

PM Fördjupande tematisk uppföljning: Digital utveckling

Förord av Max Valentin, vd för Fabel kommunikation

Tillståndet där du antar det digitala istället för att förundras över det
(Fraser Speirs, 2012)

Citatet är en av definitionerna på begreppet postdigitalitet. Det är ett bra sätt att se nuet; någon som lever i en värld där det digitala är vardagligt och accepterat, snarare än något spännande och nytt. Barn av idag växer upp i en postdigital era. Tik-Tok är lika självklart som Super Mario är för en åttiotalist och Beatles för någon född på femtiotalet. Alla tar del av och många är medproducenter av kultur där det digitala är en del, fast kvalitetsbegreppet kommer skilja sig åt.

Sedan 2016 är digital utveckling ett integrerat perspektiv i Region Skånes kulturplan istället för att ha en egen strategi. Man skulle kunna säga att 2016 var året då Region Skåne blev postdigitalt.

Internet och digitala verktyg genomsyrar det postdigitala - allt från kollaborativa idégenereringsplattformar, via inspelning och distribution, till arkiv och långsiktig hållbarhet. Mycket av utvecklingen drivs av konsumentbeteenden och stora internationella företags produktutveckling. I detta myller hittar även Region Skåne allt mer en tydlig roll, och konkretiserar vad det offentligas åtagande består i.

Personer och grupper som på olika sätt är resurssvaga ska kunna ta del av kultur och inte hamna i ett utanförskap, frågan om tillgänglighet är central. Det offentligas roll handlar också om att hitta former för en uppdaterad medie- och informationskunnighet som möter vår tids specifika utmaningar. Här sker en intressant metod- och begreppsutveckling. Ett bra exempel är att vi inte bara behöver vara bra på källkritik utan även utveckla en sökkritik och en källtillit.

Det offentliga har även en roll att spela när det kommer till kompetensutveckling inom det digitala. Det gäller både internt och hos de verksamheter som erhåller olika långsiktiga stöd från det offentliga så att de bibehåller sin relevans allt ifrån den lokala platsen till den internationella nivån. När det gäller kompetens är det viktigt att blicka framåt, Youtube fyller arton år och streaming är vardag sedan länge. Nu behöver vi fråga oss vad som är morgondagens vardag när högre överföringshastigheter till exempel kommer möjliggöra musikpedagogik på distans i realtid.

Pandemin må ha varit en högoktanig injektion av erbjudanden av digitala kulturella evenemang. Erfarenheten visar emellertid att det inte behöver betyda att publiken följer med. Studier visar att publiken inte anser att en filmad eller streamad teaterföreställning är lika intressant som en fysisk - men att en konsert kan vara det. Erfarenheterna från pandemin sätter fingret på frågan vad för kvalitet som efterfrågas av publiken. Vissa uttryck kan digitaliseras, andra inte. Det handlar ofta om vilken typ av interaktion som förekommer. Kanske är det så att framtidens kultur online och digitalt inte framför allt erbjuder ett billigt sätt att göra broadcasting, utan något helt annat. Kanske är det så att man i en postdigital era måste fråga sig: hur skapar vi bra interaktion, då kommunikationen över internet går i två riktningar.

Max Valentin driver bolaget Fabel, en byrå som försöker länka lärande och kultur med rätt medium. Max har nyligen producerat Demokratistugan, en digital och fysisk utställning som högtidlig höll 100 år av allmänna val i Sverige.

Innehåll

Inledning	3
Bakgrund	3
Regional kulturplan för Skåne 2021–2024	3
Läsanvisning	4
Region Skåne vill-punkter	6
Verka för ökad digital delaktighet i samverkan med kommuner och andra samhällssektorer	6
Stimulera metodutveckling för att nå användare och besökare.....	8
Stimulera utvecklingen av digitala lösningar som främjar allas möjligheter att ta del av och delta i kulturlivet oavsett funktionsförmåga.....	12
Stärka den digitala kompetensen inom kultursektorn.....	14
Dra nytta av digitaliseringens möjligheter för nya konstnärliga metoder, tekniker och uttryck..	18
Verka för ökad medie- och informationskunnighet	21
Sammanfattning och slutsatser	23

Inledning

Denna tematiska uppföljning sammanfattar arbetet med Region Skåne vill-punkterna under kulturplanens första år. Uppföljningen syftar till att ge en överblick över insatser som genomförts och den förflyttning som skett inom utvecklingsområdet. Slutsatserna från uppföljningen ger rekommendationer för det fortsatta arbetet under innevarande kulturplan och blir ett underlag i arbetet med nästa regionala kulturplan som träder ikraft 2025.

Sammanfattningen bygger i första hand på Kulturförvaltningens uppföljning av verksamhetsstöd 2021. Slutsatserna baseras även på underlag från förvaltningsinternt utvecklingsarbete, samarbetsprojekt och kulturnämndens projektstöd.

Bakgrund

Kulturnämnden har sedan 2009 arbetat aktivt med frågor som rör digitalisering inom kulturområdet, med början i att Skånes dansteater genomförde en förstudie för att undersöka förutsättningarna för att digitalt distribuera scenkonst i Öresundsregionen. Mellan 2010 och 2012 satsade kulturnämnden relativt stora belopp på projekt inom digitaliseringsområdet men eftersom satsningarna gjordes utan helhetssyn så blev behovet av en långsiktighet och en mer tydlig linje uppenbart. En strategi för digital kultur togs fram och antogs av kulturnämnden 2012. Strategin gällde fram till 31 december 2015, den följdes av en handlingsplan med giltighetstid mellan 2013 och 2015. Sedan 2016 ingår digital utveckling som en del i kulturplanen istället för att följa en separat strategi eller handlingsplan.

Genom åren har flera utlysningar av projektmedel genomförts för att stimulera digital utveckling. Övergripande syften med utlysningarna har varit att på olika sätt stimulera verksamhetsutveckling och kompetensutveckling.

Kulturnämnden har också använt andra sätt att påverka utvecklingstakten. Ett exempel är kravet som ställdes 2015 att mottagare av verksamhetsstöd ska formulera strategier för digitalisering. Strategierna har följts upp inom förvaltningens uppföljning av verksamhetsstöd och i samarbete med Malmö universitet.

Samarbetet med Malmö universitet har också lett till att två enkäter genomförts, 2019 och 2021, med verksamhetsstödmottagarna som målgrupp. I enkäterna har det ställts frågor om bland annat vad som driver organisationens digitala utveckling, vilka effekter digital utveckling har gett organisationerna och om behov av kompetensutveckling. I enkäten från 2021 har också frågor ställts om hur covid-19 och de efterföljande restriktionerna har påverkat verksamheten.

Regional kulturplan för Skåne 2021–2024

Prioriteringarna i den regionala kulturplanen har arbetats fram i samråd med kulturlivet och i samverkan med Skånes kommuner. Dialogerna med kommunerna och kulturlivet utgick från aktuella samhällsförändringar och tog avstamp i fem globala megatrender, däribland digitalisering. Även den konstnärspolitiska utredningen lyfte digitaliseringen och dess

konsekvenser som en samhällsförändring med särskilt stor betydelse för konstnärer, både för det konstnärliga uttrycket i sig och för hur den påverkar konstnärers arbetsmarknad.¹

Digital utveckling i Regional kulturplan för Skåne 2021–2024:

Digitaliseringen genomsyrar hela samhället och dess inverkan är stor både för skapandet och förmedlingen av kultur. För kultursektorns aktörer berör den digitala utvecklingen alla delar av verksamheten. Den berör hur de dokumenterar, kommunicerar och sprider sin verksamhet. Den påverkar hur de arbetar med publika utrymmen, scener och visningsrum. Den förändrar innehållet, hur konst och kultur produceras och hur man tar betalt för det som produceras.

Den digitala utvecklingen inverkar också på hur besökare och användare upplever och tar del av konst och kultur. Genom den digitala utvecklingen har möjligheterna att producera, ta del av och själv vara medskapande i olika kulturella uttryck ökat kraftigt.

