

MALMÖ LIVING LAB FÖR NYA MEDIER



PROJEKTBSKRIVNING
25 maj 2007

SAMMANFATTNING: Ett Living Lab för att utforska nya möjligheter till produkter och tjänster inom nya medier, särskilt sådana produkter och tjänster som bygger på *samskapande*. Branschbegrepp som publikmedverkan och user-generated content täcker ganska väl det labbet inriktar sig på, med särskilt fokus på delområdena *mobila medietjänster*, *platsbaserade tjänster* och *digital storytelling*. Labbets arbetsformer utgår från state-of-the-art inom modern participativ designmetodik. Deltagarna i arbetet bildar en Triple-Helix-struktur med representation från akademi, offentlig sektor, kultursektor och näringsliv.

Labbet etableras i anslutning till kulturföreningen *Inkonst*, som sysslar med ung kultur i form av teater, musik, litteratur, konst och klubb. Inkonsts publik är en etablerad intressegemenskap med flera hundra medlemmar, Inkonsts lokaler är en etablerad samlingspunkt med teaterscen, musikscen, barer, restauranger och dansgolv. Inkonsts varumärke är inarbetat och tydligt orienterat mot deltagande. *Vi har en unik möjlighet att skapa en kärngrupp av labbmedlemmar ur en befintlig, etablerad, platsanknuten social struktur med värden som sammanfaller med labbets inriktning.*

Området för Konst, Kultur och Kommunikation (K3) vid *Malmö högskola* har samarbetat länge med Inkonst 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.

Vidare deltar företag i »*nya-medie-branschen*» – massmedieproducenter, telekomoperatörer, utvecklare av mobil teknik, IT-företag, kulturproducenter, dataspelsföretag och andra som representerar kunnande kring innehållsproduktion, möjliggörande teknik, med mera.

I labbet arbetar studenter, forskare, konstnärer och nya-mediebranschens yrkesverksamma sida vid sida med en *kärngrupp* på 100 medlemmar ur Inkonsts stampublik. Arbetet består av en serie av experimentella projekt, som går från enkla, korta studentprojekt



CoWall: En mixed-media-plattform för kreativt samarbete och lärande. Utvecklad av K3 inom ramen för EU-projektet Atelier. Illustrerar en platsbaserad tjänst där innehållet skapas och formas i bruk.

till längre, mer komplicerade projekt med fler deltagande aktörer i takt med att labbet finner sina former för samarbete. De första experimenten under hösten 2007 kommer att inriktas på deltagande VJ, alltså hur en publik kan medverka i skapande och presentation av visuella medier för att förhöja upplevelsen under en konsert eller klubbkväll. Mindre experiment kommer även att göras kring platsbaserade tjänster. Efter varje experimentfas utvärderas resultat och erfarenheter, och inriktningen för nästa experimentfas bestäms gemensamt av labbets deltagare.

Perioden från hösten 2007 till våren 2009 betraktas som en *utvecklingsfas*, med syfte att skapa en plattform för ett uthålligt Living Lab inom nya medier som ger mening och värde för alla deltagare. Därför består de planerade aktiviteterna under perioden inte bara av kreativ utveckling av nya produkter och tjänster (A01) och operativ ledning av det dagliga arbetet (A02), utan en självvärderande aktivitet (A03) löper parallellt med det kreativa

arbetet under hela perioden. Självvärderingen syftar till att samla processdata från alla deltagare och analysera dessa data dels fortlöpande för att kunna ge formativa resultat (underlag för labbets drift) och dels i slutet av perioden för att nå summativa resultat som underlag för en strategi inför övergången till ett mer permanent lab. En administrativ utvecklingsaktivitet (A04) löper också parallellt under hela perioden, med syfte att utveckla former och säkra förankring för företags och offentliga aktörers medverkan i labbet efter utvecklingsfasen.

