

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

■ Startside!

Skriv ut ►

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- ■ Startside 1
- Följebrev 2
- Sammanfattning 3
- Inledning och bakgrund 5
- Uppdrag 6
- Vision 7
- Mål 8
- Utveckling av informationssamhället 9
- Omvärldsanalys 11

- Temaområden inom IT och kultur 15
 - Samverkan i teknikutveckling 16
 - Ungas nätkulturer 20
 - Utbildning 23
 - Näringslivsutveckling 27
 - IT och mångkultur 31
 - Kulturarv 34
 - Upphovsrätt 38
 - Designmaterial 42
 - Konstnärligt material 45
 - Media och konvergens 48
- Slutord 52

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- ▶ ■ **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**



REGERINGSKANSLIET

■ Följebrev

Skriv ut ►

Regeringen beslutade den 18 juni 2003 att tillsätta en IT-politisk strategigrupp. Gruppen är rådgivande till regeringen och en pådrivande kraft för att uppnå det IT-politiska målet om ett hållbart informationssamhälle för alla. Strategigruppens uppgift är bl a att utgöra ett forum för diskussion samt bidra till att skapa medvetenhet och reflektion över det svenska IT-samhället.

Strategigruppen har identifierat sju fokusområden för sin verksamhet. Dessa representerar de IT-politiska områden som ges prioritet i gruppens arbete. Strategigruppen belyser olika frågor samt för en dialog genom arbete i arbetsgrupper, rundabords-samtal och seminarier.

IT-politiska Strategigruppen tillsatte i oktober 2004 en arbetsgrupp som arbetat specifikt med IT: s roll i svensk kulturpolitik. Arbetsgruppens övergripande

uppdrag har varit att ge förslag till riktlinjer för en framtida politik och utvecklingsområden för IT och kultur. I detta ingick att identifiera hinder, möjligheter, styrkor och svagheter samt att stimulera till ett samarbete mellan olika aktörer inom området.

Arbetsgruppen har nu slutfört sitt uppdrag från strategigruppen i form av denna slutrapport med en översikt av utmaningar och möjligheter inom området IT och kultur. Förslaget bygger på arbetsgruppens egen syn på möjligheter och problemområden, med förslag på mål och insatser inom ett antal temaområden som är viktiga för utvecklingen av ett hållbart informationssamhälle för alla.

Målet med denna slutrapport är att den skall ge ett breddat och fördjupat kunskapsunderlag till berörda departement, myndigheter, kulturinstitutioner och övriga intressenter. Men även att

rapporten skall kunna fungera som en bas för en öppen diskussion och en debatt om det framväxande samhället där kulturområdet via IT spelar en allt starkare roll.

Ett stort tack till arbetsgruppen och alla övriga som medverkat i arbetet.

Stockholm i december 2005

Kenneth Olausson

Ledamot i IT-politiska strategigruppen

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- ▶ ■ **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Sammanfattning (1 av 2)

Skriv ut ►

IT förändrar förutsättningarna och skapar nya möjligheter för att tillgängliggöra kultur på nya sätt. Den digitala tekniken hjälper oss att både bevara och att utveckla vårt kulturarv. IT medför också att nya typer av kulturyttringar föds och att regelverk ifrågasätts och förändras vilket föder nya frågor även på samhällsnivå.

Vi står inför förändringar som till och med verkar bli större än de vi hittills fått uppleva, och i centrum för dessa förändringar finns informationstekniken som drivkraft och möjliggörare. Förändringarna innebär möjligheter, men också påfrestningar på vårt samhälle. För att kunna möta de stora utmaningar som framtiden ställer oss inför, krävs en visionär, flexibel och dynamisk politik, där IT-frågorna spelar en alldeles särskild roll.

Vi ser en förflyttning av tyngdpunkten för IT-utvecklingen i samhället. I den nationella IT-politiken där regeringen tidigare betonat betydelsen av en väl fungerande IT-infrastruktur och allmän tillgång till persondatorer, så inriktas nu också politiken även på att genom strategier och samordning öka kraften i alla de insatser som görs i stat, offentlig sek-

tor och tjänsteproduktion. Fokus förskjuts därigenom från teknisk infrastruktur till utveckling och användning av tjänster och innehåll.

Denna utveckling ställer nya krav på samarbeten, gränsöverskridande kontakter och mötesplatser. Kännetecknande för sådana samarbeten och möten måste vara att nya grupper engageras i arbetet och att samarbetet söker nya former och går över generations- och kulturgränser. En sådan utveckling öppnar samtidigt möjligheter för personer verksamma inom kulturområdet att bli mer delaktiga i teknikutvecklingen – och vice versa. Det finns mycket att upptäcka och utforska i detta gränsland.

Frågor som behöver besvaras är bl.a.: Hur kan, med teknikens hjälp, fler människor få tillgång till vårt kulturarv och den kultur som finns idag? Hur gör vi kulturarvet tillgängligt även för framtida generationer? Hur kan vi nyttja kulturens material och tillgångar för kunskaps-, kompetens- och affärsutveckling till gagn för såväl kulturliv, upphovsmän, utbildning, näring och det övriga samhället? Sverige har goda förutsättningar att ligga i framkant inom denna utveckling och vi bör nu dra

nytta av möjligheterna och satsa på att vara en av de ledande inom detta växande område.

Arbetsgruppen för IT och kultur har arbetat med ett antal olika temaområden och frågeställningar som har upplevts ha stor betydelse för utvecklingen av kulturområdet respektive för IT-området. Varje temaområde beskrivs med en kort bakgrund, en översikt av möjligheter och utmaningar, en vision och mål, och avslutas med ett antal förslag på åtgärder.

Några exempel på förslag inom temaområdena:

■ **Samverkan inom teknikområden**
Förslag att utvärdera förutsättningarna för att i Sverige inrätta ett kompetenscentrum i världsklass för integration av digital teknik och kultur.

■ **Ungas nätkultur**
Förslag att initiera en tvärvetenskaplig forskningsöversikt kring ungdomskulturer och IT i syfte att skapa ökad kunskap inom området.

■ **Utbildning**
Förslag att genomföra en fortbild-

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- ▶ ■ **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Sammanfattning (2 av 2)

Skriv ut ▶

ningsinsats gentemot lärare med utgångspunkt från IT, kultur och skapande.

■ Näringslivsutveckling

Förslag att tillsätta en nationell arbetsgrupp med uppgift att analysera framtida marknadsbehov, affärsmodeller, affärs- och finansieringsmöjligheter utifrån IT och kultur.

■ Mångkultur

Förslag att främja fysiska och virtuella mötesplatser för medborgare i alla åldrar med olika kulturell bakgrund i syfte att utveckla dialog och överbrygga generations- och samhällsklyftor, samt stärka den nationella självbilden.

■ Kulturarv

Förslag att ta fram en sammanhållen plan för digitalt bevarande av kulturarvet på såväl nationell, regional som lokal nivå.

■ Upphovsrätt

Förslag att utreda frågorna kring upphovsrätt utifrån skapande av framtidsscenarier där produktion, tillväxt och affärsutveckling inom IT och kulturområdet fokuseras.

■ Designmaterial

Förslag att stödja samarbetsprogram inom utbildning och forskning mellan konstnärliga, tekniska och handelshögskolor inom området IT som designmaterial.

■ Konstnärligt material

Förslag att stärka och bredda de statliga satsningarna inom FoU gällande IT-baserad konst.

■ Media och konvergens

Förslag att utreda de långsiktiga konsekvenserna av konvergensen inom medieområdet utifrån ett producent-, distributions- och konsumtionsperspektiv.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- ▶ ■ **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Inledning och bakgrund

Skriv ut ►

Regeringen beslutade 2003 att tillsätta en IT-politisk strategigrupp som skall vara rådgivande till regeringen och en pådrivande kraft för att uppnå det IT-politiska målet om ett informationssamhälle för alla, (dir N2003/4799/ITFoU). En viktig uppgift är att arbeta för att tillsammans med andra aktörer i samhället förvalta Sveriges tätposition på IT-området. I strategigruppens verksamhetsplan beskrivs bland annat de arbetsgrupper inom olika IT-politiska områden som strategigruppen avser att tillsätta. En av dessa är arbetsgruppen för IT och kultur.

Den IT-politiska strategigruppens första år kännetecknades av en visionär och planerande fas, där mål och strukturer för gruppens arbete slogs fast. Fr.o.m. 2004 gick verksamheten in i en mer operativ fas, där processer startades inom de olika fokusområdena. Utsedda arbetsgrupper har idogt arbetat för att uppfylla sina respektive mål. Genom detta arbete samt genom de olika seminarier och rundabordsamtal som anordnats har vi fått många spännande idéer och förslag till hur IT-politiken kan utvecklas. Den IT-politiska strategigruppen har genom sitt stora nätverk kunnat stödja på-

gående processer inom Regeringskansliet och berörda myndigheter genom att bidra med en helhetssyn på det IT-politiska området. Det goda interna arbetet inom Regeringskansliet och gentemot andra offentliga och privata aktörer är en avgörande framgångsfaktor för att IT-politiken skall kunna integreras i samtliga politikområden.

IT förändrar radikalt de sociala och kulturella förutsättningarna och villkoren för medborgarna. Det är viktigt att följa och förstå dessa processer, inte minst i syfte att upp-

nå de kulturpolitiska målen. IT förändrar förutsättningarna och skapar nya möjligheter för att tillgängliggöra både traditionell och nyskapande kultur på nya sätt. Den digitala tekniken hjälper oss att både bevara vårt kulturarv och att tillgängliggöra det för fler. IT medför också att nya typer av kulturyttringar föds och att regelverk ifrågasätts och förändras vilket föder nya frågor även på samhällelig nivå. Det är nu viktigt att stimulera fortsatt utveckling, ta tillvara hittills vunna erfarenheter och skapa underlag för en långsiktigt hållbar strategi inom området.



Det interaktiva spelet är kanske vår tids största berättarform. När det anses som finkultur och får litterära utmärkelser är nog bara en tidsfråga. Foto och bildbearbetning: Johanna Petersson, Kulturnät Sverige

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- ▶ ■ **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Uppdrag

Skriv ut ►

Arbetsgruppens uppdrag var att formulera mål och strategier på nationell nivå för området IT och kultur som skall överlämnas till IT-politiska strategigruppen.

Arbetsgruppens övergripande uppdrag var att ge förslag till riktlinjer för en framtida politik för IT och kultur. I detta ingick att identifiera hinder, möjligheter, styrkor och svagheter samt att stimulera samarbete mellan olika aktörer inom området.

Arbetsgruppen skulle göra en inventering av hur IT kommer in i kulturrelaterade frågor inom olika politikområden, samt utforma förslag på nationella, politiska mål och peka ut prioriterade insatser på nationell nivå för framtida arbete inom IT och kultur. Arbetsgruppen skulle behandla IT:s roll i olika kulturverksamheter liksom framväxten av en IT-kultur i sig och i samhällsutvecklingen.

Arbetsgruppen borde särskilt behandla kopplingarna mellan IT, kultur och utbildning samt mellan IT, kultur och näringslivsutveckling. Den skulle också undersöka hur IT-kompetensen kan breddas i kulturverksamheter och hur IT-verktyg kan förstärka kulturområdet ur ett verksamhetsperspektiv.

Den IT-politiska strategigruppens verksamhetsplan pekar ut några områden som arbetsgruppen för IT och kultur borde ta upp till diskussion. Gruppen förväntades analysera i vilken grad insatser inom dessa områden i kombination med andra kulturområden som digitala medier, kulturarv, kulturell mångfald, konstnärligt skapande och kulturellt entreprenörskap och innovation bildar grund för en nationell politik för IT och kultur. Dessutom förväntades gruppen vid behov formulera förslag till nationella mål och strategier för de olika områdena. Slutligen förväntades gruppen också peka ut områden och verksamheter som bör omfattas av en statlig politik på området och vilka ej berörs i strategigruppens verksamhetsplan. Arbetsgruppen skulle också utarbeta förslag på relevanta, mätbara eller på annat sätt uppföljningsbara mål som medger att resultatet av förord politik inom detta område entydigt och konsekvent kan mätas.

Deltagare i arbetsgruppen

Arbetsgruppen har letts av **Kenneth Olausson**, ledamot av IT-politiska strategigruppen och har haft följande medlemmar:

Ana Maria Durán, Kulturnät Sverige
Börje Justrell, Riksarkivet
Carl Heath, GR Utbildning
Christer Wiklund, Musikhögskolan i Piteå
Elza Dunkels, Umeå universitet
Erik Åström, Statens kulturråd
Ingvar Sjöberg, Interactive Institute
Johan Forsberg, Lunarstorm
Maria Lexhagen, ETOUR
Maria Wande, STIM
Mathias Rosengren, Svenska Filminstitutet
Måns Wrangé, Konstfack
Onita Wass, Östasiatiska muséet
Patrik Putte Svensson, Hultsfredsfestivalen
Peter Alsbjör, Örebro läns landsting
Torbjörn Skarin, IT-politiska strategigruppens kansli

Den IT-politiska strategigruppen och dess kansli har haft en informell dialog med berörda departement under arbetets gång med denna slutrapport. Avsikten med denna dialog har varit att försöka fånga upp pågående aktiviteter inom Regeringskansliet och på europeisk nivå, och att undersöka behov av och förutsättningar till insatser inom området.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- ▶ **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Vision

Den IT-politiska strategigruppen har antagit följande vision för sitt arbete: "Den svenska IT-politiken ska vara en naturlig del av samhällets utvecklingspolitik, där IT-politiska insatser inom alla politikområden och samhällssektorer ges hög prioritet och strävar i en gemensam riktning. Sveriges beslutsfattare ska beakta IT i sina beslut på samma självklara sätt som man redan idag beaktar ekonomi och juridik."

Arbetsgruppen för IT och kultur har tagit fram följande vision för det svenska samhället: "Ett interaktions-samhälle där mötet mellan IT och kultur skapar nya tankestrukturer och frigör förändringskraft som leder till ökad livskvalitet, tillväxt och hållbar utveckling."

Skriv ut ►



Den som har lägst hjärnaktivitet och tänker minst vinner i spelet Brainball eller Mindball, som hjälper stressade nutidsmänniskor att varva ner. Att stänga av hjärnan är den ultimata kroppskontrollen. Foto: Peter Knutson, Smart Studio, Interactive Institute

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- ▶ ■ **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Mål

Skriv ut ►

I uppdragsbeskrivningen till arbetsgruppen står att "Målen som föreslås ska vara kopplade till strategigruppens övergripande vision, att göra IT till en integrerad del i samtliga politikområden". Detta innebär att vi måste ta hänsyn till målen för både den nationella IT-politiken och den nationella kulturpolitiken, och se till att det finns en logisk och effektiv brygga mellan politikområdena.

Mål för den IT-politiska Strategigruppen:

- att IT-politiken är integrerad i alla andra politikområden,
- att identifiera inom vilka områden staten bör ha en roll för att uppnå de IT-politiska målen,
- att arbetsgrupperna löpande tar fram förslag till åtgärder som bidrar till att uppfylla identifierade mål för varje verksamhet och främjar genomförandet tillsammans med berörda aktörer,

Den nationella IT-politiken

I propositionen 2004/05:175 "Från IT-politik för samhället till politik för IT-samhället", föreslås att målet för IT-politiken ska vara att Sverige skall vara ett hållbart informationssamhälle för alla." Det innebär ett tillgängligt informationssamhälle med modern IT-infrastruktur och samhällsnyttiga IT-tjänster för att förenkla vardagen och förbättra livskvaliteten för kvinnor och män, unga och gamla i alla delar av landet.

För att bättre precisera huvudmålet föreslås tre nya delmål:

- IT skall bidra till förbättrad livskvalitet och till att förbättra och förenkla vardagen för människor och företag.
 - IT skall användas för att främja hållbar tillväxt.
 - En effektiv och säker fysisk IT-infrastruktur med hög överföringskapacitet skall finnas tillgänglig i alla delar av landet, bl.a. för att ge människor tillgång till interaktiva offentliga e-tjänster.
- Propositionen tar också upp två nödvändiga förutsättningar för att målen ska uppnås: förtroende och samordning.

