

Digitalisering, delaktighet och demokrati

En utblick mot den rörliga bildens framtid

Av Samuel Sjöblom



Förord

Kulturens roll och samhällsbetydelse är på väg att förändras och utvecklingen har gått rasande fort det senaste decenniet. I takt med att kulturen blivit allt mer digitaliserad så finns idag möjligheter för produktion och distribution som öppnar upp för fler medborgare att delta. Nya tekniska landvinningar såsom smartphones och läsplattor har gjort att mycket av världens kulturarv och kunskap finns tillgängligt i våra fickor, bara några knaptryck bort. Med samma teknik som får plats i en telefon kan du skapa en film som inom loppet av några dagar ses av flera miljoner människor på t.ex. YouTube runtom hela jordklotet. En svindlande tanke för bara för tio år sedan.

I centrum för denna delaktighetskultur finns alltså den rörliga bilden, av somliga kallad "*den nya texten*". Om fotograf och filmare förr var yrken som krävde stor kunskap, lång utbildning och dyr teknik, så är vi idag alla skapare av bilder och använder dessa som ett språk. I våra Facebook- och Instagram-flöden så är alla kreatörer. Rörlig bild har en enorm betydelse för vår samtid och redan idag utgörs minst 50 procent av det totala flödet på webben av strömmad video. Detta förändrar och kommer att fortsätta förändra hur vi ser på film. Istället för att filmkulturen var något som skapades av få och avnjöts av många så är det idag möjligt för de flesta att delta i och producera sina reflektioner av verkligheten.

Denna snabba utveckling är något som vi som arbetar på Film Stockholm, länets regionala resurscentrum för rörliga bilder, måste förhålla oss och anpassa vår verksamhet till. Därför satte vi under 2013 igång ett arbete där vi både gör en omvärldsanalys av vad som sker med den rörliga bilden och digitaliseringen i stort, men också specifikt inom områdena produktion/talangutveckling, filmpedagogik och visning/spridning av kvalitetsfilm. Denna uppdelning motsvarar hur vi traditionellt jobbat med de filmkulturella frågorna och hur vårt uppdrag från Svenska Filminstitutet och Stockholms läns landstings kulturnämnd hittills har sett ut. Detta arbete har främst varit ett internt processarbete som syftat till att involvera alla anställda på Film Stockholm i ett samtal om framtiden. Detta arbete har projektletts av Samuel Sjöblom, utbildad Kaospilot och verksamhetsledare på mediehuset Fanzingo.

Eftersom vårt sökande efter ny kunskap och en ny blick på framtiden lett oss fram till en intressant omvärldsanalys och gett upphov till reflektioner om hur filmen och hela kulturlandskapet förändras, såg vi en mening i att publicera en sammanfattning av detta arbete och det är denna rapport som du nu har i din hand.

Denna PDF innehåller QR-koder som ska göra det lättare för dig som läsare att ta del av länkarna som finns i publikationen. Mycket nöje!

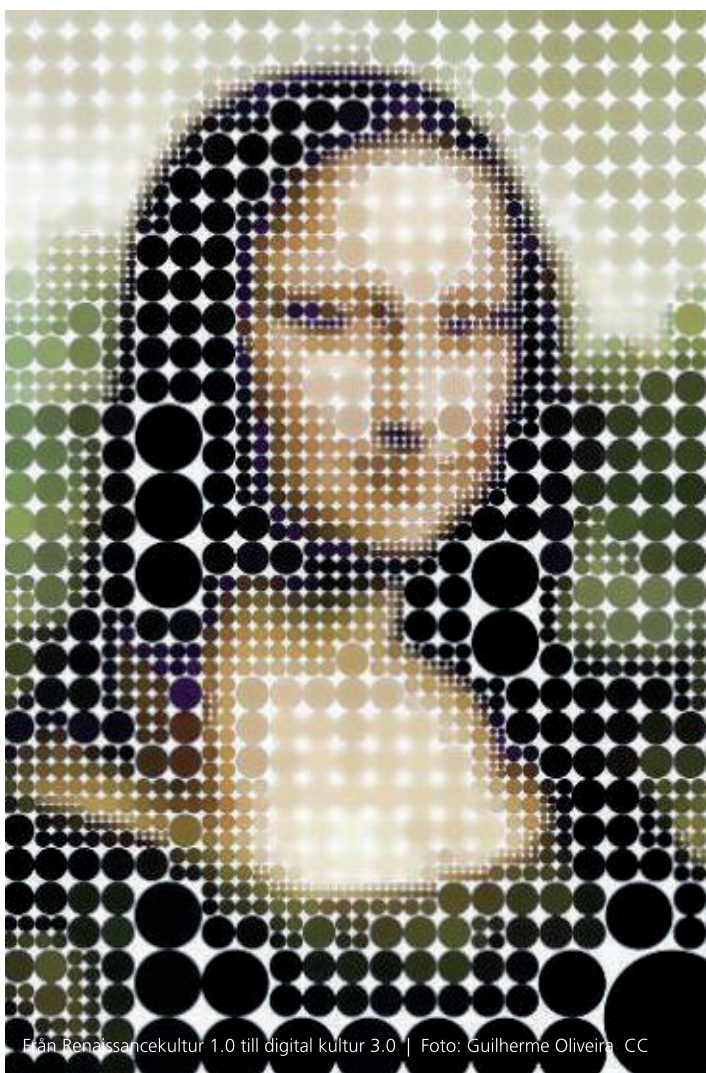
Joakim Blendulf

Verksamhetsledare Film Stockholm
Stockholm den 1 okt 2014

OBS!

Varje länk i denna publikation har en [QR-code]. Ladda ner en QR-läsare till din smartphone och läs in koden med telefonens kamera. Då kommer smartphone automatiskt ta dig till den webbsida med mer info om innehållet som vi beskriver i texten. (QR-koden nedan går ej att scanna)





Från Renässanskultur 1.0 till digital kultur 3.0 | Foto: Guilherme Oliveira CC

Perspektiv på digitaliseringen

Bakgrund - Kulturens nya roll i samhället

I den internationella forskningen kring "den nya digitala kulturen" har man kunnat se hur kulturen börjar få en delvis ny roll och "funktion" i samhällsbygget. Istället för att se kulturen som en egen avskild sfär, börjar ett nytt paradigms växa fram som ser kulturen som en naturlig och integrerad del i alla samhällssektorer.