Med ett aktivt, balanserat och kritiskt förhållningssätt vill Region Skåne ta tillvara digitaliseringens möjligheter när det gäller såväl konstnärlig produktion som förmedling och tillgänglighet. Det finns en stor potential i de nya gestaltningar och berättandeformer som den digitala tekniken möjliggör. Nytt innehåll i form av nya berättelser, uttryck och kulturformer kan nå sin publik genom nya format. Region Skåne ska stimulera innovation och utveckling av metoder för att nå användare och besökare, liksom det egna skapandet med digitala verktyg. Samtidigt kan möten mellan människor och den fysiska kulturupplevelsen på plats aldrig ersättas fullt ut av digitala lösningar.

Många människor lever i ett digitalt utanförskap. Det finns ett behov av att stärka den digitala kompetensen. Biblioteken och folkbildningen har en viktig uppgift när det handlar om att öka den digitala kompetensen och bidra till digital delaktighet i samhället hos alla invånare i Skåne oavsett individuella förutsättningar. En förutsättning för digital delaktighet är även att det finns utbyggt bredband och utrustning i samhället i stort, dvs. en väl utbyggd infrastruktur för att alla ska kunna använda sig av digitala tjänster av olika slag.

Region Skåne vill

- Verka för ökad digital delaktighet i samverkan med kommuner och andra samhällssektorer
- Stimulera metodutveckling för att nå användare och besökare
- Stimulera utvecklingen av digitala lösningar som främjar allas möjligheter att ta del av och delta i kulturlivet oavsett funktionsförmåga
- Stärka den digitala kompetensen inom kultursektorn
- Dra nytta av digitaliseringens möjligheter för nya konstnärliga metoder, tekniker och uttryck
- Verka för ökad medie- och informationskunnighet

Läsanvisning

I denna PM beskrivs arbetet 2021–22 utifrån ovanstående Region Skåne vill-punkter, med exempel på genomförda aktiviteter och insatser som visar hur kulturnämndens medel verkat i

¹ Konstnär – oavsett villkor? SOU 2018:23

sektorn för att uppfylla utvecklingsområdets ambitioner. Flera av de insatser som redovisas överlappar eller träffar mer än en Region Skåne vill-punkter.

Tiden för uppföljningen är i första hand avgränsad till 2021–2022, det vill säga den period som omfattats av den nya kulturplanen där digital utveckling är ett utvecklingsområde. Ett och ett halvt år kan tyckas vara en allt för kort tid för att kunna urskilja någon slags förflyttning, men under huvuddelen av den här perioden har vi befunnit oss i en pandemi som skyndat på den digitala utvecklingen – rapporten *Svenskarna och Internet* beskriver det som en ”chockdigitalisering”.² Med anledning av den snabba omställning som skett och de stora kunskapskliv som tagits inom området är det därför både möjligt och motiverat att redan nu sammanfatta arbetet som gjorts inom området. De långsiktiga effekterna är ännu inte kända, men tillräckligt mycket har skett för att kunna dra slutsatser om trender, tendenser och behov för den resterande kulturplaneperioden och inför processen med nästa kulturplan.

Verksamhetsstöden utgör cirka 90 procent av kulturnämndens budget och är därmed Region Skånes viktigaste redskap i arbetet med de kulturpolitiska målen. Verksamheterna är centrala aktörer för genomförandet av kulturplanens utvecklingsambitioner och ges därför ett stort utrymme i uppföljningen av Region Skånes arbete med digital utveckling. Stödmottagarna redovisar årligen föregående års ekonomi och verksamhet. I samband med uppföljningen av 2021 års verksamhetsstöd genomfördes en fördjupande analys av verksamheternas arbete med digital utveckling. Denna PM bygger till stor del på slutsatserna från den uppföljningen.

² Svenska Internetstiftelsen. *Svenskarna och Internet* (2022)
<https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2022/10/internetstiftelsen-svenskarna-och-internet-2022.pdf>

Region Skåne vill-punkter

Verka för ökad digital delaktighet i samverkan med kommuner och andra samhällssektorer

Alla människor ska ha möjlighet att använda digital teknik och digitala tjänster i samhället.

Biblioteken har en viktig roll i arbetet med att hjälpa och utbilda människor i att använda digitala verktyg för att kunna ta del av information. Det är också viktigt för alla invånare att biblioteken aktivt erbjuder vägledning vad gäller sökkritik, källkritik och källtillit.

Exempel på insatser

Region Skånes kulturförvaltning ansvarar för den regionala biblioteksverksamheten som har uppdraget att främja samarbete, verksamhetsutveckling och kvalitet vad gäller folkbiblioteken i Skåne. Kulturförvaltningen ska i sitt stöd till folkbiblioteken bidra till hållbar biblioteksutveckling som får långsiktiga och förankrade effekter i kommunerna.

Folkbiblioteken möter många som behöver hjälp i vardagen, och har därför en central roll i arbetet med digital delaktighet. Här kan den regionala biblioteksverksamheten utgöra ett stöd.

Åren 2018–2020 genomfördes det nationella projektet *Digitalt först med användaren i fokus* som innebar kompetens- och verksamhetsutveckling för folkbiblioteken i Sverige med fokus på digitalisering. I Region Skåne deltog samtliga 33 kommuner i en referensgrupp under projektiden. Inom projektet blev det tydligt att digitala frågor som handlar om teknik eller är av handhavandekaraktär till exempel myndighetsfrågor, förutsätter analog pedagogisk och handledande hjälp. Efter projektets genomförande har ett nätverk för digital utveckling fortsatt att träffas en gång per termin.

Exempel på projekt inom digital utveckling 2021–2022 som medfinansieras av kulturnämnden via verksamhetsstödet till den regionala biblioteksverksamheten är bland annat:

- *Biblioteken som tankesmedjor*, ett projekt som drivs inom Regionsamverkan Syd (RSS) och där Region Skåne är sammankallande. Det handlar om att på olika sätt föra goda samtal och en mångfald av röster ska höras kring frågor som ligger i skärningspunkten mellan demokrati och digitalisering. I projektet ska några pilotbibliotek utses som ska prova och utforska olika verktyg och redskap samt skapa metoder tillsammans med den regionala biblioteksverksamheten.
- Biblioteken som resurs i kommunens digitala utveckling. Den regionala biblioteksverksamheten har främjat samverkan med andra samhällssektorer genom att samarbeta med avdelningen för regional utveckling kring ett gemensamt möte för kommuners bibliotekschefer och digitaliseringschefer.
- Digidel-center. Digidel-center är både en modell för samverkan och en plats i kommunen där alla invånare har möjlighet att använda och lära sig mer om digitaliseringens möjligheter. Där finns låneteknik och tillgång till personal som kan stötta och handleda i användandet. Flera kommuner har eller är på gång att med stöd från Region Skåne starta Digidel-center.
- Kompetensutveckling. Flera bibliotek, nu senast biblioteken i Helsingborg och Kristianstad, har med stöd från Region Skåne erbjudit kompetensutveckling till all bibliotekspersonal i Skåne om bland annat digitala spel och programmering.

Kommentar

Varje år publicerar Internetstiftelsen rapporten *Svenskarna och internet*, som kartlägger svenskarnas digitala vanor från olika perspektiv. Där kan man bland annat få en uppfattning om hur många som använder internet i olika åldersgrupper och hur svenskarnas digitala medievanor ser ut. I den senaste rapporten från 2022 konstateras att den digitala delaktigheten generellt är stor, fler svenskar än någonsin använder nätets tjänster dagligen i sin vardag, men att det trots detta finns ett digitalt utanförskap i Sverige. Man kan se att detta är vanligare hos invånare som lever i andra typer av utanförskap, till exempel personer med funktionsnedsättning, personer som lever i socioekonomiskt utsatta områden och äldre personer. Hit räknas även personer födda på 1940- och 50-talen.³

För att säkra att digitaliseringen innebär större möjligheter i stället för ökat utanförskap krävs att bibliotekspersonalens digitala kompetenser uppdateras kontinuerligt. Detsamma gäller för att aktualisera och tillgängliggöra bibliotekens egna digitala tjänster. Genom att utforska metoder för samverkan mellan olika bibliotekstyper och med verksamheter i lokalsamhället skapas förutsättningar för ett aktivt och nyskapande arbete med digital delaktighet som når fler.⁴

Den regionala biblioteksverksamheten har lett och deltagit i ett stort antal projekt, som sammantaget har bidragit till att bibliotekschefer och medarbetare i kommunerna har nått en större förståelse för den digitala samhällsutvecklingen och därmed ökat sin digitala mognad.

