



### **Malmö Living Lab för Nya Medier**

Med start hösten 2007 etableras Malmö Living Lab för Nya Medier i anslutning till kulturföreningen *Inkonst*, ett samarbete mellan Konst, kultur och kommunikation (K3) och kulturföreningen Inkonst.

Inkonst sysslar med ung kultur i form av teater, musik, litteratur, konst och klubbar. Inkonsts publik är en etablerad intressegemenskap med flera hundra medlemmar, lokalerna är en samlingspunkt i centrala Malmö med teaterscen, musikscen, barer, restauranger och dansgolv. Varumärket är inarbetat och tydligt orienterat mot deltagande.

Konst, Kultur och Kommunikation (K3) är ett område inom *Malmö högskola* som sysslar med tvärvetenskaplig utbildning och forskning inom kultur, medier och design. På K3 finns utbildningar som Interaktionsdesign, Scenproduktion, Kultur och medier och Design och visuell kommunikation. K3 och Inkonst har samarbetat med Inkonst tidigare kring studentprojekt och konstnärliga experiment inom nya medier. Samarbetet fördjupas nu så att forskare och studenter vid K3 deltar i labbets arbete tillsammans med Inkonst. Dessutom deltar företag i nya-medie-branschen - Ericsson Consumer Lab, Good world AB, Informator Utbildning Svenska AB, Scandvision Communication AB, Sveriges Television, TAT (The Astonishing Tribe).

En förutsättning för samarbetet är att projektet har fått två års finansiering genom Vinnova.

### **K3 + Inkonst = KiKK**

Inom ramen för samarbetet kommer en återkommande klubb att arrangeras under namnet **KiKK** som drar igång med ett stort öppningsevent på Inkonst den 15 september. De första experimenten under hösten 2007 kommer att handla om deltagande VJ (video

jockeying). Inkonsts publik ska kunna medverka i skapandet och presentationen av visuella medier för att förhöja upplevelsen av en konsert- eller klubbkväll.

Projekten i labbet ska utveckla *idéer till nya produkter och tjänster inom nya medier*. De ska bidra till *kunskaper om, och kontakter med människor som kan tänkas använda produkterna*. De kommer också att ge *nya kunskaper om hur man arbetar med brukardeltagande*.

De inblandade samlas kring gemensamt arbete med gemensamma mål - att utveckla och pröva någon ny idé, men kan ha olika motiv för att delta.

För *brukarna/publiken* handlar det om inflytande på framtidens produkter, om roliga tillställningar, om glädjen i att få dela med sig av goda idéer, om att få vara del av dynamiska och spännande processer, och att få visa upp sig för potentiella arbetsgivare eller samarbetspartners. För *Inkonst* handlar det om att bredda sitt utbud och experimentera i nya och spännande riktningar av den samtida kulturen. För *forskarna och konstnärerna* handlar det om att få utveckla och sprida ny kunskap inom sina respektive fackområden. För K3 som *lärosäte* innebär samarbetet en möjlighet att praktikgrunda utbildningsmoment inom en lång rad ämnesområden: interaktionsdesign, kulturproduktion, scenproduktion, experimentell teve- och radioproduktion samt medie- och kommunikationsvetenskap. För *företagen* ligger de generella motiven i möjligheter till nya idéer till produkter och tjänster som kan vidareutvecklas till produkter, till att få djup kontakt med affärsstrategiska marknadssegment, och till att utveckla metodkunnande för att arbeta med dessa segment.

### **Labbet flyttar ut i staden**

Ett Living Lab är en forskningsmetod för att uppleva, skapa, prova och utveckla nya produkter och tjänster inom ny teknik. Metoden fokuserar på människorna som kommer att använda tekniken. Genom att utgå från Inkonst kan högskolan prova och utveckla sina idéer, samtidigt som Inkonsts publik får möjlighet att utmana sina vardagsföreställningar om hur teknik och kultur ska användas.

I Malmö Living Lab för Nya Medier bygger vi ett labb, en experimenterande struktur som utgår från Inkonsts verksamhet, publik och intressegemenskaper och där parterna

samlas kring gemensamt arbete med det gemensamma målet att utveckla och pröva nya idéer.

Arbetet består av en serie av experimentella projekt, som går från enkla, korta studentprojekt till längre, mer komplicerade projekt med fler deltagande aktörer i takt med att labbet finner sina former för samarbete. Förutom experimenten kring deltagande VJ kommer vi att göra mindre experiment kring platsbaserade tjänster under hösten. Efter varje experimentfas utvärderas resultat och erfarenheter, och inriktningen för nästa experimentfas bestäms gemensamt av labbets deltagare.

