållningssätt till medierna.¹⁷ Denna potential måste tas tillvara.

Region Stockholm kan arbeta som spindeln i nätet i regionen och stödja en utveckling där fler unga ute i

¹⁶ Ungdomar.se, Fryshuset och Mentor Sverige ger årligen ut rapporten *Barn och unga producerar*, om vad unga tycker och tänker. ungdomar.se

¹⁷ Se en film som mediehuset Fanzingo gjort om rapporten *Barn och unga producerar*. www.uniartisplay.se

kommunerna nås av ett attraktivt erbjudande. Det offentliga måste ställa sig frågorna: Vem satsar på de ungas egna skapande på digitala plattformar? Vilka aktörer är med och bygger en meningsfull fritid för barn och unga i ett digitalt landskap?

Lustfyllt lärande på fritiden

Åke Nygren, digital strateg på Stockholms stadsbibliotek, framhöll under ett samtal¹⁸ med utredaren hur viktigt just bibliotekens roll är som katalysatorer för ideellt engagemang och skapande. I skolan finns förutsättningar för lärande men det lärandet är ofta kopplat till prestation. På fritiden kan engagemanget komma inifrån deltagaren och vara helt styrt av lust, vilket är viktigt för all skapande verksamhet. Kanske är det bland aktörerna som arbetar med det informella, frivilliga och lustfyllda lärandet som man måste börja? frågade sig Nygren.

Ett exempel på en spännande och konstruktiv utveckling för ungas fritid är den förändringsprocess som biblioteket i Bredäng initierat under det senaste året. Här har man arbetat sig bort från en ganska stökig och problematisk miljö där relationen till de unga handlade om att ständigt jaga och stänga ute de som bråkade till att idag ha en lugn och konstruktiv miljö för både barn och vuxna. Förändringsarbetet fokuserade på att möta de unga utifrån deras egna intressen och lyssna till dem. Nu ordnar biblioteket varje vecka spel- och filmkvällar. Man bjuder också in influencers som barnen följer i sociala medier till speciella inspirationskvällar.¹⁹

Genom att samskapa verksamheten med de unga har man nått nya effekter som är i linje med kulturförvaltningens mål om att skapa lugna och trygga biblioteksmiljöer. Resultatet är bland annat att det idag är fler killar än tjejer som lånar böcker och de väktare som tidigare behövdes för att hålla ordning på biblioteket behövs inte längre.

Utredaren menar att Region Stockholm bör sprida goda exempel, inspirera och stödja politiker och tjänstemän inom kultursektorn i kommunerna att starta och stödja verksamheter som fokuserar på barn och ungas egna digitala kulturskapande på fritiden. Det kan göras genom politiska satsningar på området, genom samordning av de initiativ som redan finns och genom utbildning och kompetenshöjande verksamhet för vuxna som möter barn och unga på deras fritid.

Kulturlabb – en fysisk mötesplats för digital kultur

Utredaren menar att Region Stockholm behöver fler fysiska kulturlabb där barn, unga, pedagoger, forskare och föräldrar kan prova på VR, digitalt musikskapande och filmskapande. En eller flera mötesplatser i regionen skulle kunna utvecklas i stil med ett Kulturhusets ungdomsavdelning Lava, fast en 2.0-version, med tillgång till digitala verktyg och teknikkunnig personal dit unga och deras föräldrar kunde komma för att labba, lära och leka sig fram till nya digitala och kulturella erfarenheter och kunskaper.²⁰

Utredaren skulle vilja se sådana labb präglas av att alla deltagare lär av varandra snarare än traditionell pedagogik där läraren lär ut till eleven. Idag kan unga mer om till exempel Youtube och influencerkulturen än traditionella filmarbetare. Därför bör kulturlabben fungera mer som en mötesplats mellan generationer, yrkes- och intressegrupper, än en traditionell skola. Det är viktigt att en sådan satsning inte byggs upp som ytterligare en etablerad institution i Stockholms innerstad utan blir en satsning som kan kommunicera med och vara tillgänglig för alla medborgare i Stockholmsregionen.

¹⁸ Samtal med Åke Nygren 2018-01-15.

¹⁹ Nyhet i SkärholmenDirekt.se: "Så vände Bredängsbibblan stöket till läspepp" 2017-10-13. www.stockholmdirekt.se

²⁰ En möjlig inspiration till tankarna bakom en sådana verksamhet kan vara det centralt digitala laborativa centrumet (DLC) vid Högskolan i Halmstad. Här är målgruppen i viss mån en annan än barn och unga men bakom deras satsning finns mycket intressanta tankar att inspireras av.

Fyra strategiska förslag

Nedan beskrivs utredarens fyra strategiska förslag till Region Stockholm.

1. Öka medie- och informationskunnigheten (MIK)

STRATEGISKT FÖRSLAG 1:

Region Stockholm ökar sitt fokus på digitaliserings- och MIK-frågor genom att samverka mer med kommunerna. Därmed skapas bättre förutsättningar för att utveckla MIK-kompetens och rörlig bild-förståelse för barn och unga i regionen. Kulturförvaltningens avdelning för främjande läns kulturfunktioner – inte minst Film Stockholm och Regionbibliotek Stockholm – får ett förtydligt uppdrag inom detta område. Arbetet med att coacha kommunerna i regionen inom detta fält intensifieras. Region Stockholm utvecklar en digital handlingsplan som knyter an till skrivningarna om digitalisering i den regionala kulturstrategin. Handlingsplanen tas fram i dialog med kommunerna.

Medie- och informationskunnighet (MIK) är en viktig del av lösningen för att öka både ungas och vuxnas medvetenhet kring medier, kommunikation och de digitala plattformarna för att förstå både dess negativa och positiva förutsättningar.

Vad är MIK?