Kulturekonomen Pierluigi Sacco, vars forskningsresultat varit centrala för utformandet av EU:s nya kulturstrategi *Creative Europe* framhåller i en modell åtta samhällsområden där kultur och i synnerhet "digitaliserad kultur" utövar stor påverkan

och skapar stor nytta. Dessa områden är: innovation, social sammanhållning, affärsutveckling, lokal identitet, livslångt lärande, hållbarhet, mjukt makt, och sist men inte minst inom välfärdssektorn. Sacco visar i sin bok *Kultur 3.0: Konst, delaktighet, utveckling* - utifrån sitt kulturekonomiska perspektiv - hur kulturen och dess förutsättningar har förändras under världshistorien från det han kallar kultur 1.0 (renässansens mecenatstyrda kultur) via kultur 2.0 (masskultur styrd av vinst och upphovsrätt, samt offentligt finansierad kultur) till den just nu framväxande kultur 3.0. Sacco menar att det digitaliserade och nätbaserade kultur 3.0 - paradigmet präglas av några avgörande faktorer:

- Kulturen får en viral och global spridning
- Kulturen är integrerad i alla samhällets delar
- Kulturen skapar nya innovativa affärsmöjligheter
- Kulturen skapar en nytt sätt att dela och se på upphovsrätt (Ensk. Anmoku no ryokai-mentalitet*)
- Kulturen växer fram i communities som är styrda av meningskapande
- Kulturen präglas av att publiken blir producenter
- Många nya kulturella trender kommer från Asien och inte från USA och Europa som tidigare

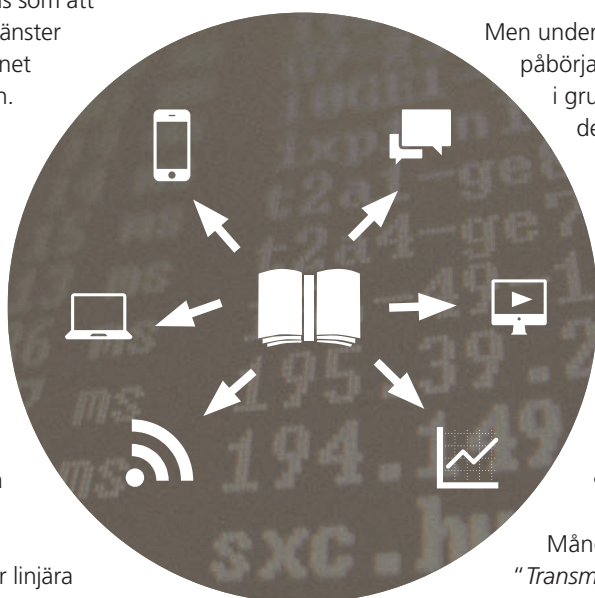
Inom en svensk kontext har Eva Bergquist skrivit en utförlig rapport på samma tema som heter *"Är framtiden kulturens renässans?"* [QR-code] som pekar på en liknande utveckling som den Sacco beskriver.

Konvergerad media

Inom ramen för området rörlig bild och media har den amerikanska medieforskaren Henry Jenkins etablerat ett begrepp *"Konvergerad kultur"*.

Konvergering kan förstås som att traditionella sändningstjänster (broadcasting) och internet successivt växer samman.

Konsumenterna använder "surfplattor" eller smarta telefoner samtidigt som de tittar på TV, för att t. ex. ta reda på mer om det som de tittar på eller för att interagera med vänner eller med själva TV-programmet. Gränserna suddas snabbt ut mellan 1900-talets konsumtionsmönster för linjära sändningstjänster som tas emot via tv-apparater och efterfråganstyrda tjänster



som levereras till datorer. Varje smartphone som klarar både konvergerad produktion och konsumtion kan medföra en framtida övergång från tillbakalutad konsumtion till aktivt deltagande.

Ett nytt narrativ

I boken *"The art of immersion"* argumenterar författaren Frank Rose för att berättelser och berättande är en grundläggande mänsklig egenskap, något som ytterst gör oss till just människor. Att berätta historier för varandra har alltid varit ett sätt för oss att förstå och skapa mening i världen. Men vårt sätt att berätta har förändrats med den teknik som vi haft tillgång till.

När tryckpressen kom på 1450-talet gav den upphov till tidskrifter och romaner. Att vi kunde börja fånga rörliga bilder i kameran gav upphov till ett intensivt experimenterande som tillslut gav oss formatet långfilm. När TV-mediet kom, runt år 1925, skapades en ny form av humor som utvecklats till det vi idag kallar *"sitcom"*. Varje ny teknik har gett upphov till ett nytt narrativ. När alla dessa nya narrativ fick en industriell produktion och distribution blev resultatet den globala massmedieindustri som vi levte med de senaste decennierna.

Under mitten på 1990-talet har vi sett hur internet som fenomen och medium har växt fram på allvar. Rose beskriver, i samma bok, internet som en kameleont. Ett medium som i sig själv kan agera som alla tidigare medier. Internet kan ha formen som en t. ex. video, musik eller anta alla de mediala formerna samtidigt.

Fram till mitten av 00-talet användes internet mer som ytterligare en plattform i vilket man kunde publicera redan befintliga format. Denna första fas av internets utveckling påverkade först och främst de traditionella mediernas affärsmodeller, eftersom dessa sedan tidigare haft slagsida i att ta betalt för just distribution medan distributionen via internet ju varit *"gratis"*.

Men under de senaste åren kan vi också se en andra fas påbörjas, där utvecklingen lett fram till ett nytänkande som i grunden förändrar vårt sätt att berätta. Rose menar att den form(er) vi nu långsamt ser växa fram är internets eget narrativ. Detta nya narrativ kan ha någon eller flera av dessa utmärkande karaktärsdrag:

- Berättelserna distribueras parallellt i flera kanaler samtidigt.
- Berättelserna är icke-linjära.
- Berättelserna interagerar med och påverkas av publiken. Narrativet är omslutande (det engelska ordet han använder är *"immersive"* - *"bäddar in"*) och gör publiken till en naturlig del av berättelsen
- Berättelseformen liknar ofta ett spel.

Många kallar detta nya narrativ för *"Crossmedia"* eller *"Transmedia"*.



Eva Bergquist

* ett outtalat kontrakt om ömsesidig användning som har sitt ursprung i Japan

Rose hävdar att internet håller på att förändra sättet vi berättar historier på men menar samtidigt att berättelserna i sin tur kommer att förändra tekniken. Vi är i starten på en ny och dynamisk utvecklingsprocess där berättarnas behov styr och utvecklar tekniken, samtidigt gör ingenjörernas strävan efter att testa den digitala teknikens gränser att det skapas nya möjligheter och tjänster för berättarnas gestaltningar.

Ett bra exempel på dessa nya format är hur New York Times presenterar sina *Nätbaserade "Multimedia Features"* [QR-code] där både t. ex. bild, länkar till sociala medier och animationer skapar ett ny helhet och ett nytt transmedialt narrativ.

Nya verktyg utvecklas ständigt, görs tillgängliga globalt till låga priser eller ofta helt gratis. Ett exempel på en tjänst som arbetar



Henry Jenkins | Foto: David Sasaki CC

med att göra deltagarna till curatorer är *zeega.com* [QR-code]. Där kan användaren ladda upp och mixa olika former av digitalt innehåll, sedan dela dessa med sina vänner via telefonen.