Den nationella kulturpolitiken

Riksdagen har beslutat om målen för en nationell kulturpolitik i proposition 1996/97:3 och betänkande 1996/97:KrU1 plus rskr. 1996/97:129. Målen är:

- att värna yttrandefriheten och skapa reella förutsättningar för alla att använda den,
- att verka för att alla får möjlighet till delaktighet i kulturlivet och till kulturupplevelser samt till eget skapande,
- att främja kulturell mångfald, konstnärlig förnyelse och kvalitet och därigenom motverka kommersialismens negativa verkningar,
- att ge kulturen förutsättningar att vara en dynamisk, utmanande och obunden kraft i samhället,
- att bevara och bruka kulturarvet,
- att främja bildningssträvanden samt
- att främja internationellt kulturutbyte och möten mellan olika kulturer inom landet,

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

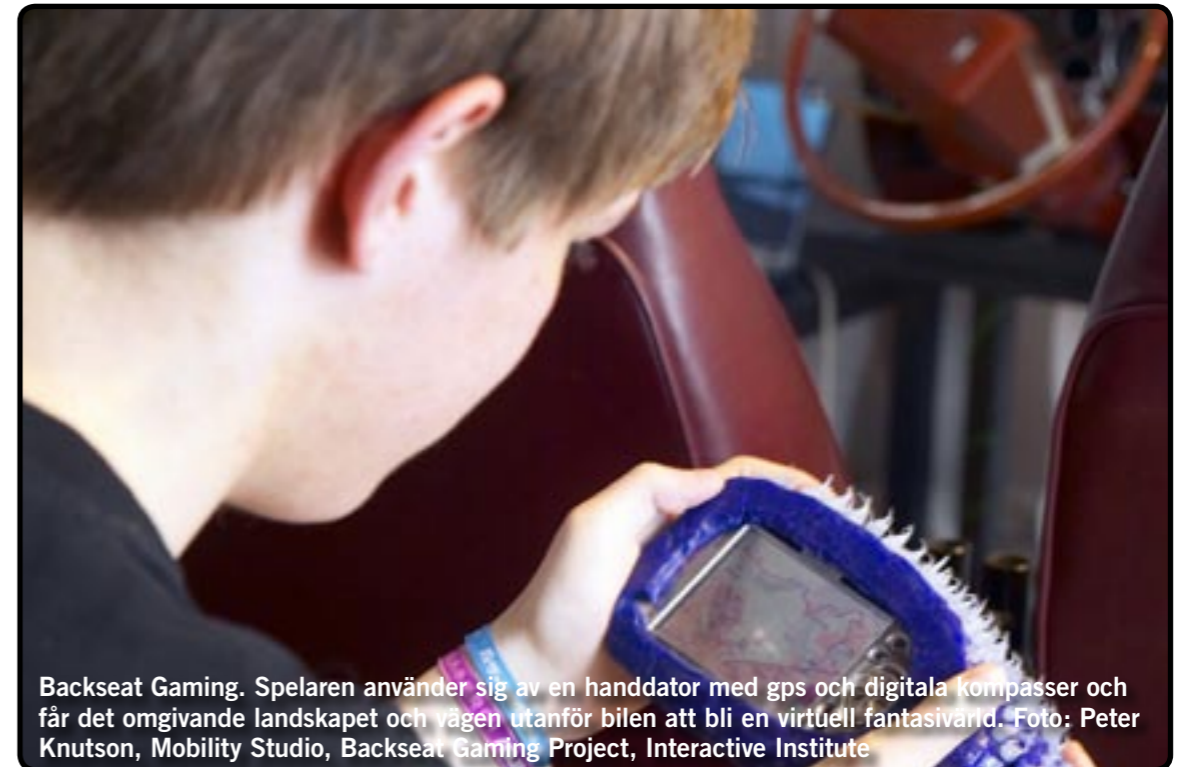
- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- ▶ ■ **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
- **Samverkan i teknikutveckling 16**
- **Ungas nätkulturer 20**
- **Utbildning 23**
- **Näringslivsutveckling 27**
- **IT och mångkultur 31**
- **Kulturarv 34**
- **Upphovsrätt 38**
- **Designmaterial 42**
- **Konstnärligt material 45**
- **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Utveckling av informationssamhället (1 av 2) Skriv ut ►

Under de senaste två hundra åren har en allt snabbare teknisk utveckling inneburit omvälvande samhällsförändringar. Idag är det den moderna informationstekniken som dominerar teknikutvecklingen. Vi har bara sett början av på en samhällsförändring som innebär att alla världens länder, samhällen, människor och marknader tack vare Internet och med moderna transporter knyts allt tätare samman. Samarbeta via virtuella nätverk och rörlighet ger snabbare teknikspridning, allmän välbefinningsökning och samhällsförändring. Automatisering och fjärrstyrning ersätter småskaligt hantverk med allt mer komplexa system och processer. Produktivitetssökningar förskjuter näringslivets fokus från fabriker för tillverkning till marknader för handel och konsumtion. Globaliseringen utjämnar skillnader i levnadsförhållanden världen över. Samhällen växer samman i allt större legala och finansiella informations- och kontrollsystém. Traditioner ifrågasätts och diskuteras i ett allt öppnare, informationsrikare samhälle.

Vi står inför förändringar som verkar bli större än de vi hittills fått uppleva och i centrum för dessa förändringar står informationstekniken som drivkraft och möjliggörare. Föränd-



Backseat Gaming. Spelaren använder sig av en handdator med gps och digitala kompasser och får det omgivande landskapet och vägen utanför bilen att bli en virtuell fantasivärld. Foto: Peter Knutson, Mobility Studio, Backseat Gaming Project, Interactive Institute

ringarna innebär möjligheter, men också påfrestningar på vårt samhälle. För att kunna möta de stora utmaningar som framtiden ställer oss inför, krävs en visionär, flexibel och dynamisk politik och i denna politik spelar IT-politiken en alldeles särskild roll. Det är med informationsteknik samhället f.n. förändras och det är genom att medverka i utvecklingen av denna teknik och ligga i framkant när det gäller förnuftig användning av tekniken som vi kan förvandla utmaningar till möjligheter för vidare utveckling av ett informationssamhälle till nytta och glädje för alla medborgare.

Vi kan räkna med en fortsatt snabb utveckling av informationstekniken med allt mindre processorer, minnen och radiosändare, vilka integreras i maskiner, vardagsföremål, byggnader, tekniska system, och i människors kroppar. Vi kommer att få se en utveckling av nanotekniska IT-lösningar och nya biologiska material som blir ett med tekniken. När teknik och material på detta sätt smälter samman är IT inte längre endast en teknik eller verktyg utan ett designmaterial som kommer att användas i alla möjliga samman-

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- ▶ ■ **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Utveckling av informationssamhället (2 av 2) Skriv ut ►

hang vilket betonas på olika sätt i denna rapport. När tekniken utvecklas så påverkar detta kulturen och när kulturen utvecklas så får det konsekvenser för tekniken.

Kulturen i informationssamhället lever i allt högre grad sitt liv på Internet och erbjuder virtuella världar med hypertextualitet, rollspel i cyberspace, interaktiva dataspel, chatt och bloggar.

En viktig fråga inom kulturområdet som belyses i denna rapport är hur vi genom IT på ett mer effektivt sätt kan tillgängliggöra vårt kulturarv för folkbildning, utbildning och affärsutveckling. Det finns mycket i detta som rätt hanterat kan ge god avkastning tillbaka till kulturområdet.

Viktiga framtidsfrågor för kulturområdet är att försöka förstå hur ungdomars internetanvändning skapar nya former av kulturyttringar som på olika sätt kommer att påverka framtidens kulturliv. Detta är nära kopplat till mångkulturella perspektiv

då IT möjliggör kulturutbyte över alla gränser på ett sätt som tidigare inte varit möjligt. Vad innebär detta för framtidens kulturliv? Och vad innebär det att IT inte bara är en teknik eller verktyg utan ett design- och konstnärligt material? Vad innebär detta för den framtida samhällsutvecklingen?

Informationstekniken står bara i början av sin utveckling och därmed även dess kulturformer. En nyhet är den förlagslösa kulturdistribution Internet erbjuder med allt vad det innebär av större utbud, högre tempo, närmare kontakt, tillgänglighet, global mångfald, amatörism och interaktivitet. Kanske kommer de stora produktionsbolagen med egendomsrätt till kultur och media att framstå som typiska industrisamhällesfenomen, dinosaurier vilka går under, medan professionella kulturarbetare finner nya vägar att slå mynt av sin kreativitet. Men det kan lika gärna bli precis tvärtom. Utfallet är avhängigt den viktiga frågan om upphovs- och intellektuella rättigheter som just nu diskuteras i många sammanhang. Genom den tekniska utvecklingen

har vi skapat en värld med ett alltmera globaliserat, storskaligt, kommersiellt kulturutbud. I en värld där kultur blir såväl samhälls- och affärsutvecklare som en handelsvara i sig, är det svårt att riktigt tro på Internets roll som ett verktyg för kulturens befriare. Eller kanske näringslivets växande behov av innovationer – i kombination med insikten att innovationer alltid föds utanför de administrativt tunga, stora organisationerna – kan ge just den innovativa kulturen en paradoxal frihet i en alltmera finmaskig samhällsväv?

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- ▶ ■ **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Omvärldsanalys (1 av 4)

Skriv ut ►

Utifrån att man runt om i världen skiftar inriktning från ett teknikperspektiv till ett tjänste- och innehållsperspektiv så lyfts kulturproduktion, miljöer och upplevelse fram på ett nytt och starkare sätt. Genomgående ser man det allt viktigare att knyta kulturområdet närmare IT-utvecklingen eftersom innehåll, design, användarvänlighet och estetik alltmer sätts i centrum. Olika länder har kommit olika långt i utvecklingen men det finns nu en allt tydligare gemensam riktning i dessa strävanden och satsningar. Överallt ställer man sig ungefär samma fråga: Hur kan, med teknikens hjälp, fler människor få tillgång till vårt kulturarv och den kultur som finns idag? Hur gör vi kulturarvet tillgängligt även för framtida generationer? Och hur kan vi nyttja kulturens material och tillgångar för kunskaps-, kompetens- och affärsutveckling till gagn för såväl kulturliv, upphovsmän och det övriga samhället. Sverige har goda förutsättningar att ligga i framkant inom denna utveckling och vi bör nu dra nytta av möjligheterna och satsa på att vara en av de ledande inom detta växande område. Nedan ges några exempel på viktiga händelser och andra iakttagelser om vad som just nu sker i vår omvärld.

Sverige söker i likhet med många andra länder i världen att utveckla nya former för ämnesövergripande och tvärvetenskaplig utbildning och forskning som kombinerar kultur och IT. Det pågår ett antal projekt i Sverige inom området och vi ser några lite större ansatser där t ex konstnärliga och tekniska utbildningar förläggs på samma campus. Det finns också satsningar inom institutforskning som ligger i gränslandet mellan vetenskap, teknik och konst där det kunnande som byggs upp under de senaste åren skulle kunna utvecklas vidare. Till detta har på någon plats inkubator-verksamhet och nytt företagande börjat synas, men det hela befinner sig i en tidig fas och mycket mer finns att göra. Det hela stannar dock än så länge ganska ofta vid enstaka projekt och/eller lokalisering inom samma campusområde. Det behövs helt enkelt kraftfullare och mer målmedvetna satsningar om resultaten ska bli så fruktsamma som de har förutsättningar att bli.

Det finns ett antal exempel på pågående eller planerade verksamheter utanför Sverige där man tydligt kan se att satsningen är en del i ett långsiktigt strategiskt tänkande. Kombinationen av IT och kultur är

här naturliga och viktiga bidrag när det gäller framtida tillväxt. Ett sådant exempel är ARS Electronica i Linz, Österrike.

ARS Electronica startade 1979 som en festival och konferens i gränslandet mellan konst, teknik och samhälle. Utifrån festivalen har en kraftfull mötesplats i gränslandet mellan konst och teknik skapats som inrymmer både ett Museum of the Future, ett Future Lab med forskning, utveckling, utbildning och mycket mer. ARS Electronica ses idag som den ledande aktören inom området och dess utveckling har betytt mycket för såväl staden Linz som dess invånare, företagare och regionens utveckling i stort. (<http://www.aec.at/en/index.asp>)

Bland de länder som nu satsar kraftfullt på kombinationen av kultur och IT utanför Europa kan t ex nämnas Australien (<http://www.cultureandrecreation.gov.au>) och Taiwan (http://investintaiwan.nat.gov.tw/en/opp/digital_content.html). Väldigt mycket pågår även i USA och i flera asiatiska länder satsar man nu medvetet på att tillgängliggöra kultur via IT för att skapa kompetens- och af-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- ▶ ■ **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Omvärldsanalys (2 av 4)

Skriv ut ►

färsutveckling. Nedan ges några andra exempel på vad som pågår inom några av de områden som berörs i denna rapport.

EU och digital kultur

De strategiska målen i EU: s 6: e ramprogram för forskning och utveckling (FP6) visar på en kraftfull satsning på digital kultur, kulturarv och teknikutveckling och en fortsatt satsning är att förvänta inom FP7. I en förberedande EU-utredning "Consultation report" (ftp.cordis.lu/pub/ist/docs/consultation_report_2-3-1-12.pdf) framhålls betydelsen av samverkan mellan kultur- och teknikutveckling med förbättrad tillgänglighet och transparent åtkomst till hela det europeiska kulturarvet.

Europakommissionens arbete med i2010 (Informationsteknologisk strategi för år 2010) handlar bl.a. om digitala bibliotek. Initiativet om digitala bibliotek syftar till att göra Europas informationsverktyg lättare och intressantare att använda på nätet. Det bygger på Europas rika arv genom att kombinera multikulturella och flerspråkiga miljöer med tekniska framsteg och nya affärsmodeller. En utlysning, som planeras för

2006, kommer att innehålla de specifika utmaningarna för de digitala biblioteken på det här området, bland andra behovet av att stödja högkapacitetsinfrastruktur och de åtgärder som skall vidtas på europeisk nivå. (Källa: Meddelande från kommissionen till europaparlamentet m.fl., sep 2005) Vi kommer att se flera kraftfulla satsningar i Europa framgent.

Design för innovation och tillväxt

Design har på senare år alltmer uppmärksamats som en allt viktigare del av innovationsprocessen - en brobyggare mellan ekonomi, teknik och kultur. Allt oftare inkluderas designfrågor i olika tillväxtpolitiska diskussioner och designers har blivit experter och är anlitate i många olika sammanhang. Informationstekniken inrymmer och förnyar tankarna kring design, design av funktionalitet, tjänster och estetik, och kombinerar detta med förnyelse, profilering och unicitet som nycklar för företags och länders konkurrenskraft. IT är numera i sig själv att betrakta som ett designmaterial som medger större frihet vad gäller form, funktionalitet och metoder vilket ger nya möjligheter att experimentera, prototypisera, iterera och snabbt utveckla nya koncept och designlösningar.

Detta kommer att innebära att allt mer kunskap från konst och kulturområdet kommer att efterfrågas utifrån behovet av nyskapande funktionalitet, gestaltning och estetik.

Trender och framtid

En av de mest anmärkningsvärda aspekterna av internet- och mobilteknik, är den dramatiskt ökade tillgängligheten till information och kommunikation, oberoende av tid och rum. Detta påverkar människors beteenden och attityder i högre grad än vi tidigare trott och skapar därmed nya förutsättningar för kulturens roll och funktion i samhället. Tillgängligheten i kombination med de nya interaktionsmöjligheterna skapar nya behov, prioriteringar och livsstilar. Ett exempel på detta är att vi allt mer använder tekniken i vårt sociala liv och när vi planerar vår vardag. Detta synliggörs tydligt i dagens ungdomskultur. Generellt kan man säga att det är i ungdomsvärlden som mycket om framtiden kan utläsas. Där uppstår genom Internet ständigt nya subkulturer och intresseområden. Teknikens möjligheter till snabb och gränslös kommunikation utnyttjas för att hålla kontakt med personliga nätverk men också

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- ▶ ■ **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Omvärldsanalys (3 av 4)

Skriv ut ►

till att utveckla nya relationer och ansluta till nya nätkulturer. Denna utveckling går nu över generations- och kulturgränser.

Genom IT ges helt nya möjligheter att hålla samman och stärka utspridda kulturella och etniska grupper, att bevara kulturer och att levandegöra historia samtidigt som det lägger till nya inslag och utvecklar interaktionen mellan olika kulturer. Det mångkulturella samhället lever och utvecklas mycket genom IT och digitala medier och vi ser just nu en viktig och kraftfull utveckling ske inom detta område.

Vi står också mitt i en utveckling där portaler, nyhetstjänster, bloggar, webb-tv och andra nyare former av media smälter samman och integreras med de traditionella massmediernas redaktionella sammansättning. I denna konvergens uppstår presentation baserad på interaktivitet och användarstyrning vilket förändrar förhållandet mellan producent och konsument och mellan envägsinformation och flervägs kommunikation.

En effekt av IT-utbredningen är att



Den interaktiva klätterväggen DigiWall är egentligen ett datorspel som män klättrar på och lär sig av. Den är ljud, ljus, spel och fysisk aktivitet i ett. Oanvänd kan den vara en digital skulptur.
Foto: Sonic Studio, DigiWall Project, Interactive Institute

upphovsrättsreglerna i ökande grad diskuteras och ifrågasätts. Upphovsrätten, som är en relativt ung konstruktion, skyddar upphovsmännens rättigheter och ska därmed skapa relevanta förutsättningar för upphovsmannen att få ersättning för sitt arbete och sina verk. Är den relevant och är det möjligt, önskvärt och bra för upphovsmannen att fortsätta på den inslagna vägen utifrån de nya möjligheter som nu ges att distribuera och dela digital kultur är frågor som just nu diskuteras i många sammanhang. Kan man skapa positiva effekter av den problematik som nu

blivit aktuell via fildelning och annat eller kan man hitta andra möjliga sätt så att upphovsmännen får betalt för sitt arbete? Nedan följer några exempel som just nu är aktuella.

Creative Commons (<http://creativecommons.org/>), erbjuder upphovsmän att på ett kontrollerat sätt låta göra sitt material tillgängligt. Creative Commons grundades år 2001 som en reaktion mot vad som uppfattades som en svårighet att hitta och dela med sig av upphovsrättskyddat material på ett enkelt sätt. Creative

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- ▶ ■ **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Omvärldsanalys (4 av 4)

Skriv ut ▶

Commons arbetar därför för att åstadkomma en balans mellan ensamrätter och möjlighet att återanvända material. Utgångspunkten är att upphovsrätten är viktig men den får inte expanderas ytterligare utan måste bli mer flexibel. Tanken är att man måste låta viss information flöda fritt, på vissa villkor – annars stannar kreativitet och utveckling av.

Copyleft, som är en äldre licensform startades 1984 och som först applicerades på programvarudistribution, medger användaren samma rätt till ett verk som upphovsmannen. Detta betyder att den som innehar eller kan göra anspråk på copyright medger alla mottagare/användare/brukare den oåterkalleliga rätten att fritt distribuera (även sälja) och modifiera originalet under förutsättning att även dessa kopior och varianter finns fritt tillgängliga och omfattas av samma licens. I samband med digitaliseringen växer denna typ av rörelser vilket kommer att påverka framtida hantering av upphovsrätt och möjlighet för tillgängliggörandet av kulturellt innehåll och material. De upphovsrättsliga organisationerna runt om i världen söker samtidigt nya system för att motverka den

olagliga hanteringen och komma åt fildelare och kopiering. I Sverige så har t ex IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) tillsammans med MPAA (Motion Picture Association of America), den största aktören bakom Antipiratbyrån, tagit fram, "Digital File Check", ett program som raderar användarnas filer och avinstallerar deras mjukvara. Tanken är att datoranvändare ska installera programmet, som sedan avinstallerar deras fildelningsprogram och tar bort upphovsrättskyddade mediafiler.

Med tanke på den utveckling som nu sker genom ungdomars användande av digitala medier, hur IT stödjer globalisering och den mångkulturella utvecklingen samt hur mediakonvergens ger oss helt nya möjligheter med vinkling och presentation baserad på interaktivitet och användarstyrning så är det ingen tvekan om att innehåll, kulturutbud och upphovsrätt kommer att vara viktiga frågor i samhällsdebatten en tid framåt. Vi står inför stora möjligheter, men frågan är om vi kommer att se lösningen eller om vi fastnar i problemen?

IT + kultur = tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- ▶ ■ **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**



REGERINGSKANSLIET

■ Temaområden inom IT och kultur

Skriv ut ►

Arbetsgruppens uppdrag har varit att göra en inventering av hur IT kommer in i kulturrelaterade frågor inom olika politikområden, samt utforma förslag på nationella, politiska mål och peka ut prioriterade insatser på nationell nivå för framtida arbete inom IT och kultur. Arbetsgruppens uppdrag har varit att beakta IT:s roll kopplat till kultur i vid bemärkelse, allt från mötet mellan teknisk utveckling och kultur till framväxten av de ungas nätkulturer.