Enligt UNESCO omfattar medie- och informationskunnighet ett antal förmågor.²¹ 2013 lanserade Statens medieråd en kartläggning av aktörer inom MIK-fältet i Sverige. Enligt den kan MIK förstås ”som förmågorna att finna, analysera, kritiskt värdera och skapa information i olika medier och kontexter.”²² I MIK-begreppet

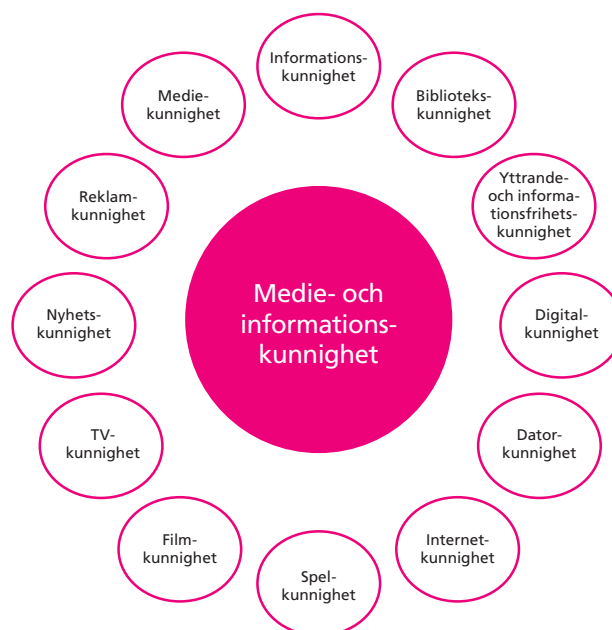
ryms en mängd olika aspekter som i sin tur kan ses om stora verksamhets- och expertområden. (Se bild)

Med tanke på detta har utredaren under skrivprocessen uppfattat hur ett fördjupat arbete med området MIK behöver vara en regional angelägenhet eftersom det är mycket resurskrävande för varje enskild kommun att utveckla den breda kompetens och verksamhet kring MIK som behövs för att möta utvecklingen som sker i många olika riktningar och fält.

Brist på kunskap och samordning inom MIK i hela Sverige

Det finns dock en rad utmaningar inom ramen för MIK-området som är viktiga för Region Stockholm att känna till om man vill intensifiera arbetet med området.

En sådan regional utmaning som utredaren fångat upp är att länets kommuner upplever att det är svårt att genomföra en allmän kompetenshöjning som behövs



²¹ *Medie- och informationskunnighet i skolan och lärarutbildningen*, Unesco (2011).

²² Statens medieråd, *Medie- och informationskunnighet i Sverige. En kartläggning av aktörer* (2014). statensmedierad.se

bland de kommunanställda som arbetar med barn och unga. Här finns det ett utrymme för en central samordning av aktiviteter och insatser eftersom alla kommuner inte kan göra allt på egen hand.

På nationell nivå finns sedan länge en rad utmaningar på området. I Statens medieråds rapport konstateras att en nationell samordningsfunktion för MIK-området saknas.

”En slutsats som kan dras utifrån denna kartläggning är att det råder brist på samordning mellan olika aktörer. Som tidigare nämnts finns det några nätverk, särskilt inom film- och mediepedagogik, och några intressekluster, men detta är mer undantag än regel. I stort är koordinationen mellan olika aktörer på MIK-området svag eller obefintlig. De samarbeten som finns är påfallande ofta projektorienterade och saknar långsiktighet, resultatindikatorer och mätbara mål.”

Medierådets rapport konstaterar också att:

”Bristen på samordning gör att lokalt eller regionalt förankrade projekt inte delar erfarenheter och att goda exempel inte sprids nationellt.”

I rapporten finns förslag på åtgärder för att förbättra arbetet med att stärka barn och unga som medvetna medianvändare. Här återges förslagen förkortade i punktform som inspiration till det regionala arbetet:

1. Skapa ett gemensamt språkbruk kring MIK-fältet.
2. Inrätta en arbetsgrupp över förvaltnings- och kommungränser, inom ramen för barn- och ungdomsfrågor, som en tänkbar samarbetsform.
3. MIK-områdets centrala frågeställningar, perspektiv på digitaliseringen av skolan och samhällets medialisering, behöver förankras i forskning.
4. Styrdokumentet för lärarutbildningarna behöver uppdateras för att svara mot läroplanerna för grundskolan och gymnasiet, och mot medielandskapets utveckling.
5. Ett arbete med att utveckla mätbara mål och standardiserade indikatorer för medie- och informationskunnighet i skolans olika stadier bör inledas, samt att implementera ett sådant perspektiv inom

lärarutbildningarna. I nuläget består kunskapen om barns och ungas medie- och informationskunnighet, liksom utvärderingarna av effektiviteten i satsningar på såväl digital teknik som MIK-undervisning, mest av grova uppskattningar. Att utveckla sådana mål och utvärderingsmetoder skulle kunna bidra till att säkerställa vilka pedagogiska metoder som är mest framgångsrika.

Vid sidan av Medierådets egna förslag på åtgärder finns ytterligare utmaningar i förhållande till ungas rätt till och kunskap om att ”skapa information”. Trots utvecklingen mot att unga i allt högre grad går från att vara passiva konsumenter till producenter inom medieområdet, behandlas denna dimension av MIK styvmoderligt av både ansvariga departement, myndigheter och övriga aktörer inom fältet.

Makerkulturen

Ett kulturfenomen och subkultur som kan tjäna som inspiration för den mer traditionella kultursfären när man närmar sig MIK-fältet är den så kallade *makerkulturen*. Det är en kulturform som springer ur DIY-kulturen, men som på senare år blivit mer fokuserad på att bygga egen teknik och digitala plattformar. Ett *makerspace* är en verkstadslignande miljö som uppmuntrar till delning av kunskap, verktyg och idéer.²³

Makerkulturen går ut på att tillverka både fysiska och digitala skapelser och innovationer. Det kan röra sig om så vitt skilda områden som robotteknik, elektronik, 3D-utskrift men också innovationer inom mer traditionella aktiviteter som metall- och träbearbetning.