RELEVANS: DELTAGANDE ÄR GRUNDEN FÖR DE »NYA MEDIERNA»

Det vi här kallar nya-medie-branschen är ingen homogen struktur utan består snarare av skärningspunkten mellan telekom-operatörer, traditionella massmedieproducenter, utvecklare av mobil teknik, IT-företag, kulturproducenter, dataspelsföretag och andra som förenas av de personer som använder de konvergerande tjänsterna. Kulturer, traditioner och värderingar varierar oerhört, förutom på en punkt: alla aktörer i nya-medie-branschen har det gemensamt att *de vill ge användaren attraktiva och värdefulla upplevelser*.

I bruket av nya medier hör användardeltagande och användardriven innovation redan till vardagen. Ledande användare (»lead users») i olika gemenskaper (»communities») skapar regelmässigt nya tjänster och nytt innehåll genom web 2.0-mashups, videoproduktion, musikskapande, hårdvaruhacking, diskussionsföra för sårintressen, 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-



Avatopia: En crossmedia-plattform för ungdomars samhällsengagemang. Utvecklad av K3 i samarbete med Sveriges Television, Interactive Institute och andra i en participativ designprocess med stora, löst sammansatta ungdomsgrupper över lång tid. Illustrerar en deltagande medietjänst som kombinerar interaktiva medier och massmedier för att nå reella samhällseffekter.

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 som i många fall grundar sig i traditionen av mer tydligt producentskap för en mer tydligt konsumerande publik. I den mån man intresserar sig för användare och användning handlar det ofta om produkternas användargränssnitt – hur lätta de är att hantera, hur effektivt de levererar sitt innehåll – och om målgruppsanalyser för att mer effektivt kunna producera det som efterfrågas.

Det finns alltså ett glapp mellan de nya mediernas användningspraktik och de kommersiella aktörernas syn på användare, publik och konsument. 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.

För att värdera tillväxt- och innovationspotentialen rätt kan vi konstatera att det vi här kallar nya-medie-branschen är en betydande del av den så kallade *upplevelseindustrin*. Enligt KK-stiftelsens välbekanta definition svarar nya-medie-branschen mot upplevelseindustrins delområden för dator- och tv-spel, design av digitala konsumentprodukter, film, medier och musik, vilket torde svara mot närmare hälften av upplevelseindustrins ekonomiska värde och kanske till och med mer än hälften av dess tillväxtpotential.

Upplevelseindustrin anses allmänt vara stadd i stark tillväxt, med en årlig tillväxt 1995–2001 på i snitt 6,4 procent. Vi kan anta att nya-medie-branschens andel av den totala IT-industrin växer ännu snabbare under de senaste åren, i takt med att vitala infrastrukturer som bredbandsanslutna hemdatorer, mobilt bredband, digital-teve, och AV-redigeringsverktyg vunnit bred spridning. Samtidigt kan man hävda enligt ovan att branschens aktörer i viss mening hämmas av tidigare affärs- och utvecklingsmodeller, och faktiskt inte leder innovationssystemet i den utsträckning som skulle önskas.

Sammantaget finner vi alltså att ett Living Lab inom nya medier (1) verkar inom ett område som i sig har stor tillväxtpotential, och (2) har stor potential att leda till innovationer som kan nyttig-



Kliv: Stöd för förvaltning och förädling av praktiskt kunnande i intensivvården. Utvecklat av K3 och Interactive Institute i samarbete med Universitetssjukhuset i Malmö. Vinnare av Users Awards 2003. Illustrerar en medietjänst som kräver och berikar brukarnas skapande av innehåll. Illustrerar även kreativa kollisioner, lärande och perspektivbrytning i en participativ designprocess.

göras av branschens aktörer – dit vi räknar dels mogna företag inom de olika branscherna som nu möts i de nya mediernas skärningspunkt, dels de nya företag och verksamheter som kan springa ur labbets innovationsarbete kombinerat med goda infrastrukturer för entreprenörskap.