Arbetsgruppen för IT och kultur

har därför arbetat med ett antal olika områden och frågeställningar som har upplevts ha stor betydelse för utvecklingen av kulturområdet respektive för IT-området. Dessa områden är i vissa fall nära anknutna till andra temaområden i denna slutrapport, men belyses ur olika synvinklar. Respektive temaområde beskrivs med en kort bakgrund, en översikt av möjligheter och utmaningar, en vision och mål för respektive område, och avslutas med ett

antal förslag på insatser.

Arbetet har skett i dialogform i mindre grupper och även med hjälp av workshops, seminarier eller rundabordssamtal där vi har försökt destillera fram viktiga frågor.



Med hjälp av nytt pedagogiskt tänkande och ny teknik integreras lärande och upplevelser med varandra. Projiceringsväggen i utställningen Kina möter Kina, Östasiatiska museet.
Foto: Karl Zetterström

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
- ▶ ■ **Samverkan i teknikutveckling 16**
- **Ungas nätkulturer 20**
- **Utbildning 23**
- **Näringslivsutveckling 27**
- **IT och mångkultur 31**
- **Kulturarv 34**
- **Upphovsrätt 38**
- **Designmaterial 42**
- **Konstnärligt material 45**
- **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Samverkan inom teknikutveckling (1 av 4)

Skriv ut ►

Bakgrund

I diskussionerna kring tillväxt sätts teknikutvecklingen i det främsta ledet. De kompetenser och det innehåll som saknas i IT-utvecklingen finns i många fall att tillgå inom kulturområdet varför vi ser det som angeläget att stärka kopplingen mellan kulturproduktion och teknikutveckling. Ska utvecklingen leda till långsiktigt hållbar tillväxt med människan i centrum så måste dessa världar i högre grad mötas och integreras. Det finns därmed ett behov av nya kontaktytor mellan kulturutövare, kulturproducenter och teknikutvecklare.

Möjligheter

Det handlar om att ta ett nästa steg där kultur både blir en integrerad del i utvecklingen av IT-tjänsters innehåll och även ett viktigt självklart inslag när det gäller att inspirera och driva själva teknikutvecklingen. Samverkande teknik och kultur skall ha en ny roll i tillväxten och därmed i samhällsutvecklingen i stort.

En möjlighet för att uppnå detta är att skapa nya typer av mötesplatser som tar ett helhetsgrepp på kunskapsuppbyggnad och innovation i mötet mellan kultur och teknik. Genom att i kombination med detta

satsa på kompetensutveckling och utbildning där tekniker lär sig mer om kultur och vice versa så höjs den gemensamma grogrunden och möjlighet ges för en kraftfull utveckling. Kombinationen av kultur och teknik ger den långsiktigt hållbara utveckling som behövs i ett samhälle som nu alltmer efterfrågar kombinationen av ny teknik, innehåll och upplevelser.

Utmaningar

Teknikutvecklare och kulturarbetare befinner sig av tradition på var sin sida av en mer eller mindre konstruerad gräns – den mellan teknik och humaniora. Man kan med fog hävda att denna gräns på många sätt suddats ut. Inte minst utifrån intellektuella utgångspunkter har en upplösning ägt rum. Det är kanske främst bakomliggande system, former och regelverk som cementerar uppdelningen. Det är också traditioner som "sitter i väggarna" och olika aktörers vanetänkande som vidmakthåller den rådande ordningen – för att inte säga fördomar och då naturligtvis i båda riktningar.

Det är viktigt att hålla i minnet att det inte existerar någon "neutral" teknikutveckling - teknik i ett tomrum sprungen ur ett tomrum. Kon-

stigt nog är det en vanligt förekommande föreställning att teknik skulle vara just neutral och neutral i sin tillkomst. Tvärtom är det så att det alltid finns en rad andra aspekter med i bilden; ideologiska, ekonomiska, politiska, psykologiska och emotionella. Framför allt är teknikutvecklingen färgad av en speciell kulturs kollektiva föreställningsvärld. Alltför ofta blir tekniken lyft ur sitt sammanhang och får därmed ett egenvärde utanför sammanhang och helhet. Tekniken är och ska vara en bärare av samhällets kultur och spegla vårt sätt att tänka, lösa problem och leva tillsammans. Problemet är att vi i allt för liten utsträckning utnyttjar denna kunskap om oss själva för sektorsövergripande analyser och utvecklingsstrategier.

Med insikten om att kultur och teknik i själva verket är intimt sammanflätade är det viktigt att uppmärksamma att de behandlas olika i våra system. De behandlas inte bara olika utan de behandlas som om de inte hade med varandra att göra. Om man ser på samhällets investeringar, som i de flesta fall är kopplade till förhoppningar om tillväxt, är det lätt att se att teknik och kultur

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
- ▶ ■ **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Samverkan inom teknikutveckling (2 av 4)

Skriv ut ►

både särskiljs och prioriteras olika oftast till teknikutvecklingens fördel. Mest slående är att dessa storheter så sällan kombineras trots att så mycket både nationell och internationell forskning och erfarenhet pekar på att just kombinationen av dessa båda är en stor framgångsfaktor för att generera tillväxt. Betydelsefullt för Sveriges framtida ekonomi och tillväxt är i vilken mån vi lyckas fördjupa våra tjänster och produkter med bestående kulturella dimensioner. En tjänsts eller varus ekonomiska värde bestäms inte enbart av dess funktion utan i än högre grad av kulturella och intellektuella värden i form av t ex symboliska, emotionella, estetiska, idémässiga och kommunikativa kvalitéer.

Vad som sägs här är att kulturens närvaro är viktig i hela innovationskedjan från grundforskning till genomförande ute i samhället.

Vision

Att samverkan mellan IT-utvecklare och kulturaktörer blir en naturlig drivkraft i samhällsutvecklingen.

Mål

- Skapa mötesplatser för nya utbildningar och kompetensutvecklingsprogram för interaktion och produktion mellan kulturutövare och teknikutvecklare.
- Öka kulturutövares kunskap och insikt om IT och teknikutvecklarens kunskap och insikt om kultur.
- Ökad kulturell medverkan i de offentliga digitala rummen.
- Ökad samverkan mellan kultur och teknik vid utlysningen av nya forskningsprogram.

Förslag avseende behov av nationell kraftsamling, mötesplats och forum

Förslag att

- utvärdera förutsättningarna för att i Sverige inrätta ett kompetenscentrum i världsklass för integration av digital teknik och kultur.

En utvärdering bör göras för att analysera behovet av att stimulera det fördjupade mötet mellan kultur och teknik för att skapa en gynnsam samhällsutveckling där Sverige kan presentera såväl kulturell, konstnärlig som teknisk excellens. I denna utvärdering bör man bl a analysera det tidigare nämnda fenomenet ARS Electronica i Österrike för att se vilka likheter och skillnader som finns mellan länderna när det gäller IT

och kultur, och se om det finns delar av andras koncept som är applicerbara på Sverige.

Både en fysisk och en virtuell plats kan behöva skapas där den fysiska garanterar mötet "öga mot öga" och den virtuella håller samman nätverk oberoende av avstånd i tid och rum. Den tänkta mötesplatsen skall verka för ett kvalificerat utbyte individer, grupper och organisationer emellan genom att både förmedla och skapa kunskap och blir på så sätt en plattform för samverkan där de olika parterna bidrar till att stärka och fördjupa relationen mellan kultur och teknik.

Mötesplatsen skall också verka för en fördjupad dialog mot omvärld och medborgare samtidigt som den blir ett naturligt centrum för offentlig debatt. Den virtuella gemenskapen tjänar till att skapa och stärka nätverk bland geografiskt spridda aktörer samtidigt som den fungerar som ett internationellt offentligt rum där samtal kan föras och kunskap spridas.

Mötesplatsen skall förstås som ett center för digital teknik och kultur.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
- ▶ ■ **Samverkan i teknikutveckling 16**
- **Ungas nätkulturer 20**
- **Utbildning 23**
- **Näringslivsutveckling 27**
- **IT och mångkultur 31**
- **Kulturarv 34**
- **Upphovsrätt 38**
- **Designmaterial 42**
- **Konstnärligt material 45**
- **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Samverkan inom teknikutveckling (3 av 4)

Skriv ut ►

Målet för mötesplatsen skall vara att höja Sveriges kompetens på området och därigenom vår internationella konkurrenskraft. Mötesplatsen skall driva strategiska aktiviteter med ovanstående mål i sikte. Mötesplatsen skall erbjuda publika möten genom utställningsverksamhet och genom att anordna seminarier, föreläsningar och konferenser. Mötesplatsen skall stimulera mötet mellan aktörer i de nämnda områdena digital teknik och kultur genom att driva samverkansprojekt och för ändamålet utformade kreativa processer.

Mötesplatsen skall bidra till att höja kompetensen genom att bedriva forskning och utveckling som fokuserar på synergier mellan digital teknik och konst vidare genom utlysningar av tävlingar, produktion av publikationer samt kvalificerad kursverksamhet. Avslutningsvis skall mötesplatsens uppgift vara att stärka befintliga aktörer genom att inrätta kraftfulla nätverk som stimulerar kunskapsutbyte, bidrar till samverkan och koordinering samt sprider kunskap inom området.

Förslag avseende högre utbildning
Utvecklingen av IT sker ofta utifrån

ett rent teknologiskt perspektiv. Det finns en brist på initiativ som förmedlar kunskap om kultur bland teknologer. Det finns också en brist på kurser och program som för samman kultur- och teknikkompetenser såväl på de konstnärliga som på de tekniska högskolorna.

Förslag att

- främja samverkan och kunskapsutbyten mellan tekniska och humanistiska utbildningar.

Detta kan t.ex göras genom att utforma direktiv till de tekniska utbildningarna att inrätta kortare introduktionskurser och föreläsningar om IT-baserad konst och kultur samt att skapa fler samarbetsprojekt där studenter från konstnärliga utbildningar arbetar tillsammans med teknologer. Ett annat sätt kan vara att inrätta nya interdisciplinära utbildningsprogram på högskolenivå som för samman kulturarbetare och teknologer i gemensamma studieprogram. Eller att inrätta fler gästplatser för konstnärer på tekniska utbildningar och gästplatser för teknologer på konstnärliga högskolor.

Förslag avseende offentlig upphandling av FoU på IT området

Idag ges direktiv till forskning angående

ett rent teknologiskt perspektiv, hållbar tillväxt samt ökad kontakt mellan högskola och näringsliv. Däremot saknas det direktiv om IT-forskning i ett kulturellt perspektiv. Staten skapar förutsättningar för forskning på IT-området genom direktiv till olika myndigheter och stöd till organisationer. Oftast genom utlysningar där en speciell frågeställning beskrivs och förväntningar på resultat formuleras. Idag efterfrågas i utlysningarna sällan eller aldrig en genomlysning ur ett kulturellt perspektiv, och lika sällan vänder man sig till individer med motsvarande kompetens.

Förslag att

- främja en fördjupad samverkan, när det gäller IT och kultur inom forskning och utveckling, hos berörda myndigheter,
- stärka sakkunskap i forskningsnämnder, grupper och kommittéer som fattar beslut kring forskningsfinansiering i syfte att främja ett kulturellt perspektiv på IT-forskning,
- främja tvärvetenskaplig forskning mellan humaniora, teknologi, näringsliv och samhälle.

Denna typ av projekt finns som pilotprojekt men bör utökas för att få en verklig effekt på teknikutvecklingen.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
- ▶ ■ **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Samverkan inom teknikutveckling (4 av 4)

Skriv ut ▶

Förslag avseende samverkan mellan IT-forskning och kulturinstitutioner kring tillkomst och utveckling av IT-lösningar på kulturområdet

Arkiv, bibliotek, museer och andra kulturinstitutioner är i sin dagliga gärning i behov av väl fungerande IT-system. De IT-baserade lösningar som kulturinstitutionerna använder i sin verksamhet är ofta utformade utifrån ett begränsat deltagande av de institutioner som ska bruka dem varför nödvändiga anpassningar mot specifika behov kan ha uteblivit.

Vid flera universitet och högskolor pågår en omfattande forskning och utveckling inom IT som har beröringspunkter med olika delar av kulturområdet, och som kan göra kulturinstitutionerna mer oberoende av den kommersiella marknadens villkor för sin IT-verksamhet.

Näringslivet har sedan länge ett utvecklat samarbete med olika universitet och högskolor där forskningsresultat i högre grad skulle kunna omsättas i produktutveckling och företagsverksamhet både regionalt och nationellt. Kulturområdet som forskningsfält är av hög angelägenhetsgrad för samhället och den enskilde

medborgaren med en nästan helt oexploaterad kommersiell potential. De satsningar på teknisk forskning kopplat till kulturarvsinstitutionerna som sker idag berör i de flesta fall helt oröjda forskningsfält där Sverige har möjlighet att profilera sig.

Förslag att

- främja samverkan mellan den IT-relaterade forskningen och kulturområdets forskning och att stödja uppbyggnaden och utvecklingen av "kompetenscenter" som fungerar som nationella resurser för grundforskning och tillämpad forskning.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - ▶ ■ **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Ungas nätkulturer (1 av 3)

Skriv ut ►

"Det gäller bara att ha ögon och öron öppna, vara nyfiken och inte glömma bort att kunskap om unga är färskvara. Den har definitivt ett "bäst före datum"

(Citat: Johan Forsberg från spaning baserad på LunarStorms undersökning Spaning Åger, Duger, Suger)

Bakgrund

Ungdomars användning av IT skapar nya typer av kulturyttringar som inte bara påverkar IT-användningen och kulturutveckling utan även den framtida samhällsutvecklingen på djupet.

Idag är vi inte bara passiva mottagare av information. Interaktiva dataspel, tekniska lösningar som e-post, chatt, mobiltelefoner och andra gör att vi måste börja tala om ett interaktionssamhälle. Det är ett interaktionssamhälle som med en ny infrastruktur och nya applikationer gör det möjligt att umgås och hålla kontakt när som helst och var som helst. Det innebär att det inte längre enbart handlar om ett passivt mottagande av information. Idag är man också med och interagerar. Man påverkar, söker upp och håller kontakt med andra. Därmed underhålls sociala relationer och nya relationer kan också byggas.

– Interaktionssamhället har sin grund i att vi är sociala varelser, både för att vi vill det och för att vi är det av naturen, säger Mikael Wiberg, forskare vid institutionen för informatik vid Umeå universitet. Evolutionsteorin lärde oss att det heter "survival of the fittest", inte "survival of the strongest". Vi strävar efter att passa in. Vi ingår i sociala sammanhang. (Mikael Wiberg, redaktör av boken "The Interaction Society: Theories, Practice and Supportive Technologies")

Idag lever många ungdomar stora delar av sin fritid i digitala relationer på nätet. Vi vuxna köper och säljer hem, husgeråd och bilar på nätet. Bankärenden på nätet är en självklarhet för de flesta. Allt som kan göras digitalt blir digitalt, och allt som blir digitalt blir förmodligen snart även mobilt. Allt som är digitalt kan spridas från kompis till kompis, och därför sker distribution av digitalt innehåll och digitala tjänster så oerhört mycket snabbare än vi någonsin tidigare vågat räkna med. Vad innebär då detta? Jo, att de strukturer vi idag tar för givna kan vara uttraderade imorgon och att nya strukturer likt en lavin skapat helt nya landskap.

Möjligheter

Ungas respektlösa användande av datorer och datorprogram kan ses som en stor framtida möjlighet; aldrig förr har så mycket kreativitet sjudit i varje vrå och hem; aldrig förr har så många lärt sig uttrycka sig och kommunicera med hjälp av kreativa uttryck skapade i dator- och interaktiva miljöer. Rätt utnyttjat kan vi i förlängningen även se stora exportmöjligheter i kölvattnet av bredbandsutbyggnad, hem-pc reformen och ItiS/IT i skolan; idé- och tjänsteutveckling kan rätt tillvarataget komma att ersätta eller kanske till att börja med komplettera de traditionella industrinäringarna som varit vårt lands signum.

Ungdomskulturerna är en viktig del för framtidens samhälle och kulturliv. Det är viktigt att inse att vare sig "unga" eller "nätkultur" är något som existerar utanför det vi normalt väljer att kalla samhället. Det interaktiva samhälle ungdomar lever i är i högsta grad en integrerad del av samhället, och inte på något sätt mer annorlunda än TV, tidningar, radio, ungdomsgårdar och de museer vuxna ser som självklara delar av samhället. Det är viktigt att ha

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - ▶ ■ **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Ungas nätkulturer (2 av 3)

detta som utgångspunkt för resonemanget, annars är det lätt att välja fel lösningar. Ytterligare en aspekt är hur gränssnittet mellan IT och kultur kan bidra till yttrandefrihet och demokrati; hur kan de möten som sker på nätet inom detta område bidra till ett fördomsfritt och respektfullt samhälle?

Utmaningar

Det finns parallella världar för vuxna och unga, där vuxenvärlden inte förstår dagens ungdomskultur och de unga inte förstår vuxenvärlden. Detta problem har funnits i alla tider, men har accentuerats pga den snabba tekniska utvecklingen och den snabbhet som nyheter och information nu kommuniceras över hela världen.

För mycket fokus har lagts på tekniska och praktiska aspekter i t ex skolan och alldeles för lite på förändrade villkor för kommunikation och lärande. Skolan måste utveckla det pedagogiska arbetet när det gäller användningen av IT. En möjlighet är att arbeta för att flytta fokus från den tekniska sidan av IT till den innehållsliga, för att hitta vuxenroller i interaktionssamhället.

Det finns ett behov av ökad samordning av de offentliga insatserna för byggandet av det nya interaktionssamhället och de positiva sidorna med IT. I denna samordning ligger att hantera etiska, sociala och rättsliga frågor genom att aktivt följa utvecklingen av risker och hot och sakligt informera om detta. Precis som i de övriga delarna av samhället går det inte att se dessa frågor som separata, de måste behandlas ur ett holistiskt samhällsperspektiv.

Decentraliseringen av distributionen och det användarskapade innehållets del av det totala konsumerade innehållet ökar för var dag. Alla produkter och tjänster som kan digitaliseras kommer förmodligen att distribueras och konsumeras via nätet. Först ut var musikindustrin, sedan filmindustrin, nu telekomindustrin och snart hela medieindustrin. Som en följd av detta kommer upphovsrättsproblemen att eskalera, och grunderna varpå upphovsrätt m.m. vilar kommer att i grunden ifrågasättas och eventuellt omvärderas. För kanske första gången i nedteknad västerländsk historia finns en arena där även marginaliserade grupper kan uttrycka sig. Många forskare tycker sig se demokratiska vinster som en följd av detta. Grupper



identitetsmarkörer så som musik och språk har fått avgörande spridning, ibland i strid mot gällande upphovsrätt.