En ny publik

En viktig aspekt av det nya paradigmet är det nya sättet att se på och involvera publiken i berättandet. I boken *A creators*

guide to transmedia storytelling av Andrea Phillips beskriver transmediaproducenterna Sean Stewart och Elan Lee det förändrade sättet att se på publiken som något av en kopernikansk revolution: Istället för att se produktionen som en bok, film eller spel, som publiken ska komma till, så ska man börja tänka att publiken är centrum, "solen", och berättelserna "planeterna" som cirkulerar i en omloppsbanan runt dem.

Publiken som medskapare

Även om den gamla konsument- och producentrelationen kanske inte varit helt statisk så har filmpubliken traditionellt sett varit en passiv mottagare, en konsument av det som producenten skapat. Publiken har, skriver Henry Jenkins, varit inaktiv, konventionell, isolerad, lydig, tystad och obemärkt. Idag ser vi en ny typ av konsument växa fram. En "publik" som är en socialt uppkopplad nomad; en aktiv, illojal och trotsig person som högljutt och offentligt gör sin röst hörd om produkten.

"If old consumers were assumed to be passive, the new consumers are active. If old consumers were predictable and stayed where you told them to stay, then new consumers are migratory, showing declining loyalty to networks or media. If old consumers were isolated individuals, the new consumers are more socially connected. If the work of media consumers was once silent and invisible, the new consumers are noisy and public. (Jenkins 2006, p. 19)".

Jenkins "nya konsumenter" kräver därför mer från producenten än den gamla konsumenten gjorde, och det är där transmediala berättandet kommer in i bilden.

För att kunna uppfylla de nya konsumentkraven måste medierna omdefiniera sig själva. Vissa forskare går så långt som att säga att de transmediala narrativa strukturerna leder till att publiken eller konsumenterna själva förvandlas till producenter. Detta har formulerats av Alvin Toffler (1989) och manifesteras i uttrycket



Publiken är inte längre passiv | Foto: Aurora CC



Nätbaserade Multimedia Features



Zeega

”prosumption”. Med detta menas en korsning av orden ”produktion” och ”konsumtion”. Den som ”prosumerar” blir följaktligen en ”prosumert”.

Gamification

Ett bra sätt att engagera en publik är att designa produkten som ett spel. I boken *Reality Is Broken* argumenterar författaren Jane McGonigal för hur spel och i synnerhet dataspel håller på att förändra världen.

I USA - som är världen största spelmarknad - spelar idag:

- 69% av alla vuxna i hushållen data- eller videospel och 97% av alla unga data- eller videospel

Det är också intressant att notera att:

- 40% av alla spelare är kvinnor
- 25% av alla spelare är över 50 år
- Den genomsnittlige spelaren är 35 år och har spelat i mer än 12 år
- De flesta spelare räknar med att fortsätta spela resten av sina liv

Synen på den traditionella spelaren som en finnickig tonåring håller alltså på att luckras upp och glappet mellan de som anses vara ”gamers” och ”ickegamers” blir mindre och mindre.

McGonigals tes är att de tre miljarder timmar som hela mänskligheten använder för spel varje vecka (!) inte är ett uttryck för uttråkning eller flykt från verkligheten utan istället ett nytt sätt för människor att kickstarta de biologiska belöningssystem som får oss att uppleva flow och att må bra. Spelarna flyr inte sina riktiga liv utan fyller dem snarare med belöningar.

McGonigals argumenterar för att en allians mellan det som kallas positiv psykologi och spelutveckling håller på att uppstå och att vetenskapliga fakta om hur människor reagerar på olika typer av inre och yttre stimuli används för att designa spel och spelupplevelser som är så starka att de ofta överträffar människors vanliga och ”ickedesignade” livsupplevelser. Titeln på boken *Reality is broken* syftar på att spelupplevelser ofta är mer engagerande och fyllda av flow än upplevelser i den ”riktiga” världen. Så, frågar sig McGonigal, kan man använda de verktyg som speldesigners använder för att skapa dessa starka digitala upplevelser i de virtuella världarna, för att också lösa riktiga problem i världen? Faktum är att detta arbete redan har påbörjat. Inom spelvärlden argumenterar McGonigal, är redan trenden med spel, vars syfte är att förbättra samhället eller skapa social förändring, mycket stark.

Några exempel på detta är t. ex. organisationen Games for health som varje år annordnar konferensen gamesforhealth.org [QR-code].



Jane McGonigal in action Foto: Joi Ito CC



Games for health

Snart, menar McGonigal, kommer långt fler tjänster inom både underhållningsindustrin och inom samhällets andra sektorer i stort vara designade som spel och de spelregler och incitament som gamedesigners använder går inte att ignorera för framtidens medieskapare.



Fler och fler sektorer använder spelens mekanismer för att skapa delaktighet sk gamification | Foto: VFS Digital Design CC

Crowdfunding och crowdsourcing

Crowdfunding är en metod för att finansiera kulturprojekt genom att vända sig till många små finansiärer för att be om deras stöd eller donationer. Till skillnad från traditionell finansiering av film där man ofta förlitar sig på några få större finansiärer bygger tanken om crowdfunding på idén om "Många bäckar små..."

Fördelarna med crowdfunding i förhållande till mer traditionell kulturfinansiering är många. Producenten får en möjlighet att marknadsföra sin idé innan den är en färdig produkt och skapar därmed medvetenhet kring filmen, tjänsten eller produkten på ett tidigare stadium. Man kan använda crowdfunding som ett sätt att visa andra (större) finansiärer att det redan finns en publik eller deltagare som vill konsumera produktionen eller tjänsten och är beredd att betala innan för att se till att den blir verklighet. Man kan involvera människor i skapandeprocessen och starta en dialog med dem kring projektet och på så sätt föregripa många av de frågor och fel som en produktionsprocess annars kan möta i slutet, när det kostar oerhört mycket att göra om.

Några lyckade svenska kulturprojekt som finansierats genom crowdfunding de senaste åren är *Kung Fury* [QR-code] av Umeåfilmaren David Sandberg som på en månad lyckades få in över 4 miljoner kronor till sin 80-talsinspirerade action komedi. Ett annat lyckat dokumentärfilmsprojekt är Fredrik

Gertens (känd för filmen *Bananas*) film *Bike vs Cars* [QR-code], som handlar om cykeln som framtidens fortskaffningsmedel. Kampanjen fick in över en halv miljon kronor.

Crowdsourcing

Konceptet crowdsourcing är precis som crowdfunding ett sätt att få många små enskilda parter som kanske inte känner varandra eller befinner sig på samma plats att samarbeta i en skapandeprocess, kanske inte direkt med pengar utan istället med kunskap, material, bilder, t. ex. t eller annat. På senare tid har crowdsourcing växt till ett spännande sätt att utveckla t.ex. den dokumentära genren. Nätets enkelhet i att skapa kontakter och nå specifika grupper och bilda s.k. communities kring specifika intressen gör det enklare att få kontakt med människor som delar samma passion eller intresse. Detta ger producenter en möjlighet att på ett tidigt stadium i processen involvera målgruppen i skapandet. Ett bra exempel är filmen "18-days in Egypt" [QR-code], där vittnena till revolutionen bjuds in till att posta sina videos för att på detta sätt få en så bred bild av vad som faktiskt utspelade sig på t. ex. Tahirtoget och på andra platser. Dokumentären är ett av exemplen i universitetet MIT:s välgjorda samling av innovativa genombrott under dokumentärfilmens historia, som alla är samlade på momentsofinnovation.mit.edu [QR-code]. På denna websida finns även dokumentären "One Day On Earth" presenterad och andra bra exempel på kreativa genidrag.