KVALITET: STABIL FORSKNINGSGRUND, UNIK BRUKARFÖRANKRING

FoU-fronten inom nya medier är tämligen splittrad i dagsläget, och fördelar sig grovt sett på två områden. Inom *medievetenskapen* bedrivs naturligtvis en del forskning kring interaktiva medier och samskapande, men den är nästan uteslutande deskriptiv och ana-

lytisk. 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. Det andra området för FoU är *interaktionsdesign*, där vissa nya möjligheter till medieprodukter och -tjänster utvecklas och värderas, kanske främst inom det mobila området. Dock finner man där att arbetet sällan informeras av samhällsvetenskaplig kunskap om mediebruk, och praktiskt taget aldrig bygger på samskapande utvecklingsprocesser med djupare brukardeltagande.

Participativ design («participatory design») och andra former för brukardeltagande i utvecklingsprocesser är vetenskapligt etablerade sedan närmare trettio år. Nyligen har intresset riktats mot att involvera brukare i samtliga faser av designprocessen där man inte gör så stor åtskillnad mellan idégenerering och implementering utan där fokus snarare ligger på att genomföra gemensamma experiment i autentiska miljöer. Något som också uppmärksammas alltmer i litteraturen är vikten av att skapa ett stabilt och långsiktigt engagemang med brukarna («co-realisation» är den vetenskapliga termen som används). Gemensamt för forskningsfronten är att den inte bara fokuserar på utveckling av ny teknologi utan snarare på det kreativa samspelet mellan teknologi, människor, processer, aktiviteter och sammanhang.

Malmö Living Lab för Nya Medier är vetenskapligt sett ett försök att fylla luckan som antyds ovan, genom att kombinera ett stabilt medievetenskapligt kunnande med ett lika stabilt kunnande inom brukardeltagande i designprocesser för nya medietjänster. Speciellt framstår det som en lovande tanke att använda brukardeltagande designprocesser för att utveckla nya produkter och tjänster inom just deltagande medier.

Praktiskt sett är labbets strategiska idé att *utgå från en existerande plats, användargrupp och intressegemenskap*, nämligen Inkonst och den publik som under flera år samlats kring Inkonsts aktiviteter och varumärke. Det handlar om ett nätverk av betydande kraft – exempelvis kan nämnas att under de nyligen timade



Sound Ground: Ett dansgolv där klubb-besökare kan remixa musiken genom att ställa sig på olika ljudkanaler. Studentarbete vid K3 som illustrerar en deltagande, platsbaserad medietjänst för klubbscenen. Illustrerar även kreativt skissande i hårdvara med hjälp av verktyglådan Arduino.

oroligheterna i Rosengård lyckades Inkonst utan förplanering samla flera hundra ungdomar till ett heldagsarrangemang för att gemensamt bearbeta skeendet. K3 har gjort vissa preliminära experiment med nya medieprodukter och -tjänster i samarbete med Inkonst inom ramen för studentprojekt och förstudier inom forskningsprojekt. Erfarenheterna är lovande och vi bedömer det som möjligt att skapa en kärngrupp om upp till 100 personer ur Inkonsts stampublik som väljer att delta i labbets verksamhet.

Forskarna och de medverkande företagen i labbet representerar kunskande på en internationellt ledande nivå kring samskapande, brukardeltagande och strategier för att stärka brukarnas engagemang i designprocesser, med erfarenhet från projekt som Kliv och Avatopia såväl som en lång rad publikationer inom partcipativ design och designforskning. Bland annat har vi bidragit med metodologiska forskningsresultat kring *kreativa kollisioner*, det vill

säga möjligheterna att utmana brukares vardagsföreställningar om produkter och teknik genom att införa nya synsätt och aktiviteter. Detta knyter direkt an till behovet för ett kreativt Living Lab att sätta olika perspektiv i spel, som Mats Eriksson pekar på i sin vägledande kunskapsöversikt. Andra resultat från vår grupp rör former för brukardeltagande med *stora och löst sammansatta ungdomsgrupper över längre tid*. Ett tredje relevant kompetensområde i gruppen är *öppna plattformar för kreativt skissande i hårdvara*, där projektet Arduino är det mest kända exemplet. Detta kunnande bör representera viktiga steg på vägen mot mer användaraktiva och innovationsteta Living Labs. Vi kan också förvänta oss att labbet kommer att kunna fortsätta bidra med nya och relevanta resultat till den internationella forskningsfronten.