De samhälleliga möjligheterna är enorma och begränsas först och främst av brist på kunskap och vidsynthet. Det sitter unga hemma och skapar innehåll till nätet som de sedan säljer till summor motsvarande föräldrarnas årslöner. Över hela världen sitter miljontals unga i hemmen och lär sig hantera relationer, konflikter, idka påverkan och praktisera demokrati. Det sitter en hel generation art directors och copywriters

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - ▶ ■ **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Ungas nätkulturer (3 av 3)

Skriv ut ►

som lär sig marknadsföra sig själva och sina egna budskap. Det som är begränsande idag är ofta de traditionella strukturer vi försöker införliva dessa nya skeenden i, och den bristande kunskapen i äldre generationer och hos beslutsfattare.

Många gånger applåderas tekniska landvinningar ur ett industriellt perspektiv, men när utvecklingen sedan leder till produkter och tjänster som konsumeras av allmänheten, företrädesvis den unga delen av befolkningen, blir resultatet många gånger förvåning och t o m förfäran, vilket leder till ytterligare klyftor och kunskapsglapp generationer emellan. Detta bör med kraft motverkas.

Vision

Ett interaktivt samhälle i utveckling där de ungas kunskap och kompetens tas tillvara.

Mål

- Ökad kunskap hos beslutsfattare, lärare och andra vuxna om ungdomskulturer och dess koppling till IT.
- Ökat utnyttjande av den skaparkraft som finns hos landets ungdomar.

- Ökad medvetenhet hos unga om demokratiska processer, yttrandefrihet, etik och moral.
- Ökad kunskap om och samordning av samhällets insatser inom nätkulturområdet.
- Ökad kunskapsöverföring mellan generationerna.

Förslag att

- utveckla de ungas delaktighet i samhällsutvecklingen samt att stärka dialogen mellan det offentliga och de unga genom nyskapande former för interaktion och inrättande av mötesplatser som ligger i linje med ungdomskulturens arenor,
- genomföra en nationell informationskampanj för att lyfta fram goda exempel på hur ungas IT-användning och nätkulturer kan bidra till en förnyelse av samhället och stärka bilden av Sverige som föregångsland inom IT,
- skapa förutsättningar för att unga skall kunna hjälpa äldre med praktiska IT-kunskaper för att minska den digitala klyftan,
- minska IT-glappet generationer emellan genom att initiera ett nationellt projekt där elever lär vuxenvärlden om datorer och datoranvändningens möjligheter, och lärare och skolledare lär de unga

- etik, moral, källkritik,
- främja skolans arbete med att stötta ungas användning av IT i lärandet,
- främja skolans arbete med att integrera IT som ett kreativt hjälpmedel i all utbildning,
- undersöka olika möjligheter att erbjuda landets alla elever fri tillgång till programvaror för kreativt skapande i skolan och på offentliga inrättningar såsom ex bibliotek och museer,
- initiera en tvärvetenskaplig forskningsöversikt kring ungdomskulturer och IT i syfte att skapa ökad kunskap inom området,
- att ta fram en nationell plan för hur Sverige kan stimulera till fortsatt svensk forskning kopplat till behoven inom svensk dataspelsutveckling, och hur samarbetet kan utvecklas mellan forskning och näringsliv.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - ▶ ■ **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Utbildning (1 av 4)

Skriv ut ►

Bakgrund

I arbetsbeskrivningen för IT och kulturgruppen står det att gruppen särskilt ska behandla kopplingarna mellan IT, kultur och utbildning. Det handlar bl.a. om att se över och komma med förslag på hur kultur genom IT kan generera positiv utveckling inom utbildnings- och lärandeområdet.

Kulturområdet som verksamhetsområde utgör en omfattande grund för samhällets kreativitet och lärande i vid bemärkelse. I århundraden har musik, scenkonst, bildkonst och litteratur och andra kulturella yttringar öppnat sinnen och stimulerat människor i vardag och vid fest. Inom det som samhället betraktar som politikområdet kultur, ryms även arkiv, bibliotek och museer. Institutioner som av tradition har en framträdande position i samhällets lärande. Kulturområdet måste därmed betraktas som ett av de strategiska verksamhetsfälten i formandet av nya villkor och förutsättningar för lärande och kunskap. I denna utveckling är IT och det framväxande interaktionssamhället två nyckelfaktorer.

Utbildningssektorn berör alla medborgare i samhället och omfattar förskola, skola, högre utbildning,

vuxenutbildning, folkbildning och livslångt lärande. Individens kunskapsutveckling sker i det formella lärandet genom förskola och skola och högre utbildning. I det livslånga lärandet utvecklas kunskapen vidare och relateras till individens intresse, yrkeskrav eller personliga behov av annat slag. Den samlade kulturproduktionen utgör en bärande del av innehållet i individens och samhällets lärande. Kulturens arbetssätt och kunskapssyn har allmänpedagogiska implikationer och är också en faktor som påverkar utveckling av nya utbildningar. IT förändrar förutsättningarna för lärandet i samhället vilket kontinuerligt också genererar nya utvecklingsmöjligheter i mötet mellan kultur och utbildning.

Inom skolvärlden har kulturfrågorna av hävd stor betydelse. Att lära sig läsa, skriva och räkna är själva grunden i skolarbetet. Det är även viktigt att läsa litteratur och att känna till de centrala delarna av den egna kulturen. De estetiska ämnena är viktiga kulturbärare i skolan. Sång, teckning och slöjd blev tidigt obligatoriska ämnen med ett kunskapsinnehåll som var tydligt kopplat till funktioner i samhället. Skolan ses som en kulturplats där eleverna ska få möta t ex teater, film, drama

och dans. Kulturverksamheter och möte med konstarna betraktas som en viktig del i barnens lärande och vuxenblivande. Samtidigt fördjupas kunskapen genom FoU-insatser och genom att ämnesövergripande områden belyses. Några exempel är estetiska lärprocesser, konstarter i lärandet, kreativitet, teorin om multipla intelligenser som också påverkat utvecklingen inom högskola och livslångt lärande.

Möjligheter

Mötet mellan IT, kultur och utbildning genererar många utvecklingsmöjligheter som kan ge människor ökad tillgång och förmåga att använda kultur i sitt eget lärande, själva bli kulturproducerande och kommunicerande, finna nya yrkes- och företagsidéer, utveckla nya produkter och tjänster genom nya konstnärliga uttryck och därmed nå nya målgrupper. Skolans arbete med kultur kan utvecklas genom ett förbättrat samarbete mellan kulturutövare och pedagoger.

Kulturområdet och dess aktörer kan bidra med både ett attraktivt innehåll och ett stort kunnande i den framtida utvecklingen. Den samlade

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - ▶ ■ **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Utbildning (2 av 4)

Skriv ut ►

kulturproduktionen håller så sakta på att digitaliseras och göras allt mer tillgänglig och sökbar för användare. Detta skapar i sin tur förutsättningar och förväntningar då material från bibliotek, museer och arkiv blir ett allt mer efterfrågat innehåll för skola, högre utbildning och i det livslånga lärandet.

Den ökande användningen av IT för kulturproduktion och distribution av kulturella objekt innebär att en större del av dagens kulturtryck blir tillgänglig digitalt och därmed tillgänglig för nya grupper. Det innebär också att en ökande del av den kulturella produktionen både föds digitalt och presenteras i digitala miljöer och i kulturformer och sammanhang som är helt nya. Genom olika kombinationer av innehåll, form och funktion kan kultursektorn ge impulser till och medverka i den fortsatta utvecklingen av IT- och upplevelse-baserat lärande.

De estetiska ämnena i skolan ska enligt styrdokumentet tillämpa skapande arbetssätt och kreativa läroprocesser där kunskap utvecklas från idé till produkt. Dessa ämnen kan vidareutvecklas och i framtiden



Nya medier inbegriper nästan alltid de gamla, snarare än att helt ersätta dem. Såväl i skolan som på fritiden blandar unga friskt gamla och nya tekniker. Foto: Ana Durán, Kulturnät Sverige

spela en fördjupad roll i skolan om de med hjälp av IT sätts in i ett gränsöverskridande sammanhang och får möjlighet att interagera med samhällets kulturproduktion och intresserade aktörer. IT-stödet i skolan kan bidra till att både det mångkulturella och mångdisciplinära arbetet kan vidareutvecklas där kultur och skapande kan spela en starkare roll.

En viktig fråga är hur man ska kunna ta tillvara den utvecklingskraft inom kulturellerade områden (bild, musik, teater, poesi m.m.) som uppstår i digitala medier i form av de ungas interaktion inom communities och

virtuella nätverk. Den IT-kultur som är en självklar del av ungdomars vardag bör på ett bättre sätt återspeglas och integreras i lärandet.

Kulturproducenter och kulturorganisationer kan komma att spela en annan roll än tidigare som kan bidra såväl till den egna utvecklingen som till nya former av samarbeten i ett lärandeperspektiv för skola och andra organisationer och därmed bidra till långsiktigt positiv samhällsutveckling.

Genom att öka samverkan mellan

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - ▶ ■ **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Utbildning (3 av 4)

Skriv ut ►

kultur och utbildningssektorerna på nationell, regional och lokal nivå kan det uppstå synergier och möjligheter till effektivisering. I detta arbete utgör IT ett viktigt verktyg. Nya roller och yrken kan skapas då nya behov och samhällsstrukturer uppstår. Genom IT kan även möjligheter skapas för nya målgrupper att identifiera befintlig verksamhet.

Utmaningar

Mötet mellan utbildning och kultur har hittills varit starkt styrda av de ekonomiska förutsättningarna, vilket är en av orsakerna till att satsningar som gjorts ofta blivit kortsiktiga och projektbetonade, och endast i undantagsfall lett till ett etablerat samarbete mellan dessa områden.

Utvecklingen av kultursektorns pedagogiska kompetens och beredskap att möta efterfrågan från skola och utbildning behöver förstärkas. Samtidigt måste skola och utbildning se vinsterna i att kultur och kulturarvet görs tillgängliga. Inte minst gäller detta kunskap om IT och dess möjligheter att skapa en brygga mellan kultur och utbildning.

För att bevara kulturens roll i läran-

det krävs att utbildningssektorn har kunskap och kompetens i att använda dagens kulturverktyg och de nya gränssnitt och digitala miljöer som nu skapas. Det innebär att IT-baserade verktyg för kulturuttryck och konstnärligt skapande integreras i lärande precis som har skett med tidigare verktyg.

IT och kulturområdet ger många nya möjligheter till ett lärande baserat på individens möjligheter att välja och bearbeta digital information som en grund för eget lärande. Detta kräver samtidigt en ökad förmåga att kritiskt granska källor och uppgifter och att ha kännedom om upphovsrätt och etiska frågeställningar. Skola, vuxenutbildning och högre utbildning måste i högre grad lägga grunden för det livslånga lärandet genom att själva bygga sin verksamhet utifrån dessa grundstenar och gå ifrån ett lärande baserat på ett urval av kunskaper till ett lärande byggt på kunskap om urvalet.

En mer samordnad syn mellan kulturområdena rymmer också många möjligheter till läromedelsutveckling. Det informella lärandet i samhället gynnas av att kulturområdets aktiviteter i stort stärks. Lärandet och undervisningen gynnas av nya lärome-

del skapas. Nya läromedel baserade på kulturverksamheternas ordinarie verksamhet i all sin bredd är en stor och dåligt utnyttjad resurs i det formella lärandet.

Vision

Ett samhälle där kulturen genom IT stödjer, utvecklar och därmed höjer kvaliteten i lärande och utbildning.

Mål

- Ökad samsyn mellan myndigheter och organisationer inom IT, kultur- och utbildningsområdena.
- Ökad kompetens hos lärare och lärarutbildare om hur IT kan användas för nyttjande av kulturområdets resurser.
- Öka skolans tillgång till digitalt material från kulturområdet.
- Ökad fri tillgång till programvaror för kreativt skapande i skola och på offentliga inrättningar som t ex bibliotek och museer.
- Ökad internationalisering och kulturutbyte i skolan med stöd av IT.
- Öka skolans roll och deltagande i det interaktiva samhället.
- Ökad användning av IT som pedagogiskt och konstnärligt verktyg i skolan.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - ▶ ■ **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Utbildning (4 av 4)

Skriv ut ►

- Ökad andel av humaniora i teknikutbildningar och teknik i humanistiska utbildningar.

Förslag att

- vidareutveckla samverkan på statlig nivå mellan Myndigheten för Skolutveckling, Nationellt centrum för flexibelt lärande, Statens kulturråd, företrädare för kulturinstitutioner och lärarutbildning och att skapa en dialog kring en gemensam strategi och handlingsplan kring utveckling av IT och kultur i utbildning,
- stärka Myndigheten för Skolutvecklings arbete med att i samverkan med olika kulturnätverk, utveckla kanalerna för tillgång till svenskt kulturutbud på Internet för skolan och utveckla kultursektorns närvaro på det svenska skoldatanätet,
- utveckla det nationella arbetet med att inventera tillgången på IT-baserade läromedel med inriktning på kultur och stimulera användande och nyproduktion,
- utreda konsekvenserna för lärandet med utgångspunkt från den utvecklingskraft som finns i ungas nätkulturer och deras användning av digitala medier som communities och virtuella nätverk,
- utreda IT:s roll i skolans internationalisering samt IT:s roll för kultursamverkan och kulturutbyte i Europa och världen,
- undersöka förutsättningarna att initiera och genomföra särskilda satsningar för att utveckla användandet av IT som kreativt och konstnärligt verktyg i förskola och skola,
- stimulera lärarutbildningarna att se över och utveckla formerna för kopplingen mellan IT och kultur så att alla lärarstudenter får grundläggande kunskaper inom området,
- att genomföra en fortbildningsinsats gentemot lärare med utgångspunkt från IT, kultur och skapande,
- skapa en arbetsgrupp som gemensamt med folkhögskolor och studieförbunden ser över hur man kan utveckla ytterligare verksamhet i gränslandet mellan IT och kultur i folkbildningssyfte,
- främja utbildningsväsendets insatser för att stimulera det ämnesövergripande arbetet utifrån ett kulturperspektiv,
- stimulera förutsättningar för att öka andelen kultur i teknikutbildningar och IT i kulturutbildningar på högre utbildning,
- undersöka möjligheten till en förstärkning av insatserna för att ge arbetslösa kulturutövare pedagogisk och teknisk kompetens för att kunna bli verksamma inom utbildning.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - ▶ **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Näringslivsutveckling (1 av 4)

Skriv ut ►

Bakgrund

Vi ser idag en utveckling där kulturområdet får en allt viktigare roll i näringslivsutvecklingen. Kulturområdet har både relevant innehåll och kunskap för denna utveckling, men det finns från kultursidan ofta en avvakande och försiktig hållning till samverkan med näringslivet. Genom att spela en aktivare roll gentemot näringslivet skulle kulturproducenterna skapa nya förutsättningar för affärs- och näringslivsutveckling i ett bredare perspektiv och därmed på sikt bidra till nya intäkter till kulturverksamheten. Det finns goda möjligheter att skapa "win/win" förhållanden och vi ser en ömsesidigt intressant utveckling där närmare samverkan är en självklarhet och ett måste. Näringslivsutveckling och teknikutveckling är också ett sätt för små kulturproducenter och små orter i t ex glesbygd att utvecklas och överleva.

Möjligheter

Kultur är en självklar del av samhällsutvecklingen och dagens mångfacetterade kultursektor har en potential att bli en viktig del i framtida näringslivsutveckling. Kunskap om kultur och samhällsutveckling är nödvändig för de företag i IT-sektorn som med framgång vill utveckla nya produkter och tjänster för publik an-

vändning. Infrastrukturutvecklingen går idag mot en allt större fokusering på just tjänsteutveckling vilket innebär att alla typer av verksamheter med ett intresseväckande och attraktivt innehåll blir viktigare. Exempel på sådant innehåll kan vara material från arkiv, museer och bibliotek som genom digitaliseringen görs tillgängligt för allmänheten. Detta material erbjuder rika möjligheter att utveckla nya IT-baserade tjänster och produkter.

Det ligger också nya möjligheter till näringslivsutveckling inom det gränsöverskridande kunskapsområde som växer fram i fram i mötet mellan IT och kulturområdet. Att sammanfoga områden som konst och teknik är en utmaning som kan resultera i nya möjligheter till utveckling av tjänster, produkter och företag. Det är viktigt att skapa en ökad förståelse för detta och visa på nyttan och möjligheterna med dessa nya fokusområden. För att lyckas med näringslivsutveckling inom området IT och kultur måste dialogen mellan finansiärer, kulturproducenter och näringsliv ha samverkan som ett uttalat mål för att säkerställa balans mellan långsiktighet, konstnärlighet, företagande och affärer. För att stödja detta behövs fler mötesplat-

ser där olika discipliner kan mötas med fokus på samarbete och där alla parter är likvärdiga. Det vill säga relationerna mellan parterna måste bygga på partnerskap och ömsesidiga initiativ istället för sponsring.

Stora utvecklingsmöjligheter ligger i att på ett bättre sätt ta till vara den kunskap som genereras inom forskning och kulturproduktion. Universitet och högskolor, kulturområdet och näringslivet bör därför utveckla dialogen med varandra så att utrymme skapas för att fånga upp goda idéer och intressanta resultat. En aspekt är att kulturproducenter blir bättre på att presentera och kommunicera sina resultat och idéer och att man är villig att diskutera hur dessa kan omsättas i affärer. Utifrån detta måste man på ett mer affärsmässigt sätt skapa avtal för att säkra framtida intäkter för de värden man producerar. Sverige skulle i likhet med flera andra länder kunna stimulera en dialog mellan universitet och näringsliv genom att möjliggöra för forskare att arbeta i näringslivet i utbyte mot att arbetsgivaravgiften sänks för företagen. Liknande metoder skulle också kunna användas gentemot kulturområdet.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - ▶ **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Näringslivsutveckling (2 av 4)

Skriv ut ►

Informationstekniken ger möjligheter till utveckling av ett nytt kulturföretagande. För att stödja detta behöver det skapas möjligheter för affärs- och produktutveckling, möjlighet att nå nya marknader, möjlighet att genom nya metoder för marknadsföring nå kunderna på ett mer effektivt sätt, möjligheter att knyta sig samman med andra företag för utveckling av nya produkter eller nya marknader och möjlighet att använda nya arbetsmetoder och processer. Från ett kundperspektiv kan IT berika kulturupplevelsen och tillföra nya värden, skapa efterfrågan på nya produkter och tjänster, ändra konsumtionsmönster och tillgängliggöra det samlade kulturområdet för helt nya målgrupper och kundkategorier.