Allt tyder på att digital delaktighet behöver vara ett fortsatt prioriterat område även in i nästa kulturplan. Förmågan att förstå och använda digitala tjänster och verktyg är en allt mer ofrånkomlig del av vardagen och en förutsättning för att fullt ut kunna delta i samhället. Digital delaktighet är en demokratifråga. Folkbiblioteken ska enligt lag verka för att öka kunskapen om hur informationsteknik kan användas för kunskapsinhämtning, lärande och delaktighet i kulturlivet.

³ Svenska Internetstiftelsen. *Svenskarna och internet* (2022)

<https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2022/10/internetstiftelsen-svenskarna-och-internet-2022.pdf>

⁴ Region Skånes biblioteksplan 2022–25

Stimulera metodutveckling för att nå användare och besökare

Genom att använda digital teknik och nya metoder kan Skånes kulturaktörer utveckla sina kontaktytor med nya och befintliga målgrupper. Därmed kan kunskapen om och intresset för konst och kultur öka, liksom invånarnas möjligheter att ta del av ett kvalitativt kulturutbud. Digitala lösningar kan också undersökas för att stärka de nationella minoriteternas tillgång till den egna kulturen och språket.

Exempel på insatser: Verksamhetsstöd

Distribution och publik verksamhet

Pandemin tvingade i princip samtliga verksamheter att ställa om och hitta digitala vägar för att kunna erbjuda ett kulturutbud även när restriktioner begränsade övrig verksamhet. Beredskapen för detta varierade. För vissa krävdes helt nya arbetssätt medan andra sedan lång tid tillbaka drivit ett utvecklingsarbete som gjort dem väl rustade för att snabbt ställa om till digitala alternativ och testa nya metoder.

Digitala lösningar och sociala medier har utökat geografin och gjort det lättare för verksamheter inom samtliga konst- och kulturområden att nå ut till fler. Aktuella utställningar och programaktiviteter har tillgängliggjorts på Youtube, Facebook och Instagram, filmfestivaler och biografier har kunnat komplettera filmvisningar med inspelade regissörssamtal. Museer har utvecklat sina digitala erbjudanden och genomfört digitala guidade visningar. Hemslöjdsförbundet erbjöd digitala kurser och livesändningar som drog höga besöksantal. Form/Design Center har utvecklat sin hemsida till att fungera som en digital kunskapsbank och en plattform för kunskapsspridning. Närvaro på sociala medier har blivit en självklar del av marknadsföringen, där digitalt material och rörlig bild stärker kommunikationen och kontakten med alla följare.

Samtliga verksamheter inom scenkonst- och musikområdet arbetade aktivt med att ställa in och ställa om sitt utbud och produktioner under pandemin, framför allt genom att erbjuda digitala lösningar genom att streama föreställningar och/eller erbjuda publika aktiviteter via digitala plattformar som till exempel Zoom. Till stor del har arbetet handlat om att skapa förutsättningar för att befintliga målgrupper skulle kunna ta del av det konstnärliga utbud de olika verksamheterna erbjuder. De digitala format som undersökts under pandemin har framförallt handlat om att via streaming tillgängliggöra föreställningar som annars skulle ha presenterats live.

En tydlig trend som började redan innan pandemin men förstärktes under 2020–2021 är poddproduktion. Till exempel har flera musikverksamheter gjort poddar med samtal och musikinslag som ytterligare ett sätt att hålla publikkontakten levande när fysiska arrangemang varit begränsade. Även Skånes Dansteater utvecklade under pandemin en serie poddar. I varje avsnitt möter lyssnaren koreografer och dansare och får möjlighet att djupdyka i en konstnärlig process.

Frantzwagner Sällskapet erhåller verksamhetsstöd från kulturnämnden för främjande och synliggörande av romsk kultur och språk samt regional samverkan. Digitaliseringen är en del i detta och sällskapets ambition på lång sikt är att finnas på en digital plattform av typ ”romanipedia” som kan rymma exempelvis föreläsningar, fakta, digital utställning och musik

för ökad tillgänglighet av det romska kulturarvet och språket. Under 2021 bedrev de i princip all sin utåtriktade verksamhet via digitala kanaler.

Verksamheten i föreningarna för folkhögskolor och studieförbund bedrivs av personal som har stor vana vid digitala lösningar för möten, seminarier osv. och kunde därför fortsätta som tidigare under pandemin, men i digital form. För studieförbunden har det inneburit att man tappat deltagare. Med digitala studiecirklar har utbudet av öppna studiecirklar ökat vilket innebär att utbudet och medlemmar kan komma från hela Sverige. Från och med årsskiftet 2021/2022 har studieförbunden helt gått över till digitala deltagarlistor i syfte att höja den administrativa kvaliteten hos studieförbunden. Folkhögskolorna fortsatte sin ordinarie verksamhet framför allt för de grupper som riskerade att bli särskilt utsatta under pandemin tex ensamkommande flyktingungdomar och ungdomar med olika typer av funktionsnedsättningar.

Pedagogik

Möjligheten att kunna använda sig av förinspelat material gör att barn och unga kan möta konstnärer från hela världen och skapa med dem, något som till exempel Wanås Konst har anammat. Öppna workshops för barn har under pandemin genomförts i digital form. Utmaningen är att det är svårare att nå målgruppen digitalt än fysiskt. Det digitala formatet fungerar inte heller som en familjeaktivitet på samma sätt som öppna workshops på plats.

Inom filmområdet har skolbio blivit tillgängligt för fler, med möjligheten att ta del av en film och efterföljande samtal oavsett bostadsort.

Workshoppar har kunnat genomföras digitalt mellan musiker och skolklasser. Filmat material har också kunnat visas för skolklasser, inspelat eller livesänt. Under 2021 var det lättare än 2020 för verksamheter att komma in i skolorna med livearrangemang och konserter, så det digitala blev då inte lika ofta ett alternativ. Däremot har befintliga plattformar eller digitala verktyg även fortsatt varit ett komplement eller en förlängning av en liveupplevelse för till exempel barn och unga.

Glimmingehus har arbetat med livesända medeltidslektioner och med sin 3D-modell av Glimmingehus, vilket innebär att de har utvecklat den digitala pedagogiken både på plats och för skolklasser som inte har möjlighet att besöka borgen.

Verksamhetsutveckling och administration

För verksamheter med medlemsfokus har sociala medier blivit ett viktigare instrument – där kan medlemmar följa och delta i vad som händer i verksamheten. Digitala möten i och mellan verksamheter har gjort att fler kan delta oavsett förutsättningar som geografi, ålder, fysiska möjligheter och familjesituation. Samarbeten underlättas av möjligheten att ha digitala möten. Däremot vittnar flera verksamheter om att många äldre som inte haft teknik eller kunskap om den digitala tekniken har tyckt att det blev för krångligt och har då valt att sluta.

Kommentar: Från pionjäranda till digital trötthet.

Under pandemin har verksamheter inom olika konst- och kulturområden, biblioteken, folkbildningen och den idéburna sektorn varit tvungna att utforska olika digitala verktyg för

att nå ut till invånarna och har därmed tagit stora kunskapskliv inom området. Som exemplen ovan visar rådde ingen brist på initiativ, kreativitet och vilja till att ställa om och prova nya metoder.

Samtidigt innebar pandemin att omställningen gick fort, och att sektorn var tvungen att hitta olika lösningar lite ad hoc. En utveckling som annars hade kunnat ta flera år skedde nu på ett par veckor. Många av lösningarna har därför inte handlat så mycket om metodutveckling som om att snabbt hantera en krissituation för att kunna erbjuda något slags utbud och upprätthålla kontakten med publiken när den ordinarie verksamheten pausades. Det har fungerat som en testbädd för vad som fungerar eller inte fungerar, men i takt med att samhället öppnades upp igen väcktes diskussionerna om var digitala lösningar passar bäst, och när det analoga istället är att föredra. Kunskaper som aktörerna har med sig nu efter pandemin och det digitala perspektivet har blivit mer självklart i verksamheterna.