Effekterna av labbets arbete kommer fortlöpande att värderas och användas såväl formativt – för att modifiera labbets arbetssätt vid behov – som summativt, för att dra slutsatser som kan bilda en stadig plattform för bygget av ett långsiktigt hållbart lab vid projekttidens slut. Det skulle föra för långt att gå in på effektivvärderingens detaljer, men övergripande handlar det om metodkompetenta forskare som fortlöpande studerar labpartnerernas deltagande i arbetet med avseende på:

- graden av deltagande
- arten av deltagande
- det kort- och långsiktiga utbytet av deltagande, för labpartner och för projektets övergripande mål.

GENOMFÖRBARHET: ERFARNA AKTÖRER, REGIONALA FÖRUTSÄTTNINGAR

Labbets utvecklingsfas från hösten 2007 till våren 2009 kan beskrivas som en relations- och strukturbyggande process. Vi utgår från Inkonst, en existerande plats med verksamheter, stampublik och intressegemenskaper – och bygger ovanpå den ett lab, en experimenterande struktur där parterna samlas kring gemensamt arbete med gemensamma mål (att utveckla och pröva någon ny



Video Sandbox: Lek och lärande i mixed-media-miljö. Utvecklad av K3 och Interactive Institute. Illustrerar en projektions- och interaktionsteknik för platsbaserade deltagande medietjänster som har tillämpningar långt utanför barnens lekplatser.

idé), men samtidigt motiveras av sina respektive intressen som kan vara tämligen olika.

För *brukarna* handlar det om inflytande på framtidens produkter, 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 metodkunskande för att arbeta med dessa segment. Vidare har de deltagande företagen egna syften med sitt deltagande, enligt avsiktsförklaringarna i bilaga 3.

Vi har omfattande och goda erfarenheter av liknande samarbetsstrukturer med gemensamma mål och olika agendor, och vi vet också en del om vad som krävs för att de ska fungera. Viktigt är att projektet drivs som en reflekterande organism, där perioder av kreativt arbete varvas med grundliga utvärderingar, omprövningar och formuleringar av den fortsatta vägen framåt. Det gäller både arbetets innehåll (vilka specifika experiment ska vi göra härnäst?) och arbetets former (hur ska vi göra dessa specifika experiment?). I termer av projektorganisation betyder det en *styrgrupp* där alla labpartner är representerade. Brukarna representeras genom att varje pågående experiment i labbet väljer brukarrepresentanter till styrgruppen.

Viktigt är också att *de immaterialrättsliga avtalen* är klara och tydliga. Vi har ännu inga detaljerade avtalsförslag för labbet, men några riktlinjer är att alla kommersiella labpartner har lika rätt till resultat som utvecklats gemensamt, och att karenstiden för publicering av resultat i normalfallet inte är längre än tre månader.

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

- den KK-stiftelsefinansierade nätverksorganisationen Media Mötesplats Malmö (som avser delta konkret i labbets arbete, men avvaktar en pågående process av verksamhetsplanering innan de kan precisera sitt åtagande),
- 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,

- 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.