Utmaningar

Samverkan mellan kultur- och teknikutveckling är viktig för Sveriges framtida utveckling och tillväxt. Det är därför väsentligt att ha en god uppfattning om vilka förutsättningar och hinder som finns för näringslivsutveckling med fokus på IT och kultur i samverkan så att dessa kan åtgärdas. Det är nödvändigt att skapa balans mellan kulturutveckling och



kulturbearvande så att det fria utövan- det av olika kulturformer tryggas och kan ske parallellt med en vinst- driven kulturutveckling som kan skapa nödvändiga nya intäkter för kulturlivet och dess fria utövare. Det är avgörande ur både ett kommersi- ellt och ett icke-kommersiellt per- spektiv att behålla både kvalitet och autenticitet och att behandla upp- hovsrätt och liknande på ett relevant och tidsenligt sätt.

Man kan identifiera ett antal kon- kreta hinder för näringslivsutveckling inom området IT och kultur. Företag inom kulturområdet är oftast småfö-

retag med svårigheter att arbeta med innehållsbaserad kulturverk- samhet och samtidigt driva företag. Idag saknas det affärsstöd och kom- petensutvecklingsinsatser för företa- gen inom kulturområdet att hantera denna typ av problem. Små och medelstora näringsidkare inom kul- turområdet (SME) har ofta problem att ta till sig och använda ny teknik samt att påverka utvecklingen av densamma. Dessa hinder är främst, ekonomiska hinder (många små fö- retag med begränsade resurser), organisatoriska hinder (en heterogen

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - ▶ **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Näringslivsutveckling (3 av 4)

Skriv ut ►

näring med traditionellt sett stora svårigheter att samarbeta på ett effektivt sätt gentemot marknaden), samt kunskapsmässiga hinder (många små företag med begränsade resurser i form av både tid, personal och pengar). Dessutom är infrastrukturen ett tämligen stort hinder både avseende tillgång till snabb uppkoppling till fasta nät och tillgång till stabila och snabba mobila nät.

Även finansieringsformer och brist på långsiktighet innebär ofta problem för företag inom kulturområdet. Generellt kan man konstatera att det är svårt för både företag och institutioner inom kulturområdet att hitta finansiering för utveckling av IT i verksamheten. De projekt som för närvarande bedrivs är oftast relativt kortsiktiga och projektformen innebär i praktiken att verksamheten upphör vid projektets avslutande. Detta innebär problem då kortsiktiga projekt ofta innebär att det blir mindre strategiska val av insatser.

Näringslivsutveckling kräver goda förutsättningar och starka drivkrafter. Det behövs ett ökat antal entreprenörer och visionärer inom kultur

och IT-området som kan driva utvecklingen framåt och vara en motvikt till etablerade och traditionella företag och institutioner. Dessa personer behöver identifieras, stödjas och stimuleras. Ett sätt att stödja framtida näringslivsutveckling inom området IT och kultur är att ge dess aktörer ökade kunskaper om företagande och IT bl a genom att införa mer avancerade kurser i företagande och IT i utbildningar inom kulturområdet.

Det finns exempel på verksamheter som skulle kunna utvecklas vidare. Ett sådant exempel är Drivhuset (www.malmo.drivhuset.se), som vill skapa fler entreprenörer genom att få till stånd en kultur- och attitydförändring bland studenterna. Genom bland annat praktisk vägledning, utbildning och kontakter inom Drivhusets nätverk hjälper verksamheten studerande att gå vidare i processen från idéförverkligande till företagssamhet. Ett annat exempel är KY-utbildningen Hyper Island (www.hyperisland.se), som strävar efter att förse upplevelseindustrin och den nya medieindustrin med personal och kompetens genom att ge de studerande kunskaper ifrån såväl näringslivet, medieindustrin som kultursektorn. Ytterligare en idé är

att se över möjligheterna att skapa speciella inkubatorer för kulturområdet och undersöka vilken roll de skulle kunna ha i utvecklingen av kultur och IT. Detta är dock bara en början och det behövs utan tvekan ett antal nya initiativ inom området.

Vision

Sverige ska bli en ledande innovativ och kreativ nation i skärningspunkten mellan kultur, IT och näringslivsutveckling.

Mål

- Ökad samverkan mellan kultur och IT i syfte att accelerera och driva framtida näringslivsutveckling.
- Ökad kunskap om marknadsutvecklingen för tjänster och produkter inom digital kultur.
- Profilerade Sverige som ett land som ligger långt fram när det gäller produkt- och tjänsteutveckling inom gränssnittet it/teknik/människa.
- Flera nya företag ska startas inom området IT och kultur.
- Öka antalet partners inom IT och kultur, offentlig och privat verksamhet och transformera passiv sponsring till aktivt partnerskap.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - ▶ ■ **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Näringslivsutveckling (4 av 4)

Skriv ut ►

Förslag att

- Inventera goda förebilder och exempel som finns inom området IT och kultur med fokus på näringslivsutveckling för att få en bättre bild över hur en fokusering på IT och kultur har utvecklat området och hur det har bidragit till utveckling av näringslivet,
- bilda ett affärsforum och/eller branschråd för IT och kulturområdet,
- tillsätta en nationell arbetsgrupp med uppgift att analysera framtida marknadsbehov, affärsmodeller, affärs- och finansieringsmöjligheter utifrån IT och kultur,
- utveckla nya modeller för samverkan mellan småföretag och kulturinstitutioner,
- öka de exportfrämjande insatserna för att profilera Sveriges spetskompetens inom produkt- och tjänsteutveckling inom gränssnittet it/teknik/människa och utvecklingen av interaktionssamhället,
- utveckla stöd för kompetensutveckling inom IT för små och medelstora företag inom kulturområdet,
- stimulera utvalda finansiärer att satsa på området IT och kultur för tillväxt, näringslivsutveckling och utvecklingen av ett innovativt Sverige,
- ge fler små företag med verksamhet inom kultursektorn ekonomiska möjligheter att använda ny teknik för att utveckla sin verksamhet,
- undersöka förutsättningarna att utarbeta ett nationellt stöd för långsiktig affärsutveckling i samverkan mellan kultur och näringsliv utifrån ett IT-perspektiv,
- utveckla området IT och kultur ur innovationssynpunkt genom att VINNOVA (Verket för innovationssystem) gör en utlysning "call" där IT- och kulturföretag stimuleras att samarbeta och inkomma med förslag till innovativ kunskapsutveckling,
- stimulera till kunskapsutbyte mellan akademi och näringsliv genom att kompetenser från universitet, högskolor och institut lånas ut till företag,
- uppmuntra Innovationsbron att stimulera entreprenörer att bedriva innovativ affärsutveckling inom IT och kultur,
- se över dagens utbildningar inom humaniora i förhållande till IT, entreprenörskap och företagande samt utreda behov av nya utbildningar.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - ▶ **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ IT och mångkultur (1 av 3)

Skriv ut ►

Bakgrund

Vi lever i en alltmer globaliserad värld med stora kulturella, sociala och teknologiska skillnader. Individer och organisationer får via Internet och mobiltelefoni kontinuerligt nya insikter om hur världen är sammankopplad med vardagliga sociala och kulturella fenomen, i stort sett samtidigt som de inträffar. Platser, människor och nationer dras in i skeenden som paradoxalt nog samtidigt både skapar frigörelse och motreaktioner. Tydligast synliggörs detta genom användningen av kommunikationsteknologi, nya intressestyrda grupperingar (communities), och migration. Internet har blivit den mötesplats som ger oss möjlighet att skapa nya former av nätverk och communities för människor med olika bakgrund och intressen.

Regeringen har utlyst 2006 till ett Mångkulturår, med syftet att långsiktigt bättre spegla och införliva den etniska och kulturella mångfald som finns i dagens Sverige. Kulturutövande och kulturutbud ska fr.o.m. 2006 upplevas som jämställt och lika tillgängligt för alla där den etniska och kulturella mångfalden inom det offentligt finansierade kulturutbudet ska öka. Detta innebär att:

- kulturutbudet from 2006 i större utsträckning än i dag ska aktuali-

sera andra kulturuttryck än det traditionellt svenska eller västerländska,

- andelen konstnärliga upphovsmän, utövare och kulturadministratörer med utomsvensk eller minoritetsbakgrund ska utgöra en större andel av de yrkesmässigt verksamma inom det offentligt finansierade kulturlivet,
- kulturutbudet fr.o.m. 2006 ska nå en bredare publik än i dag, inkluderande en ökad andel av befolkningen med utländsk bakgrund,
- internationella samarbeten och ett aktivt utbyte av kultur över gränserna bör öka.

Den IT-politiska strategigruppen arrangerade under mars 2005 ett rundabordssamtal kring IT och mångkultur för att belysa olika möjligheter och problem som finns inom området. Samtalets utgångspunkt var frågan kring hur IT-utvecklingen påverkar kulturutövare och kulturutbud utifrån ett mångkulturellt perspektiv.

Möjligheter

Utgångspunkten är att det mångkulturella samhället är ett rikt samhälle, och att varje individ i det mångkulturella samhället har rätt att odla sin identitet och kulturbakgrund. Internet och informationsteknik ger helt

nya möjligheter att hålla samman och stärka utspridda kulturella och etniska grupper, att bevara kulturer och att levandegöra historia samtidigt som det lägger till nya inslag och utvecklar interaktionen mellan olika kulturer. IT kan också stödja integrationsprocesser och ge ökad delaktighet i samhället.

Internet är en levande dynamisk och evolutionär mångkulturell virtuell miljö, med ett ökande antal tvärkulturella communities kring olika teman som växer upp, utvecklas, avknoppas och dör. Inom internetsfären pågår ständigt självutvecklande mångkulturell integration utan styrning från myndigheter eller politiska organ. Detta kan ställas emot samhällets politiska ambitioner till integration och offentligt finansierat kulturutbud.

Ett intressant exempel är gruppen av assyrier/syrianer, ett folk utan land och utspridda över hela världen, med större grupperingar i t ex Irak, Syrien, Turkiet och Sverige. Assyrier/syrianer har i Sverige haft stöd av assyriska/syrianska föreningar som initialt var ett stöd för nyanlända att förstå myndigheters organisa-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - ▶ **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ IT och mångkultur (2 av 3)

Skriv ut ►

tion och hur man kontaktar dem. Numera är föreningarna, och riks- och ungdomsförbunden, fokuserade på utbildning och nätverksskapande där Internet är ett forum för att mötas, att hitta sin historia, sin identitet och att stärka sitt "jag". Denna form av ett virtuellt eget land har skapat en ökad känsla av stolthet och självkänsla inom gruppen.

Assyriska/syrianska webbplatser är virtuella kulturhus med radio, tidningar, nyheter, sport, musik, kultur, litteratur mm. Ett exempel på dessa är ungdomsförbundets hem på nätet, www.auf.nu. Där kan assyriska/syrianska ungdomar mötas på hemmaplan för att både stärka sin identitet och utifrån egna perspektiv integreras i majoritetssamhället. Fotbollslaget Assyriiskas väg till Allsvenskan har inneburit ett intresse världen över från assyrier/syrianer. Texter och reportage i både bild och ljud har spridits globalt för att nå assyrier/syrianer väldigt långt ifrån Södertälje, som är lagets geografiska hemvist. På det här sättet har både Södertälje och Sverige en särskild plats i många assyriers/syrianers hjärtan oavsett var de befinner sig på klotet. Genom Internet och e-post så har även modersmålet fått ett

uppsving. Globaliseringen har hjälpt assyrier/syrianer att samlas och utvecklas samtidigt som det släpper in många nya influenser och betraktelsesätt från olika miljöer och kulturer. För det assyriska/syrianska folket har således Internet inneburit en tvåvägskommunikation både med varandra och med omvärlden.

IT och Internet för också samman kulturer från olika delar av världen både inom såväl som utom Sveriges gränser. Med hjälp av digital teknik kan vi nu på ett helt nytt sätt göra olika kulturer synliga, påtagliga och hanterbara i blandade reella och virtuella miljöer där användaren kan uppleva och interagera med miljön. Informationsteknik och Internet ger nya förutsättningar till mångkulturella möten, dialog och helt andra förutsättningar för att lyckas bättre med kulturell och social integration.

Internet kan ses som en stor samlings mångkulturella digitala arenor som delvis är lättare att hantera och observera än den vanliga fysiska världen. Dessa arenor kan betraktas som nya projekt där individer är mer villiga än i det dagliga livet att gå in i nya roller och experimentera och vinna nya erfarenheter. En i grunden ny och informell möjlighet som kan

kanalisera deltagande och engagemang i samhällsbyggandet.

Området mångkultur och IT har naturliga anknytningar till och överlappningar med IT och kulturarv och ungdomars nätkulturer. En medveten förstärkning av möjligheterna till samverkan mellan dessa områden kan ge väsentliga synergier. Speciellt på kulturarvssidan, med implikationer och följder för mångkultur och integration, görs för närvarande stora satsningar inom EU.

Ett nytt område kallat Cultural Dynamics kommer upp vid nästa utlysning av EU-medel. Det nyttillkomna ämnet beskriver EU-kommissionen på följande sätt:

Cultural Dynamics: from transmission and change to innovation. "Objective is to develop better scientific tools and methods to understand culture transmission, change and innovation. Issues addressed may include: cultural invasion, interpenetration, cultural control, extreme divergence, influence of the media and Internet. "

EU kommer framöver att satsa på kulturarv, mångkultur och integra-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - ▶ **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ IT och mångkultur (3 av 3)

Skriv ut ►

tion i kombination med IT och i det arbetet har Sverige har möjlighet att vara en av de ledande aktörerna.

Utmaningar

På samma sätt som Internet är en öppen mångkulturell mötesplats så är det också en plats för slutna sällskap. Samtidigt som det skapas ingångar i olika subgruppers verksamhet som därmed blir mer öppna för insyn, påverkan och socialt accepterande, så skapas nya communities som bygger på segregering och urval av medlemmar utifrån icke-demokratiska principer och brist på öppenhet. Många av dessa communities utgår från en kultursyn som motverkar integration och mångkulturell utveckling. Ingen ska behöva ge avkall på egen kultur och identitet för att uppnå delaktighet.

Den generationsklyfta som nämns under kapitlet "Ungas nätkulturer" finns även inom de olika etniska grupperna i Sverige. Eventuellt kan generationsklyftan till och med vara något större än hos traditionellt "svenska" grupperingar.

En svaghet med Internet och mångkultur är det engelska språkets och

därmed engelskspråkiga kulturers dominans. Detta påtalas särskilt idag inom kulturarvsområdet men gäller lika mycket mångkultur och IT. Detta är ett problem att studera och beakta, så att det mångkulturella inte på sikt blir enkulturellt.

Vision

Sverige ska vara en föregångare inom IT och mångkultur i världen.

Mål

- Stärkt nationell självbild.
- Ökad mångfald inom det digitala kulturutbudet.
- Ökat och fördjupat internationellt samarbete inom mångkulturområdet.
- Ökade möjligheter för fler ungdomar med olika kulturell bakgrund att producera och uttrycka sig i digitala medier.

Förslag att

- ta fram en plan för hur Sveriges internationella deltagande och medverkan i olika EU-program inom IT och mångkultur kan utvecklas,
- främja fysiska och virtuella mötesplatser för medborgare i alla åldrar med olika kulturell bakgrund i syfte att utveckla dialog och överbrygga generations- och

samhällsklyftor, samt stärka den nationella självbilden,

- att genomföra en satsning riktad mot ungdomar och mångkultur genom att skapa fysiska och virtuella arenor där ungdomarna gemensamt får möjlighet att skapa och affärsutveckla i mötet mellan IT och kultur,
- ta tillvara och vidareutveckla redan pågående verksamheter, som t ex mångkulturellt centrum, genom att stimulera ökad IT-användning,
- initiera satsningar för att utveckla mångkulturell produktion och utbud i digitala medier.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - ▶ ■ **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Kulturarv (1 av 4)

Skriv ut ►

Bakgrund

Begreppet kulturarv kan definieras på många sätt. Vi har valt att med kulturarv likställa de objekt och informationsbärare som bevaras i arkiv, bibliotek, museer eller motsvarande institutioner och i utvalda kulturmiljöer. Men kulturarvet finns naturligtvis också runt om oss i vardagen – i hemmen och på våra arbetsplatser. (Exempel på olika definitioner av begreppet kulturarv, se "KB – ett nav i kunskapssamhället" (SOU 2003:129) och proposition 1998/99:114 "Kulturarv - kulturmiljöer och kulturföremål".)

En snabbt växande del av kulturarvet är i digital form. Det är dokument, litteratur, bilder, film m.m. som skapats digitalt (born digital), men även material som överförs till digital form för att effektivare och billigare kunna tillgängliggöras eller bevaras. Även kulturmiljön har tagit steget in i den digitala världen och idag finns stora mängder kulturmiljöinformation tillgänglig digitalt. För att det digitala kulturarvet skall bli tillgängligt och användbart för forskare och allmänhet måste vissa grundläggande förutsättningar vara uppfyllda:

- Tillgängliggörande, det skall vara lätt att hitta både till materialet

och i det, vilket förutsätter att kulturarvsinstitutionerna samarbetar och samordnar sig.

- Förståelse, det skall finnas förutsättningar att fullt ut förstå och ta till sig innehållet, vilket kräver kunskap om hur innehållet är strukturerat och i vilken kontext det ingår.
- Bevarande, det skall vara möjligt att bevara den digitala informationen på sådant sätt att den är tillgänglig och möjligt att förstå och nyttja även på längre sikt.

Tillgängliggörandet och bevarandet är inte en fråga bara för arkiven och biblioteken utan en strategisk fråga för samhället i stort och för möjligheterna att även i framtiden kunna utöva viktiga samhällsfunktioner. Det fortsatta arbetet inom kulturarvsområdet kräver ett nytt synsätt och bör vila på stadig grund. Det krävs en samsyn över sektorsgränserna om en gemensam standard och strategi för digitalisering och för digitala arkiv. Vidare behövs en enhetlig informationsplattform med en gemensam teknisk arkitektur och ett gemensamt informationsgränssnitt som har en öppenhet mot andra system utan att därför vara en gemensam teknisk lösning. För att effektivt kunna tillgängliggöra digitalt

material, både sådant som överförs till digital form och sådant som är - born digital- krävs samordning och samarbete.

