

yoice

# KULTURHACK

KONSEPTTEST OG TILBAKEMELDINGER FRA  
MÅLGRUPPEN



# BAKGRUNN, INNSIKTBEHOV OG MÅL

## Bakgrunn

Kulturhack er et kunstkonsept som rettet mot unge mennesker i alderen 16 til 30 år med stor interesse for og bruk av digitale medier, som viser lav deltakelse hos de etablerte kulturinstitusjonene.

## Innsiktsbehov

Prosjektet ble i sin 2. utgave gjennomført tidlig januar 2019. Konseptet vil utvikles konstant, men man ønsker i denne første fasen og prøve ut en enkel versjon på ungdom i målgruppen, slik at de kan komme med tilbakemeldinger.

## Mål

Få innsikt fra målgruppen om deres opplevelser og engasjement, for å på den måten kunne videreutvikle prosjektet i samarbeid med målgruppen.



# METODE

## «Agentoppdrag» – De unge besøker og interagerer og rapporterer tilbake

Vi rekrutterte 6 vennepar (totalt 12 respondenter) i aldersgruppen 16-30 år. Disse ble sendt på «oppdrag» for å besøke Kulturhack. Vi hadde frafall på 1 vennepar, kun 10 respondenter totalt endte opp med å gjennomføre undersøkelsen.

Hver enkelt respondent vil dokumentere opplevelsen skriftlig og med bilder. Dette skjedde via at de sendte inn bilder til Opinion i sanntid, og etter opplevelsen fylte inn et evalueringsskjema digitalt der de svarer utdypende på ulike spørsmål om opplevelsen.

I tillegg er det bruk innsikt fra Opinion AS sin store UNG2019-undersøkelse. Her er det gjort en spørreundersøkelse (N=1003) samt 45 intervjuer med unge, og denne innsikten og læringen er også inkorporert i denne rapporten.



# EVALUERING AV KULTURHACK - GENERELLE TILBAKEMELDINGER

*«Samlet sett så synes jeg det var en fin måte å bringe unge folk sammen og bruke teknologi sammen istedenfor å sitte foran mobil/pc-skjermen hjemme for seg selv. Definitivt noe verdt å fortsette med framover!»*

# 3

## viktigste *innsikter og funn*

1

De unge trenger tydelig informasjon og instruksjoner

- De kommer til Kulturhack med et ønske om å lære, og etterspør mer informasjon og kontakt med skapere/kunstnere.

2

Det er viktig å legge opp til sosialisering og samspill

- De unge ønsker å kunne treffe hverandre, og interagere sosialt. Både for trygghet og for å skape nye relasjoner, både til hverandre og til Kulturhack.

3

Kulturhack klarer å koble den digitale, fysiske og kunstneriske verdenen sammen for de unge.

- De oppgir at de lærte mye av å være på Kulturhack, og at det åpnet hodet deres for en ny tanke om at det digitale og tekniske, det fysiske og det kunstneriske ikke er 3 forskjellige ting, men noe som kan leve i samspill og og gi næring til hverandre.



# Førsteintrykket av Kulturhack er generelt svært positivt!

«Jeg syntes at det var en utrolig kul opplevelse. Jeg synes at det var en god blanding av aktiviteter. De var lette å sette seg inn i og morsomme å prøve ut. I tillegg var det spesielle aktiviteter som en normalt ikke får prøvd ut og som gir et innblikk i hva som vil bli videre utviklet i fremtiden.»

«Jeg er veldig glad i teknologi, og syntes det var gøy å gå rundt og utforske andre sine prosjekter. Opplegget var mye mer selvstendig enn jeg trodde, noe jeg likte. Vi gikk rundt selv og utforsket det som var fremstilt»

«Det var bra i starten og veldig lett å bli dratt med på følelsen av at vi skaper noe gøy sammen. ca halvveis i tiden, underveis i danseforestillingen så var det ungdommer bak som bråket en del, som snappet meg litt ut»

«Opplevelsen min av kulturhack var lærerik. Det var mange forskjellige aktiviteter en kunne leke seg rundt med.»

«Synes dette her var et veldig spennende initiativ, spesielt for barn og ungdommer. En fin måte å vise hvordan teknologi som man sannsynligvis ikke direkte forbinder med kunst og kultur er brukt til å skape det.»

«Litt forvirrende og helt klart utenfor vår aldersgruppe. Jeg gikk fra stasjon til stasjon og prøvde å finne ut av hva jeg så på, men lite ble forklart.»