Augmented reality

Augmented reality eller som det skulle heta på svenska "förstärkt verklighet" är ett begrepp som på kort tid fått stor spridning. Det är ett samlingsnamn för realtidsapplikationer som blandar information från den fysiska omgivningen med digital information. Tekniken som krävs för augmented reality har tidigare varit mycket dyr, men idag ger smarta mobiler och t. ex. Google glass, möjligheten till konsumentprodukter och tjänster inom området. Några exempel på augmented reality kan t. ex. vara att dels visa upp bilden från en mobilkamera tillsammans med namnet på ett objekt som syns i bilden dyker upp.

Förstärkt verklighet ses på en skärm; via dator, mobiltelefon, TV (spelkonsol) eller via en projicering på annan bilyda. Spännande tjänster som använder sig av augmented reality är t. ex. Layar [QR-code] InAiR [QR-code]. Numera finns också en tillämpning kallad *Kinect* [QR-code] från Microsoft som kopplar ihop människors rörelser i den fysiska världen med det som sker i den digitala. Även här går utvecklingen rasande fort.



Foto: Robert Scoble



Kung Fury



Bike vs Cars



18 days in Egypt



Momentsofinnovation



Layar



InAiR



Kinect

Lokal filmverksamhet i det nya digitala landskapet

Vi kan börja med att konstatera att Film Stockholms verksamhetsnamn i viss mån är problematiskt i det konvergerade medielandskap som vi skissat upp. Det gäller ju också många av våra systerverksamheter inom filmsverige. Visst kommer filmen under en lång tid framöver att finnas kvar som specifik konst. Men vi tror samtidigt att vi, för att inte tappa i relevans, måste tolka begreppet "film" i mycket bredare bemärkelse än vad vi gör idag. Kanske måste vi gå så långt som att arbeta med alla typer av audiovisuellt berättande och gestaltande i vår verksamhet?

Sättet som vi använder bilder för att berätta om våra liv och överföra kunskap utvecklas väldigt snabbt. För 20 år sedan skrev unga människor dagböcker för att dokumentera sina liv. Idag är det vanligaste bland unga att posta bilder i sociala medier som t. ex. Instagram. Teknikutvecklingen underlättar också för de som vill berätta i bilder. Under 2013 lanserade Google sin nya produkt Google Glass [QR-code] på bred front och för den som inte vill ha glasögon på sig men ändå vill dokumentera sitt liv finns Narrative [QR-code]. En liten kamera som kan fästas på jackan och som registrerar ditt liv i bilder flera gånger varje minut. Trots att det inte ens gått ett år går det redan rykten om att Google lämnat in patentansökningar för att applicera sin kamerateknik i kontaktlinser. Genom sensorer på ytan av kontaktlinsen ska användaren kunna kontrollera tekniken genom att blinka. Vad händer med den rörliga bilden när den närmas sig den mänskliga blicken?

Filmerna och den rörliga bilden finns alltså i allt högre grad runt omkring oss hela tiden. Det nya begreppet "Digital litteracitet" dvs förmågan att läsa, förstå och agera i den nya digitala eran, blir en nyckelkompetens i framtiden. Stockholms läns landsting, Film Stockholm och länets

medborgares kunskap om hur verktygen kan användas på ett konstruktivt sätt måste säkras upp på flera olika sätt. Film Stockholm har identifierat tre verksamhetsområden som vi borde och ska agera mer proaktivt inom. Dessa är: "Talangutveckling & transmedia", "Den digitaliserade skolan", "Transmedia i vården".

Nedan redogör vi kort för bakgrunden och utvecklingen specifikt inom varje område och kommer med kortare förslag på hur vi kan arbeta vidare inom respektive område.

Talangutveckling & transmedia

Utvecklingen inom rörlig bild och media går rasande snabbt. Många av de förhållningsätt, tjänster och tekniker som var heta på marknaden för bara några år sedan är redan omoderna och har inga användare. Detta gör att man hela tiden måste vara på tå och drivande för att aktivt söka upp ny kunskap inom området.

Film Stockholm / Filmbasen har inte ännu givit något specifikt stöd till transmediala produktioner som skett i t. ex. södra Sverige genom t. ex. *BoostHGB* [QR-code] och *SWIM* [QR-code]. Fram till nu har vi istället, genom vår infrastruktur, försökt utbilda vår målgrupp i möjligheten att arbeta mer i dialog med sin publik genom t. ex. *crowdfunding* [QR-code] på *filmbasen.se* [QR-code]

Vi ser, utifrån våra nuvarande resurser, att vår viktigaste funktion inte är att tvinga in unga filmare i ett specifikt format, utan istället agera som kunskapsspridare, möjlighetsskapare och inspiratörer inom detta nya fält. Inrättandet av en "transmediakonsulent" som också kan möta filmare som visar intresse och ger dem feedback på idéer och eller vidareutveckla koncept i en transmedial riktning skulle vara positivt för verksamheten.