Enligt EU-projektet DigiCult (www.digicult.info/pages/index.php) är ca 95 procent av Europas kulturarvsinstitutioner små enheter, och en nationellt samordnad utveckling på IT-området i form av stödjepunkter och en virtuell infrastruktur skulle göra det möjligt för dem att mer aktivt kunna delta i digitaliserings-verksamhet. Det kan förväntas att allt fler europeiska stater upptäcker att nyckeln till att frigöra värdet i kulturarvet är att öka antalet digitaliserade samlingar, och att detta sker bäst genom stöd till små kulturarvs-institutioner parallellt med en utveckling av centraliserade expertcentra. Detta stöds kraftfullt av EU:s 6:e ramprogram för forskning och utveckling och förväntas att förstärkas ytterligare i det kommande 7:e ramprogrammet.

Möjligheter

Det finns en enorm potential i det svenska kulturarvet i form av en mångfald av kulturella verk, samlingar och bestånd på landets olika

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - ▶ **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Kulturarv (2 av 4)

Skriv ut ►

arkiv, bibliotek, museer och andra kulturinstitutioner. Till detta kommer ett stort antal utvalda kulturmiljöer. Det samlade kulturarvet kan, om det digitaliseras och görs tillgängligt via Internet, skapa ett kvalitativt innehåll för de människor som har tillgång till dator, men även stimulera till kulturell förståelse och förnyelse genom att kulturarvet får ökad geografiskt spridning och därmed blir mer aktivt brukat.

På regional nivå i Sverige pågår på många håll ett livaktigt ABM (samlingsnamn för arkiv, bibliotek och museum) -samarbete sedan flera år tillbaka. Ett av många intressanta exempel är Nordiskt Centrum för Kulturarvspedagogik (NCK) som är ett samverkansprojekt mellan Jämtlands läns museum, Landsarkivet i Östersund och Föreningsarkivet i Östersund. NCK planeras att bli en nordisk sektorsövergripande mötesplats för kunskapsuppbyggnad om kulturarv, bild och lärande och fungera som ett nätverk för samarbete kring kulturarvspedagogiska frågor.

Inom kulturmiljöområdet pågår också en intressant utveckling runt om i landet. Den digitala tekniken an-

I T&T:s Virtuella bibliotek kan man studera unika handskrifter på ett ingående sätt samtidigt som originalet skonas. Vadstenadiariet, produktion: Touch & Turn/Uppsala universitetsbibliotek



vänds för att tillgängliggöra, analysera, bearbeta och presentera kulturmiljöer. Med hjälp av GIS (geografiska informationssystem) kan man levandegöra och ge olika perspektiv på kulturmiljöer genom rekonstruktion, visualisering och animering. Här innebär tillämpning av IT att hittills svåråtkomlig information nu kan bli allmänt tillgänglig om man öppnar upp arkiven.

Internationella experter menar att utbildning och det relativt nya området kulturturism är en av de främsta pådrivarna av den framtida utvecklingen av kulturarvssektorn. Det livslånga

lärandet är idag en realitet och en viktig förutsättning för att upprätthålla den ekonomiska utvecklingen. Det digitala kulturarvet får en allt viktigare roll i utbildningsprogram av olika slag i takt med att kulturarvsinstitutionerna blir allt bättre på att skapa digitala utbildningsverktyg. IT kommer därför att öka användningen av det digitala kulturarvet i undervisning och lärande.

Utmaningar

De statliga arkiven har en dubbel roll i det långsiktiga bevarandet då

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - ▶ ■ **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Kulturarv (3 av 4)

Skriv ut ►

man både är kulturarvsinstitutioner och administrativa aktörer gentemot den övriga statliga förvaltningen. Det finns också en nära koppling mellan det långsiktiga bevarandet av statsförvaltningens digitala arkivmaterial och de senare årens utveckling mot en e-förvaltning. För att e-förvaltningen som koncept skall få genomslag fordras att medborgarna litar på att myndigheterna har säkra systemlösningar och kan hantera och använda den digitala informationen på ett förtroendegivande och tillförlitligt sätt. Denna tillit bygger ytterst på möjligheterna till insyn och på trovärdigheten i förvaltningens agerande och förutsätter att myndigheterna för sina digitala dokument kan:

- garantera autenticiteten över tid
- fysiskt och tekniskt bevara dokumenten över tid
- återsöka och tillgängliggöra dokumenten över tid

En avgörande skillnad mellan pappersbaserade och digitala arkiv är att komplexiteten i den digitala arkivbildningen medför att arkivaspekterna där bör tas med redan i utvecklingen av systemen för att bevarande, tillgänglighet och användbarhet skall kunna garanteras i ett lång-

re perspektiv. Digitalisering, tillgängliggörande och bevarande är grundpelare för att öka insynen i den svenska förvaltningen, att öka förutsättningarna till ett demokratisk deltagande, och att nyttja kulturarvet som en del utvecklingen av både skola och näringsliv samt att skapa en förståelse för mångkultur och integration.

I Sverige under de senaste fem åren har hindren för en utökad digitalisering och för ett långsiktigt bevarande och nyttjande av det digitala kulturarvet behandlats av flera statliga utredningar. ("ABM-samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer", rapport till regeringen 23 april 2002; "Arkiv för alla – nu och i framtiden", SOU 2002:78; "KB – ett nav i kunskaps-samhället", SOU 2003:129; "Bevara ljud och rörlig bild", SOU 2004:53) Hindren överensstämmer i stort med situationen på europeisk nivå och kan kort sammanfattas i följande punkter:

- splittrat angreppssätt där det brister i såväl samsyn som samordning mellan kulturarvsinstitutionerna,
- föråldrade strukturer och metoder för att digitalisera samt hantera och bevara den digitala informationen,
- brist på enkla, gemensamma åt-

komstformer för medborgarna (forskare och allmänhet),

- svårigheter att hantera immateri- alrättigheter,
- bristande synergi mellan forsknings- och utvecklingsprogram för kultur och ny teknik,
- dyra investeringar och åtaganden som enskilda kulturinstitutioner har svårt att hantera inom befintliga budgetramar.

Det behövs snabba och kraftfulla insatser för att undvika för samhället och medborgarna kännbara förluster av kulturarvet. Dagens metoder och lösningar betraktas av många som kortsiktiga lösningar på långsiktiga problem. Det pågår arbete inom området, exempelvis så har Riksarkivet sedan några år etablerat ett forskningssamarbete med Luleå Tekniska Universitet kring långsiktigt digitalt bevarande. Arbetet sker för närvarande i projektform, men avsikten är att skapa ett nationellt kompetenscentrum kring dessa frågor.

Ett informationssamhälle som omfattar alla medborgare förutsätter att det digitala kulturarvet är lätt tillgängligt och lätt att nyttja. En nationell kulturpolitik måste därför ta klar

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - ▶ ■ **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Kulturarv (4 av 4)

Skriv ut ►

ställning till om man skall ta betalt eller inte för tillgång till det digitala kulturarvet och hur tekniska, intellektuella och fysiska hinder för tillgång kan undanröjas.

Ett informationssamhälle för alla innebär också att det kulturarv som produceras måste bevaras. Idag är det ett faktum att det framtida elektroniska kulturarvet på Internet till stora delar går förlorat genom att dagens kulturproduktion inte arkiveras och bevaras.

Många europeiska länder har sedan 2001 gjort stora ansträngningar för att förbättra styrningen och samordningen av digitaliseringen och hanteringen av det digitala kulturarvet. Oftast har åtgärderna kopplats till förbättrade finansieringsmöjligheter för digitalisering. Om Sverige skall ha möjlighet att behålla sin framskjutna position inom området, så krävs vidareutveckling av nationella planer och samordning.

Vision

Att kulturarvet genom IT görs tillgängligt och levande för kommande generationer.

Mål

- Stärkt IT-perspektiv i den nationella kulturarvspolitiken.
- Effektivt resursutnyttjande genom en utvecklad metodologi för digitalisering.
- Ökad IT-användning vid små regionala kulturarvsinstitutioner
- Kulturarvet skall vara digitalt tillgängligt på längre sikt.
- Ökad användning av det digitala kulturarvet i utbildning och lärande.
- Nya produkter, tjänster och affärsutveckling utifrån det digitala kulturarvet.

Förslag att

- ta fram en sammanhållen plan för digitalt bevarande av kulturarvet på såväl nationell, regional som lokal nivå,
- kartlägga ansvarsfördelningen mellan olika kulturarvsinstitutioners ansvar för att bevara, tillgängliggöra och bruka kulturarvet digitalt,
- främja och stödja kulturarvsinstitutionernas arbete med att utveckla metoder, modeller och riktlinjer som syftar till att bevara, tillgängliggöra och bruka kulturarvet digitalt,

- främja insatser i syfte att utveckla nya användningsområden för det digitalt bevarade kulturarvet,
- stimulera olika målgruppers användning av det digitalt bevarade kulturarvet,
- främja och stödja insatser som syftar till att stimulera nyttjande av det digitalt bevarade kulturarvet som resurs i utbildning och lärande,
- främja överföringen av kunskaper och kunnande till mindre kulturarvsinstitutioner och stödja ABM-samverkan på regional nivå,
- utreda förutsättningarna för en översyn av lagen om pliktexemplar i syfte att denna även ska omfatta publicerat digitalt material som inte är knutet till fysiska databärare.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - ▶ **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Upphovsrätt (1 av 4)

Skriv ut ►

Bakgrund

Upphovsrätten kan ses som balansgång mellan upphovsmannens behov av att få ersättning för sitt arbete och allmänhetens behov av att kunna ta del av verket. Digitaliseringen har inneburit att det är mycket enkelt att ta del av, och dela med sig av egna och andras konstnärliga och litterära verk. Detta skapar idag både möjligheter och problem.

Den som skapar ett litterärt eller konstnärligt verk ges enligt upphovsrättslagen (lag 1960:729) en ensamrätt att bestämma över användningen av verket. Upphovsrätten uppkommer i samma stund som verket skapas. En förutsättning för att skydd skall erhållas, är att verket är nytt och att det har en viss särprägel eller originalitet som skiljer det från tidigare skapade verk. Upphovsrättslagen ger även skydd för så kallade närstående rättigheter, det vill säga artisters och musikers framföranden, skiv- och filmproducenters upptagningar och radio- och tv-företagens utsändningar. Ett litterärt eller konstnärligt verk är skyddat i 70 år efter upphovsmannens död. För närstående rättigheter gäller en skyddstid på 50 år efter det år då framförandet skedde/inspelningen gjordes.

Ensamrätten består av en ekonomisk rätt, som innebär en rätt att framställa exemplar av verket och att göra det tillgängligt för allmänheten genom offentligt framförande, spridning eller visning av verket. Den ekonomiska rätten är överlåtbar. Ensamrätten består även av en så kallad ideell rätt, som innebär att upphovsmannens namn alltid skall nämnas och att verket inte får användas eller förvanskas på ett kränkande sätt. Den ideella rätten är i princip inte överlåtbar.

Upphovsrätten är nationell, men genom att de flesta länder anslutit sig till internationella konventioner, ges upphovsmän ett skydd även internationellt enligt vissa minimiregler. Fr.o.m. den 1 juli 2005 har Sverige implementerat det s.k. copyrightdirektivet (2001/29/EG, "Copyright in the Information") vilket för Sveriges del har inneburit att den befintliga upphovsrättslagen har försökts anpassas efter den situation som främst utvecklingen av nya medier har fört med sig. Avsikten har inte varit att skapa nya rättigheter för upphovsmännen. Det handlar i stället om en anpassning till den tekniska utvecklingen av såväl språkbruk som vissa materiella regler.

Det finns ett antal organisationer i Sverige som arbetar med att ge bl.a. tillstånd till användare av upphovsrättskyddat material och att förmedla ersättningen tillbaka till upphovsmännen. Nedan följer ett urval av dessa organisationer och en beskrivning av deras uppdrag.

- Stim, Svenska tonsättares internationella musikbyrå, bevakar de ekonomiska rättigheterna åt svenska och utländska kompositörer, bearbetare, textförfattare och deras förlag.
- Bus, Bildkonst Upphovsrätt i Sverige, är en organisation för bildkonstnärer oavsett uttryckssätt, målare, skulptörer, grafiker, illustratörer, performers, videokonstnärer etc.
- Ifpi, International Federation of the Phonographic Industry, är en organisation som företräder producenterna av fonogram, skivbolagen.
- Copyswede arbetar med att samordna och förhandla för sina medlemmar när det gäller avtal om återanvändning av sammansatta verk som består av många olika rättigheter, t.ex. filmer och TV-program. Copyswede licensierar även ett större antal TV- och

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - ▶ ■ **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Upphovsrätt (2 av 4)

Skriv ut ►

- radiokanaler för kabelutnyttjande och hanterar kassettersättningen.
- Sami, Svenska Artisters och Musikers Intresseorganisation tillvarar artisters och musikers upphovsrättsliga intressen.
- Alis, Administration av Litterära Rättigheter i Sverige, bevakar upphovsrätten för författares, frilansjournalisters, dramatikers och översättares skrivna texter.

Det blir ganska många organisationer i varje land och eftersom de också ser olika ut i olika länder så håller en internationell diskussion på att ta fart som handlar om möjlighet till att skapa färre och därmed sammanslagna organisationer. Detta drivs bland annat av EU och tanken är i första hand att det ska leda till förenkling av rättighetshantering mellan olika länder. Men man kan också höra synpunkter om att det stora antalet upphovsrättsorganisationer i de olika länderna speglar ett tidigare samhälle där de olika estetiska uttryckssätten är separerade. I dagens digitala multimediala kulturproduktion och konsumtion smälter områden ihop vilket ställer krav på förenkling och utveckling av nya modeller för rättighetshantering.

Man menar att kombination av digitalisering och internationalisering förändrar förutsättningarna. Att varje land har sina egna upphovsrättsliga organisationer och i viss mån egna regelverk, innebär att upphovsrättsprocesserna kan uppfattas som komplexa och krångliga.

Digitaliseringen och spridningen av upphovsrättsligt skyddade verk på exempelvis Internet, har medfört att andra typer av upphovsrättsliga organisationer bildats. Ett exempel är Creative Commons, som erbjuder upphovsmän att på ett kontrollerat sätt låta göra sitt material tillgängligt. Creative Commons grundades år 2001 som en reaktion på vad grundarna av organisationen uppfattade som en svårighet att hitta och dela med sig av upphovsrättskyddat material på ett enkelt sätt. Creative Commons säger sig arbeta för att åstadkomma en balans mellan ensamrätter och möjlighet att återanvända material. Creative Commons utgångspunkt är att upphovsrätten är viktig men den måste bli mer flexibel. Tanken är att man måste låta viss information flöda fritt, på vissa villkor – annars stannar kreativitet och utveckling av.

Likt de rörelser som uppstått kring

fri och öppen programvara är målet att bygga en gemenskap kring ett "bibliotek" av fria verk. Hela processen bygger på frivillighet.

Ett annat exempel är Copyleft, som är en äldre licensform som startades 1984 och som först applicerades på programvarudistribution, och som medger användaren samma rätt till ett verk som upphovsmannen. Detta betyder att den som innehar eller kan göra anspråk på copyright medger alla mottagare/ användare/brukare den oåterkalleliga rätten att fritt distribuera (även sälja) och modifiera originalet under förutsättning att även dessa kopior och varianter finns fritt tillgängliga och omfattas av samma licens.

Alternativa upphovsrättsliga organisationer har växt fram vilket på sikt kommer att påverka framtida hantering av upphovsrätt och möjlighet för tillgängliggörandet av kulturellt innehåll och material.

Möjligheter

Upphovsmannen ges genom upphovsrättslagen en ensamrätt att välja på vilket sätt den vill tillgängliggöra sina verk. Det innebär att den

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - ▶ **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Upphovsrätt (3 av 4)

Skriv ut ►

kan välja att tillgängliggöra verket utan begränsningar via Internet. Det innebär också att den har rätt att tillgängliggöra det med vissa inskränkningar, t.ex. mot ersättning. Även när det gäller rätten till ersättning, är upphovsmannen fri att välja på vilket sätt den vill ta betalt och hur mycket. Det innebär att upphovsmannen kan välja att inte alls ta betalt, eller ta betalt med ett engångsbelopp för en viss användning och därefter inte göra anspråk på mer för fortsatt nyttjande. En annan möjlighet är att göra upp om en ersättning som baseras på t.ex. antalet försålda exemplar av en bok eller skiva.

I syfte att skapa en rimlig avvägning mellan upphovsmannens intresse av att kunna bestämma över användningen av sitt verk, och det allmännas intresse av att kunna ta del av verket, innehåller upphovsrättslagen även vissa inskränkningar i upphovsmannens ensamrätt. Kopiering för enskilt bruk ger möjlighet för användaren att skapa ett fåtal kopior av ett verk för privat användning inom en snäv krets av personer. Citaträtten, dvs. rätten att återge korta delar av ett verk mot angivande av

källan, är ett annat exempel på en sådan inskränkning. Möjligheterna att framställa exemplar till förmån för personer med funktionshinder liksom möjligheten för skolor och universitet att träffa avtal om framställning av digitala kopior av upphovsrättsligt material i undervisningen stöds också av lagen. Bibliotek och arkiv ges också genom avtalslicenser förenklade avtalsmöjligheter för vissa nyttjanden.

Trots de möjligheter som lagen ger oss så uppkommer ändå behov av och frågor efter enklare och mer flexibla lösningar för att göra upphovsrättsskyddat material tillgängligt. Här fyller de alternativa organisationerna ett behov genom att de med sin blotta närvaro driver på debatten och därmed utvecklingen inom området. Genom att de trycker hårt på att upphovsmannen individuellt mer flexibelt ska kunna styra över upphovsrättsskyddets omfattning och utformning för att förenkla och utveckla dialogen och avtalen mellan upphovsmän och användare, så utvecklas nu frågan och verksamheterna.

Eftersom upphovsmannen själv har frihet att bestämma över sina verk och genom att både traditionella och nya upphovsrättsliga organisa-

tioner alltmer uppmärksammar både upphovsmannens och brukarnas intressen skapas nu förutsättningar för en positiv utveckling. Detta kan komma att leda till fler och mer differentierade ersättningsmodeller, där prisnivåerna blir mer dynamiska i relation till användningsområdet, och till att nya affärsmodeller skapas som genom ökad användning och omsättning på sikt kommer att ge ökad ersättning till upphovsrättsinnehavarna.

Vidareutvecklingen av mer dynamiska affärs- och ersättningsmodeller kommer förhoppningsvis att innebära att olika former av brukare enklare ska kunna nyttja skyddat material för kompetens- och affärsutveckling. På sikt kan detta innebära resursutveckling och tillväxt för både kulturområdet som samhället i stort. Detta kan även skapa större utrymme för fri användning av upphovsrättsligt skyddat material i samhällsutvecklande icke kommersiellt syfte.