Helt centralt i makerkulturen är ett ”aktivt lärande”. Makerkulturen betonar det informella, nätverksbaserade, det som kallas ”peer to peer”-lärandet som i första hand är motiverat av lust, relationer och empowerment. På senare år har makerkulturen utifrån sitt fokus på teknik, vetenskap, lust och lärande skapat ett stort intresse inom den pedagogiska sfären som arbetar med utveckling av skolmiljön.

Makerkulturen är ofta organiserad i form av en medlemsstyrd förening som har som utgångspunkt att värna sina medlemmars intressen och eftersträva autonomi. Ett sådant exempel är föreningen Stockholm Makerspace.²⁴

Detta har ibland gjort det svårt för offentliga institutioner, skolor och kommuner att samarbeta med

²³ Definition tagen från Makers of Sweden. www.makersofsweden.se

²⁴ www.makerspace.se

befintliga deltagarstyrda makerspace-aktörer. Detta har lett fram till att man istället har försökt att kopiera makerspace-konceptet och startat egna initiativ som är mer anpassade till de offentliga behov.

Makerskola

Makerkulturen har på senare tid ansetts ha en stor potential i att bidra till ett mer deltagande tillvägagångssätt och skapa nya vägar till lärande i annars utmanande ämnen som teknik, fysik och matematik. Genom makerspace-pedagogiken kan man göra dessa ämnen mer levande och relevanta för eleverna.

*Projektet Makerskola*²⁵ har under 2015–2018 utvecklats med stöd av Vinnova. Det övergripande syftet är att bidra med utveckling av ny ämnesspecifik metodik av skapandet med IT som material. På Facebook driver bland annat projektet gruppen *Makerskola* som samlar intresserade lärare och andra entusiaster kring frågan.²⁶ Det finns också en rad lärare som driver egna bloggar där de ger tips på hur de använder digitala verktyg i sin pedagogiska process. En av de bloggar som utmärker sig är bloggen *Matte och NO* som ger en inspirerande och avdramatiserande bild av hur digitala verktyg kan användas i klassrummen.²⁷

Visuell litteracitet och skolbio

En tydlig tendens i samhället är att allt mer information förmedlas genom bild och därför har begreppet visuell litteracitet (förmågan att ”läsa” bildens betydelse) under de senaste åren fått en mer framträdande roll inom MIK-fältet.

En del av MIK-frågan hänger ihop med möjligheterna som kommunens skolor ger eleverna att få se, tolka och prata om filmer de ser tillsammans på en biograf – så kallad skolbio. Film Stockholm genomförde en kartläggning 2017 kring skolbions utbredning i Stockholmsregionen.²⁸ I den konstateras att skillnaderna mellan kommunernas möjligheter och prioriteringar att visa skolbio för sina skolelever skiljer sig väldigt mycket åt.

15 av länets 26 kommuner arrangerar regelbunden skolbioverksamhet, och ytterligare två kommuner ger

sina elever möjlighet till skolbiovisningar i kommunal regi. Men sammantaget har den kommunala skolbioverksamheten i länet minskat med 38 procent sedan 2009. Många kommuner visar ett intresse av att starta upp skolbioverksamhet eller utveckla befintlig verksamhet. Som hinder för detta anges bland annat att det är tidskrävande med det praktiska arbetet kring skolbio eller annan resursbrist.

En väg framåt för skolbioverksamheterna i länet skulle kunna vara en översyn av vilken aktör som är ansvarig för respektive del av verksamheten. Filminstitutet och i viss mån andra lokala aktörer skulle kunna underlätta kommunens ansvar för den lokala verksamheten. Denna översyn skulle ytterligare bilda underlag för en handlingsplan för hur kulturförvaltningen kan stödja kommunerna att utveckla MIK-fältet.

En framgångsrik verksamhet som arbetar med att utveckla och implementera kunskap om arbetet med barn och ungas visuella litteracitet är Barnfilmskolan²⁹ som leds av Linda Sternö på Akademin Valand vid Göteborgs universitet. På sin hemsida skriver de bland annat:

”Det är en demokratisk fråga hur bildningen kring bild genomförs så att alla medborgare kan avläsa bild på ett medvetet och kritiskt sätt, men också så att alla kan vara med och bidra till bilden av och visualiseringen av den tillvaro de lever i.”

Ett liknande initiativ saknas i Stockholmsregionen, noterar utredaren.

Omvärldsbevakning

Nedan följer en kort sammanfattning av vad nyckelaktörer i Sverige driver för frågor och verksamhet som relaterar till MIK-begreppet och en del inspirerande och positiva exempel från Sverige och världen. Exemplet ska hjälpa läsaren att bilda sig en uppfattning om fältet och vilka insatser som behöver göras för att bidra till utvecklingen av området MIK i regionen.