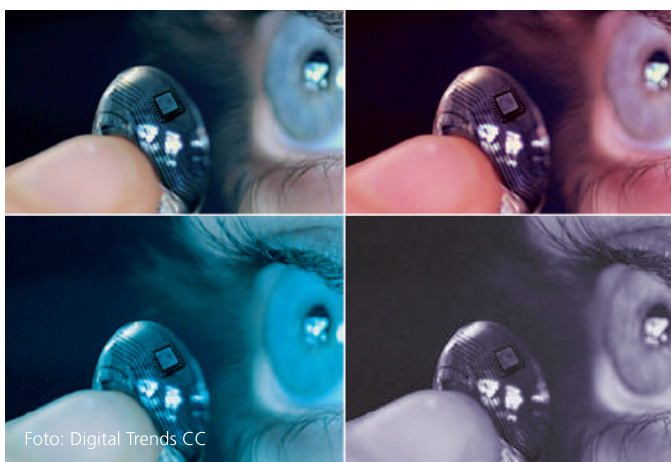


Foto: Digital Trends CC



Foto: Tama Leaver CC



Google Glass



Narrative



boostHGB



SWIM



Crowdfunding



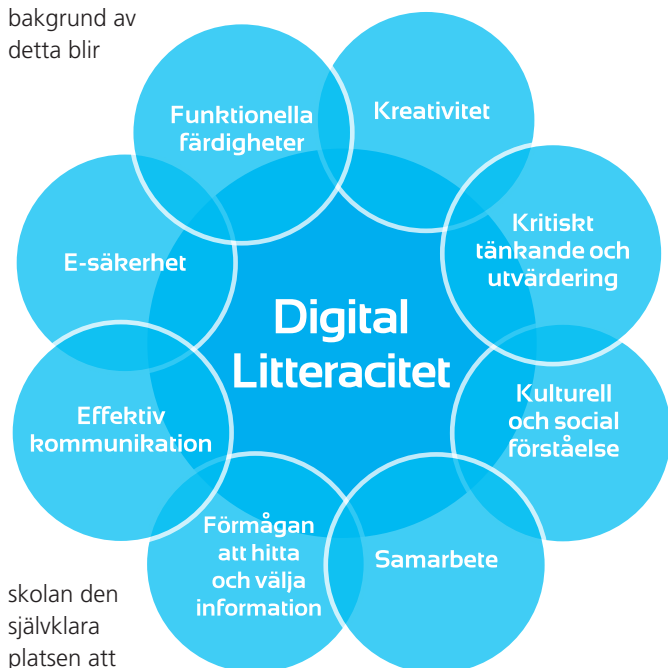
Filmbasen

“Tell me, I’ll forget
Show me, I’ll remember
Involve me, I’ll understand”

Kinesiskt ordspråk

Den digitaliserade skolan

Skolans värld påverkas i högsta grad av digitaliseringen. I snabb takt investerar skolvärlden i digital teknik som skapar förutsättningar för nya koncept för lärande. Detta sker med bakgrund av att det numera står inskrivet i den nya läroplanen (LGR11) att varje elev ska... “*använda sig av modern teknik som verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande.*” Med bakgrund av detta blir



skolan den självklara platsen att börja tillägna sig kunskap om inom digital litteracitet.

Idag finns bland många lärare en stor efterfrågan på nya metoder och nytt innehåll för att fylla lärandet av den nya tekniken med mening. Ett exempel på hur lärare i framkant själva organiserar

sig för att förstå mer om hur digitaliseringen kan påverka skolan positivt är t. ex. *MOOC-initiativet* [QR-code] “*digitala skollyftet*” som går att följa på twitter via hashtagen #digiskol och bloggen *teacherhack.com* [QR-code].

Ett annat spännande fenomen är hur den rörliga bilden börjar användas för att omstöpa elevernas förhållande till kunskapsinhämtningen. Nya aktörer tar sig in i skolans värld och förändrar sättet att se på lärande. Företaget *studi.se* [QR-code] arbetar t. ex. med omvända lektioner. Tanken är att eleven tittar på lektionerna hemma vid datorn och tar in kunskap från läraren via video och sedan kommer till skolan och löser uppgifter med lärarens hjälp. Traditionellt sätt har ju praxis varit att göra precis tvärt om.

Film Stockholm i skolan idag

Film Stockholm jobbar idag med tre aspekter av film i skolan. Se film, tex genom skolbio, prata om film och göra film. Film Stockholm samordnar också ett nätverk av filmpedagoger som kan stötta lärare och kulturansvariga som vill starta upp egna filmprojekt i skolan.

Hur ser vi på framtiden?

Utvecklingen inom den digitaliserade skolan pekar på att lärande kommer gå från att vara “top down” till “bottom-up”, där eleverna själva styr sitt lärande. Detta betyder att vi i framtiden kommer se mer läromiljöer där elevernas eget intresse och nyfikenhet styr både uppgifter och plattform för lärandet, snarare än förutbestämda mallar. Den oberoende stiftelsen Envisioning, som arbetar i Brasilien, har gjort en spännande översikt över skolans möjliga utveckling de kommande 35 åren med speciellt fokus på digitalisering. Bilden finns också att studera i *envisioning.io* [QR-code]



MOOC-initiativet



Teacherhack



Studi



Envisioning

Envisioning the future of education technology



Education lies at a peculiar crossroad in society. On one hand it has the responsibility of anticipating real-life skills by preparing us for an increasingly complex world – but education methodologies can only be formalized after practices have been defined. This dichotomy is particularly aggravated when it comes to technology, where fast-paced innovation and perpetual change is the only constant.

This visualization attempts to organize a series of emerging technologies that are likely to influence education in the upcoming decades. Despite its inherently speculative nature, the driving trends behind the technologies can already be observed, meaning it's a matter of time before these scenarios start panning out in learning environments around the world.

Classroom

The prevailing paradigm of a single teacher addressing dozens of students unidirectionally in a physical setting.

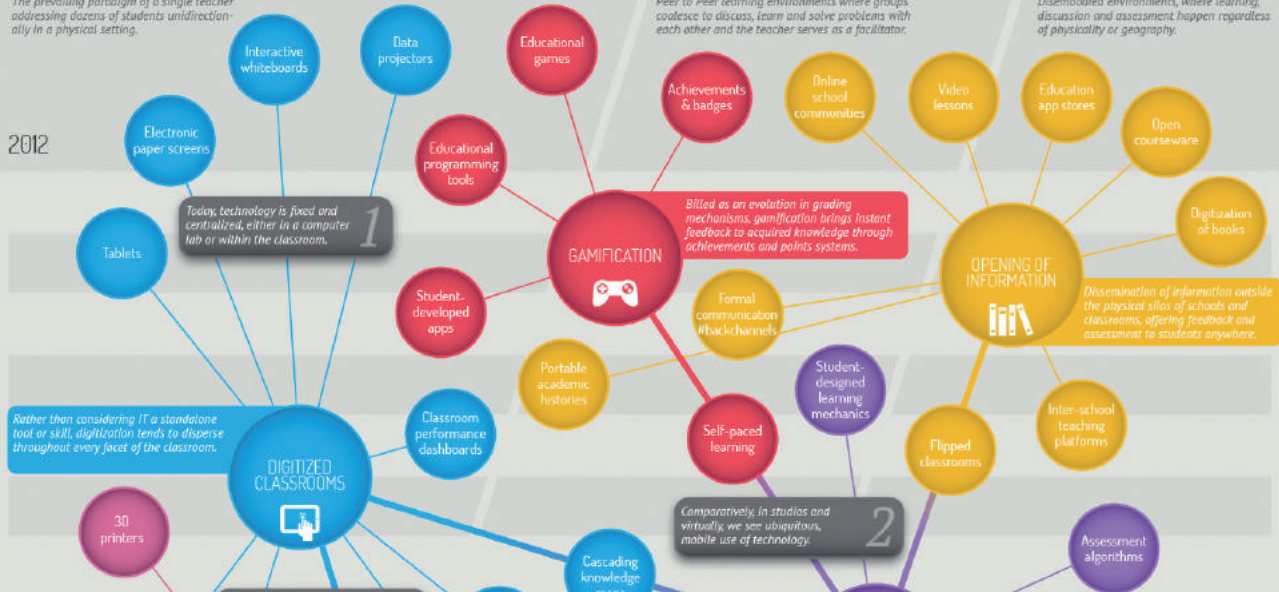
Studio

Peer to Peer learning environments where groups coalesce to discuss, learn and solve problems with each other and the teacher serves as a facilitator.

