

1/3

Truly digital Öppen data och licenser

A Nordic Ecosystem for the Arts

Publicerad december 2012

Fabel Kommunikation

Innehållsförteckning

Truly Digital	4
Reflektioner	5
Ekosystem och öppna API:er, Magnus Kolsjö, Bo Parker	5
Publikinteraktion – fysiskt och digitalt, Petter Westlund B-Reel	5
Fri kultur betyder inte gratis, panel	6
Digital verksamhet - jätten i degen istället för grädde på moset, Karin Lekberg	7
Digital teater, Rebecca Forsberg	7
Vilket ansvar tar ISP:s och webbföretagen, Pelle Snickars	7
En europeisk dröm om en samlad öppen databas, Geer Oskam	8
Digitaliseringens sociala aspekter, panel	8
Fördelning av offentliga medel genom crowdsourcing, Ulrika Westin, Landstinget i Sörmland	8
Arrangörens aha upplevelser och frågor vi måste ta vidare	9
Tweets	9



Truly Digital är en konferensserie om digital kulturpolitik, offentliga institutioners digitalisering, affärsmodellering i en digital era och digital kulturkonsumtion och produktion på en nordisk nivå. Ingången i konferensserien är en stor mängd frågeställningar och iakttagelser mycket baserade på komparativ analys av importerade digitala strategier från USA och vilken verkan/möjlighet de modellerna ger i ett samhälle där halva samhällets ekonomi är gemensamt ägd och reglerad av en stor mängd policys. Ingången är mycket bred men vi är övertygade om att det behövs ett levande generellt samtal om vad som händer i det digitala och hur befintliga strukturer och investeringar spelar in och nyttjar det framväxande förutsättningarna med hänsyn tagen till demokratin och inflytande.

De områden vi vill belysa med konferensserien är följande och de blir alla beskrivna med ett kortare case för att försöka problematisera respektive aspekt en aning.

Finansiering: Digitaliseringen av stora delar av kulturområdet har skurit kostnaderna för att producera,

en långfilm kostar i dag en bråkdel av vad den gjorde för 20 år sedan men samtidigt som produktion och distribution underlättas har det blivit svårare att ta betalt för ett verk. Det blir allt enklare att göra transaktioner on-line. En stor mängd olika lösningar presenteras under paraplybegreppet crowdfunding. I små språkområden där nätverkseffekterna inte blir lika stora som i den engelskspråkiga världen verkar inte crowdfunding vara lösningen. Vi har en tradition av en stark kulturpolitik. Hur ska kreatörer kunna få ersättning för kvalitativa verk som uppskattas av många? Etern är inte längre byggd på en modell med en avsändare och många mottagare utan som en deltagarkultur där många sänder till många. Hur följer våra offentliga finansieringsmodeller med i denna utveckling?

Lagrummet: Experter uppmärksammar på mitten av nittioalet att det finns en risk att Sverige blir en hub för digitala pirater, vår starka yttranderättsfrihet ger förutsättning för att sprida skyddat material. Profetian blir verklighet och upphovsrättsförespråkare står mot öppen data förespråkare. Det sker inte bara i Sverige utan i stora delar av Europa och världen. Ett uttryck för de stora konflikter som finns är piratpartier som i olika form nu finns i flera länder. Ett sätt för att konstruktivt gå framåt är att jobba med nya licensstrukturer som ger förutsättningar till spridning men också ekonomisk ersättning är att nyttja creative commons.

Organisering: Digitalitet i all ära, men vad är väl ett arkiv med digitala bilder från 20-talets Köpenhamn om ingen använder det? Det investeras fantasisummor i digitalisering av samlingar och arkiv men vi frågar oss; var är användarperspektivet. Vem är det som skall göra vad med materialet. De appar och tjänster som byggs på digitalt innehåll saknar ofta långsiktigt hållbara ekonomiska fundament. "Vi" sätter ett hopp till att självorganiserande hackers och kreatörer skall

omfamna arkiven och skapa nya kul ramverk, men hur tar vi ansvar för deras arbetsinsats? Vem skall betala för vad och hur?