²⁵ makerskola.se

²⁶ För en fördjupning i frågor kring digitalisering och skola rekommenderas Sveriges Radios podd Uppkopplad, avsnitt ”Plughäst 2.0” från 2018-01-29. sverigesradio.se

²⁷ Inlägg i bloggen Matte och NO, ”Digitaliseringen är inte häftig – den är nödvändig” 2018-02-21. matteochno.wordpress.com

²⁸ *Skolbio i Stockholms län 2017*. Rapport från Stockholms läns landsting (2018). kultur.sll.se

²⁹ Barnfilmskolan började som ett pedagogiskt utvecklingsprojekt och är nu ett samlingsnamn för olika aktiviteter med kameran som verktyg. www.barnfilmskolan.se

Stockholms stadsbibliotek

Efter Brexit och presidentvalet i USA år 2016 – där digitaliseringens negativa sidor blev extra tydlig för många – har biblioteksvärlden mobiliserat kring frågor om digitalisering och koppling till bildning och demokrati. Det berättar Åke Nygren, digital samordnare på Stockholms stadsbibliotek under ett samtal med utredaren.³⁰ Stadsbibliotekets ledningsgrupp beslutade att satsa mer på digitaliseringsfrågan och man började arbeta med frågeställningar som Hur bygger vi bättre säkerhet? Hur tryggar vi människors integritet? Vad är sant och vad är falskt? Digitala sökstrategier – hur kan man söka kunskap på ett medvetet sätt? Detta, menar utredaren, är viktiga frågor som ligger i linje med bibliotekens kärnuppgifter om bildning och läsfrämjande, men berör också bibliotekets övergripande uppdrag om fri åsiktsbildning och värnande av människors yttrandefrihet.

Under tiden fram till svenska riksdagsvalet år 2018 lanserade Stockholms stadsbiblioteket ett kursupplägg för personalen som heter ”MIK och demokrati”. Det är ett internt kompetensutvecklingsprogram som drivs tillsammans med så kallade MIK-ambassadörer ute på de olika enheterna. Det långsiktiga målet för programmet är att nå alla medarbetare. MIK-ambassadörerna ska starta lärandeprocesser med den övriga personalen som i sin tur ska leda till att de biblioteken ger bättre service och hjälp till medborgarna och besökarna på biblioteken. Målet är att varje enhet inom biblioteket självständigt ska skapa lokala digitaliseringsstrategier utifrån de specifika förutsättningar som finns på platsen.

Stockholms stadsbibliotek har en inspirerande roll och erbjuder kurser och så kallade MIK-labb. De består av teknisk utrustning som kan användas av bibliotekarierna för digitalt skapande som matchar samtida teknikutveckling. För att starta arbetet med spridning av de digitala verktygen har man bjudit in till en ”maker-fair” där MIK-ambassadörerna och övrig personal kan prova på VR, AI (*artificial intelligence*) och programmering av robotar.

Stadsbiblioteket har bestämt sig för att fokusera sina insatser på att arbeta med MIK inom det som man själv kallar för ”frivillighetskulturen”. Här ser Åke Nygren en möjlighet att arbeta med kollaborativt och lustdrivet lärande. Här finns det en potential till sam-

arbete med andra organisationer och att skapa nya initiativ i linje med utredarens förslag på strategisk inriktning för Region Stockholm.

Samtidigt menar Åke Nygren att bibliotekens hemvist under Kulturdepartementet gör att initiativ inom Stadsbiblioteket som har en digital, utforskande och labbliknande karaktär är svåra att genomföra. Nygren har genom åren erfarit en viss motsättning mellan bibliotekets traditionella grunduppdrag – att värna skönlitteraturen, läsfrämjande verksamhet, och det klassiska bildningsuppdraget – och det ”nya” uppdraget med utveckling i det digitala pedagogiska fältet. Detta yttrar sig genom att nya perspektiv måste implementeras i form av projekt eller i speciella satsningar, men det blir sällan en del av det långsiktiga linjearbetet inom bibliotekens verksamhet.

Trots detta finns det spridda initiativ som arbetat med digitala plattformar och tjänster direkt med unga på biblioteken. Till exempel har Rinkeby-Kista³¹ och Hagsätra bibliotek anordnat så kallade kodningshelger för barn. Med hjälp av kodningsverktyget Scratch³² får de lära sig dataprogrammering. Det har också funnits lokala makerspace-workshoppar med fokus på att bygga robotar.

Medioteket i Stockholms stad

Medioteket är Stockholms stads pedagogiska satsning för kommunala skolor och förskolor. Medioteket erbjuder kompetensutveckling och stöd inom lärande med digitala verktyg, film och ljud, litteratur, MIK och ämnesutvecklingsfrågor.

Medioteket erbjuder processinriktade kurser som kan utveckla pedagogiken med hjälp av digitala verktyg som finns på skolorna. Kurserna vänder sig till pedagoger, arbetslag, fritidspedagoger och ledningsgrupper. Målet är att lärare ska få möjlighet att utveckla nya arbetsformer, metoder och innehåll och både få inspiration, utbildning och stöd av Medioteket.

Verksamhet likt Medioteket i Stockholms stad skulle behöva spridas till fler kommuner i regionen. Det är dock ett resurskrävande arbete. Helst skulle satsningen samordnas regionalt.

Internationell utblick på MIK

Globalt utmärker sig Kanada som ett land där MIK-frågorna är väl samordnade med konstruktiva satsningar

³⁰ Samtal med Åke Nygren 2018-01-15.

³¹ ”Skapa ditt egna datorspel på Kista bibliotek”, Stockholms stadsbiblioteks kalendarium 2018-01-15. biblioteket.stockholm.se

³² www.scratch.mit.edu

i både skolor och andra organisationer. Den ideella organisationen Mediasmarts³³ samordnar både forskning och insatser i skolan. Tillsammans med Canadian Teachers' Federation genomför man varje år Media Literacy week³⁴ som beskrivs så här på deras webbsida:

”Working with Canadian schools, libraries, and educational associations and organizations, Media Literacy Week participants seek to inspire a leap in Canadians’ thinking towards media education as an important – and innovative – approach towards creating thoughtful, engaged and informed young people.”

I Toronto har man utvecklat digitala innovationshubbar på åtta lokala bibliotek. På hubbarna kan man till exempel kan lära sig designa och printa i 3D, möta entreprenörer och innovatörer som befinner sig i bibliotekets innovationsresidensprogram. Här kan man även låna material eller program – som annars är relativt dyrt att köpa själv – för att börja lära sig olika DIY-tekniker som till exempel mikrokontrollerkortet Arduino³⁵, lära sig använda digitala symaskiner, arbeta i en green screen-studios eller delta på kod- och programmeringskurser.