## ...men de unge er estetisk utdannede, og har høye forventninger til opplevelser og arrangementer

- Opplevelse er alt for de unge, og flotte og «fete» opplevelser begynner å ta over som en status-markør på lik linje med kule produkter. Flere er opptatt av å planlegge livet sitt rundt opplevelser og destinasjoner der det er gode muligheter for Instagram-bilder som vil trekke «likes». Unge kan gjerne tenke seg å oppsøke kulturtilbud for å få en unik opplevelse, samt et interessant bilde eller video de kan «poste» på nett. Den konseptuelle totalopplevelsen, og hvordan denne er designet, er for mange like viktig som enkelt-elementene som befinner seg der.
- De unge er også en estetisk utdannet generasjon. Vi «eldre» vokste opp med furumøbler fra IKEA, de vokser opp med å kunne kjøpe designmøbler fra den verdenskjente designeren Tom Dixon på IKEA. De har høye forventninger når det kommer til sanselige og vakre uttrykk.
- Vi ser derfor at de unge har svært høye forventninger til en konseptuell tankegang når de deltar på ulike arrangementer. Mange forteller oss at Kulturhack har en kul og god nettside, men de hadde forventet at dette uttrykket også var tydeliggjort enda mer på selve arrangementet. Dette handler om plakater og gjenkjennbare logoer, belysning og musikk, samt at enkelt-aktivitetene i arrangementet knyttes sammen på et vis, enten med informasjon eller hvordan de er plassert i forhold til hverandre. De er glade i historiefortelling, og rapporterer at de gjerne hadde les mer eller hadde satt pris på å bli fortalt mer om konseptet Kulturhack, og hvordan alt hang sammen.



«Det var veldig bra, men kunne ha vært mye bedre. Vi skulle ha hatt kulisser som dekket over filmplakatene! Sære kule lys i entreen! Vi danner utgangspunktet for hele kvelden på første par minuttene innenfor døren. Vi er jo ikke i en flerbruksbygning men er i **--Al verden--**. mye kunne ha blitt gjort med stemningen! Jeg ventet en kveld lignende en utstilling på en kunstmuseum eller noe som kunne ha gått på vitenparken. Jeg ble møtt med en noe over gjennomsnittlig kul hendelse på en distriktskulturhus. Vis meg at det er kult med en gang jeg kommer inn! Jeg vil virkelig ikke være slem mot hverken kulturhack eller Ås kulturhus! Jeg digger begge veldig! og skal komme tilbake til begge!»



«På kulturhack innså jeg at jeg anser kunst og teknologi nesten som to adskilte verdener, og det gjorde det spennende å se de to kombinert. Når jeg så hvordan teknologien var blitt brukt til kreativ utfoldelse fikk jeg også lyst til å lage noe lignende"»

## De likes godt at teknologi blir satt inn i en kulturkontekst

- De unge lever et liv hvor teknologien og det digitale har en fast plass i deres hverdag, og setter stor pris på opplevelser som lar de ta kunst og kultur inn i denne konteksten.
- De fleste har en mobiltelefon i lommen, men de opplever ikke å ha tilgang til «fremtidens» teknologi i hverdagen, og de setter pris på en hver mulighet til å teste ut og bli kjent med nye opplevelser knyttet til dette.
- Mange av konseptene som ble vis på Kulturhack har de unge hørt om, men kan lite om. Det blir spesielt fremhevet hvordan de var glade for å lære noe nytt, og forstå konsepter som VR, bevegelses-sensorer og kunstig intelligens i en slik setting.
- De oppgir at de lærte mye av å være på Kulturhack, og at det åpnet hodet deres for en ny tanke om at det digitale og tekniske, det fysiske og det kunstneriske ikke er 3 forskjellige ting, men noe som kan leve i samspill og gi næring til hverandre.

## En opplevelse for alle sansene!

- Ikke bare er de unge en svært estetisk bevist målgruppe, de er også svært opptatte av opplevelser som engasjerer alle sansene. De verkstedene hvor det visuelle, det fysiske og hørsel ble engasjert, samtidig som man fikk interagere med andre opplevdes som spesielt givende og interessante.
- Ofte opplever de å bruke teknologi i en mer passiv situasjon, hvor man er et publikum eller observatør. Det liktes at man har klart å utvide dette med å skape opplevelser som utfordrer sanser og romforståelse, samtidig som man kan være kreativ og lage kunst eller uttrykke seg.