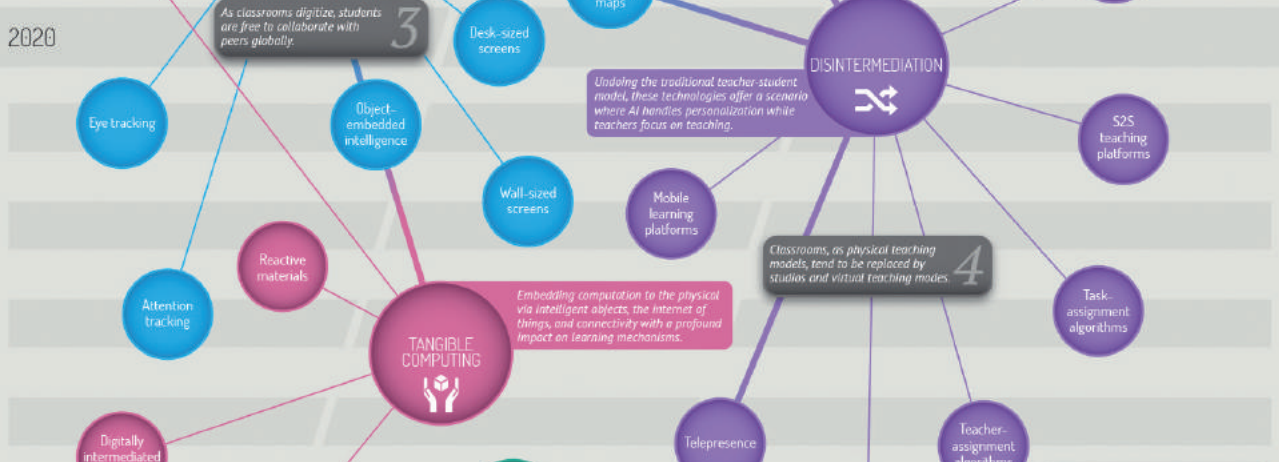
Virtual

Disembodied environments, where learning, discussion and assessment happen regardless of physicality or geography.

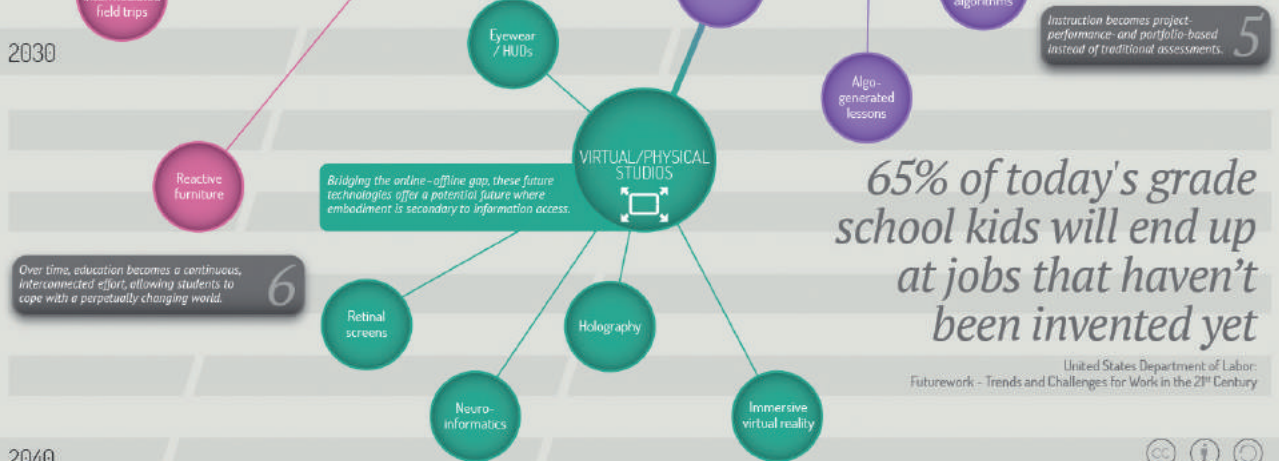
2012



2020



2030



65% of today's grade school kids will end up at jobs that haven't been invented yet

United States Department of Labor: Futurework - Trends and Challenges for Work in the 21st Century

2040



I linje med den utveckling som bilden pekar ut, dvs att lärande kommer att gå från att vara "klassrumsfokuserat" till "studioform" och/eller "virtuellt lärande", tror vi att nya transmediala koncept i framtiden kommer att vara naturliga verktyg i skolan.

Genom att utveckla kreativa ramar för pedagogiska transmediala projekt som implementeras i skolan, tror vi att man på ett lustfyllt sätt kan skapa gemensamma och öppna läroprocesser, som innehåller alla de delar som LGR11 eftersträvar: kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande, som involverar både lärare och elever på ett nytt sätt.

Transmedia i vården

Stockholms läns landsting har under många år drivit en verksamheten *Kultur i vården*. Verksamheten är analog och bygger oftast på ett mer traditionellt och passivt förhållande mellan artisten och publiken. Film Stockholm har de fem senaste åren arbetat med filmen som resurs i vården i olika projekt där patienternas eget skapande stått i fokus. Dessa projekt har visat sig vara framgångsrika och uppskattade hos dem som har fått prova på och de kommer att få ett ekonomiskt tillskott 2015. Under 2013 genomfördes en utvärdering av *Kultur i vården* på uppdrag av SLL:s Kulturnämnd. Utvärderingen föreslog att Film Stockholms verksamhet *Film i vården i framtiden* ska ses som en



"hälsofrämjande åtgärd". Det finns från Kulturnämndens sida en ambition att utveckla verksamheten för att bättre vara anpassad till patienternas specifika behov och det finns ett intresse för att knyta följeforskning till utvecklingsarbetet.

Forskningsområdet kultur och hälsa har de senaste åren vuxit sig allt större. Inte minst genom den satsning som gjordes på området 2005 då regeringen gav Vetenskapsrådet örönmärkta pengar för att stärka forskning om kultur och hälsa. Vid Sveriges riksdag finns ett nätverk för kultur och hälsa som arbetar med att utveckla området och syftar till att driva frågor som leder fram till politiska beslut. Vidare beslutades det under det nordiska kulturministermötet i Stockholm hösten 2013 om en bred nordisk satsning på forskning inom området kultur och hälsa. I Statens folkhälsoinstituts skrift från 2005, "*Kultur för*

hälsan - exempelsamling från forskning och praktik", lyfts olika forskningsinsatser, som visar att det finns en koppling mellan deltagande i kulturella aktiviteter och hälsoutveckling, fram. Bland annat redovisas exempel på hur kulturinsatser stimulerar barns och ungas sociala, emotionella och intellektuella utveckling. Inte så förvånande är musik den mest utforskade kulturupplevelsen. Detta innebär att det finns mycket kvar att forska på kring användandet av ett audiovisuellt skapande i vårdsammanhang. På webbsidan kulturellahjarnan.se [QR-code] samlar Gunnar Bjursell aktuell forskning om hur hjärnan påverkas av kulturella aktiviteter.