Affärsmodellering: Vi vill gärna ha tillväxt och innovation, vill vill det så gärna att vi är beredda att investera från den gemensamma kassan för att få till nya bolag. Från de nordiska länder med en av världens bästa digitala infrastrukturer och mest välutbildade kreatörer kommer många initiativ, Spotify, Pirate Bay, Microtask och Sound Cloud. Till viss del globalt skalbara bolag. Tyvärr ser vi ofta att tillväxten ganska ofta kommer i andra länder medan sådd-kapitalet kommer från Norden. Vad för affärsmodeller kan vara vettiga att använda sig av för att skapa tillväxt och utveckling av nya arbetstillfällen här?

Vi har givit oss ut på upptäcktsfärd i ett land där kartan ej är ritad utan uppstår efterhand och kontinuerligt målas om. Kan vi tillsammans hitta verktyg och förståelse så att vi blir bättre på att rita en karta som passar vårt samhälle?

Reflektioner

Nedan följer en sammanfattning av den första konferensen genomförd på Rival i Stockholm under namnet Truly Digital – A Nordic Ecosystem for the Arts den 10 oktober 2012.

Ekosystem och öppna API:er, Magnus Kolsjö, Bo Parker, PwC

Vi läste en [artikel från PwC](#) om digitala ekosystem och började diskutera webbens framtid kopplat till kulturområdet. Snabbt började vi se hur framtidens webbtjänster skapades genom API:er som kopplar

sammans olika källor. Tekniken påverkar publikens konsumtionsmönster och på så sätt även sättet att distribuera, finansiera och producera kultur.

Det första spåret för dagen började på en teknisk nivå för att förklara modellerna bakom digitala ekosystem. Många menar att framtidens webb kommer att byggas mer på distribuerade noder, där man kopplar ihop olika applikationer så kallade API:er för att bygga nya tjänster och skapa flöden mellan webbplatser.

Magnus Kolsjö pratade om faran med att som en organisation ta för många led i en värdekedja; att samma organisation äger ursprungsdata bygger applikationer, tjänster och distribuerar detta till slutanvändaren. Att ta hela kedjan dödar behovet av samarbete och därmed ekosystemstänkandet. Det är bra om tjänsterna tas fram av andra aktörer som ofta kan se behov vilka inte var uppenbara för den med arkivet av data. Kanske ska man tänka i längre kedjor "government or business to business to consumer" när man arbetar med öppen data och API:er om man är ägaren av data.

Publikinteraktion – fysiskt och digitalt, Petter Westlund, B-Reel



Petter Westlund från B-Reel berättade om olika sätt att uppnå publikinteraktion med hjälp av digital media. De har arbetat med digitala produktioner i nästan 20 år

och börjar intressera sig mer och mer för den fysiska dimensionen. De skapar ofta små ekosystem i sina produktioner, där de låter olika kanaler samspela och komplettera varandra. De arbetar även mycket med transmedia storytelling, genom att de berättar olika historier som förs ut i varierande kanaler, som tillsammans ger publiken en helhetsupplevelse.

De har använt kraften i att mixa det fysiska och det digitala. När de gjorde en video till banded Arcade Fire kunde publiken interagera med videon och bland annat skriva ett vykort till sig själv som liten. Vykortet skickades sedan fysiskt till personen med trädför i pappret som kunde planteras. Petter menar också att det är viktigt att ha en personlig koppling till publiken, i videon kunde de genom Google maps anpassa bakgrunden till personens uppväxtkvarter (thewildernessdowntown.com).

Peters arbete skulle kunna ses i ljuset av den första presentationen och då som steg två i en sådan G2B2C kedja och då vara B, nyttjande av infrastrukturer som 3Darkiv och kartfunktioner på vilka man bygger kul och involverande användarupplevelser.

Fri kultur betyder inte gratis, panel



En viktig diskussion kopplat till digital kultur är rättighetsfrågan och vem som ska betala. Mats Lindsström från BUS, Kristina Alexanderson från Creative Commons och forskaren Pelle Snickars problematiserade kring detta. Kristina gjorde ett förtydligande att "fri kultur inte betyder gratis utan fri som i fri att dela och använda".