# Interaktivitet og mulighet til å prøve ting er viktig

- Det å få oppleve i en sosial kontekst er viktig for de unge. De ønsker seg enda mer interaktivitet gjennomgående i Kulturhack – enten om det er noe de kan gjøre sammen en venn, eller som en måte å møte nye mennesker på.
- Noen foreslår at man kunne få være med på «spontane forestillinger, andre skulle ønske at det var mer organiserte grupper som ble satt sammen for å oppleve ting sammen.
- Andre ønsker at man kunne gjort om noen av øvelsene til et spill, der man måtte løse noe sammen, eller lage noe sammen, slik at det ble mer sosialt og dynamisk.
- Dans/bevegelse som ble til visuell kunst blir dratt frem av de unge som var spesielt gode til å skape samhold og relasjoner på tvers av kjente og ukjente. Dette var stedet flest unge møtte nye mennesker, og kunne delta i samspill.

*«Så den eneste kritikken jeg har er at det var få av aktivitetene/utstillingsmomentene som en kunne gjøre sammen med andre. Det hadde vært gøy om vi kunne lagd/hatt en spontan forestilling sammen. F.eks lagt et bilde eller en sang med alle deltakerne.»*

*«Personlig mener jeg at VR stjal for mye oppmerksomhet vekk fra fokuset kunstneren hadde som var temaet "samhold" og "samarbeid". VR ble nok brukt som en attraksjon sånn at de yngre møtte opp og ble litt lenger da det er en stor trend nå for tida.»*

*«Det som var kult med dette eventet var hvor interaktivt det var. Det var ikke bare å vise å forklare, men prøve og lære.»*



## Ønske om mer informasjon rundt program og veivisning

---

- Flere nevner at de opplevde at det ikke var tydelig nok informasjon rundt hva som var hovedprogram for dagen, og fant heller ikke noen de kunne spørre om dette. Flere løste dette ved å besøke nettsiden, men kunne tenkt seg at det enten var plakater som viste programmet, eller en informasjonsdisk der man kunne henvende seg.
- Noen opplevde at det var vanskelig å navigere i bygget og finne ut hvor ting var, og ønsket tydeligere skilting eller kart på hvor de kunne finne de ulike opplevelsene.
- Flere av de unge foreslår at de som jobbet der/skaperne/kunstnerne kunne hatt like t-skjorter slik at det ble lettere å finne noen å henvende seg til.





## Ønske om tydeligere instruksjoner og kontakt med skapere/kunstnere

---

- Skapere og kunstnere må ta mer plass i Kulturhack. De unge har mange spørsmål, og ønsker å dypdykke inn i det de opplever. Derfor savnet flere at det var en tydelig «eier» av de ulike opplevelsene, som kunne fortelle de hvordan disse skulle brukes, og gi de videre informasjon om teknologien og kunsten. De unge opplever ofte at det er vanskelig å spørre voksne om dette, og skapere/kunstnere bør ta en proaktiv rolle i det å formidle dette til de unge.
- En annen måte å gjøre dette på er å lage informasjons-plakater ved hver av opplevelsene, der de unge kan lese mer. Vi ser fra tidligere prosjekter i Yoice at dette er sterkt ønsket fra de unge. Mange syntes nettopp det er positivt å kunne utforske selv, så lenge de har informasjon nok til å forstå.
- Allikevel ser de unge en tosidighet i dette, de likte at de selv fikk lov til å ta plass og initiativ, og utforske og lære selv – så denne dimensjonen må ikke forsvinne helt, selv om man informerer tydeligere.

*«Det var veldig lite instruks på stasjonene, noe som er positivt og negativt. Man blir tvunget til å finne utav det selv, men man savner også noe faglig utvikling for å kunne sette dette nye som man skaper på stasjonen inn i informasjon man allerede har. Det hadde ikke trengt å være så mye informasjon, selv bare et navn gitt til hver stasjon hadde funket. Eller et hint. (AI keyboardet som skal spille sammen med deg, maskinen som lager midi verdi av dans, begge kunne ha hatt en lapp ved siden av seg med en liten how to.)»*





## Mangfoldighet fikk de unge til å bruke tiden sin på Kulturhack

- Flere trekker frem at det var en overraskende stor variasjon på de ulike verkstedene, og at man følte at man opplevde noe nytt og innovativt på hvert sted.
- Alle som var med på agentoppdraget rapporterer at de opprinnelig ikke hadde tenkt å være på Kulturhack lenge, men de fleste ble nesten helt til slutten, fordi det fremdeles var nye ting å utforske.
- Det trekkes også frem at de var svært positivt overrasket over at det var mat og drikke der, det gjorde at de hadde energi og tok seg til til å slappe litt mer av, og skapte en mer sosial atmosfære.