Utmaningarna att starta verksamhet inom fältet är stora och ofta strukturella. Stuprörstänkandet gör att inte personal från vårdinstitutionerna, som kan och förstår patienternas behov, ingenjörerna som känner till de tekniska innovationerna och experterna på spel och delaktighet väldigt sällan möts för att utveckla nya tjänster tillsammans.

I vårt arbete har vi hittat många inspirerande exempel där hälsobehov och ny digital teknik kan kopplas samman och lösa problem.

Exempel på sådana tjänster är:

Tivoliprojektet [QR-code] syftar till att utveckla ett datorspel där barn tillsammans med familj och vänner kan lära sig och öva på teckenspråk. *Zamzee* [QR-code] utvecklar webbaserade upplevelser med syfte att få barn och deras familjer att röra på sig mer. *Rhyme* [QR-code] -projektet utvecklar interaktiva och taktila musikteknologier riktade till barn med språk- och rörelsevårigheter. *Diget blodsockermätare* kopplar ihop spelupplevelser på Nintendo med blodsockernivån hos spelaren. *SuperBetter* [QR-code] är ett interaktivt spel som hjälper människor att nå sina hälsomål. *Games4Rehab* [QR-code] utvecklar TV-spel som stöttar patienternas fysiska rehabilitering.

Dessa tjänster saknar oftast en kulturell eller mer lekfull dimension som kan attrahera och engagera patienterna på ett djupare plan. Här tror vi att Film Stockholm kan finna en strategisk roll som innovationsmäklare mellan de olika sektorerna och bidra till spännande utveckling av nya digitala tjänster inom vårdsektorn.

Möjliga utvecklingsområden för verksamheten

Ett område som inte rymms inom Film Stockholms ordinarie uppdrag är stadsutveckling och demokratiutveckling. Trots detta har vi under detta arbete stött på många spännande projekt som använder nya digitala tekniker och verktyg för att skapa deltagande utvecklingsprojekt i urbana miljöer.

Staden, medborgarna och delaktigheten

Demokratiutvecklare, stadsplanerare, och arkitekter har under lång tid utvecklat nya metoder och tillvägagångssätt för att involvera medborgarna, de boende i den lokala utvecklingen eller för att samla in kunskap om behov som kan leda till framtidens utvecklingsprocesser. Två spännande case där man



kulturellahjarnan



Tivoliprojektet



Zamzee



Rhyme



SuperBetter



Games4Rehab



Foto: brownpau, ewanm89, stwalkerster CC

använder spel, animationer och transmedia som verktyg i stadsutvecklingsprocesser är:

Spelet Blockholm [QR-code], där Stockholms innerstad del för del transformeras och byggs om i dataspel Minecraft.

Transmediaprojektet *High Rise* [QR-code] som ger en helt ny förståelse för miljonprogrammen, dess globala framväxt och problem som de skapat.

Hur ska vi arbeta vidare med detta?

Stadsutveckling och demokratiutveckling ser vi som områden som är intressanta för Film Stockholm att fortsätta att bevaka. Idag finns det inget direkt politiskt uppdrag att arbeta inom detta fält, men det utesluter inte att FS i framtiden, med de erfarenheter som vi kommer att skaffa oss inom vård och skola, kommer att ha kunskaper som efterfrågas av stadsplanerare och arkitekter.

Sammanfattning

Hot och utmaningar - Digital exkludering

När vi talar om digital delaktighet måste vi också titta på vilka som inte är delaktiga i denna utveckling. Medan stora delar av samhället digitaliseras ökar det *"digitala gapet"* mot vissa grupper i samhället. I rapporten *"Om hur frivilliga initiativ arbetar för en ökad digital delaktighet"* ger fil. dr. Angela Zetterlund, en bra bild av läget:

"Idag utmanas maktstrukturerna i media då tekniken erövrar av allt större grupper i samhället (Kress, 2003). Trots

att tillgängligheten ökar är det i stor utsträckning de redan privilegierade i samhället som utnyttjar möjligheterna till inflytande och delaktighet. I samhällsgrupper med sociala svårigheter återfinns också den största gruppen ovana och osäkra användare av digital teknik (Findahl, 2011; FN 2008:23). Bristande handhavande, självförtroende och tilltro till teknik hänger samman i negativa kedjor (Communities, 2008). Tillgång till tekniken är inte tillräckligt, eftersom många icke-användare inte ser behovet eller vinsterna med digitalt deltagande och de som ännu inte ser sig som användare riskerar att hamna längre utanför. Mörkertalen för digital exkludering är förmodligen mycket större än de 14 procent som inte har tillgång till tekniken"

I Sverige har man gjort flera satsningar på att överbygga de digitala klyftorna t ex. Digidel [QR-code], men mycket mer kan göras. Det finns många grupper i samhället som inte har tillgång till vare sig teknik eller kunskap och som man aktivt måste söka upp och arbeta långsiktigt med på ett inkluderande sätt för att kunna prata om *"riktig"* delaktighet.

Att mäta deltagande

När vi talar om deltagande väcks också frågan, hur mäter man egentligen delaktighet och deltagande? Många aktörer inom mediebranschen brottas just nu med hur deltagande ska kunna mätas på ett konstruktivt sätt, i synnerhet i transmediala produktioner och andra delaktighetsprojekt. På Stockholms Dramatiska Högskola har Josephine Rydberg Lidén and Mathias Noschis påbörjat arbetet med att ta fram en modell för att kommersiellt mäta deltagargraden i ett transmedialt projekt. Utmaningen är att interaktionerna mellan publik och producent i en transmedial produktion sker på så många olika nivåer och med olika kvalitet. Att, som traditionen varit inom broadcast, räkna tittarsiffror eller som på nätet, räkna *"klick"*, är inte relevant inom fältet transmedia, där relationskapandet ofta sker på en djupare nivå. Det är en bra bit kvar innan det kommer att finnas en standardiserad modell som fungerar för alla typer av digitala delaktighetsprojekt, men Film Stockholm kommer att följa utvecklingen inom detta område.

Du kan "inte" lita på teknikens under...

När teknikutvecklingen går fort är det lätt att tänka att de nya tjänsterna och den nya tekniken kommer att *"fixa allt"*. Självklart är det också viktigt att ha ett kritiskt perspektiv på detta och vara uppmärksam på att inte tappa viktiga frågor som tekniken aldrig kommer kunna ersätta - t. ex. kreativiteten, berättelserna och den mänskliga interaktionen. Tekniken borde ge oss *mer* tid att umgås och interagera och inte mindre tid. Tekniken måste alltid vara ett medel för att uppnå något och inte ett mål i sig!