Två intressanta ämnen kom upp:

- Upphovsorganisationerna och aktörerna som arbetar med öppen data och creative commons behöver och kompletterar varandra snarare än att vara i konflikt. Det går att kombinera spridning av verk under creative commons för att kanske marknadsföra sig själv eller verket i sig. När upphovsrätten eller en viss rättighet vill nyttjas kommersiellt eller blir kränkt växlar verket status och inordnas under det klassiska skyddet. Då behövs juridisk kompetens och branschöverenskommelser för att smidigt hitta ersättningsnivåerna.
- Infrastukturlleverantörer, hårdvarutillverkarna, ISPs och stora webbtjänster som Google är beroende av att det finns mycket innehåll och trafik på webben. Utan flödet av kulturellt innehåll dör webben och även industrin för digital utrustning. I dagsläget betalar organisationerna som är beroende av innehållet inget för detta men erhåller stora vinster. I det nya filmavtalet var frågan uppe men man kom inte till någon lösning där. I Tyskland och Frankrike har debattens vågor gått höga kring beskattning av sökmotorer. Vi kom inte till någon lösning i frågan men har valt att ta upp detta som ett av huvudspåren i Köpenhamn.

Digital verksamhet - jätten i degen istället för grädde på moset, Karin Lekberg, Subtopia



Karin pratade om hur de internt på Subtopia tacklats med frågor kring det digitala. Webben och det digitala brukar endast ligga på kommunikatörens bord, om det överhuvudtaget finns en sådan i organisationen. "Det är något man tvingas lägga till i efterhand." Deras interna arbete resulterade i att det digitala borde vara något som genomsyrar hela verksamheten och att det då kräver en helt annan organisationsform. Den digitala verksamheten ska spegla den fysiska.

En diskussion om vad som räknas till verksamhet kom upp. Hur mäter vi antal besök? Tate Modern i London räknar sedan en tid tillbaka även in antalet besök på webben till sin besöksstatistik och på så vis får också det digitala besöket en högre status. De arbetar mycket för att det digitala besöket ska vara lika givande och räknas lika högt som det fysiska. Hur lyckas man ta sig till en så pass kvalitativ nivå?

Istället för att tänka att det digitala är något som tar tid och man kan toppa med i efterhand, borde det genomsyra verksamheten som en jäst i degen.

Digital teater, Rebecca Forsberg, Kista Teater

Kista teater arbetar med digitala distributionsformer med hög publikinteraktion. De är belägna i Stockholms teknikmecka Kista där de samarbetar mycket med Kista Science City men även ISPh Bahnhof. Den senaste produktionen ADA FTW är andra delen i trilogin "Women in science", och handlar om den första programmeraren Ada Lovelace, dotter till Lord Byron. Publiken kunde under föreställningen påverka och bidra genom sms och twitter. Man kunde titta på föreställningen på datorn och i mobilen genom att köpa en smsbiljett för 40 kr. Föreställningen sändes också live på över 10 platser i Stockholm samtidigt, bland annat på konferensens efterfest.

Vilket ansvar tar ISP:s och webbföretagen, Pelle Snickars, Kungliga Biblioteket

Pelle Snickars är medievetare, författare och arbetar även som forskningschef på Kungliga biblioteket. Han gav en historisk bild över den digitala utvecklingen som skett. Snickars inledde sitt anförande med en tankestrof. Hur omvälvande är det här digitala egentligen? Hans svar var att det är för distribution av kulturellt innehåll det största som hänt sedan tryckpressen och Gutenberg. Stora delar av presentationen ägnades åt den nyutgivna boken "Myten om Internet".

När internet ska diskuteras används ofta begrepp som frihet, demokrati och delaktighet. Att internet har haft en otrolig betydelse tvivlar ingen på, men samtidigt finns en mängd löst grundade föreställningar att internet kommer infria alla förhoppningar, en sorts tekno-utopi. Internet är på ett plan öppet och fritt, men lika mycket är det skapat av offentliga regleringar, teknik och affärsintressen.

Snickars avslutade i att väcka frågan om storföretagens ansvar då deras affärsintressen i flöden på nätet är stora. Ska de då inte betala? Detta är den fråga vi återvänder till i Köpenhamn.

En europeisk dröm om en samlad öppen databas, Geer Oskam, Europeana



Geer Oskam från Europeana presenterade Europeana och utmaningarna de nu står inför, att göra samlingarna sociala. Mycket tid och resurser har lagts på att hitta, digitalisera och publicera kulturellt material. Hur ska det nu användas? De riktar sig inte bara till användare utan också programmerare som kan använda den öppna datan och bygga API:er och nya tjänster bland annat genom hackatons. De försöker också hitta samarbeten för att koppla ihop sig med tjänster där slutanvändaren befinner sig, som exempelvis Pinterest, som de gjort i samarbete med bland annat Digitalamuseet.