I stort sett alla verksamheter, inom samtliga konst- och kulturområden, lyfter betydelsen av det fysiska mötet. Det finns flera fördelar med digitala arrangemang, till exempel ökade möjligheter att nå ut, att nå fler och andra än man brukar, och en ökad synlighet och bättre kommunikation med publik och målgrupp. Streamade och digitala arrangemang kan nå en delvis annan publik och många förstagångsbesökare, även internationellt. Någon form av digital närvaro för intern verksamhet, marknadsföring och kommunikation med målgrupperna är idag en självklarhet och fungerar väl i digital form. Likaså har många verksamheter sett möjligheter och potential i att använda kompletterande digitala uttryck före eller efter arrangemang för att förstärka eller komplettera det analoga. Men för mötet mellan konsten och publiken är och förblir den fysiska upplevelsen och interaktiviteten centralt.

Digitala lösningar har använts för pedagogik riktad till barn och unga och för kultur i skolan. I de fall där det har fungerat har det varit effektivt och ibland fungerat bättre än det fysiska mötet eftersom det möjliggör en större interaktivitet med deltagarna. Från teaterområdet lyfts fördelar som att det varit lättare att involvera lärarkåren i både förberedelsearbete och under lektionerna genom digitalt förmedlad pedagogisk verksamhet. Sannolikt kommer digitalt förmedlad pedagogik därför delvis att finnas kvar även i framtiden. För att det ska fungera krävs att såväl konstnärerna som skolorna har tekniska möjligheter och kompetens, idag kan det variera stort mellan olika skolor och kommuner. Det är även viktigt att värna om liveupplevelserna så att de inte av bekvämlighets- eller kostnadsskäl ersätts av digitala lösningar i skolor utanför de större städerna.

I kulturplanens Region Skåne vill-punkter pekas digitaliseringen ut som ett sätt att få fler att ta del av kultur. Kan vi då se att den digitala omställningen under pandemin inneburit att möjligheterna har ökat för fler att ta del av kultur? Svaret är inte entydigt. Till att börja med finns det svårigheter med att mäta den digitala närvaron. Strukturerna för uppföljning i första hand anpassade för analog verksamhet. Många tittar inte på digitala inslag i sin helhet utan ser kanske bara några sekunder. Inte heller vet man någonting om den digitala publiken (annat än varifrån de tittar) och om det är en eller tio personer som tittar på ett inslag på en skärm. Publikisiffrorna varierar dessutom stort beroende på innehåll.

Tillgängliga data på nationell nivå visar dock inte på att digitalisering av kulturutbudet under pandemin har haft en tydlig positiv inverkan på arbetet med att nå de grupper som i mindre utsträckning tar del av konst och kultur. Även när det gäller deltagande i digitala kulturevenemang deltar högutbildade i större utsträckning än lågutbildade och befolkningen i städer i större utsträckning än befolkningen på landsbygden.⁵

⁵ Kulturanalys 2022, s.78 <https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2022/02/Kulturanalys-2022-webb.pdf>

Stimulera utvecklingen av digitala lösningar som främjar allas möjligheter att ta del av och delta i kulturlivet oavsett funktionsförmåga

Begreppet tillgänglighet utvecklas och expanderas från anpassning av den fysiska miljön till digitala tjänster. Digitala lösningar kan både övervinna geografiska avstånd och användas för att höja den analoga upplevelsen, vilket kan användas för att öka tillgängligheten för personer med funktionsnedsättning.

Exempel på insatser: Verksamhetsstöd

Digitala pedagogiska format har utvecklats under pandemin. Bland annat har Skånes Dansteater regelbundet arrangerat dansworkshoppar via Zoom, framförallt för personer i riskgrupper (till exempel dansare med Parkinsons sjukdom, personer i åldrarna 60+ och dansare med funktionsvariationer). Utmaningarna kring att leda digitala workshoppar är att det finns stora skillnader i den digitala tillgängligheten, till exempel att personer med intellektuella och kognitiva funktionsvariationer saknar relevant stöd från assistenter eller andra stödpersoner för att hantera tekniken. Digitala plattformar är i regel utformade för konferenser och möten, inte för kulturutövande, vilket också försvårar för pedagogerna.

Skånes Dansteater har även utforskat sätt att kommunicera danskonst till en publik med synnedsättning genom att komplettera sin nya poddserie med syntolkade avsnitt av den aktuella föreställningen.

ShareMusic & Performing Arts fungerar som ett resurs- och kompetenscenter för hela kulturlivet i Skåne genom att driva metod- och kunskapsutveckling inom arbetet med tillgänglighet och inkludering utifrån ett rättighetsperspektiv. I samarbete med en forskare vid Stanford University har man i projektet *Felt Sound* utforskat relationen mellan rörelse, ljud och haptik, riktat mot personer som är döva eller har nedsatt hörsel. Digital utveckling som ett redskap för konstnärlig utveckling är en viktig del av det arbetet. Under pandemin har man arbetat mycket med att utjämna den digitala kompetens och/eller tillgång till relevant digital teknik som Share Music har upplevt ibland saknats hos personer med funktionsnedsättning och/eller hos deras assistenter.

Studieförbunden har genomfört digital utveckling med målgrupper som andra inte når, till exempel personer med demens eller kognitiv funktionsnedsättning, men även nyanlända som behövt bli mer digitalt delaktiga för att kunna stödja sina barns digitala undervisning under pandemin.

Clownronden gör regelbundna besök på barnkliniker i hela Skåne där de möter barn och unga som har svårt att ta del av kulturlivet på eget initiativ. Under pandemin har de fått anledning att utveckla det digitala arbetet, genom exempelvis livesändningar på Facebook, videosamtal och app.

Hembygdsförbundets app Shuttle (tidigare Tidsmaskinen) har redan från början haft ett tillgänglighetsperspektiv och har utvecklats för att kunna användas av personer med hörselnedsättning. Genom appen tillgängliggörs lokaler och miljöer digitalt, även för dem som av olika anledningar inte kan besöka den fysiska platsen.

Musik i Syd har sedan många år en uppsökande verksamhet med ett varierat utbud för de grupper som inte själva kan delta i det offentliga musiklivet. Våren 2021 lanserades ett utvecklingscentrum med syfte att utveckla hälsofrämjande metoder och stärka människors rätt till kultur, oavsett sjukdom eller begränsad rörlighet. Digitalisering är ett av utvecklingscentrums fyra prioriterade områden. I den digitala omställningen under pandemin fanns redan plattformen Musik i Syd Channel att utgå ifrån och Musik i Syd har fortsatt utveckla plattformen med mer inspelat material. Med digitaliseringens hjälp har man till exempel säkerställt barns och ungas rätt till kulturupplevelser och musikmöten för de mest isolerade inom äldreomsorgen.

Kommentar

Digitalt utanförskap är vanligare hos invånare som lever i andra typer av utanförskap, till exempel personer med någon form av funktionsnedsättning. Samtidigt är det viktigt att betona att det inom grupper med samma diagnos eller funktionsnedsättning både finns personer som är fullt delaktiga och som inte är delaktiga alls.

En intressant reflektion från uppföljningssamtalen är att den digitala verksamheten ibland kan vara mindre tillgänglig. Den innebär en språkbarriär för vissa och förutsätter att både barn, föräldrar och vårdpersonal har den digitala kompetens som krävs för att tekniken kring mötena ska fungera. Ett videomöte kräver en aktiv handling av de vuxna kring barnen, vilket inte är nödvändigt i samma omfattning vid de personliga mötena. Detsamma gäller för personer som på grund av kognitiv eller annan funktionsnedsättning är beroende av exempelvis en personlig assistent för att kunna ta del av det digitala utbudet, som i exemplet med i Skånes dansteaters workshoppar.