### **Konsument igår, prosument idag**

I bruket av nya medier hör användardeltagande och användardriven innovation redan till vardagen. Människor som använder olika gemenskaper («communities») skapar nya tjänster och nytt innehåll genom web 2.0-mashups, videoproduktion, musikskapande, hårdvaruhacking, diskussionsfora för särintressen, fan fiction utgående från populärkulturella massfenomen, nyhetsurval och -värdering på sociala nyhetstjänster, ... exemplen är många och kraftfulla. Vi vill påstå att *ur användarens synvinkel drivs de nya medierna i stor utsträckning av innehåll och deltagande*. Skillnaden mellan producenter och konsumenter är mer eller mindre omöjlig att upprätthålla i ett medielandskap där alla har skiftande »prosument»-roller i olika gemenskaper. Speciellt intressant ur ett kommersiellt perspektiv är det något oväntade förhållandet att de prosumenter som är mest aktiva inom exempel-vis fildelningsscenen också visar sig vara de som är mest intresserade av att betala för bra innehåll och tjänster.

Den här utvecklingen representerar en utmaning för nya-mediebranschens aktörer. Traditionen med producenter som producerar varor och tjänster för en konsumerande publik är på väg bort. Det finns ett glapp mellan de nya mediernas användningspraktik och de kommersiella aktörernas syn på användare, publik och konsumenter. Vi menar att det glappet utgör ett utmärkt avstamp för en experimenterande, explorativ verksamhet där ledande användare av nya medier arbetar tillsammans med etablerade medieproducenter, utvecklare av möjliggörande teknologi och forskare och konstnärer inom nya medier för att forma *framtidens deltagande medieprodukter och -tjänster*. För att

säkerställa ett fokus på *rika användningsupplevelser* och *kreativt samskapande* bör det gemensamma arbetet grundas i det offentliga kulturlivet snarare än inom akademien eller något affärsdrivande företag. I ett område som präglas av deltagande ter det sig speciellt lovande att arbeta med *brukardeltagande designprocesser*. Malmö Living Lab för Nya Medier är ett försök att skapa just en sådan verksamhet.

### **Forskning och finanser**

En stor del av alla lanseringar av nya IT-baserade produkter och tjänster misslyckas. En avgörande orsak är att produkter och tjänster inte möter användarnas behov. Forskningen inom nya medier fördelar sig grovt sett på två områden - inom *medievetenskapen* bedrivs en del forskning kring interaktiva medier och samskapande, men den är nästan uteslutande deskriptiv och analytisk. Det vill säga att den studerar bruket av interaktiva medier med sikte på att förstå och förklara nya brukspraktiker, men väsentligen utan ambitionen att gestalta och utforska nya möjligheter. Ett annat område är *interaktionsdesign*, där vissa nya möjligheter till medieprodukter och -tjänster utvecklas och värderas, kanske främst inom det mobila området. Malmö Living Lab för Nya Medier är vetenskapligt sett ett försök att fylla luckan mellan de båda områdena, genom att kombinera ett stabilt medievetenskapligt kunnande med ett lika stabilt kunnande inom brukardeltagande i designprocesser för nya medietjänster.

Finansieringen till Malmö Living Lab kommer från Vinnova, en statlig myndighet som ansvarar för innovationer kopplade till forskning och utveckling - nyskapande, framgångsrika produkter, tjänster eller processer med vetenskaplig grund. Vinnovas uppgift är att finansiera forskning som ett konkurrenskraftigt näringsliv behöver och stärka de nätverk som är nödvändiga i det arbetet. Därför satsar Vinnova nu sammanlagt 11 miljoner kronor på fem stycken svenska Living Labs, varav K3:s och Inkonst gemensamma KiKK är ett. Vinnova bedömer det som strategiskt viktigt att stärka metoder där användarna engageras i utvecklingsprocessen och menar att Living Labs är en framgångsrik metod.

### **Malmö och Nya Medier**

En annan viktig förutsättning är *Skåne-regionens långsiktiga och kraftfulla satsning* på nya medier, med exempel som

Media Mötesplats Malmö, Region Skånes klusterarbete inom rörlig bild och nya medier, Skånes centrala roll i Öresundssamarbetet Diginet, kraftsamlingen i Öresundsregionen inom dator- och tv-spel med branschkonferensen Nordic Game, Netport i Karlshamn och Malmö University Center for Game Studies och Sveriges Televisions omlokalisering till Västra Hamnen i Malmö och stadens därtill hörande Triple-Helix-satsning under rubriken Moving Media City, makroinitiativet Living Labs Øresund som erbjuder ett brett och väl utvecklat nätverk via Malmö högskolas medlemskap i Øresundsuniversitetet och styrelsepost i Øresund IT Academy.

Ett Living Lab inom nya medier i Malmö verkar inom ett område som har stor tillväxtpotential och har stora möjligheter att leda till innovationer som kan användas av branschens aktörer.

För mer information kontakta Per-Anders Hillgren, Malmö högskola, 0736-891208,  
e-post: [per-anders.hillgren@mah.se](mailto:per-anders.hillgren@mah.se)