# EVALUERING AV KULTURHACK - DE FORSKJELLIGE OPPLEVELSENE

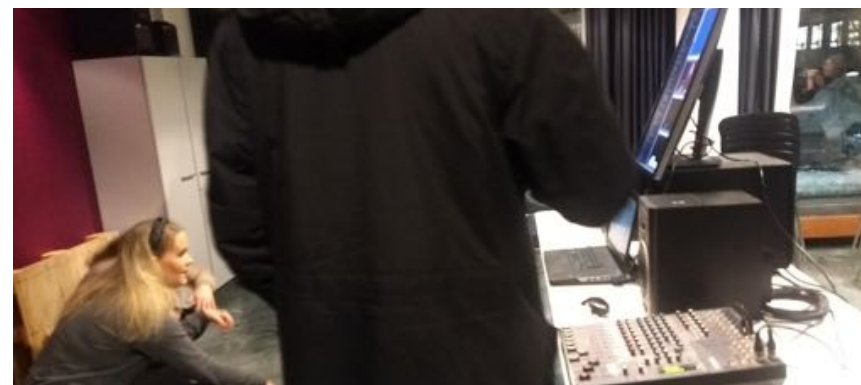
## AI-musikk: AI-piano

- Kunstig intelligens er vanskelig å forstå, men på dette verkstedet fikk de unge en opplevelse av at det var noen/noe som «tenkte» på hva de spilte, og beviselig kunne lage en forsetning på tonene de hadde spilt.
- Av de som ikke kunne spille piano, og trykket tilfeldige toner, var dette noe uangripelig, men de som spilte en liten sang, eller selv spilte piano forstod konseptet bedre.
- Noen foreslo at det kunne vært en person der som kunne spilt en kul sang, slik at man kunne oppleve når dette fungerte bra, og man hørte at «den» kunne lage harmonier. Flere foreslår at man kunne laget en mini-konsert ut av dette, med musikkstykker de unge kjenner (gjernepop).
- Vi hører fra noen respondenter at lyden var litt lav, og at den ble noe overskygget av lydene som kom fra stasjonen ved siden av.



# AI-musikk: Sensor-laget musikk

- Flere av de unge rapporterer at de lekte seg og hadde det gøy ved å prøve ut dette. det opplevdes som lavterskel å tre inn i «rommet» og lage musikk ved å bevege på seg. Dette var den aktiviteten flest unge sa de likte best ved hele arrangementet. Flere rapporterte at de brukte mye tid her, og at de opplevde det som sosialt og interaktivt.
- Det liktes at det var vist på en skjerm hvordan programvaren fungerte igjennom programmeringsspråk, men de som ikke visste så mye om programmering skulle ønske de kunne blitt forklart tydeligere hva dette betydde, og hvorfor og hvordan bevegelsene ble til kode, som ble til musikk.
- Bildet som var vist frem og tilknyttet sensorer som skapte lyd ble godt likt av de unge, det skapte en tydelig kobling mellom kunst, sensorer og lyd. Flere kunne ønske de kunne lære enda mer om hvordan dette fungerte.