I uppföljningen av Clownrondens verksamhet finns flera exempel på utmaningar som visar att den digitala verksamheten i vårdmiljö inte är helt okomplicerad. Verksamheten måste i digitala möten följa vårdens strikta regler om patientsäkerhet och GDPR. När fysiska möten nu kan ske igen vägs den tid det digitala arbetet tar mot de personliga mötena på sjukhusen.

Inom såväl det fysiska som digitala kan man tala om behovet av ett perspektivskifte från speciallösningar till att universell design faktiskt gynnar alla i slutändan. Digitala hjälpmedel och digitaliserade kulturarrangemang kan öka tillgängligheten till kulturlivet, men digitala lösningar är inte tillgängliga per automatik. Precis som för den fysiska tillgängligheten finns det flera faktorer som påverkar graden av digital tillgänglighet, och det är viktigt att kunskapen om olika slags behov finns på plats. Bland kulturnämndens stödmottagare finns verksamheter med hög kompetens inom tillgänglighetsfrågor som kan bidra till metod- och kunskapsutveckling i det skånska kulturlivet.

Stärka den digitala kompetensen inom kultursektorn

I den regionala rollen ingår att främja möten mellan olika delar av kultursektorn för erfarenhetsutbyte mellan konst- och kulturområdena. Genom kunskapshöjande insatser och bidrag kan aktörerna testa nya arbetssätt och sprida sina erfarenheter till andra.

Exempel på insatser: Verksamhetsstöd

I samarbete med Malmö universitet har två enkäter genomförts, 2019 och 2021, med verksamhetsstödmottagarna som målgrupp. I enkäterna har det ställts frågor om bland annat vad som driver organisationens digitala utveckling, vilka effekter digital utveckling har gett organisationerna och om behov av kompetensutveckling. I enkäten från 2021 har också frågor ställts om hur Covid-19 och de efterföljande restriktionerna har påverkat verksamheten. I enkäten från 2021 var det framförallt följande kompetensutvecklingsbehov som lyftes:

- Digital marknadsföring och sociala medier
- Hämta inspiration och goda exempel
- Digital produktion av ljud, bild, video, AR/VR, 3D
- Pedagogisk metodutveckling
- Tillgänglighetsanpassning

Produktion och förmedling

Teknisk utrustning och kompetens inom film-/ljudteknik är ett centralt behov och en förutsättning för digital utveckling. Antingen inhouse, som hos vissa av de större institutionerna, eller genom att man tar in konsulter vid behov.

Enskilda musikers och gruppers digitala kompetens har höjts under pandemin och särskilda kunskapshöjande insatser har gjorts för att de själva ska kunna använda digital teknik till exempel i film, marknadsföring, försäljning osv. Musikbranschen i sin helhet har ett starkt digitalt fotfäste i allt det som spelas in för skivproduktion, strömning via lyssningstjänster, för direkt- eller eftersändning i radion och så vidare, men det är inte kärnan i det som musikverksamheterna i Skåne får stöd för.

Under 2020 deltog sju kulturarvsaktörer i en lärprocess som arrangerades av BoostHbg med stöd från kulturnämnden. Arbetet skedde genom kompetensutveckling där aktörer från kulturarvssektorn fick möjlighet att tillsammans med kreatörer från BoostHbg utforska och pröva hur man innovativt kan arbeta med berättande. Genom att redan på idéstadiet arbeta proaktivt gentemot och tillsammans med sina besökare kan formatet anpassas efter det som passar historien bäst för att därmed stärka berättelserna och publikupplevelsen. I uppföljningen av 2021 har flera kulturarvsverksamheter lyft erfarenheterna från projektet som värdefulla under pandemin. Insatsen är ett gott exempel på vikten av långsiktigt utvecklingsarbete, och hur stöd till en verksamhet, i det här fallet BoostHbg, kan ge effekter i en sektor över tid.

De verksamheter som riktar sig mot arrangörer för att presentera ett utbud, framför allt Riksteatern Skåne och Dansstationen genom Salto!, uttrycker att omställningen till digitala utbudsdagar har varit en positiv erfarenhet som man vill fortsätta erbjuda även efter pandemin. Digitala format ökar tillgängligheten, i tid och geografiskt, för arrangörer att ta del av utbudet. Samtidigt har de digitala utbudsdagarna medfört ökade kostnader för

filmkompetens och teknik, och bland producenter finns en oro för att de inte kan tillhandahålla den konstnärliga kvalité som krävs när digitala utbudsdagar blir norm.

Verksamhetsutveckling

Det digitala har snabbt blivit en självklar del av marknadsföringen som under pandemin har vässats ytterligare genom trailers, teasers, korta musikinslag och backstage-reportage. Närvaron i sociala medier är fortsatt viktig för verksamheterna, där digitalt material och rörlig bild stärker kommunikationen och kontakten med alla följare.

Musik i Syd genomförde under pandemin flera lyckade webinarier i olika digitala frågor gentemot arrangerande musikföreningar, till exempel jazz- och kammarmusikarrangörer, som hade behov av att höja den digitala kompetensen.

För Riksteatern Skåne (som är en länk mellan arrangörer och producenter) har mycket av tillgänglighetsarbetet handlat om att utveckla digital kommunikation mellan producent och arrangör respektive arrangör och publik. Under 2021 har stora insatser gjorts tillsammans med teaterföreningar för att anordna utbildning/kompetensutveckling kring digital kommunikation och mycket tid har gått åt för aktiv rådgivning för teaterföreningarnas medlemmar kring digitala kanaler.

Sedan 2011 har Region Skåne stöttat Skånes hembygdsförbund med olika bidrag som på ett eller annat sätt haft en digital teknik som viktig del. Förbundet har visat en vilja att både utveckla och förvalta digitala landvinningar och har utvecklat en digital kompetens som gjort det möjligt för dem att stötta medlemsföreningarna under kring digitala möten, kurser, seminarier och temadagar. Även Skånes Arkivförbund har arbetat gentemot sina föreningar med att stärka den digitala arkivkompetenser och utbilda i att hantera digitala arkiv.

Folkhögskolorna och studieförbunden har haft kompetens sedan tidigare men har också erhållit stöd från de nationella organisationerna i kompetensutveckling och teknisk infrastruktur. Den erfarenheten delar de med andra verksamheter som har en riksorganisation från vilken de har kunnat få stöd i form av kompetenshöjande insatser och digitala lösningar.

Samarbetet med Inter Arts Center vid Lunds universitet

Tillsammans med Inter Arts Center har Kulturförvaltningen erbjudit kompetensutveckling genom öppna introducerande föreläsningar och fördjupande workshops för kulturaktörer brett i mjukvaruprogrammet Max/MSP/Jitter. Det är ett visuellt programmeringsspråk som används för att skapa interaktivt ljud, grafik och video. Samarbetet med IAC beskrivs mer utförligt på s.18–19.

Kompetensutvecklingsprogram: Publik- och målgruppsarbete med utgångspunkt i publikdata

Trots kulturpolitiska mål råder det fortsatt stora skillnader i invånares delaktighet i kultur. I en nystart efter pandemin är det än viktigare att fördjupa förståelsen om såväl den befintliga publiken som den publik/de invånare som den offentligt finansierade kulturen inte når.

Sensommaren 2021 genomförde The Audience Agency en förstudie, på uppdrag av Kulturförvaltningen, om kulturorganisationers kunskap för och användning av publikdata.

Bland slutsatserna från undersökningen kan man se att en majoritet av de medverkande organisationerna har en förståelse för behovet av att arbeta med publikutveckling och målgruppsarbete och att de tror att de i det arbetet skulle vinna på att använda publikdata mer effektivt.

Med utgångspunkt i resultatet från undersökningen har The Audience Agency satt samman ett kompetensutvecklingsprogram i publikutveckling för kulturorganisationer i Skåne. Programmet startade i maj 2022 och fjorton kulturorganisationer från områdena scenkonst, museer och bibliotek har deltagit.