På en europeisk nivå är en viktig aktör Evens Foundation som driver ett stort program för att öka kunskapen om MIK, finansiera och sprida goda exempel och på så sätt lyfta frågan. De senaste åren har de gett ut en publikation som heter *Visual Literacy: How to think and act with images*³⁶. Där samlas texter från europeiska akademiker som studerar bildernas makt i samtiden. Den innehåller också positiva exempel från Europa om hur man kan arbeta med bilder för att öka ungas medvetenhet om hur bilder påverkar oss.

År 2015 gav det Nederländska institutet för ljud och bild ut en stor jubileumsskrift, *Media Literacy 2005–2015–2025*³⁷. I skriften sammanfattar en rad namnkunniga forskare de nederländska erfarenheterna från den senaste tio åren och skapar utblickar mot framtiden.

2. Anställa en digital konsulent

STRATEGISKT FÖRSLAG 2:

Region Stockholm anställer en digital konsulent för MIK-relaterade frågor vars uppdrag är att arbeta med ovan nämnda digitala strategi. Konsulentens uppdrag handlar om att coacha kommunerna i regionen i att utveckla verksamhet som på ett bättre sätt förhåller sig till digitaliseringens möjligheter inom samhället så att tekniken kommer att berika kulturen. Konsulentens uppdrag är också att skapa samverkan mellan olika verksamhetsområden inom Region Stockholms läns kulturfunktioner.

Under denna utredning har det blivit tydligt att området unga och digitala plattformar är lite av en Pandoras ask. Det är ett stort område där det just nu händer mycket på många olika nivåer. Det går inte att arbeta med frågan utan att samtidigt se att det finns så mycket kunskap som behövs i denna fråga. Därför tror utredaren att det skulle vara en bra investering från Region Stockholms sida att anställa en digital strateg som på längre sikt kunde ansvara för dessa frågor inom ramen för kulturförvaltningen. För att skapa ett fokus och öka kompetensen behöver man inrätta en funktion eller tjänst där man arbetar långsiktigt för kulturens digitalisering i regionen. Det räcker inte med att göra punktsatser.

En person som arbetade med fältet unga och digital kultur skulle ha som huvudsaklig uppgift att utveckla och genomföra regionens handlingsplan på MIK-området och vara spindeln i nätet för ny utveckling i hela regionen. Som kunskapsbas, coach och bollplank till kommunerna kunde personen ge stöd till den lokala digitala utvecklingen på kulturområdet, genom att bistå med nätverk och sammankopplingar mellan nyckelpersoner som kan få utveckling att ske, bistå med goda exempel och eventuellt fördela ett digitalt kulturstöd.

33 www.mediasmarts.ca

34 www.medialiteracyweek.ca

35 Ett inspirerande TedTalk av grundaren till open source mikrokontrollerkortet Arduino finns här: youtu.be

36 Rapporten finns att läsa på nätet: evensfoundation.be

37 Rapporten finns att läsa på nätet: www.yumpu.com

Den digitala konsulentens arbetsbeskrivning skulle kunna utgå från följande punkter:

- Följa och utveckla MIK-området inom ramen för landstingets mandat och uppdrag.
- Samverka med kommunerna och samordna projekt. Personen ska skaffa sig en bredare och bättre överblick över satsningar i regionen för att fånga upp intressanta initiativ, stödja och vidareutveckla dem.

Många av de nyckelpersoner som kommit till tals i denna rapport vittnar om att många aktörer utvecklar parallella verksamheter, projekt och initiativ utan att ha kunskap om varandra. Det finns också en upplevelse av att aktörer gärna håller på sina lärdomar och idéer och bara motvilligt delar med sig till andra av dem. En möjlig förklaring till detta kan vara att resurser och medel till verksamheter inom det offentliga och inom civilsamhället är begränsade. Det kan leda till en rädsla att dela med sig av det unika som leder till man får ekonomiskt stöd för sin verksamhet eller sitt projekt. Ett sätt att motverka denna utveckling vore att man i regionen gynnar samordnade insatser och att man stödjer synergieffekter och initiativ som leder till ett delande av kunskaper och erfarenheter inom fältet.

Utredningens uppfattning är att det offentliga skulle kunna flytta fram sina positioner genom att bättre samordna, planera och organisera sina aktiviteter. Sedan ändringen i kommunallagen som beslutades i riksdagen i maj 2018 har förutsättningarna för samverkan mellan kommuner sinsemellan och landstinget aldrig varit bättre.

Lagändringen innebär att en kommun nu kan tillhandahålla tjänster åt andra kommuner, vilket gör att samverkan på kulturområdet, inte minst genom gemensamma digitala plattformar, kommer att underlättas. Ett exempel på en verksamhet som hittills påverkats negativt av den tidigare kommunallagens inställning till samägande är biblioteksappen Bibblix.³⁸

Den aktuella lagändringen kan en framtida digital konsulent använda som incitament för att få fler kommuner i regionen att samordna sina digitala kultursatsningar och verksamheter.

3. Inrätta ett digitalt kulturstöd

STRATEGISKT FÖRSLAG 3:

Kulturförvaltningens strategiska avdelning gör en analys över hur man kan utveckla sitt nuvarande stöd för att främja digitalisering inom det regionala kulturlivet, på liknande sätt som man gjort inom Region Skåne och Västra Götalandsregionen. Utredaren föreslår att ett framtida digitalt stöd kan riktas mot tre fokusområden:

- 3.1 Stöd till samtal och möten om digital kultur
- 3.2 Stöd till offentlig digitalisering av kulturverksamheter
- 3.3 Stöd för att vidareutveckla och sprida goda exempel

Utredaren anser att ett särskilt digitalt stöd, riktat specifikt enligt fokusområdena nedan, skulle innebära att Region Stockholm sände ut en signal om att området digital kultur prioriteras extra och därmed påverka kommuner och andra organisationer att börja tänka nytt.