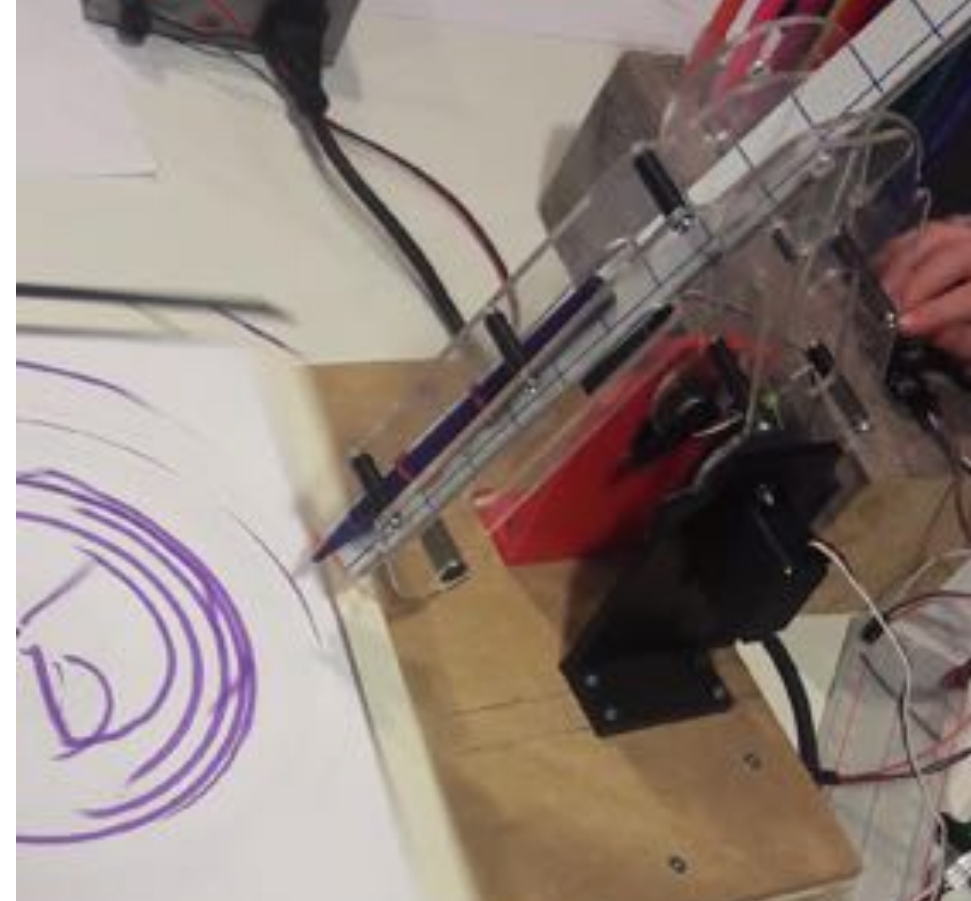
*«Den posten jeg syntes var mest morsom var den hvor man skulle danse foran et kamera for å styre musikk. Der holdt jeg og vennen min på lenge, og prøvde å finne nye kule måter å få frem musikken på»*





## AI-bilder og «kunstrobot»

- De fleste av de unge var innom kunstroboten, og opplevde det som interessant at man hadde koblet sammen en Playstation-opplevelse med Joystick, som er veldig digitalt, til noe som faktisk utøvde noe i den fysiske verdenen. Koblingen mellom det digitale, det fysiske og muligheten for å utøve kunst igjennom kjente verktøy som Playstation opplevdes overraskende, og viste også at det ikke alltid må spesial-verktøy eller avansert teknologi til for å kombinere disse verdenene.
- Noen opplevde det som vanskelig å lage fine bilder, men syntes det var gøy å se på de som virkelig fikk det til.
- Vi ser i rapporteringen at det også var en annen maskin til stede på arrangementet som kunne tegne, med våre respondenter rapporterte dessverre at de ikke fikk opplevd denne fullstendig, da den hadde tekniske problemer.