Genom att bland annat använda organisationernas publikdata har programmet syftat till att öka den samlade kunskapen om invånarnas kulturvanor och kulturkonsumtion. I samband med kompetensutvecklingsprogrammet har dels en insamling och analys av publikdata genomförts, utifrån uppgifter hämtade i biljettsystem, dels en webbaserad publikundersökning, utvecklad av The Audience Agency. Datainsamlingen och analysen finns med som en del i kompetensutvecklingsprogrammet.

Fokus i kompetensutvecklingsprogrammet har legat på vad som krävs för att skapa en långsiktig och hållbar relation mellan kulturorganisationen och dess publik. Här ingår perspektiv på besökarnas upplevelser, demografi, geografi, digitalisering, delaktighet, program och format samt institutionernas kommunikations- och marknadsföringsmetoder. Dessutom ska processen stärka medarbetarnas dagliga arbete och deras kompetens.

USB Create - Kompetensutveckling

Region Skåne har fått medel från Europeiska Socialfondens program React för ett kompetensutvecklingsprojekt som ska stärka konstnärer, kulturskapare och andra personer som arbetar inom de kulturella och kreativa näringarna i Skåne.

Tillsammans med Media Evolution erbjuder Region Skåne kompetensutveckling med fokus på användandet av digitala verktyg för kreativt arbete, marknadsföring och ökad synlighet i digitala kanaler samt utforskandet av nya möjligheter för kreativt uttryck med hjälp av teknologi. Alla aktiviteter erbjuds gratis till konstnärer, kulturskapare och andra personer som arbetar inom kultursektorn och de kulturella och kreativa näringarna i Skåne.

Kompetensutvecklingen fördelas på tre delar: kurser/utbildningar inom digitalisering, coachutbildning, och strategisk verksamhetsutveckling genom Collaborative Foresight. Därutöver kommer det vid ett antal tillfällen att arrangeras nätverksträffar där personer som arbetar inom de kulturella och kreativa näringarna får möjlighet att träffas för nätverkande och erfarenhetsutbyte.

Kommentar

De behov som lyfts av verksamheterna handlar till stor del om investeringar i teknik och kompetensutveckling. Digitala eller hybrida arrangemang kräver resurser i form av personal, teknisk utrustning, kompetens och digital infrastruktur, vilket medför kostnader. Under pandemin var det möjligt för verksamheterna att avvara resurser för ett digitalt utbud när fysiska arrangemang ställdes in, men när den ordinarie verksamheten nu startar upp igen

krävs ökade resurser för att kunna ta tillvara och bygga vidare på de kunskapskliv som togs under pandemin.

Ett stort språng har tagits för att höja den digitala kompetensen inom verksamheterna, i vissa fall med stöd av regionala eller nationella medlemsföreningar. De flesta behärskar nu tekniken och metoderna för digitala möten och hybridmöten, och digitala lösningar kan främja samarbete, effektivisera bokningssystem och minska antalet resor. I internt arbete och verksamhetsutveckling är det digitala nu en självklar del där man har tagit stora kunskapskliv sedan 2020 och inget tyder på att det kommer upphöra efter pandemin.

Olika tillfälliga lösningar möjliggjorde ett brett gratisutbud under pandemin. Viktigt att nämna i sammanhanget är att Svensk Scenkonst under 2020 träffade tillfälliga centrala upphovsrättsavtal med fackliga och upphovsrättsliga organisationer avseende ersättningar till upphovspersoner och medverkande i digitala arrangemang. Dessa tillfälliga avtal var en krisåtgärd som möjliggjorde en digital tillgång till föreställningar och konserter under pandemin. De innebar dock att ingen, eller i vissa fall en lägre, upphovsrättslig ersättning utgick till upphovspersoner och medverkande i de produktioner som sändes digitalt. Under 2021 har de centrala krisavtalen upphört att gälla och i ett antal fall ersatts av lokalt anpassade överenskommelser. Ekonomisk ersättning till upphovspersoner och medverkande är en förutsättning för ett hållbart digitalt kulturutbud.⁶

Undersökningar som till exempel *Framtidens kulturkonsumtion* tyder på att betalviljan för digital kultur är relativt låg. Medan fler är villiga att betala för olika typer av media, däribland streamingtjänster, tyder resultaten från den senaste undersökningen på att andelen som är villiga att betala för kultur minskar.⁷ Digitala aktiviteter behöver inte ta hänsyn till geografiska gränser, vilket sätter dem i relation till annat digitalt utbud från hela världen och gör att en livesänd teaterföreställning konkurrerar om publikens uppmärksamhet och betalvilja med påkostade filmproduktioner från internationella strömningstjänster.

För att verksamheterna ska kunna fortsätta med digitala arrangemang som ett komplement till det fysiska kulturutbudet krävs både ökade anslag från huvudmännen och intäkter från det digitala utbudet. Det väcker frågor om vilken typ av verksamhet som ska prioriteras: investeringar i streamingteknik, kameror och kompetensutveckling för att kunna erbjuda kvalitativa digitala arrangemang, eller liveupplevelsen och det fysiska mötet mellan konsten och publiken? Analyserna av uppföljningssamtal med verksamheterna tyder på att intresset för digitala arrangemang är förhållandevis svalt hos både utövare och publik.

⁶ Återstartsutredningen, s.122

⁷ Framtidens kulturkonsumtion, s. 36

https://www.svenskscenkonst.se/media/5948/framtidenskulturkonsumtion2022_web_1-8a.pdf

Dra nytta av digitaliseringens möjligheter för nya konstnärliga metoder, tekniker och uttryck
Den digitala utvecklingen ger nya förutsättningar för att skapa och ta del av konst och kultur. Fler kulturaktörer ska stimuleras att utforska hur de innovativt kan arbeta med nya gestaltningar och berättarformer genom olika digitala lösningar och rörlig bild.

Exempel på insatser: Verksamhetsstöd

Under den hastiga omställningen till digitalt format under pandemin har det digitala utbudet främst inneburit en avfilmning av föreställningar via digitala plattformar, snarare än ett utforskande av de kreativa möjligheterna som formatet medför. Men goda exempel på konstnärlig innehållslig utveckling finns. Helsingborgs Symfoniorkester kunde till exempel inte spela tillsammans på grund av smittspridningen men ett åttamannaformat togs fram för streamade konserter och till och med nyskriven musik för oktet. Streamade kammarkonserter under våren 2021 var ett lyckat koncept, som innebär en intressant programsättning och nya ensemblekonstellationer. Det finns en redan lång tradition av utsändningar av klingande musik/scenkonst genom fonogram, radio/tv och olika former av digital teknik, som kom väl till pass under pandemin.

Ett annat exempel är Skånes Dansteaters produktion *Remind Me I'm Not Dead* som istället streamades och redigerades live från ett flertal positioner, då kameran rörde sig runt om och mellan dansarna. Resultatet av den streamade versionen (som också streamades live varje gång den visades) var positivt och hittade både en betalande publik (såväl nationellt som internationellt) samt ett antal skolföreställningar.

Ytterligare ett exempel från dansområdet är gästspelet på Dansstationen med Robin Jonssons föreställning *Alone Together* som använde VR-teknik för att utveckla ett nytt liveformat och där föreställningen spelades ”fysiskt” på en rad olika platser i Sverige. Även Malmö Stadsteater och Helsingborgs Stadsteater har på olika sätt arbetat med digitalt utforskande, bland annat i samarbete med Bombina Bombast.

ShareMusic fortsätter utveckla arbetet med Jacktrip-teknologin som startats i samarbete med Norrlandsoperan. Jacktrip är ett program som möjliggör för musiker att repetera och spela tillsammans över exempelvis Zoom, utan tidsförskjutning, trots att de befinner sig hundratals kilometer från varandra.