Digitaliseringens sociala aspekter, panel

Rolf Källman från Digisam tyckte att statens roll skulle vara att ansvara för infrastrukturen, det kan inte ligga på respektive organisation. Organisationerna bör istället fokusera på olika användargrupper.

Kanske detta är en ovanligt stor utmaning för ett museum där målgruppen är ”alla” och bilden av en ”användare” är ofta någon ur ”allmänheten”. Men det kan också vara akademiska forskare. Eller varför inte digitala entreprenörer som utvecklar nya applikationer för turistsektorn för att återkoppla till Magnus Kolsjös tanke om att man måste jobba B2B2C. Vill man läsa mer om den sista paneldiskussionen finns ett mycket utförligt resonemang på [Museiteknik bloggen](#).

Fördelning av offentliga medel genom crowdsourcing, Ulrika Westin, Landstinget i Sörmland

Landstinget i Sörmland är en av de regioner som under 2012 testat systemet Crowdculture i syfte att skapa transparens i handlägningsprocesserna, öka medborgarinflytandet över fördelningsbeslut och understödja kreatörers publikutvecklingsarbete.

Ulrika delade med sig av sina lärdomar i implementationen av en ny modell. Utmaningararna kan ses utifrån två perspektiv, dels ur det offentliga perspektiv, dels ur kreatörernas perspektiv. Att föra in en ny arbetsmetod utmanar befintliga hierarkier. Ur kreatörernas perspektiv är utmaningarna främst pedagogisk.

En sammanställning och analys av 2012 års verksamhet kan läsas i denna [rapport](#).

Arrangörens aha upplevelser och frågor vi tar vidare:

- Hur kan vi arbeta med öppna API:er för att främja ekosystemet. Vi har svårt att samverka offline, för att få till en samverkan on-line finns ytterligare hinder.
- Hur kan insamlingsorganisationerna och Creative Commons samarbeta?
- Vilket ansvar bör ISP:s och webbföretag ha för att finansiera webbens innehåll
- Vilka förändringar behöver till för att det digitala besöket blir lika mycket värt som det fysiska?
- Vilken roll bör staten ha för att se till att det finns en fungerande infrastruktur?

Tweets

Beata Wickbom

Digital utveckling=Gör inte digital kopia av analoga processer utan tänk nytt, gör nytt och skapa engagemang. #trulydigital

Magnus Kolsjö

RT @carlstr: Raä:s Wikipedian in Residence skriver om sina intryck efter första mötet med pilotgruppen k-blogg.se/2012/10/10/gas... #trulydigital

Dennis Josefson

“Framtiden handlar om att skörda användarnas berättelser för att berika det digitala innehållet” @European-aEU #trulydigital

Magnus Kolsjö

Europeanas film om nyttan med Linked Open Data vimeo.com/36752317 #trulydigital

Johan Carlström

Kommande funktioner i Kringla är bl a att visa bilder från Wikimedia Commons/Wiki Loves Monuments.

Kajsa Hartig

Betalar vi inte är vi produkten som säljs säger @pellesnickars som arbetar på @kungbib som numera omfattar folkbiblioteken #trulydigital

Kajsa Hartig

Någon måste backa, biblioteken eller förlagen. Man kan inte sälja och låna ut e-böcker gratis samtidigt, säger @pellesnickars #trulydigital

Magnus Kolsjö

Viktigt att vi lyckas föra över den djärvhet som finns i konsten till digitala sammanhang. För att köra det krävs samarbete #trulydigital

Kajsa Hartig

När blir digitalt verksamhetsstödjande? Mycket viktig fråga här på #trulydigital

Kajsa Hartig

Free culture=free to remix, use & learn from says @kalexanderson Free doesn't equal poor/unpaid culture producers/artists #trulydigital

Konferensen har initierats och arrangeras av Fabel i samarbete med Subtopia, Nordic Digital Culture Network och Blekinge tekniska högskola, finansierats av Kulturkontakt nord.

Fabel är en praktisk Think tank i gränslandet mellan teori och praktik. Idéer och utmaningar blir till ramverk och produktioner. Vi arbetar inom kulturområdet ofta med metoder som upplevelsebaserat lärande, serious gaming och deltagarkultur.