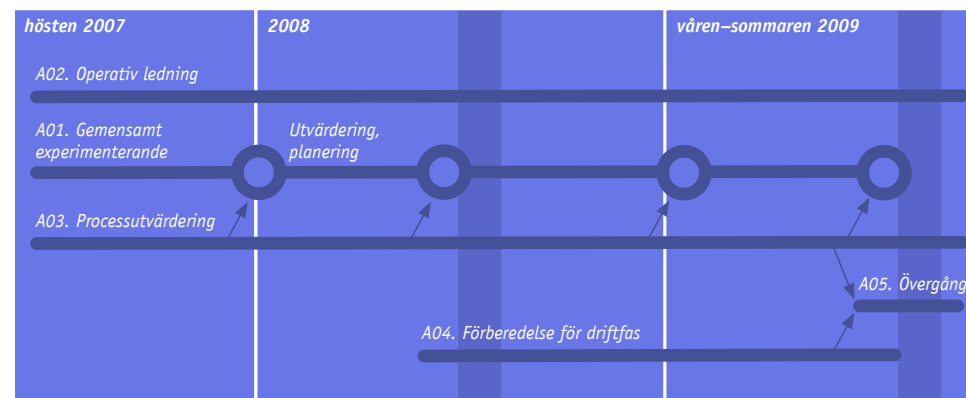
Vidare bör nämnas att det finns en gemensam avsiktsförklaring syftande till att skapa synergieffekter mellan Malmö Living Lab för Nya Medier och motsvarande satsningar i Växjö och Ronneby, genom att främja erfarenhetsutbyte, metoddiskussioner, kontaktförmedling och liknande. Det synes vara så att alla yttre förutsättningar är på plats för ett Living Lab inom nya medier i regionen.

Slutligen säger det sig själv att parternas engagemang i slutändan är det som avgör om labbet lyckas eller inte. Här finns inga garantier, men alla parter i ansökan har tidigare arbetat ihop i större eller mindre konstellationer och erfarenheterna är överlag så goda att man nu är beredd att gå in i ytterligare ett, relativt ambitiöst samarbetsprojekt.

Projektplanen visar fem huvudsakliga aktiviteter under labbets utvecklingsfas från september 2007 till augusti 2009.

A01. Gemensamt experimenterande kring nya produkter och -tjänster inom deltagande medier, specifikt avseende mobila produkter, platsbaserade tjänster och digital storytelling. Under hösten 2007 kommer arbetet att inriktas på deltagande VJ-tjänster och platsbaserade tjänster. Konkret görs experimenten som 3–4 veckor långa brukardeltagande designprocesser där studenter från Malmö högskola deltar inom ramen för sina studier, tillsammans med forskare, konstnärer och företagsrepresentanter.

I januari 2008 utvärderas höstens arbete och inriktningen formuleras för vårens experiment. Aktiviteten fortsätter på det sättet med terminsvisa experimentfaser följda av utvärderingar.



Projektplan: Utvecklingsfasen för Malmö Living Lab för Nya Medier sträcker sig från september 2007 till och med augusti 2008. Planen är uppbyggd för att dels producera goda resultat redan under utvecklingsfasen, dels skapa bästa möjliga förutsättningar för ett lab i långsiktigt hållbar drift.

Under hösten 2008 och våren 2009 görs färre och längre experiment, med större medverkan av forskare och aktuella forskningsprojekt på högskolan.

A02. Operativ ledning av labbets arbete. Projektledare och biträdande projektledare ansvarar genom planering, resurssäkring, ledning och uppföljning för att arbetet fortskrider enligt plan och lämnar goda resultat. Stygruppen bistår vid behov.

A03. Formativ och summativ processutvärdering. Då det handlar om etableringsstöd för en utvecklingsfas, och då målet är att skapa en långsiktigt hållbar struktur, är det viktigt att separera formativ och summativ processutvärdering från det dagliga ledningsarbetet. I den här aktiviteten arbetar en metodkompetent forskare med att studera arbetet i labbet från sidan, med särskilt fokus på brukarnas och labpartnerns deltagande i arbetet: hur mycket deltar de, hur deltar de, och vilket utbyte ger deltagande för dem och för projektet.

Aktivitetens resultat återförs kontinuerligt till planeringen av



Bilder från kulturföreningen Inkonst, med verksamhet inom ung kultur som teater, musik, litteratur, konst och klubb i gamla Chokladfabriken i Malmö.