De fokusområden som utredaren tycker ska prioriteras vid inrättandet av ett sådant stöd är:

Stöd till samtal och möten om digital kultur

Utredaren menar att ett nytt kulturstöd dels ska kunna användas för att stödja mötesplatser, konferenser, inspirationskvällar, digitala satsningar och communities som har som syfte att öka den digitala kompetensen för kulturarbetare samt skapa möten mellan olika sektorer som kan leda till nya idéer och samarbeten.

Nedan listas några satsningar som kan verka som inspiration när man söker efter nya sammanhang att stödja inom detta område.

Truly Digital var en workshopserie som pågick under 2016 och anordnades av Fabel kommunikation. Workshopparna utforskade möjligheter och utmaningar med digitaliseringen för kultursektorn. Utifrån olika teman diskuterades och skärskådades digitala fenomen eller utmaningar med hjälp av deltagarna och inbjudna talare. Efter en första finansiering från Norden(?) fanns ingen vidare finansiering och projektet lades ner.

I Malmö finns **The Conference** som utifrån platsen Media Evolution varje år samlar talare från hela världen som representerar ett brett spektrum av discipliner på aktuella teman för digitaliseringen.

³⁸ I spridningen av Bibblix till andra kommuner fanns oklarheter kring LOU och kommunallagen.

Sessionerna är upplagda för att skapa en röd tråd mellan olika ämnen som kanske är svåra att själv skapa ett sammanhang av.

I Skellefteå har de kreativa näringarna sitt årliga mötesforum **Creative summit** som samlar alla intresserade, från studenter till verksamma inom den kreativa industrin, för att lyssna när välrenommerade internationella gäster pratar om teman som påverkar framtidens digitala samhälle.

På temat barn, unga och kultur anordnar **Centrum för barnkulturforskning** varje år ett tvärvetenskapligt symposium med aktuell forskning kring ett specifikt barnkulturellt fält. Symposierna är gratis och brukar vara välbesökta. Dock har symposiet aldrig fokuserat på tema barn och det digitala paradigmet vilket kanske säger en del om forskningsläget i detta fält. Kanske kunde en gemensam sak göras kring detta i länet?

Stöd till offentlig digitalisering av kulturverksamheter

Ett område där utredaren tror att ett digitalt stöd kan vara till nytta är vid digitaliseringen av redan befintlig offentlig verksamhet. Ett inspirerande exempel är Region Skåne som arbetat med sitt stöd för utveckling av digital kultur. Syftet med deras digitala stöd är att skapa bättre förutsättningar för Skånes kulturaktörer att använda digital teknik för att producera och sprida kultur.³⁹

Kulturverksamheter som får verksamhetsbidrag från Region Skåne kan söka bidrag för att anställa en utvecklare med särskild kompetens inom det digitala området – en så kallad ”developer in residence”. En developer in residence kan ha olika roller och tekniska kompetenser. Det är verksamheten själv som definierar vilken roll utvecklaren ska ha och vilka kompetenser som behövs. Tidigare genomförda projekt har anlitat interaktionsdesigners, kommunikationsstrateger eller specialister inom 3D-området.

Under 2018 har utlysningarnas fokus legat på hur digitala verktyg kan användas i arbetet med besöksutveckling, publikkontakt och att nå nya målgrupper. Det kan handla om att använda digitala verktyg för att skapa ett intresse hos målgruppen att besöka en befintlig utställning, föreställning, konsert eller dylikt. Men det kan också handla om att erbjuda en specifik målgrupp digital tillgång till konst- och kulturupplevelser eller att skapa forum för delaktighet och medskapande.

En viktig poäng med att utforma ett stöd på detta

sätt är att en digitaliseringsprocess blir som bäst när den skapar förutsättningar för konstnärerna att arbeta tillsammans med tekniskt kunnig personal. Då kan det nya digitala verket i sig få en helt unik och egen form. En digitaliserad konst- eller kulturupplevelse bör, enligt utredaren, vara och ge något mer än en sämre version av live-upplevelsen.

Ett annat spännande exempel på digitaliseringsprocess av en redan befintlig verksamhet är arbetet med Film Stockholms community Filmbasen. Redan 2009 startade Film Stockholm den digitala talangutvecklingsplattformen Filmbasen.se. Då uppskattade Film Stockholm att antalet unga aktiva filmskapare i länet var cirka 500 personer och det fanns en osäkerhet om dessa var intresserade av att använda tjänsten.

I dag kan Film Stockholm se att digitaliseringen av ansökningsförfarandet har fungerat och att plattformen är mycket uppskattad och använd. Filmbasen.se har idag 3000 aktiva medlemmar och varje år har i snitt 180 ansökningar om projektmedel för film skickats in. Under 2017 steg antalet ansökningar till det dubbla.⁴⁰ Går det att sprida Filmbasens modell och metodik för en digitalisering till andra verksamhetsområden inom regionens kulturförvaltning?

Stockholms läns museum har som ett av sina två kärnuppdrag att utveckla ett digitalt museum med uppgift att samordna vetenskaplig insamling, bearbetning och förmedling av kunskaper om hela regionens kulturmiljö, kulturarv, konst och hemslöjd. Film Stockholm kan i detta arbete till exempel bistå Läns-museet med att digitalisera olika svåråtkomliga, men ur ett kulturhistoriskt perspektiv intressanta, fysiska miljöer med hjälp av virtual reality. Det gör att besökare inte behöver resa till en plats eller ansöka om speciella tillstånd utan istället kan göra besöket virtuellt.