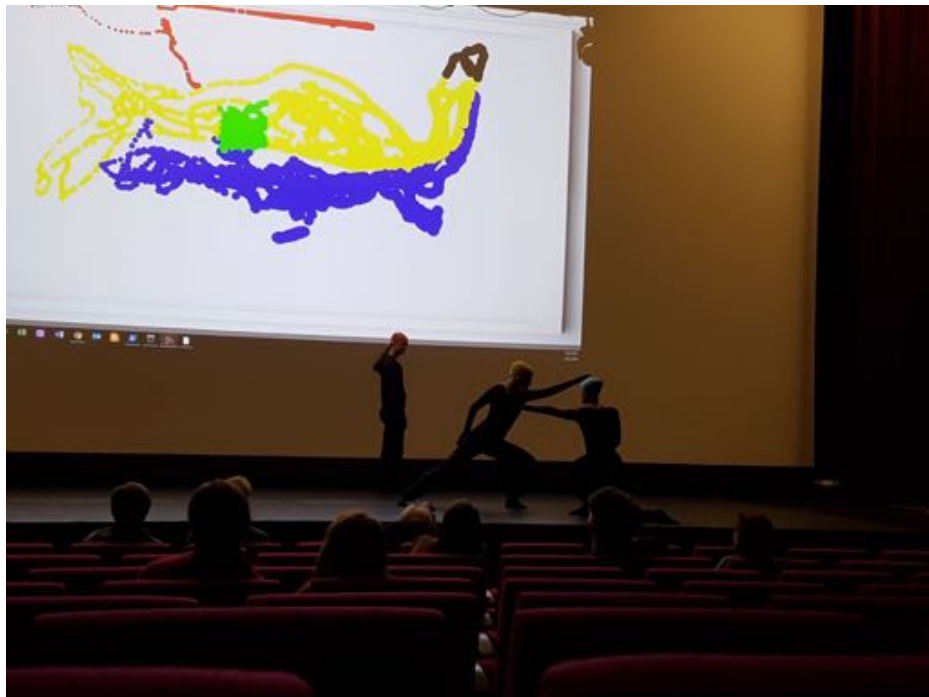
# Artificial Reality og Virtual Reality



- 3D-kunst med VR-briller opplevdes av mange å være frontet som en hovedattraksjon, mye på grunn av «størrelsen» på skjermen og oppmerksomheten det fikk av publikum.
- Det er ofte ved dette verkstedet de unge virkelig koblet hvordan teknologi kan ha et bidrag inn i kunsten, og virkelig skape det om til en ny og annen opplevelse.
- De unge likte denne aktiviteten godt, både fordi VR er en svært populær ting blant ungdommen, og dette var deres første mulighet til å prøve dette på en deltagende måte.
- Flere prøvde dette, men noen gikk glipp av det på grunn av stor kø.
- Det opplevdes spennende å delta på, men lite interaktivt. Noen foreslår å gjøre dette til et VR-univers, der flere kan delta samtidig og skape noe sammen.
- Noen av de unge opplevde at man ble satt litt på «utstilling» der de stod å tegnet, og at dette var en barriere for at de turte å delta.



# Verksted for dans og profesjonell forestilling



*«Veldig innovativt både med tanke på bruk av ny teknologi til å tegne på skjermen og at flere deltakere er med på å skape en felles opplevelse. Viser hvordan man kan bruke teknologi til å samarbeide og lage kunst»*

- Det opplevdes veldig positivt at det var en felles forestilling der alle kunne samles, men flere ønsker at de kunne fått mer informasjon om dette i forkant, gjerne via nettsiden, plakater på arrangementet og annonsering flere ganger opp mot tiden forestillingen skulle være.
- De yngste som var på besøk opplevde at forestillingen ble noe langt og ensformig, men de opplevde det fremdeles som kult på grunn av det teknologiske aspektet ved det.
- Flere trekker frem at det var veldig positivt at de som publikum i etterkant ble involvert i kunsten og teknologien, og det at 4 av gangen kunne gå opp å delta – på tvers av alder og vennegjenger – det ble sett på som en flott måte å skape en felles opplevelse på, hvor man etter hvert forstod at samarbeid var nødvendig for å lage noe flott.
- Teknologien opplevdes som spesielt innovativ, da dette klarte å vise frem lek, profesjonell dans og teknologi, på en måte de fleste unge forstod.