Utmaningar

Genom fildelningsnätverken sprids miljontals kopior av upphovsrättskyddade verk över hela världen, och i många fall utan att upphovs-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - ▶ ■ **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Upphovsrätt (4 av 4)

Skriv ut ►

rättsinnehavaren får ersättning för denna spridning. För vissa upphovsmän innebär detta en möjlighet att nå ny och större publik. För många andra upphovsmän innebär det att investeringar i form av tid, arbetskraft och produktioner går om intet, då möjligheterna att tjäna pengar genom försäljning minskar. Detta är idag ett stort problem med allvarliga ekonomiska konsekvenser för upphovsmän och rättighetsägare.

Kunskaperna om vilka begränsningar och möjligheter som upphovsrättsreglerna innebär ligger på en relativt låg nivå. Det gäller såväl enskilda personer som använder verk för privat bruk som organisationer och företag som använder sig av upphovsskyddat material för t ex kommersiell verksamhet. Detta beror givetvis på att frågorna är komplexa och därmed kan uppfattas som krångliga, men också på att upphovsrättsorganisationernas information inte når fram till relevanta målgrupper och skapar dialog och förståelse.

Ett problem i sammanhanget är att upphovsrättsreglerna bygger på ett regelverk som inte alltid är anpassat

till dagens digitala utveckling. Detta innebär ibland att det blir ologiska skillnader i tillämpning och hantering mellan traditionella och digitala medier och att regelverket allt som oftast behöver uppdateras i efterhand.

Idag krävs ofta mycket tid och administration för den som vill få fram ett tillstånd för att använda upphovsrättsskyddat material. Detta beror på att olika organisationer måste kontaktas och att dessa ofta är spridda över världen och har olika typer av regelverk. Detta är ett problem som man behöver se över och samtidigt analysera hur framtidens upphovsrättsliga organisationers strukturer och affärsmodeller bör se ut och fungera.

Vision

Att skapa en flexibel upphovsrätts-hantering som samtidigt stöder både upphovsmän och användare.

Mål

■ En tillämpning av upphovsrätten som tillvaratar upphovsmännens behov av att få ersättning för sitt arbete och samtidigt skapar möjligheter till utveckling av nya affärsmodeller för nyttjande av upphovsrättsligt skyddat material.

Förslag att

- utreda frågorna kring upphovsrätt utifrån skapande av framtidsscenarioer där produktion, tillväxt och affärsutveckling inom IT och kulturområdet fokuseras,
- utreda hur framtidens upphovsrättsliga organisationer bör struktureras utifrån den fortsatta digitala utvecklingen och den multimediala konvergensen,
- en analys bör göras kring frågan om hur upphovsrättsreglerna bör appliceras för personer, t.ex. ungdomar, som inte försörjer sig på framtagande av material och därmed inte är anslutna till någon intresseorganisation,
- ge en oberoende organisation i uppdrag att genomföra en informationssatsning om upphovsrättens frågeställningar i förhållande till olika målgrupper och användningsområden,
- stimulera de upphovsrättsliga organisationerna att gemensamt vidareutveckla en allmän informationsbank som på ett enkelt sätt ger svar på frågor om upphovsrätt,
- främja den internationella utvecklingen som innebär en förenkling gällande licensiering- och rättighetshantering.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - ▶ ■ **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Designmaterial (1 av 3)

Skriv ut ▶

Bakgrund

Forskning i allmänhet, och teknikutveckling i synnerhet, är beroende av idéer, frågor och föreställningar som visar på framtida kunskapskoncept och utvecklingsområden. Inom designområdet har en sådan tanke varit "form följer funktion", en idé som spelat en viktig roll i det som internationellt kommit att betraktas som Scandinavian Design. Inom IT-området har viktiga ledmotiv för forskning och teknikutveckling varit t.ex. persondatorn och på senare tid också begreppet om att varje människa ska vara ständigt uppkopplad.

IT som designmaterial är just en sådan vägledande tanke; ett ledmotiv som utgår från en utveckling av nya gränssnitt där digital teknik integreras i föremål, skapar nya miljöer och funktioner eller används som konstnärligt material för skapande och nya uttryck. Konst, design, arkitektur och formgivning är med sina rika traditioner och djupa kunskaper rörande utformning av vardagsting och vardagsmiljöer viktiga utgångspunkter när det gäller utforskandet av dessa nya material.

Möjligheter

Genom att definiera IT som ett formbart material skapas förutsättningar

att fördjupa frågeställningar kring den digitala teknikens egenskaper utifrån ett designperspektiv. Vi ser också tydligare att vad som verkar vara en ny företeelse i själva verket är ytterligare ett exempel på något som kännetecknar konst och design: att man ständigt utforskar nya material och dess möjligheter. Ett historiskt exempel är hur arkitekturen under förra seklet kom att förändras i relation till nya byggnadsmaterial så som armerad betong, glas och stål; eller hur formgivning vid samma tid förändrades som respons till en växande industriell produktion. På samma sätt kan vi se på IT som ett nytt material som skapar nya marknader och affärsmöjligheter, och ställer nya krav på teori och praktik, på forskning och utbildning.

Hittills har de tekniska lösningarna varit generella och gränssnitten mellan teknik och människor varit utformade framför allt på teknikens villkor. I framtiden kopplas teknikutveckling allt mer samman med design av produkter och applikationer där de digitala materialen används. Det innebär att nya användargrupper och kundkategorier kommer att utkristalliseras och även göra anspråk på att kunna påverka utseende och funktion. Man kan förvänta sig en

förskjutning från mer universella tekniklösningar till ökad grad av efterfrågestyrda produkter och tillämpningsområden med marknadsanpassad form och design.

Vi ler idag åt biltillverkaren Henry Fords svar att alla fick välja färg på sin bil, så länge den var svart. Men dagens utbud av IT-baserade produkter har än så länge liknande begränsningar och ger fortfarande begränsat utrymme för individens val. Med en utveckling av perspektivet "IT som designmaterial" ges nya möjligheter inom konst och design, men också näringslivsutveckling. Precis som industrisamhället skapade behov av ny form och funktionalitet, skapar interaktionssamhället ett behov av en vidgad syn på IT som innefattar såväl kulturella som samhälleliga perspektiv. Genom satsningar på forskning och genom att stimulera innovation inom detta område skapas den plattform som krävs för att bibehålla en tät position i utvecklingen av ett interaktionssamhälle för alla.

Utmaningar

För att bredda förståelsen för potentialen i IT behöver vi alternativa mål-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida** 1
- **Följebrev** 2
- **Sammanfattning** 3
- **Inledning och bakgrund** 5
- **Uppdrag** 6
- **Vision** 7
- **Mål** 8
- **Utveckling av informationssamhället** 9
- **Omvärldsanalys** 11

- **Temaområden inom IT och kultur** 15
 - **Samverkan i teknikutveckling** 16
 - **Ungas nätkulturer** 20
 - **Utbildning** 23
 - **Näringslivsutveckling** 27
 - **IT och mångkultur** 31
 - **Kulturarv** 34
 - **Upphovsrätt** 38
 - ▶ ■ **Designmaterial** 42
 - **Konstnärligt material** 45
 - **Media och konvergens** 48
 - **Slutord** 52

■ Designmaterial (2 av 3)

Skriv ut ►

bilder och ledstjärnor. När nu IT-utvecklingen i allt högre grad riktar in sig mot kombinationen av arbetsliv och vardagsliv, vår fritid och det sociala umgänget, blir sådana alternativ än viktigare. Här inte bara kan, utan kommer konst och design spela en viktig roll utifrån sina lika långa som rika traditioner av systematiskt

utforskande och ifrågasättande. Frågan är vilken roll vi vill att dessa områden ska spela i forskning, utveckling, produktion och affärsutveckling när det gäller framtidens teknikutveckling. Ska de som tidigare komma i andra hand eller vara delaktiga, aktivt medverkande och ledande?

Att säga att "IT är ett designmaterial" är ett sätt att försöka ge en

bild av hur IT både kan komma in i konst och design. Inte bara som verktyg eller stöd, utan som ett material vi använder och som vi bygger saker med och hur aktörer från dessa områden kan bli mer delaktiga i teknikutvecklingen. När vi säger att konstnärer och designers använder IT får vi inte tro att detta är begränsat till att använda befintliga datorprogram och teknisklösningar, eller till att skapa nya attraktiva skal till redan given teknik. Att använda IT är samma sak som användandet av trä, textil eller plast när vi formger möbler, kläder, eller leksaker vilket skapar nya möjligheter för nya produkter, tjänster marknader och affärer. Detta behöver nu allt fler aktörer förstå och nyttja.

Vision

IT är ett naturligt material i alla sammanhang där vi tänker design.

Mål

- Ökad förståelse och kunskap om IT som designmaterial.
- Ökad samverkan mellan konstnärliga, tekniska och handelshögskolor inom området.
- Ökade möjligheter för små och



TicTacTextiles. Interaktion mellan fysiska objekt (kaffekoppar) och ett värmekänsligt underlag skapar en lekfull och tidsbegränsad version av luffarschack. Foto: Johan Redström, Play Studio, RE:FORM Project, Interactive Institute

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - ▶ ■ **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Designmaterial (3 av 3)

Skriv ut ▶

- medelstora företag (SME) att ta till sig ny och relevant kunskap.
- Ökat svenskt engagemang i syfte att Sverige ska vara en av de ledande nationerna inom området.

Förslag att

- initiera en bred nationell kompetensutvecklings- och idéstimulerande insats i samarbete med fonder och stiftelser inom området IT som designmaterial,
- främja kompetensen och stödja utvecklingen av formerna för utbildning, forskning och utveckling hos design- och konstnärliga högskolor med IT som designmaterial,
- att inrätta nya designforskningscentrum med utgångspunkt från IT som designmaterial,
- stödja samarbetsprogram inom utbildning och forskning mellan konstnärliga, tekniska och handelshögskolor inom området IT som designmaterial,
- stimulera kunskapsöverföring och affärsutveckling inom området, bl a genom att skapa förutsättningar för små och medelstora företag att ta del av kunskapsutvecklingen. Detta kan genomföras exempelvis genom en riktad

- insats med kunskapscheckar till företagen, enligt den modell som Nutek arbetar med för höjd IT-kompetens för SME,
- stödja samordning i syfte att stärka svensk med- och samverkan inom FoU i ett internationellt perspektiv inom området.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - ▶ ■ **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Konstnärligt material (1 av 3)

Skriv ut ►

Bakgrund

Konstnärer har varit tidiga med att utforska IT som såväl verktyg som material för att skapa nya typer av konstnärliga uttryck. Inte sällan har man i samarbete med teknologer också utvecklat nya applikationer och sätt att använda IT på som vi idag tar för givet.

Men konstnärer intresserar sig inte enbart för IT av estetiska skäl, utan i högsta grad också i syfte att reflektera över teknologin själv och dess kulturella och samhälliga implikationer. Vilka konsekvenser har IT för demokratin och hur kan IT användas för att involvera fler i det offentliga samtalet? Hur formar IT vår syn på verkligheten och vad har den för betydelse för skapandet av identitet? Dessa är några av de frågor som konstnärer har undersökt med hjälp av IT.

Möjligheter

IT har också erbjudit konstnärer tekniska möjligheter att arbeta i en offentlighet på ett annat och ofta mer direkt sätt än tidigare. Genom IT och distributionsmedier som t ex video, CD-ROM och Internet ges en potential att nå ut till en såväl större publik som nya publikgrupper som normalt sett inte besöker konstgal-

lerier eller konstinstitutioner. Konstnärer arbetar i allt högre grad med Internets kapacitet till presentation och interaktion med användare över hela världen. De arbetar också med interaktiva mediers resurser till att göra publiken till aktiva medproducenter samt med att utforska hur de digitala bildmedierna formar vår världsbild.

Parallellt och till stor del som en konsekvens av denna utveckling har den traditionella konstnärsrollen förändrats under de senaste decennierna. Från att konstnärer främst har definierats som skapare av estetiska fysiska objekt för en privat konstmarknad, har konstnärsrollen utvidgats och splittrats upp i en mängd olika roller. Konstnärer fortsätter att ställa ut på de etablerade arenorna, men samtidskonsten rymmer även en mängd andra typer av konst som inte går att sälja på gallerier och som verkar i andra fora, inte minst gäller detta den IT-baserade konsten på t.ex. Internet. Det är viktigt att betona att samtidskonsten inte är begränsad till en rent estetisk verksamhet, utan kan också ha funktionen som kritiskt reflekterande eller genererande av nya idéer, problemlösningar och perspektiv på samhället. Idag arbetar konstnä-

rer allt oftare även i forskningsprojekt med Internet som plattform, producerar videor som visas på filmfestivaler och TV eller göra tvärvetenskapliga samarbetsprojekt med personer från andra yrkesgrupper.

Utmaningar

Trots denna utveckling av konstnärsrollen där konstnärer i en allt större omfattning arbetar med IT, så har den statliga kulturpolitiken inte riktigt hängtt med. Konstinstitutioner och nämnder för offentlig konst finansierar ytterst sällan produktion av IT-baserade konstverk, och de bidrag från t.ex. Konstnärsnämnden som går att söka för arbete med IT-projekt utgör en bråkdel av de medel som tilldelas filmproduktion. Bibliotek, museer och inköpsnämnder för offentlig konst köper sällan in IT-baserade verk vilket gör att de konstnärer som verkar i IT får mindre möjlighet till försäljningsinkomster och visningsersättningar än sina mer analoga kollegor. Sammantaget får denna brist på satsning på IT-baserad konst en rad negativa följder. Konstnärligt arbete med IT försvåras och allmänheten får därmed sämre tillgång till en konst som utforskar och kritiserar den teknik

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - ▶ ■ **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Konstnärligt material (2 av 3)

Skriv ut ►

som får en allt större betydelse för såväl individ som vår världsbild.

Vision

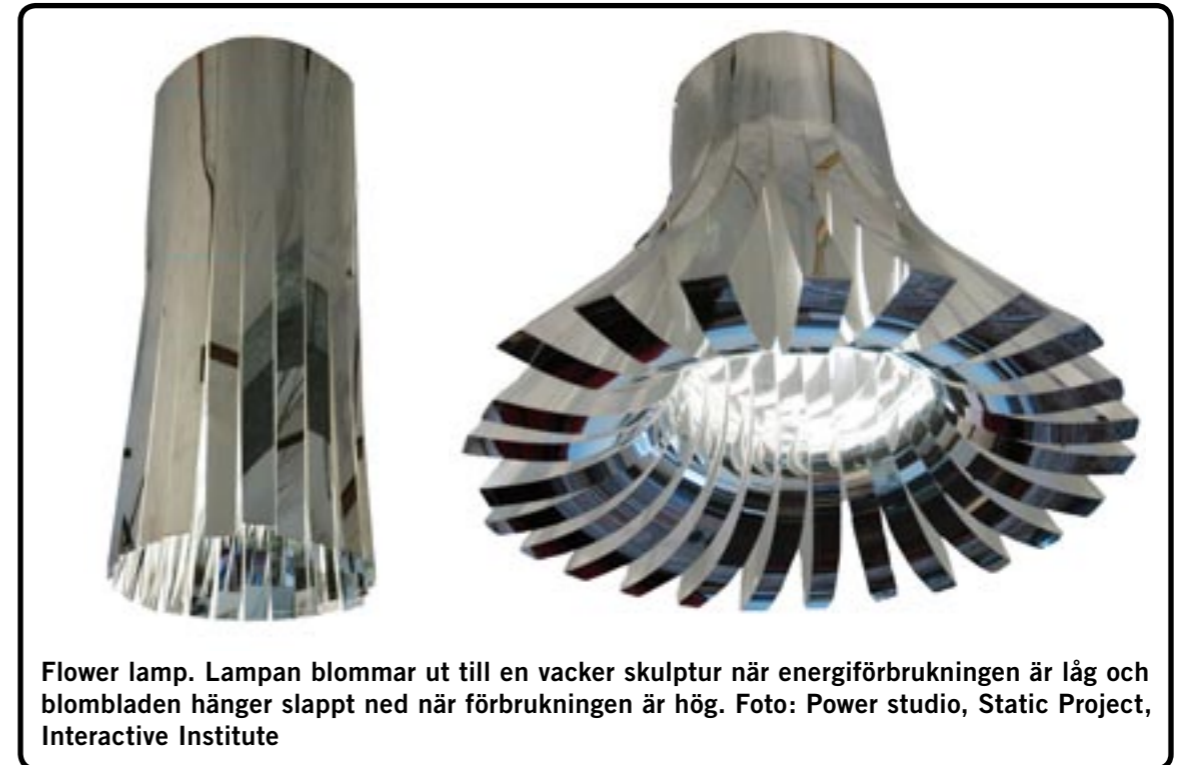
Att IT är ett accepterat och naturligt material i alla konstnärliga sammanhang.

Mål

- Att öka den kulturella medverkan i de offentliga digitala rummen.
- Att främja utvecklingen av nya former för konstnärligt skapande med IT som konstnärligt material.
- Att främja förståelse och kunskap hos offentlighet, företag, högskola och kulturliv om den utveckling som sker där IT går från teknik och verktyg till att även vara konstnärligt material.

Förslag att

- som en konsekvens av utvidgning av det offentliga rummet till att även omfatta den digitala världen, föreslås att en undersökning görs i syfte att se över om den s.k. En-procentsregeln kan utökas till att även omfatta upphandling av byggandet av t.ex. offentliga webbplatser. En-procentsregeln handlar om att en procent av byggkostnaderna för offentliga



Flower lamp. Lampan blommar ut till en vacker skulptur när energiförbrukningen är låg och blombladen hänger slapt ned när förbrukningen är hög. Foto: Power studio, Static Project, Interactive Institute

byggnader och anläggningar av allmänna platser reserveras för konstnärlig utsmyckning.

På samma sätt som man kan möta ett platsanpassat fysiskt konstverk i entrén till en myndighetsbyggnad, skulle man som besökare på en myndighets webbplats också kunna möta ett IT-baserat konstverk som är anpassat för just den webbplatsen. Genom denna reform skulle man utnyttja en redan välbesökt IT-plattform i syfte att nå ut till en större och bredare publik för IT-baserad konst än vad som normalt sker på kulturinstitutioner.

Förslag att

- bibliotek, museer samt statliga och kommunala inköpskommittéer uppmanas att öka andelen IT-baserad konst.