A01 (formativ utvärdering) och ligger till grund för den strategiska övergångsaktiviteten A05 (summativ utvärdering av utvecklingsfasen).

A04. Förberedelse för långsiktigt hållbar struktur. Projektledaren arbetar långsiktigt med frågor om finansiering, organisation och inriktning för ett lab som efter utvecklingsfasen är moget att drivas vidare under uthålliga former.

A05. Övergång från utvecklingsfas till driftsfas. I den här aktiviteten, som avslutar utvecklingsfasen, summeras resultat från A03 med långsiktiga driftsplaner från A04 och omsätts i handling.

Milstolparna för utvecklingsfasen ser ut som följer.

Oktober 2007. Konsortialavtal med immaterialrättsliga överenskommelser är upprättat. Labbets styrgrupp är konstituerad.

Januari 2008. Varje labpartner har deltagit i minst ett inledande experiment. En plan är formulerad för experiment under våren 2008. Förstudier för processutvärdering är klara och en utvärderingsplan är upprättad.

Augusti 2008. Vårens experiment är genomförda och utvärderade. En plan är formulerad för experiment under hösten 2008, i samspel med minst ett självständigt forskningsprojekt vid K3.

Januari 2009. Höstens avslutade experiment är utvärderade och pågående experiment är avstämde. En plan är formulerad för experiment under våren 2009.

Mars 2009. En preliminär plan är formulerad för övergången från utvecklingsfas till uthållig drift.

Juni 2009. Vårens experiment är genomförda och utvärderade. En preliminär rapport är formulerad från den summativa processutvärderingen.

Augusti 2009. Övergången till uthållig drift är inledd i termer av organisation, inriktning och finansiering. Den summativa processutvärderingen är rapporterad.

Budgeten för utvecklingsfasen, som den redovisas i ansökningsformuläret, är uppbyggd efter några grundläggande principer.

- Projektledaren, Per-Anders Hillgren, arbetar på K3, Malmö högskola, och ägnar större delen av sin arbetstid (60%) åt arbetet med labbet. Specifikt ägnar han sig åt aktiviteterna A02, A04 och A05. Han deltar även i A01.
- Biträdande projektledare delar sin arbetstid mellan K3 och Inkonst, och svarar främst för plats- och brukarrelaterade frågor kring labbet i aktiviteten A02.
- Aktiviteten A03 drivs av en forskare från K3 som inte deltar i labbets övriga arbete. Detta för att maximera möjligheterna till en heltäckande och inträngande utvärdering. Lönerna för högskoledelen av dessa tre roller, samt en del driftskostnader och högskoleoverhead, svarar mot det bidrag som söks från Vinnova.
- Malmö högskola medfinansierar labbet genom Jonas Löwgrens och andra seniora forskares medverkan i aktivitet A01, genom medverkan av lärare till de studenter som arbetar i A01, samt med administrativt stöd och lokalkostnader för de delar av arbetet som utförs i högskolans lokaler.
- Inkonst medfinansierar med del av biträdande projektledares arbetstid, andra medarbetares medverkan i A01, samt tillgång till lokaler, utrustning och övriga resurser för labbets arbete.
- Deltagande företag enligt ansökningsformuläret medfinansierar med arbetstid för deltagande dels i aktivitet A01 och dels i styrgruppsarbetet, samt med speciell utrustning för vissa labexperimentens genomförande.

EXPLOATERBARHET OCH NYTTIGGÖRANDE

På en allmän nivå ger labbet tre typer av resultat som förväntas vara till nytta för deltagande företag och för svensk tillväxt.

För det första utvecklar projekten i labbet *idéer till nya produkter och tjänster inom nya medier*. Enligt de immaterialrättsliga överenskommelser som tecknas vid projektstart äger varje deltagande

labpartner rätt att kommersialisera eller på andra sätt använda sådana resultat i sina respektive verksamheter.

