

yoice

KONSEPTTEST OG  
TILBAKEMELDINGER FRA  
MÅLGRUPPEN

# KULTURHACK

APRIL 2019

# BAKGRUNN, INNSIKTBEHOV OG MÅL

## Bakgrunn

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

## Innsiktsbehov

Konseptet vil utvikles konstant. Dette prosjektet er gjennomført i april 2019. Et tilsvarende innsiktsprosjekt ble gjennomført i januar. Vi erfarte da at dette var en god måte for de unge å gi sine tilbakemeldinger på.

## Mål

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



# METODE

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

Vi rekrutterte åtte vennepar (totalt 16 respondenter) i aldersgruppen 16-30 år. Disse ble sendt på «oppdrag» for å besøke Kulturhack.

Fire av disse venneparene deltok også som agenter på forrige Kulturhack i januar, mens fire av venneparene var der for første gang. Med andre ord en mix av personer som har deltatt tidligere (for å se på forskjeller fra forrige gang) og nye for å få nye inntrykk.

Hver enkelt respondent dokumenterte opplevelsen skriftlig og med bilder. De sendte inn bilder til Opinion i sanntid, og fylte i etterkant ut et evalueringsskjema digitalt der de svarte utdypende på ulike spørsmål om opplevelsen. Bildene i rapporten er i all hovedsak tatt av agentene selv, i tillegg til enkelte illustrasjonsbilder fra Kulturhack-prosjektet.

Denne rapporten bygger m.a.o. videre på tilsvarende prosjekt gjennomført i januar 2019. I tillegg bruker rapporten innsikt fra Opinions UNG2019-undersøkelse. Her er det gjort en nasjonal spørreundersøkelse (n=1003) samt 45 dybdeintervjuer med unge, og læring derfra er inkorporert i denne rapporten.



# 3

## viktigste *innsikter* *og funn*



En tydelig  
forbedring fra sist



Det er nå bedre organisert, bedre stemning, bedre mat og bedre layout. Man får bedre kontakt med utøverne og det er lagt bedre til rette for sosialt samspill.

Men man trenger god informasjon i forkant; gjerne se hva man vil få ut av eventet live/visuelt.



Det digitale, fysiske og kunstneriske er koblet godt sammen



De unge får øynene opp for nye inntrykk, de lærer og blir inspirert. At kunst, kreativ utfoldelse og det digitale spiller godt sammen åpner en ny verden. Det er viktig med variasjonen i stasjonene/opplevelsene.



Kulturhack treffer de unge godt, men de vil gjerne ha mer forklaring og informasjon



Både helhetsopplevelsen og de enkelte verkstedene appellerer. Men det er fortsatt et ønske om enda mer kontakt med utøverne for å dykke enda dypere ned i opplevelsene og mer forklaring på hvert verksted. Det kan også legges enda bedre til rette for sosialt samvær.



# 1. EVALUERING AV KULTURHACK - OVERORDNET INNTRYKK



## **Det er stor begeistring for Kulturhack - både i førsteinntrykk, helhetsinntrykk og etterlatt inntrykk.**

Flere av agentene som var der sist, mener eventet var mer forseggjort nå. Både stemningen og attraksjonene er bedre. De synes også det er stas at tilbakemeldingene deres er blitt hørt.

Også de nye agentene uttrykker generelt stor begeistring for arrangementet.

*«Veldig kult, synes det er fint at det er ca. likevekt mellom så mange ulike kunstformer: dans/bevegelse, tegning/maling. Det jeg likte spesielt godt var at så mange utstilte aktiviteter var interaktive»*

*«Når jeg kom inn i rommet ble jeg overrasket over den gode belysningen og de kule fargene. Det var oversiktlig og greit, lett å få et overblikk over hvor de ulike tingene var i lokalet. Et stort pluss var at maten var lett synlig»*

*«Man så med en gang hvem som var medlem av Crew da de hadde knapper som det sto crew på. Ble først dratt inn i Augmented reality da crewet der var veldig på og ville forklare hva AR var ....»*