Idag finns det med några få undantag nästan ingen IT-baserad konst som är inköpt till bibliotek, museer och offentlig miljö. T.ex. kan man på bibliotek låna spelfilm på video men av de flesta världsnamn inom videokonst erbjuds med få undantag endast utställningskataloger för utlån. De konstnärliga projekt som är ska-

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - ▶ ■ **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- **Slutord 52**

■ Konstnärligt material (3 av 3)

Skriv ut ▶

pade direkt för Internet kommer att försvinna den dag då tekniken förändras eller upphovsmännen slutar vara verksamma. Detta innebär att decenniernas konstnärligt skapande i de tekniker som till stor del formar våra liv inte finns att tillgå för dagens medborgare och riskerar dessutom att försvinna för kommande generationer. Detta till trots att det är en konst som lämpar sig väldigt väl för presentation och distribution till en stor publik tack vare användande av IT.

Förslag att

- formellt möjliggöra för konstnärliga utövare att ingå i större tvärvetenskapliga projekt som söks hos andra beredningsgrupper än arbetsgruppen för konstnärligt FoU på Vetenskapsrådet. Detta kan ske genom att arbetsgruppen för FoU konsulterar konstexperter vid en dylik ansökan för att bedöma att den konstnärliga utövarens kompetens ligger på rätt nivå.

Regeringen har sedan 2001 anslagit en mindre pott forskningsmedel för konstnärligt FoU till Vetenskapsrådet. Inom ramen för konstnärligt

FoU kan konstnärliga utövare som är knutna till en högskola söka medel för samarbetsprojekt med forskare från andra vetenskapliga discipliner och högskolor. Dock är det svårare för en konstnär, beroende på disputationsskrav att ingå i ett större tvärvetenskapligt projekt som söks hos någon av de andra beredningsgrupperna t.ex. för naturvetenskap och teknikvetenskap.

Förslag att

- stärka och bredda de statliga satsningarna inom FoU gällande IT-baserad konst.

Förslag att

- en utredning bör tillsättas kring hur dagens offentliga ersättningsystem för konstnärer kan reformeras så att de även omfattar konstnärligt arbete med IT. Det handlar både om att utöka de redan existerande systemen såväl som att utarbeta nya modeller som är anpassade efter konstnärligt arbete med IT.

De offentliga ersättningssystem som existerar för konstnärer missgynnar konstnärligt arbete med IT. Då offentliga institutioner och inköpsnämnder med få undantag inte köper in IT-baserad konst, går konst-

närer både miste om försäljningsinkomster från stat och kommun och om den ersättning till bildkonstnärer vilkas verk visas offentligt.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - ▶ ■ **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Media och konvergens (1 av 4)

Skriv ut ▶

Bakgrund

Vi står mitt i en utveckling där portaler, nyhetstjänster, bloggar, webbtv och andra nyare former av media smälter samman och integreras med de traditionella massmediernas redaktionella sammansättning. Interaktivitet och användarmedverkan är självklarheter. Alla är vi numera journalister genom att tidningar, radio och tv uppmuntrar sina läsare att höra av sig och mer och mer belönar tips, uppslag, bilder och "jag var där"-berättelser. Detta öppnar nya perspektiv för inte minst public service-företagen då det innebär nya former av interaktion och användarmedverkan vilket ger möjlighet att skapa nya koncept, program och demokratiframjande arbetssätt och innehåll.

Utvecklingen av tele-, data- och massmediekommunikation leder till ett närmande mellan olika IT-tjänster. Internetteknikens utveckling har möjliggjort att flera tjänster kan tillhandahållas i en och samma infrastruktur. Tidigare var detta omöjligt och en infrastruktur kunde oftast användas enbart för en enda slags tjänst. Numera kan man till exempel sända TV- och radiotjänster i samma nät som man tillhandahåller tele- och datatjänster.

När vi beskriver konvergens inom IT-området innebär detta oftast att en tjänst anpassas till och fungerar på nya plattformar. Det kan handla om att en tjänst är nåbar både med dator, mobiltelefon eller annan terminal. Det viktigaste är att konvergens ger användaren frihet att nyttja en tjänst på sina villkor – oberoende vilken plattform man utgår ifrån. Konvergensutvecklingen medför därmed att information, när den väl lagrats digitalt, kan behandlas och spridas i en mängd olika former. Ett sådant exempel är podcasting, dvs. radioprogram som läggs upp som mp3-filer på en hemsida och sedan laddas ned av den som är intresserad – oberoende av plattform.

Den tekniska utvecklingen kommer också att innebära en förändrad struktur när det gäller leden mellan innehållsproducenter och konsumenter. Vi går från produktion av information av "en till många" till en interaktion och kommunikation "många till många". Vi kommer att få se en stark ökning av antalet "publicister". Det bästa exemplet just nu på detta är den exploderande mängden s.k. bloggar.

Medie- och konvergensutvecklingen tar i hög grad utgångspunkt ifrån

starka konsumentgrupper som ofta är tydligt generationskopplade, och där ungdomar är en starkt pådrivande grupp. De unga konsumenterna och trendambassadörerna är därför viktiga kunskapskällor när det gäller att förstå utvecklingen, inte minst affärsutvecklingen, oavsett bransch.

Dagens unga lägger ned en allt större del av den disponibla inkomsten på nedladdningar av musik och filmer från nätet. Fler köper via nedladdningar i år jämfört med förra året, och det är särskilt de yngre som står för tillväxten. Musik och Internet är en självklar del av i stort sett alla ungdomars vardag. Man kan se i olika undersökningar att konsumtionsmönstret skiljer sig åt mellan pojkar och flickor. Musik och spel har en viktig plats i killarnas liv medan tjejerna oftare väljer tv och mer socialt präglade aktiviteter. Ofta ägnar man sig åt multitasking, dvs. är aktiv i flera medier samtidigt. Ju äldre man blir desto viktigare blir tv-program för ens välbefinnande. (Källa: LunarStorms attitydundersökning aug 2005, Åger, Duger, Suger.)

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - ▶ ■ **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Media och konvergens (2 av 4)

Skriv ut ►

Dagens unga kommunicerar allt mer med bilder och grafik. Digitala mötesplatser som LunarStorm spelar här en stor roll. Där har man några få sekunder på sig att fånga någons intresse, och det kan man bara göra genom effektivt utnyttjande av bilder och grafik, allt annat är otänkbart. Bildspråk ger de unga möjlighet att kommunicera över landsgränser och oceaner och i kombination med musik förfogar man därmed över gränslösa språk som förstås av alla. Det som händer inom ungdomsvärlden kommer sammantaget att ha ett stort inflytande på medieutvecklingen.

Konvergensutvecklingen påverkar i hög grad public service företagen. IT-politiska strategigruppen och arbetsgruppen för IT och kultur har under våren 2005 träffat representanter från SVT, SR och UR kring tillgängliggörandet av public service-företagens arkiv för allmänheten. Diskussionen har handlat om ett antal frågor som behöver genomlysas för att skapa förutsättningar till ett brett tillgängliggörande av program-företagens arkiv.

Betänkandena om radio och TV i allmänhetens tjänst – riktlinjer för en ny tillståndsperiod (SOU 2005:1)



Målet är att fritt kunna utforska kulturinnehåll och sömlöst kunna röra sig mellan olika medier, plattformar och databärare. Foto Johanna Pettersson, Kulturnät Sverige

respektive finansiering och skatter (SOU 2005:2) pekar bl.a. på att den fortsatta utvecklingen av Internet och bredband kommer att förändra medielandskapet, och allt fler kommer att själva kunna påverka sin mediekonsumtion. Betänkandena har remissbehandlats och bereds nu inom Regeringskansliet. Regeringen planerar att under våren 2006 lämna förslag till riksdagen gällande radio och TV i allmänhetens tjänst för kommande tillståndsperiod.

Möjligheter

Med hänsyn till den snabba teknikutvecklingen kan det kanske före-

falla problematiskt att anlägga ett långtidsperspektiv på konvergensfrågorna. De nu etablerade sektorerna och marknadsstrukturerna kommer att fortsätta genomgå stora förändringar och den tekniska konvergensen kommer att innebära ett allt närmare vertikalt samarbete marknadsaktörerna emellan.

Sammansmältningen av de olika medieformerna kommer naturligtvis att medföra stora förändringar för innehållsproducenter ur alla läger, allt från kulturarbetare till reklamkare. Den nya tekniken erbjuder rika

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - ▶ ■ **Media och konvergens 48**
 - **Slutord 52**

■ Media och konvergens (3 av 4)

Skriv ut ▶

möjligheter för dessa yrkesutövare att finna nya former för sitt skapande. I synnerhet kan konvergensen underlätta medieövergripande samarbete över organisatoriska och geografiska gränser.

Digitalisering ger möjlighet till ökad mångfald. Frågorna kring digitalisering av radio och tv är strategiska och stöder det kulturpolitiska målet om mångfald. Digitalisering innebär att det kan bli ett mer diversifierat utbud och en minskad marknadskoncentration under förutsättning att etableringströsklarna för distribution/sändningar kan hållas låga. Ett bättre utnyttjande av frekvensutrymme i etern erhålls också genom att använda befintliga frekvenser för analoga sändningar för distribution av annan digital information.

De nya medierna innebär också att allt fler privatpersoner kan skapa egna produktioner. Vi ser idag en allt större aktivitet på Internet med fler och fler personer som producerar egna nättidningar, radio-, och tv-program samt andra former av digitala mediehändelser.

Utmaningar

En trolig bild är att mediekonvergensen och den tekniska utvecklingen bidrar till ett mindre hierarkiskt informationssamhälle och att vi går mot ett samhälle med ökat deltagande för de enskilda medborgarna i allmänhet. En motsatt bild är naturligtvis också möjlig att ställa upp – ett medielandskap dominerat av ett fåtal bolag med avgörande inflytande i alla medier och i hela förmedlingskedjan. Avgörande för utvecklingen är vilka beslut som fattas när det gäller reglering av upphovsrättslig karaktär och möjligheten till fri publikation, snarare än om tekniska aspekter.

Konvergensen påverkar även de traditionella tryckta tidskrifterna och utvecklingen av elektroniskt publicerade dagstidningar. En statlig utredning kommer i januari 2006 att lämna förslag på hur det statliga pressstödet kan bli mer teknikneutralt, så att även elektroniskt distribuerade dagstidningar kan komma ifråga för presstöd. Det är viktigt att de statliga stöden även upplevs vara konkurrensneutrala, och att det inte är olika regler för olika typer av tjänster och marknader.

Det finns ett behov av att långsiktigt kunna bevara innehållet i de fysiska

arkiven i Sverige. Så att vi i god tid kan hindra att våra kulturskatter i programföretagens arkiv, i form av ljud och bild på magnetband och cellulosa, riskeras att förstöras av tidens tand. Det finns ett antal problem som måste lösas när det gäller digitalisering och tillgängliggörande av kultur och media, som t e x:

- Innehållet i arkiven måste bevaras för framtiden så att inte dagens informationsbärare förstörs eller kompatibel uppspelningsutrustning inte längre finns tillgänglig. Det handlar om konvertering till nya informationsbärare, digitalisering till filformat samt skapande av åtkomstsystem för olika användningsområden.
- Dagens lagstiftning är inte alltid anpassad till rättighetsklareringen vid användandet av digitalt innehåll via nya medier och tekniker.
- Dagens definition av uppdraget till public service-företagen begränsar i vissa fall möjligheterna för programbolagen att mot ersättning tillhandahålla innehållet i arkiven, via nya medier, till allmänheten.

Vision

Ett mångfasetterat samhälle och med-

IT + Kultur = Tillväxt?

*En rapport från
IT-politiska strategigruppen*

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- ▶ ■ **Slutord 52**

■ Media och konvergens (4 av 4)

Skriv ut ▶

ieutveckling som bygger på tillgänglighet och delaktighet där produktion, distribution och konsumtion av medieinnehåll kan ske oberoende av tid, plats och teknisk plattform.

Mål

- Att radio, tv och andra medier har teknik och tjänster som är kostnadseffektiva, framtidssäkra och tillgängliga för alla medborgare, oberoende av tid, plats och teknisk plattform.

Förslag att

- utreda de långsiktiga konsekvenserna av konvergensen inom medieområdet utifrån ett producent-, distributions- och konsumtionsperspektiv,

- FoU och utbildning inom området stimuleras och utvecklas,
- en översyn av upphovsrättslagen genomförs för att lättare kunna tillgängliggöra programmaterial via bl.a. Internet,
- en översyn görs av dagens definition av uppdrag till public serviceföretagen för att se hur affärsmodellerna kan utvecklas,
- en plan tas fram för ett långsiktigt bevarande av arkivmaterialet hos public service företagen.

IT + Kultur = Tillväxt?

En rapport från
IT-politiska strategigruppen

- **Startsida 1**
- **Följebrev 2**
- **Sammanfattning 3**
- **Inledning och bakgrund 5**
- **Uppdrag 6**
- **Vision 7**
- **Mål 8**
- **Utveckling av informationssamhället 9**
- **Omvärldsanalys 11**

- **Temaområden inom IT och kultur 15**
 - **Samverkan i teknikutveckling 16**
 - **Ungas nätkulturer 20**
 - **Utbildning 23**
 - **Näringslivsutveckling 27**
 - **IT och mångkultur 31**
 - **Kulturarv 34**
 - **Upphovsrätt 38**
 - **Designmaterial 42**
 - **Konstnärligt material 45**
 - **Media och konvergens 48**
- ▶ ■ **Slutord 52**

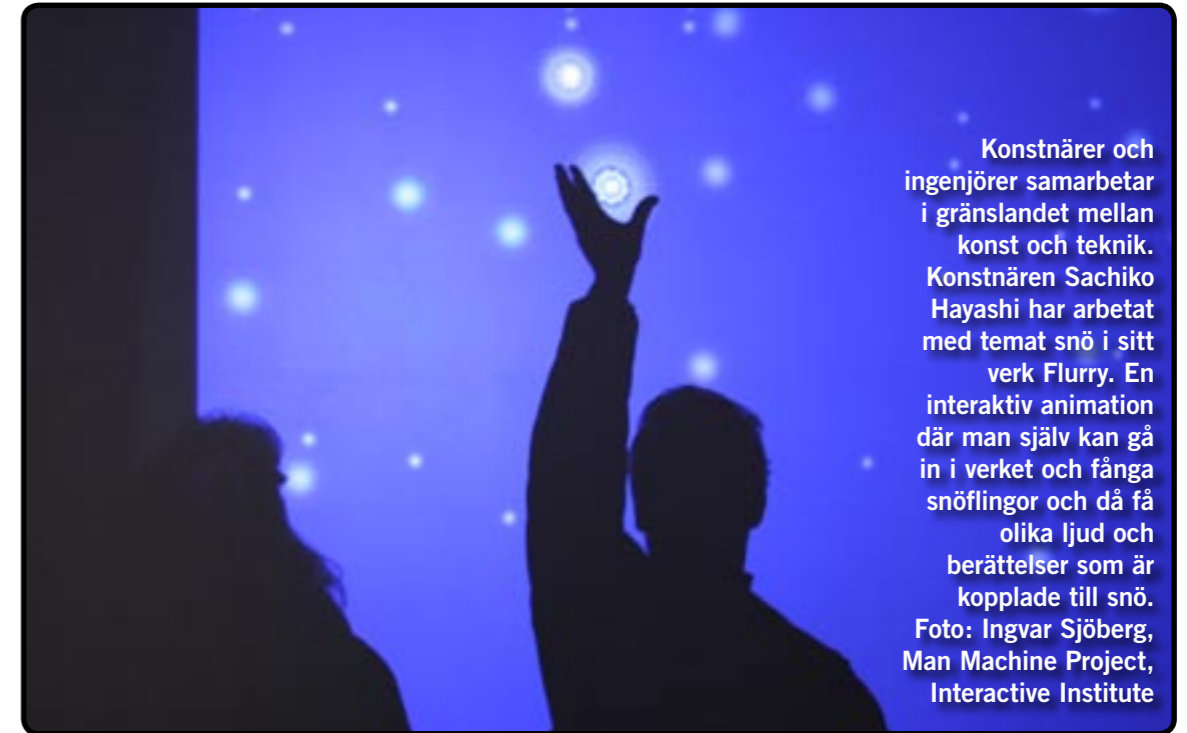
Slutord

Skriv ut ▶

Vi ser beslutsfattare som söker efter tecken på hur framtiden kommer att te sig och vi ser ungdomar som tydligt ger oss ledtrådar om vad framtiden kommer att innehålla. Vi ser en teknikutveckling som söker innehåll och vi ser ett kulturliv som söker teknik att tillgängliggöra sitt material. Vi ser hur IT håller på att gå från teknik och verktyg till att vara ett designmaterial som används till allt. Vi ser nya typer av kulturentreprenörer och företag växa fram i gränslandet mellan IT och kultur. Vi ser tydliga kopplingar mellan möjlighet till kulturell identitet och positiv utveckling av det mångkulturella samhället. Vi ser en samhällsutveckling komma emot oss där nya former av gränsöverskridande möten blir allt vanligare och där kultur- och teknikutveckling kommer att gå allt mer hand i hand. Vi ser hur detta så sakta uppmärksammas runt om i världen och att satsningar initieras.

Vi ser detta och mycket mer därtill och vi vet att det kommer att ske.

Sverige har mycket goda förutsättningar både inom kulturområdet med t ex världsartister och producenter inom många olika delområden, ett rikt kulturarv och unika samlingar och inom IT-området där vi har ledande företag,



Konstnärer och ingenjörer samarbetar i gränslandet mellan konst och teknik. Konstnären Sachiko Hayashi har arbetat med temat snö i sitt verk Flurry. En interaktiv animation där man själv kan gå in i verket och fånga snöflingor och då få olika ljud och berättelser som är kopplade till snö. Foto: Ingvar Sjöberg, Man Machine Project, Interactive Institute

innovatörer och ett internationellt rykte som en av de mest dynamiska miljöerna för utveckling. Vad ska det då inte kunna bli när vi sammanför dessa områden? Vi menar att detta är en chans vi inte får missa. Sverige har en möjlighet att bli ett föregångsland inom området och därmed skapa långsiktigt hållbar tillväxt i både inre och yttre betydelse. Det enda som är emot oss är väl vår egen kultur? Vi ska väl inte tro att vi kan? Var sak har sin plats, kultur är kultur och IT är IT!?

Att ändra vårt tankesätt är kanske den största utmaningen?

Vi som har arbetat med denna rapport har vår uppfattning klar. Sats-

ningar inom området är till gagn för alla och möjligheterna för utveckling är större än vad någon av oss trodde när vi påbörjade detta arbete. Detta är ett område där Sverige kan och bör ta för sig.

Vi hoppas att du som läst vår rapport har fått några nya tankar och idéer och att du förverkligar någon eller några av dessa. Med dessa ord vill vi tacka för uppmärksamheten och säga att vi ser fram emot den utveckling som är på väg.