Blockholm



High Rise



Digidel

Avslutning

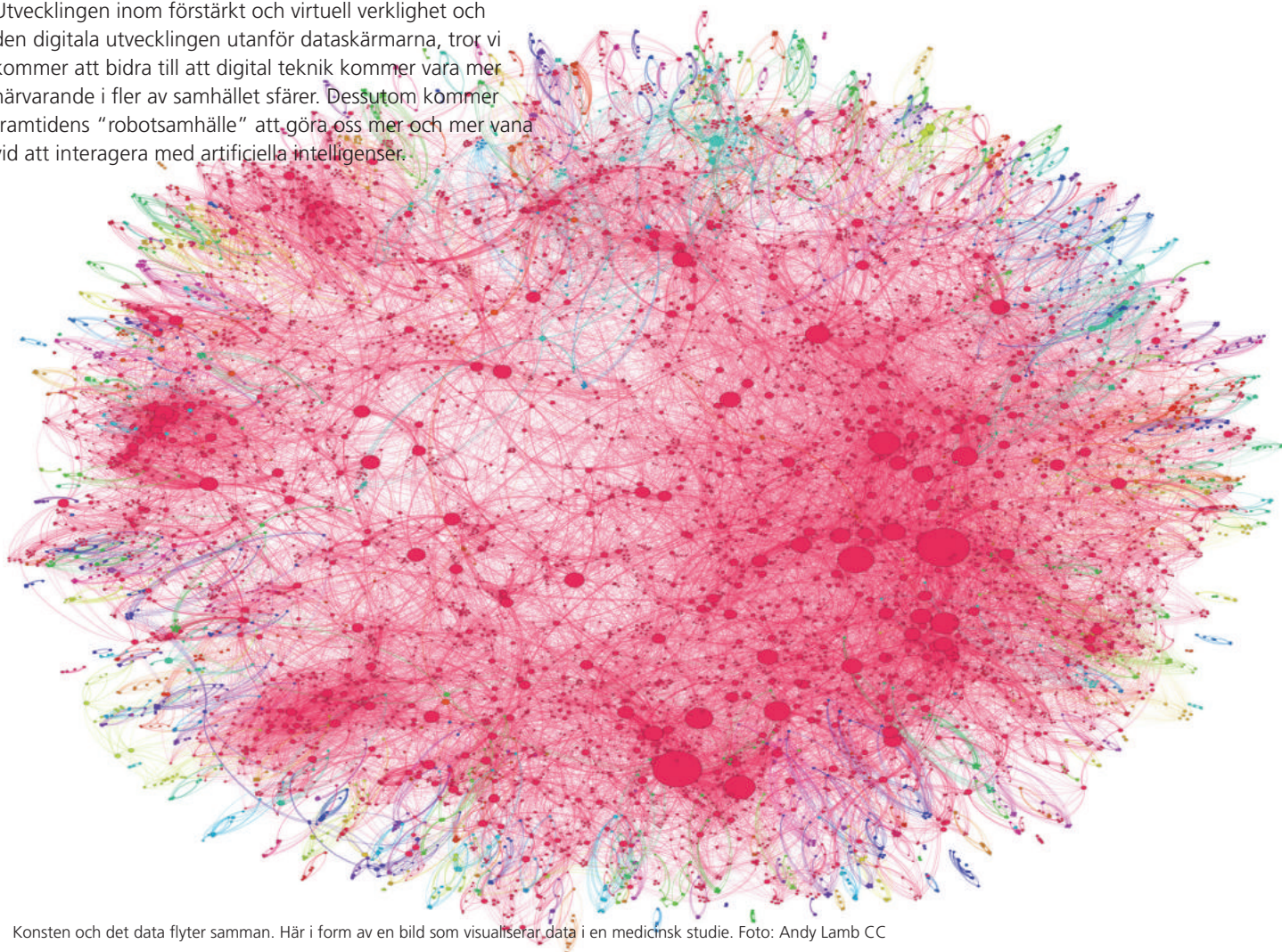
Trots farhågor, invändningar och hot kring digitaliseringen kan vi efter att ha skrivit denna rapport och arbetat med kunskapsinhämtning kring temat digitaliseringen, konstatera att möjligheterna är väldigt många och spännande. Det som i grunden håller på att hända inom många branscher är ett maktskifte där makten över berättelserna långsamt förskjuts från att ägts av stora företag till att faktiskt ägas av publiken själv, eller de aktiva konsumenterna (prosumenterna). Detta anser vi är en positiv utveckling som skapar enorma möjligheter för mer delaktighet inom många av samhällets sfärer.

En stor lärdom från arbetet är att både den tekniska och mentala utvecklingen inom området går mycket fort. För tio år sedan skulle precis Mark Zuckerberg komma att starta den tjänst som idag är Facebook och Chad Hurley, Steve Chen, and Jawed Karim hade inte börjat skriva koden till det som skulle komma att bli videodelningssajten YouTube.

Det är därför inte en vild gissning att vi inom fem års tid kommer se helt nya tjänster och verktyg som helt kommer omstöpa vårt sätt att se på och förhålla oss till rörlig bild. Utvecklingen inom förstärkt och virtuell verklighet och den digitala utvecklingen utanför dataskärmarna, tror vi kommer att bidra till att digital teknik kommer vara mer närvarande i fler av samhällets sfärer. Dessutom kommer framtidens "robotsamhälle" att göra oss mer och mer vana vid att interagera med artificiella intelligenser.

För Film Stockholm, som en offentligt finansierade aktör i filmsverige, är det inte vår roll eller uppgift att utveckla framtidens nya breda konsumenttjänster. Men det ligger i vårt uppdrag att vara väl informerade och initierade för att kunna tillgängliggöra de möjligheter som ny teknik och nya förhållningssätt, inom det audiovisuella sfären, kan ge till våra målgrupper.

Vi på Film Stockholm ser att det finns en stor utvecklingspotential i att fortsätta utveckla kunskap kring det digitala skiftet inom den audiovisuella sfären. Film Stockholm kan, genom att bli en ledande aktör inom länet, bidra till att göra fler medborgare till deltagare i globala digitala teknikskiftet.



Konsten och det data flyter samman. Här i form av en bild som visualiserar data i en medicinsk studie. Foto: Andy Lamb CC

Film Stockholm är Stockholms läns regionala resurscenter för film och rörlig bild. Vi drivs av Stockholms läns landstings kulturförvaltning på uppdrag av kulturnämnden, och med stöd av Svenska Filminstitutet.

Kontakt

Projektledare: Samuel Sjöblom Mail: samuelsjoblom@gmail.com

Verksamhetsledare: Joakim Blendulf Mail: joakim.blendulf@filmstockholm.sll.se

Tack till

Antonio Cantos för formgivning, Karin Ekberg och Robert Andersson för skrivstöd, samt hela personalen på Film Stockholm för er feedback och tankar i utvecklingsarbetet. Hela rapporten är licencierad under Creative Commons.



www.filmstockholm.se

 **Film Stockholm**
STOCKHOLMS LÄNS LANDSTING