Utlysning: Digitaliseringens möjligheter för konstnärliga metoder, tekniker och uttryck

Hösten 2021 genomförde Region Skånes kulturförvaltning utlysningen *Digitaliseringens möjligheter för konstnärliga metoder, tekniker och uttryck*. Syftet med utlysningen var att möjliggöra kompetensutvecklande projekt i skärningspunkten mellan konstnärlig och digital utveckling och i samarbete med någon kulturaktör, sakkunnig eller expert. Utlysningen riktades särskilt till områdena scenkonst och performance. Sammanlagt sju projekt fick finansiering. De berör teman som:

- hur man kan arbeta tillsammans på distans, i en gemensam delad virtuell miljö, genom att vara kreativa tillsammans, genomföra repetitioner och att uppträda för publik i realtid utan tidsförskjutning
- hur man kan arbeta med konstnärlig utveckling genom mjukvaruprogrammet Max/MSP/Jitter

- hur man kan arbeta med ljud, till exempel omslutande/immersivt ljud, ljudberättande och tekniska möjligheter för att berätta platsspecifika berättelser i stadsrummet.

Med utgångspunkt i projekten som fick finansiering påbörjade kulturförvaltningen ett samarbete med Inter Arts Center (IAC). IAC är en del av Lunds universitet som bland annat erbjuder plats för konstnärlig forskning och konstnärliga experiment. Genom samarbetet ges möjlighet för projekten att kunna arbeta i en kreativ miljö med tillgång till både teknik och kunskap. Samarbetet ger också goda möjligheter för kulturförvaltningen att höja sin kompetens inom fältet.

Under 2022 sprids erfarenheter från de sju projekten till kultursektorn. Det kommer att ske både vid speciella delningstillfällen för varje projekt och vid en spridningskonferens som genomförs i december 2022. Till spridningskonferensen kommer också externa föreläsare att bjudas in.

Samarbetet med Inter Arts Center kommer att fortsätta under resten av kulturplaneperioden för att fortsatt stärka och utveckla Skånes konstnärer inom områden som ljudvandringar och hur man kan använda spelmotorer i konstnärlig utveckling.

Produktions- och utvecklingsstöd

I de utlysningar av produktions- och utvecklingsstöd som genomförts under 2021–22 finns det flera ansökningar som berör digital utveckling, men som då till största delen handlar om digitalisering för distribution eller för att förstärka den fysiska upplevelsen. Bombina Bombast och Teater Insite är två aktörer som återkommande sökt och beviljats stöd som på olika sätt utforskar digitaliseringens möjligheter för konstnärlig utveckling och interaktivitet. Ett exempel är Teater Insites med Skånes Arkivförbund kring föreställningen *Arkiv* som gestaltas i ett interaktivt rum med sinnliga och sensoriska upplevelser och där publikens personliga minnen vävs in i och påverkar föreställningen.

Kommentar

Genom pandemin har nya produktioner i det digitala rummet påskyndats och nya sätt att producera digitalt utifrån en konstnärlig idé har prövats. Produktioner i det digitala rummet har prövats där medverkande skådespelare inte befunnit sig på samma plats, vilket visar att nationella och internationella samarbeten från olika geografiska platser är möjliga. Föreställningar som inte har kunnat nå sin publik live har filmats och tillgängliggjorts digitalt. Ibland som en traditionell avfilmning från scen, andra gånger med nytt manus och med hjälp av externa professionella filmare.

Höga kostnader och bristande kunskap nämns som hinder för utvecklingen. Generellt är det de större institutionerna eller verksamheter som har haft de ekonomiska förutsättningarna och den tekniska kompetens som krävs för att finna kreativa möjligheter genom streaming.

Under pandemin har vi sett en stor förflyttning och kompetenshöjning kring metoder för distribution och marknadsföring, medan den konstnärliga aspekten av digitaliseringen – metodutveckling i förhållande till de konstnärliga uttrycksformerna och publiken, och utforskande kring digitaliseringens möjligheter för konstnärlig utveckling – är frågor som

kräver fortsatt fokus. Utvecklingsarbetet behöver fortsätta under resterande kulturplaneperiod, och kanske även in i nästa kulturplan. Samarbetet med Inter Arts Center och lärdomar från projekten som beviljades stöd i den tematiska utlysningen är en viktig del av det fortsatta utvecklingsarbetet på området.

Verka för ökad medie- och informationskunnighet

Att öka medie- och informationskunnigheten är en bred samhällsutmaning som kräver kraftsamling på alla nivåer, nationellt, regionalt och lokalt. Genom att stimulera och stödja arbetet med medie- och informationskunnighet stärks invånarnas kunskap i såväl sök- som källkritik

Exempel på insatser: Verksamhetsstöd

Game Habitat Southern Sweden är en ideell förening som utgör en sammanhållande nod för ett trettiotal medlemmar inom den digitala spelbranschen. Game Habitat bidrar till ökad kunskap kring digitala spel som konst- och kulturform och är en resurs i utvecklingen av spelpedagogisk verksamhet och ökad spelkunnighet i Skåne. Bland annat arrangerar de den årligen återkommande Spelkunnighetsdagen som riktar sig till alla intresserade, men framförallt dem som kommer i kontakt med spel, spelkultur och spelare i sina yrken.

MIK och digital delaktighet – förvaltningsövergripande utvecklingsarbete

På Kulturförvaltningen finns en arbetsgrupp som har fokus på MIK-frågor och digital delaktighet. Gruppen har genomfört två interna kunskapshöjande insatser samt kartlagt hur de olika konst- och kulturområdena arbetar med MIK och digital delaktighet. Kartläggningen gjordes tillsammans med alla utvecklare på Kulturförvaltningen för att identifiera vilka insatser som verksamheter med stöd från Region Skåne genomför.

Uppdragsutbildningen MIK som demokratiskt verktyg

Under 2022 genomförde Lunds universitet, i samarbete med Kulturförvaltningen, uppdragsutbildningen *MIK som demokratiskt verktyg för bibliotekarier*. Varje deltagande bibliotek genomförde ett praktiskt projekt med MIK-inriktning som varvades med inläsning av litteratur och föreläsningar i ämnet. Sammanlagt deltog 33 biblioteksmedarbetare från Skåne, Blekinge och den regionala biblioteksverksamheten. Kursen är en del i projektet *Biblioteken som tankesmedjor*.

Kommentar

I takt med att medieutbudet ökar blir det allt viktigare att kunna värdera och kritiskt granska text och bild. Definitionen av medie- och informationskunnighet (MIK) är förmågan att värdera, kritiskt granska information och medier och själv uttrycka sig. Dessa förmågor är centrala för att kunna utöva sina demokratiska rättigheter.

Region Skåne vill-punkten om MIK överlappar andra punkter och utvecklingsinsatser. Arbetet kan även sägas rymmas inom exempelvis den Region Skåne vill-punkt som slår fast att *Det är också viktigt för alla invånare att biblioteken aktivt erbjuder vägledning vad gäller sökkritik, källkritik och källtillit*.

Vi är i början av den digitala samhällsutvecklingen och arbetet är långsiktigt för att såväl höja Skånes invånares kunskaper om MIK som att fler invånare ska bli digitalt delaktiga. I den förvaltningsinterna gruppens kartläggning av verksameters MIK-arbete blev det tydligt att flera verksamheter på olika sätt arbetar med frågan, men utan att kalla det för just MIK. Begreppet används också främst inom biblioteks- och filmområdet.

Det är viktigt att synliggöra insatserna även inom andra områden, men de behöver inte nödvändigtvis benämnas som MIK. Medie- och informationskunnighet är en central demokratifråga, men MIK-begreppet är komplext och kan vara svårt att arbeta utifrån. Man kan därför ifrågasätta nyttan av att det står utskrivet som en separat Region Skåne vill-punkt. Innebörden i begreppet kommer sannolikt vara lika viktigt, om inte ännu viktigare, inför nästa kulturplaneperiod, men kärnan i utvecklingsarbetet och hur det ska formuleras för att upplevas som att det träffar samtliga verksamheter kan diskuteras.

Sammanfattning och slutsatser

Sammanfattningen av utvecklingsarbetet med digital utveckling blir en illustration av bredden i kulturnämndens uppdrag, och hur nämnden och kulturförvaltningen genom samverkan, nätverk, projekt och inte minst verksamhetsstöd främjar kulturutvecklingen i Skåne.