Den andra typen av nyttiga resultat består i de *kunskaper om, och kontakter med, relevanta brukargrupper* som varje labpartner utvecklar genom samarbetet i labbet. Sådan kunskap är direkt användbar för att informera utveckling av nya medieprodukter och -tjänster, och kontakterna är användbara exempelvis vid genomförande av fokusgruppstudier och användartestning i utvecklingsprojekt utanför labbets ram.

Den tredje typen av nyttiga resultat består i de *kunskaper om arbetsformer för brukardeltagande* som varje labpartner utvecklar genom samarbetet i labbet. Dessa kunskaper är direkt tillämpbara för labpartnernas arbete med attraktiva, nyttiga och användbara produkter och tjänster på andra marknader utanför labbets ram.

För varje projekt som labbet planerar och genomför upprättas en separat *exploateringsplan* om projektet av deltagande labpartners bedöms ha sådan potential. I dessa projektspecifika exploateringsplaner behandlas deltagande labpartners och deras insatser, planerade aktiviteter och kostnader, samt eventuella immaterialrättsliga frågor som inte täcks av den generella labpartneröverenskommelsen.

RISKANALYS

Vi kan identifiera fem huvudsakliga risker, som vi redovisar här i ordning från mer till mindre sannolika. För varje risk (R) redovisar vi vår bedömning av konsekvenser (K) och sannolikhet (P).

R1. Deltagande företag kan inte internt motivera den experimentella verksamheten, på grund av att (a) samarbetets inriktning utvecklas på ett sätt som inte motsvarar företagets intressen, eller på grund av att (b) tidshorisonten för arbetet bedöms ligga för långt bortom den omedelbara affärsnyttan.

K1. Företaget prioriterar om sina FoU-resurser och lämnar samarbetet. Beroende på vilket företag det är, och vilken roll det hunnit få i samarbetet, kan det behöva ersättas (a) med ett annat företag med intressen som svarar mot den inriktning som samarbetet har tagit, alternativt (b) ett annat företag med större utrymme för explorativ FoU. Att hitta ersättningsföretag bedöms som ganska enkelt tack vare befintliga regionala nätverk.

P1. Medelhög risk att antingen 1a eller 1b händer åtminstone ett av de deltagande företagen under projektets löptid.

R2. Klubbscenen i Malmö präglas av hård konkurrens. Exempelvis öppnade Debaser i början av maj och kan förväntas ta en del av Inkonsts publik.

K2. Inkonsts kärnpublik, som svarar mot ryggraden i labbets brukargrupp, kan komma att omskapas på ett diskontinuerligt sätt och eventuellt minska i numerär. En sådan konsekvens är inte nödvändigtvis speciellt negativ; det är kanske inte mycket svårare att rekrytera brukardeltagare till labbets experiment bland 300 personer än bland 500.

P2. Medelhög risk.

R3. Inkonsts verksamhet stoppas eller omformuleras radikalt på grund av förändringar i de yttre förutsättningarna, som till exempel finansiering.

K3. Labbet får läggas ner, då både brukargruppen och lokalerna förmodligen faller bort.

P3. Mycket låg risk, eftersom Inkonst har ett stabilt stöd från Malmö stad.

R4. Projektet förlorar en av de nyckelpersoner som svarar för energi och ledning i det dagliga arbetet, till exempel projektledaren.

K4. Labbet får sätta sin verksamhet på sparlåga medan en ersättare rekryteras, vilket kan bedömas kosta 3–4 månader effektiv arbetstid för labbet.

P4. Mycket låg risk.

R5. Malmö högskola utreder för närvarande en omorganisation, som i värsta fall kan förändra strukturerna så mycket att pågående samarbetsprojekt äventyras.

K5. Konsekvenserna av en sådan förändring är svåra att överblicka eftersom de kan gestalta sig på olika sätt beroende på förändringens art.

P5. Mycket låg risk att organisationsförändringen får så omfattande konsekvenser. Det mesta pekar i nuläget på att vi kommer att kunna fortsätta vår verksamhet i mer eller mindre oförändrade former.