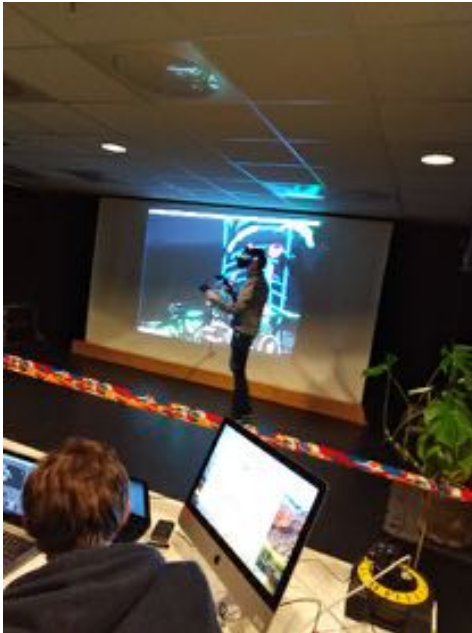


# BILDEDOKUMENTASJON FRA «AGENTENE»

# Sensorisk AI-bilde



# Artificial/virtual reality



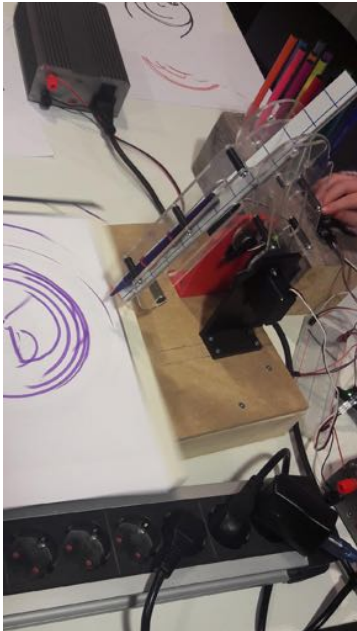
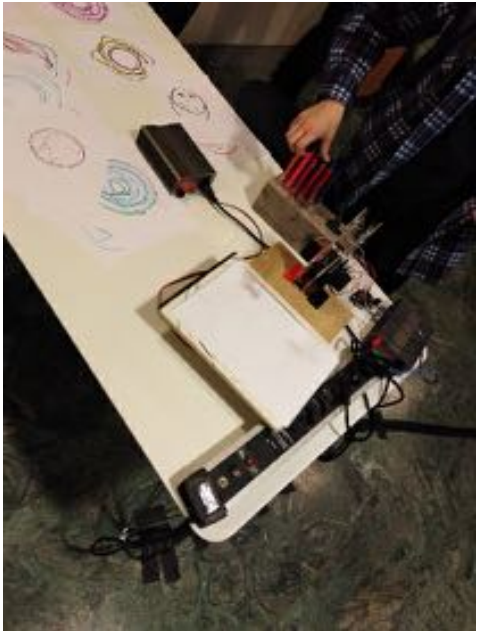
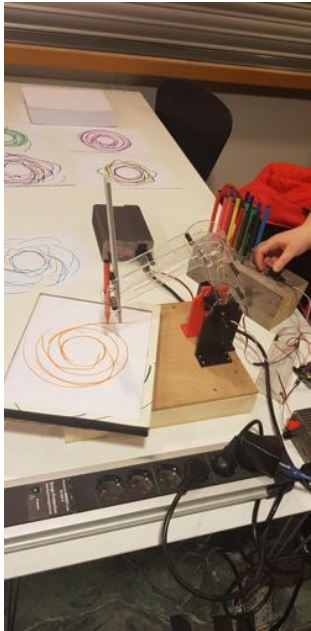
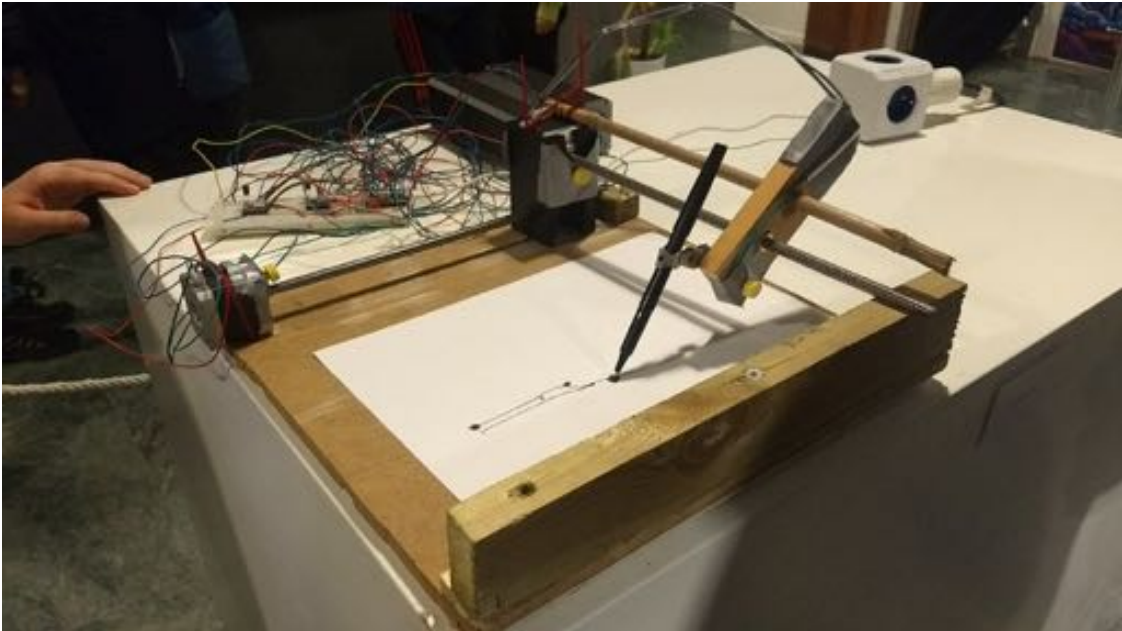
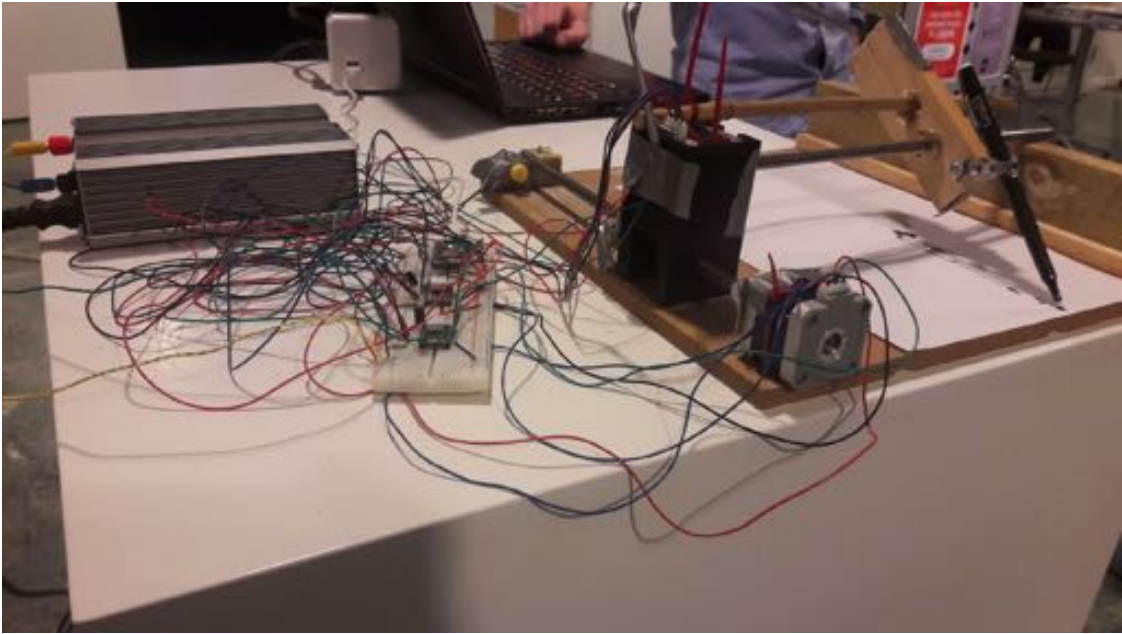