Kulturplanen skrevs i början av 2020, och vid en post-pandemisk genomläsning kan man konstatera att flera Region Skåne vill-punkter uttrycker väldigt höga förväntningar på vad digitaliseringen ska kunna uträtta för tillgänglighet, konstnärlig utveckling och publikarbete. Stora kunskapskliv inom det digitala området har förvisso tagits under pandemin, framför allt vad gäller distribution och marknadsföring, men samtidigt blev det snabbt tydligt att utmaningar i den fysiska världen inte löser sig automatiskt genom digitalisering. Flera av de utmaningar som präglar kulturområdet i stort, till exempel vad gäller breddat deltagande eller tillgänglighet, har sin motsvarighet inom den digitala världen och kvarstår även efter de senaste årens ”chockdigitalisering”.

Under pandemin har verksamheter inom konst- och kulturområden, biblioteken, folkbildningen och den idéburna sektorn utforskat olika digitala verktyg för att nå ut till invånarna och snabbt byggt upp kompetens och kunskap inom området. Samtidigt innebar pandemin en hastig omställning där sektorn var tvungen att hitta lösningar lite ad hoc. En utveckling som annars hade kunnat ta flera år kunde nu ske inom ett par veckor. Många av lösningarna har därför inte handlat så mycket om metodutveckling som om att snabbt hantera en krissituation för att kunna erbjuda ett utbud när den ordinarie verksamheten pausades.

Svaren från de skånska verksamhetsstödmottagarna avspeglar i hög grad slutsatserna från *Återstartsutredningen*. I princip alla verksamheter säger att den fysiska kulturupplevelsen är oersättlig. Det digitala kan fungera som ett komplement som underlättar tillgängligheten eller förhöjer den analoga upplevelsen, men det fysiska mötet och interaktiviteten mellan publik och konst är och förblir centralt inom de flesta konst- och kulturformer.

De behov som lyfts från sektorn handlar främst om investeringar i teknik och kompetensutveckling. Digitala och hybrida arrangemang kräver resurser i form av personal, teknisk utrustning, kompetens och digital infrastruktur, vilket medför kostnader. Under pandemin var det möjligt för verksamheterna att avvara resurser för ett digitalt utbud när fysiska arrangemang ställdes in. Om digitala alternativ även i fortsättningen ska komplettera den ordinarie verksamheten krävs ökade anslag från huvudmän och/eller ökade biljettintäkter, även från det digitala utbudet. Undersökningar som till exempel *Framtidens kulturkonsumtion* tyder dock på att betalviljan för digital kultur är relativt låg.⁸

Har den digitala omställningen under pandemin inneburit att möjligheterna har ökat för fler att ta del av kultur? På den frågan finns ännu inget entydigt svar. För det första är strukturerna för uppföljning i första hand anpassade för analog verksamhet och det finns utmaningar med att mäta den digitala närvaron. Tillgängliga data på nationell nivå visar dock inte på att digitalisering av kulturutbudet under pandemin har haft en tydlig positiv inverkan på arbetet med att nå de grupper som i mindre utsträckning tar del av konst och kultur. Samma mönster

⁸ Framtidens kulturkonsumtion, s.36

https://www.svenskscenkonst.se/media/5948/framtidenskulturkonsumtion2022_web_1-8a.pdf

upprepar sig som för övrig kultur. Även när det gäller deltagande i digitala kulturevenemang deltar högutbildade i större utsträckning än lågutbildade och befolkningen i städer i större utsträckning än befolkningen på landsbygden.⁹

Förmågan att förstå och använda digitala tjänster och verktyg är en allt mer ofrånkomlig del av vardagen och en förutsättning för att fullt ut kunna delta i samhället och allt tyder på att digital delaktighet bör vara ett prioriterat område även in i nästa kulturplan.

Digitala hjälpmedel och digitaliserade kulturarrangemang kan underlätta för fler att ta del av kulturlivet, men digitala lösningar är inte tillgängliga per automatik. Precis som för den fysiska tillgängligheten finns det flera faktorer som påverkar graden av digital tillgänglighet, och det är viktigt att kompetensen och kunskapen om olika slags behov finns på plats. Även inom det digitala går det att tala om behovet av ett perspektivskifte från speciallösningar till att universell design faktiskt gynnar alla i slutändan.

Vi är i början av den digitala samhällsutvecklingen och arbetet är långsiktigt för att såväl höja Skånes invånares kunskaper om medie- och informationskunskap (MIK) som att fler invånare ska bli digitalt delaktiga. I förvaltningens kartläggning av verksamheters MIK-arbete blev det tydligt att flera verksamheter på olika sätt arbetar med frågan, men utan att kalla det för just MIK. Begreppet används främst inom biblioteks- och filmområdet. Det är viktigt att synliggöra insatserna även inom andra områden, men de behöver inte nödvändigtvis benämnas som MIK. MIK-begreppet är komplext och kan vara svårt att arbeta utifrån.

Under pandemin har vi sett en stor förflyttning och kompetenshöjning kring metoder för distribution och marknadsföring, medan den konstnärliga aspekten av digitaliseringen – metodutveckling i förhållande till de konstnärliga uttrycksformerna och publiken, samt utforskande kring digitaliseringens möjligheter för konstnärlig utveckling – är frågor som kräver fortsatt fokus under den här kulturplaneperioden och kanske också in i nästa.

Avgränsningar

I diskussionen om digital utveckling bör det också betonas att det finns ett antal faktorer som i hög grad påverkar möjligheterna att uppnå målen, men som inte Region Skåne på egen hand har mandat eller möjlighet att hantera.

Upphovsrätten är ett exempel på en fråga som måste lösas på generell nivå för att branschen ska ha råd att arbeta med digital förmedling. Ekonomisk ersättning till upphovspersoner och medverkande är en förutsättning för ett hållbart digitalt kulturutbud. Frågan om upphovsrätt är framförallt en nationell och europeisk angelägenhet. Konstnärsnämnden har på uppdrag av regeringen kartlagt och analyserat konstnärernas förutsättningar att verka i det nya digitala landskapet genom rapporten *Digitaliseringens konsekvenser för konstnärers villkor* och bevakar och analyserar löpande konsekvenserna av implementeringen av EU:s upphovsrättsdirektiv (det så kallade DSM-direktivet). Lagändringarna föreslås träda i kraft den 1 januari 2023.

⁹ Kulturanalys 2022, s.78 <https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2022/02/Kulturanalys-2022-webb.pdf>

En förutsättning för digital utveckling är att det finns en fysisk infrastruktur på plats. Region Skåne arbetar för att alla skåningar oavsett var de bor eller verkar ska ha tillgång till ett stabilt och snabbt bredband, utifrån målen som definieras i den nationella bredbandsstrategin *Sverige helt uppkopplat 2025*. Regioner har dock inget ansvar för att själva bygga ut bredband, i enlighet med riksdagens beslut att det är marknadens krafter som ska driva utbyggnaden och grundprincipen är marknadsstyrd utveckling. Varje region har regional bredbandskoordinator vars roll är att verka för övergripande samordning och samarbete i bredbandsfrågor.

Digitalisering av kulturarvet pekas ut som en brådskande fråga av *Återstartsutredningen* som föreslår en satsning på 800 miljoner kronor för kulturarvets digitalisering. Enligt förslaget ska Riksantikvarieämbetet ansvara för utformningen och genomförandet, i samverkan med Riksarkivet och Kungliga biblioteket.

Besöksstatistik för digitala arrangemang saknas idag och de strukturer som finns för uppföljning är i första hand baserade på analog verksamhet. Även om det enkelt går att mäta antal visningar eller ”klick” för en digital aktivitet finns det andra utmaningar som gör det svårt att bedöma värdet av resultaten och som väcker frågor om hur tillförlitlig statistiken egentligen är. Det är till exempel omöjligt att säga hur många av de digitala deltagarna som tittar aktivt, hur många som tittar på en skärm, och så vidare. På nationell nivå förs diskussioner med Myndigheten för kulturanalys och Statens kulturråd om hur digitala produktioner och aktiviteter samt besökare ska rapporteras. För närvarande anges endast typ av aktivitet, antalet aktiviteter och antal visningar, vilket påverkar hur den regionala uppföljningen utformas.