Hur kan fler områden för Region Stockholms stöd digitaliseras så att stödgivningen demokratiseras och användarna sätts i centrum?

Stöd för att vidareutveckla och sprida goda exempel

Ett annat syfte med ett riktat digitalt kulturstöd är att verksamheter som arbetar med specifikt digital verksamhet ska ha ett stöd i regionen för att utveckla och sprida sina metoder till andra kommuner. Nedan vill utredaren lyfta fram några av de exempel som finns i länet som kunde söka ett sådant stöd.

³⁹ Läs mer om kultur och digitalisering under fliken ”Utveckling Skåne” hos Region Skåne. Utveckling.skane.se

⁴⁰ Totalt skickades 394 ansökningar om produktionsstöd in till Filmbasen under 2017.

Väsby Makerspace

Ett exempel på en satsning som varit intressant att följa under de senaste åren i Stockholmsregionen är Väsby Makerspace. Initiativet kom ursprungligen från projektet med namnet ”Ett lärande Väsby”. Verksamheten startade 2016 inom utbildningsförvaltningen för att hjälpa förskolor och skolor att kunna möta befintliga mål i läroplanen. Ett övergripande syfte var framförallt att tillgodose förändringarna i skolans styrdokument och i Skolverkets digitaliseringsstrategi. Projektet pågår fram till augusti 2020. Själva platsen, makerspace, är ett kreativt centrum för IT-slöjd och kan ses som en förlängning av kommunens förskolor och skolor. De skriver själva:

”Här kan man diskutera, fortbilda sig, programmera och testa till exempel 3D-skrivare, lödstationer, olika typer av datorer, robotar och ljud- och ljusmojänger!”

Väsby Makerspace skulle kunna söka ett framtida digitaliseringsstöd för att bli en plattform som når unga i kommunen direkt på fritiden.

Kodlyftet i Täby kommun

Kodlyftet är ett pilotprojekt där elever från Ellagårdsskolan, Internationella Engelska Skolan och Vallatorpsskolan under ett antal skolveckor arbetat med utmaningen att förbättra en lokal lekplats så att den blir säkrare, roligare och mer attraktiv. Lösningen skulle innehålla olika moment som design, programmering, lagarbete och presentation. Elevernas lösningar utvärderades sedan av en jury bestående av representanter för näringslivet, skolan och kommunen. Hur kan en sådan lokal satsning spridas och hur kan man få intresserade elever att arbeta vidare med sina innovationer efter skoltid?

DigiLek

Ett privat initiativ på området MIK och barns fritid är DigiLek. En startup som bygger ett digitalt mediehus på nätet. Under parollen ”Återta kidsens uppkopplade fritid!” samlar man goda krafter enligt den framgångsrika modell som organisationen Generation Pepp har haft med frågan om barn och ungas rörelse och träning. DigiLek skriver på sin hemsida:

”Vårt huvudfokus är att verka för en hållbar produktion och konsumtion enligt de globala målen och Agenda 2030 med Barnkonventionen som värdegrund. Det gör vi genom att låta dem att samskapa DigiLeks kommande mediehus tillsammans med barnhjältar från alla samhällssektorer som vill gå i bräschen för hållbara, uppkopplade fritidsvärldar. En social rörelse där DigiLek ska vara den självklara portalen för barn & unga samt deras föräldrar såväl som en one-stop-shop för den offentliga, privata och idéburna sektorn.”

Kodcentrum

Kodcentrum är en ideell förening som framgångsrikt arbetat med digital pedagogik för barn och unga genom att introducera barn till programmering och digitalt skapande. Föreningens syfte är att bredda bilden av vem som kan programmera och vilka funktioner och tjänster i samhället som är uppbyggt av just kod.

Kodcentrum driver tolv kodstugor i åtta städer runt om i Sverige. Här får barn mellan 10–12 år en introduktion till programmering och digitalt skapande. Man har också startat webbplatsen *Kodboken.se* som är en digital plattform som är gratis att använda. Sajten vänder sig till barn och föräldrar, lärare och pedagoger som vill introducera barn till programmering och digitalt skapande.

Designlab S

En annan verksamhet som har en tydlig koppling till makerkulturen är Designlab S i Skärholmen. Designlab S arbetar utifrån övertygelsen om att alla bör få chansen att utforma världen och hur den ska se ut och fungera. Sedan starten 2013 engagerar labbet professionella designers och barn mellan 8–15 år i kollektiva skapandeprocesser. Sedan 2015 är även de som är 80 år och äldre välkomna. Tillsammans undersöker deltagarna designprocessen, experimenterar med material och tillverkningstekniker och utforskar nya estetiska uttryck. Barnen som besöker verksamheten bjuds in som jämlika medarbetare, med lika stor agens i designprocessen som professionella designers.

Designlab S fick brist på ekonomiska medel under våren 2018 och är därför nedläggningshotat. Utredaren menar att detta är ett exempel på att de offentliga stödstrukturerna inte hänger med i utvecklingen och det skapar ett glapp som drabbar nya och innovativa initiativ inom digitalisering och den participatoriska kulturen.

4. Permanenta regionens satsning på nya innovationer

STRATEGISKT FÖRSLAG 4:

Region Stockholm permanentar satsningar på metodutveckling för digitala plattformar som virtual reality (VR) och tar tillvara de lärdomar och bygger vidare på de erfarenheter som Film Stockholm fått genom sin labbverksamhet med olika samhällssektorer. Utredningen föreslår att en tjänst inrättas på Film Stockholm och att den synkroniseras med annan innovationsverksamhet inom Region Stockholm, som till exempel SLL Innovation och Innovationsfonden.

Film Stockholms satsning på VR i vård och omsorg

Film Stockholm har under de senaste fem åren hållit i utvecklingsprocesser i virtual reality genom att koppla ihop aktörer inom vård och omsorg med forskare, kreatörer och filmare. Tillsammans har de tvärdisciplinära teamen sedan designat konkreta lösningar, tjänster och verktyg.