# AI-musikk



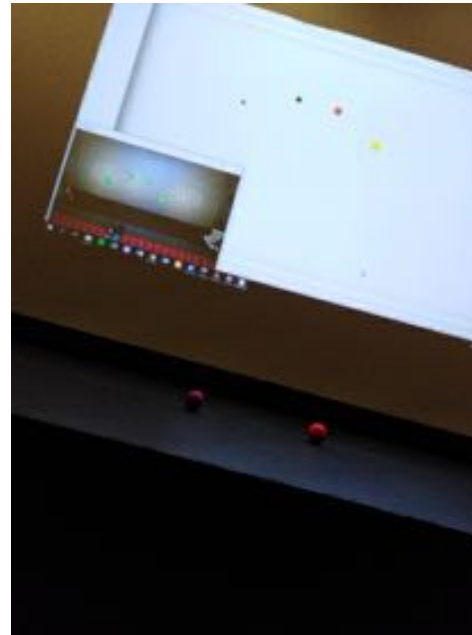


# AI-bilder og kunstrobot





# Dans og forestilling



# DETTE INNSIKTSPROSJEKTET GJENNOMFØRES I



## Hva er Yoice?

Yoice er et innsiktspanel for unge som bor i Akershus og er mellom 15 og 29 år. Her har de unge mulighet til å si sin mening om hva slags arrangementer, opplevelser og tilbud som skal være akkurat der de bor. Både unge med og uten flerkulturell bakgrunn, med og uten kulturell interesse skal være representert i Yoice.

## Hva skal vi gjøre med alt vi lærer fra Yoice?

Innsikten går til Akershus fylkeskommune, Norsk Publikumsutvikling og de som leverer kulturtilbudene der de unge bor. Når vi lærer hva de unge liker, mener og vil, kan vi lage enda bedre arenaer og tjenester for de unge.

Innsikten sannes gjennom innsiktsaktiviteter som diskusjonsforum, chats, agentoppdrag eller små spørreundersøkelser.

## Hvem står bak Yoice?

Yoice er en tjeneste levert av Opinion AS, som et samarbeid med Akershus Fylkeskommune og Norsk Publikumsutvikling. Yoice er utviklet i forbindelse med markedsundersøkelser, og all personinformasjon blir behandlet konfidensielt. Du kan lese mer om Opinion her: [www.opinion.no](http://www.opinion.no)