Tre exempel på konkreta verktyg som arbetats fram är:

1. VR-behandling av patienter med agorafobi som Film Stockholm utfört i samarbete med Gustavsbergs vårdcentral, Karolinska Institutet och Kungliga tekniska högskolan, KTH.⁴¹
2. VR-spelet ”Stargazer” som utvecklades i samarbete med Danderyds sjukhus och KTH för rehabilitering av patienter med nackskador.⁴²
3. VR-upplevelser som tagits fram för ökad kulturell delaktighet och vardagsstimulans för äldre på omsorgsboenden, bland annat i kommunerna Södertälje, Österåker och Norrtälje.⁴³

Film Stockholm kan själva se ett stort intresse från omgivningen för satsningarna. Externa aktörer inom offentlig och privat sektor har under de senaste åren vänt sig till Film Stockholm för att be om stöd i att komma vidare med idéer kring hur VR kan användas

som verktyg för att lösa samhällsliga utmaningar. Det finns tydligtvis behov av den metod och kompetens som Film Stockholm erhållit genom sin pilotverksamhet. På grund av tidsbrist har Film Stockholm varit tvungna att tacka nej till många förfrågningar från kommuner, vårdaktörer, privata företag och kreatörer.

Utredaren anser därför att Region Stockholm bör fortsätta sitt innovativa arbete med utveckling av visuellt berättande genom XR⁴⁴-tekniker som till exempel VR kopplat till utmaningar i andra samhällssektorer, framför allt inom vårdsektorn i Stockholmsregionen. De erfarenheter och processer som Film Stockholm under de senaste åren arbetat fram är unika i hela landet och i vissa fall internationellt. Utredningen menar att det vore oklokt att inte ta tillvara på den ”know how” som arbetats fram och satsa vidare på denna verksamhet.

Under rapportens tillblivelse har utredaren parallellt gett stöd i utvecklingen av en idé om att starta en testbädd⁴⁵, kallad Stockholm XR Lab. Enligt idén ska Film Stockholm fortsätta facilitera innovationer i gränslandet mellan nyskapande teknologi, kreativa processer (framför allt inom det visuella konstnärliga fältet) och de behov som finns inom vård och omsorg.

I testbädden ska testarna få möjlighet att ingå i tvärdisciplinära team med olika kompetenser som tillsammans labbar inom XR-teknik. Stockholm XR Lab ska erbjuda dagsaktuell teknik samt personal och coaching för verksamheter inom offentlig sektor eller företag som vill utveckla nya tjänster inom XR och AI (*artificial intelligence*) som kan stödja arbetet med samhällets utmaningar. Målsättningen med testbädden är att facilitera fyra till sex projekt årligen. Dessa projekt ska få stöd att utvecklas från idé, till prototyp, till färdig produkt eller tjänst och därefter implementering i verksamhet. Testbädden ska också ge stöd i kontakt med forskning.

Arbetet med att finna ett stöd för denna utveckling har påbörjats och kommer att fortsätta. Här tror utredaren att en tydlig satsning från Region Stockholms sida kan komma att påverka framtida externa ansökningar från statligt håll, som Vinnova eller Tillväxtverket.

41 Nyhet från kulturförvaltningen: ”Satsning på virtual reality mot fobier” 2016-10-05. www.mynewsdesk.com

42 Nyhet från kulturförvaltningen: ”Film Stockholm utvecklar Virtual Reality-spel i samarbete med Danderyds Sjukhus och KTH” 2015-06-24. www.mynewsdesk.com

43 Film Stockholms webbplats: ”Virtual reality ger nya möjligheter i äldrevården”. filmstockholm.se

44 Extended Reality/förstärkt verklighet.

45 En testbädd är en miljö inom vård och omsorg där företag kan testa nya idéer i praktisk verklighet i samverkan med hälso- och sjukvården eller äldreomsorgen redan under utvecklingsfasen.

Avslutning

Utredaren kan konstatera att digitaliseringens möjligheter växer och bara blir fler och fler. Kulturfären har en outnyttjad potential till utveckling när man börjar använda dessa verktyg och labba fram nya idéer. Men den mer traditionella kulturen har också något att ge tillbaka till den snabba utvecklingen som digitaliseringen innebär för samhället. Kreativitet, eftertänksamhet, långsiktighet och tradition behövs för att bygga ett digitalt samhälle som sätter vår miljö och människors fysiska och mentala hälsa i första rummet.

Utredningen kan också konstatera att de nya tjänster och verktyg som digitaliseringen gett upphov till driver oss att tänka nytt kring medborgarnas delaktighet i kulturen. Möjligheterna att demokratisera, tillgängliggöra och riva murarna till kulturvärlden har aldrig varit större. Barn och unga har stor vana av att navigera i digitala miljöer och besitter en hög mottaglighet. Nu är det upp till politiska krafter att ta tillvara på möjligheterna och fylla dem med positiva krafter genom att förändra stödstrukturer och initiera nya satsningar.

Utredaren hoppas att läsaren fått några nya perspektiv och kunskap inom området, och kanske också fått lust att läsa vidare och fördjupa sig i några av de områden som rapporten har avhandlat.

Utredaren vill tacka:

Joakim Blendulf, personalen på Film Stockholm, Max Valentin, Per Falk, Åke Nygren, Annika Hermele, Katarina Wikström, Lovisa Furendal Berndt, Christer Falk, Anna Serner, Erik Fernholm, Fatima Khayari, Christina Preisler Schedin, Torbjörn Neiman, Eva Bergqvist, Per Strömbeck, Ellen Tejle, Luis Lineo och personalen på Fanzingo och Yvonne Sjöblom för alla konstruktiva kommentarer i samband med färdigställandet av rapporten.