## Kulturhacket er klart forbedret siden sist

- **Bedre atmosfære med lys/dekorering av lokalet.** Stilig pyntet, mystisk stemning og en futuristisk «vibe» som hever det hele og bidrar til at man kommer i riktig modus.
- **Bedre organisering og oversikt.** Bedre utnyttelse / inndeling av lokalet. Tydeligere avgrensede stasjoner og praktisk inndeling ved bruk av gardiner. Mindre distraksjoner enn sist. Bedre informasjon og mer oversiktlig.
- **Bedre tilrettelagt for de ulike aktivitetene.** Aktivitetene var mindre "forstyrrende" seg imellom siden stasjoner som lager litt mer støy var plassert lengre borte fra stasjoner hvor man trenger ro og plass. De unge kunne dermed bruke den tiden de trengte på hver stasjon, uten å føle at de forstyrret noen som holdt på ved en annen stasjon.
- **Bedre kontakt med og veiledning fra kunstnere/crew**
- **Mer sosialt.** Bedre mulighet for snakke med andre/nye folk, spesielt på fellesområdet når man spiser. Bedre mat/drikke.
- **Mye interaktivitet på stasjonene**





## Positivt med mer informasjon om programmet og bedre veiledning

Det er mindre kritikk av å kunne navigere smidig i lokalet og finne ut hvor ting er.

- Det oppleves å være tydeligere skilting. Særlig programmet ved inngangsdøren er positivt – med navn/beskrivelse av stasjonene og info om når det er forestillinger/foredrag.

Likevel påpeker flere at det gjerne kan stå enda tydeligere (større) skilt på hver stasjon.

- Det kan gjerne stå en beskrivende overskrift/navn, litt mer om hva det er og hva man gjør. Dette av to grunner: Man trenger en generell forståelse og man trenger instruksjoner for å tørre å prøve seg frem.

For enkelte agenter oppleves det fortsatt litt for lite tydelig hvem som jobber der og hvem som er kunstnere versus hvem som er publikum.

- Dette er bedre enn sist, men kan gjerne tydeliggjøres ytterligere.
- For de som ikke tør å proaktivt spørre selv, skaper dette noe usikkerhet.



## Stemningen er forbedret

**Stemningen og atmosfæren beskrives som positiv, og bedre enn sist.**

- Dette er dekodet helhetlig gjennom: Musikken, fargelysene, stasjonenes plassering og fremtoning, kunstnerne og den sosiale samlingsplassen.

**Agentene trekker også frem at de likte menneskene som var der.**

- Det gjelder både de som jobbet der og de andre besøkende. Videre fikk de inntrykk av at arrangementet ikke kun var for unge, men for «alle» - noe som oppleves positivt.

**En god stemning har mange tydelige emosjonelle effekter og er ekstra viktig på eventer som dette.**



*«Utrolig fint å se at så mange aktiviteter åpner opp for at man skal kunne delta flere personer om gangen. Dette gjør at man gjerne tør å være litt mer utadvendt enn ellers som igjen fører til at man gjør mye mer ut av attraksjonene enn om man er litt mer tilbaketrukket»*

*«Jeg likte menneskene, både arbeiderne og besøkende. Det var bra stemning. Alle syntes at det var gøy og hyggelig og det merkes. Forestilling var også veldig morsom og vakker å se på. Spennende at danserne ga så mye av seg selv, det var virkelig inspirerende å se på»*

”

«Bedre oversikt,  
informasjon og mat vs.  
sist gang :-))»

#KulturHack2019

# KULTUR HACK

**AI-verksteder**

- Verksted for AI-musikk
- Verksted for AI-dans
- Verksted for AI-bilder
- Verksted for Virtual Reality

Profesjonell forestilling kl 19.00  
(Kinosalen)

Foredrag om AI-kunst kl 19.30  
(Biblioteket)

Logos for sponsors: HAV, etc.

”

“Veldig god mat og bredt  
utvalg drikke, også tatt  
hensyn til allergier”



# Interaktivitet og mulighet til å prøve ting er ekstra viktig

- Det å få oppleve kultur i en sosial kontekst er viktig for de unge.
- Dette er avdekket i flere av studiene i Yoice, og dette bekreftes igjen av de unge på årets Kulturhack.
- De unge føler at Kulturhack byr på mye interaktivitet gjennomgående - og i enda større grad enn sist.
- Det å utøve, ta og føle på kunsten både fysisk og med flere sanser treffer spesielt de unge godt. Dette bidrar også til økt grad av sosialisering og interaksjon på eventen og ikke minst så løfter det hele opplevelsen.



*«Det er også veldig gøy å få være så interaktiv i prosessen av å gjøre forskjellige ting»*



*«Det å skape kunst sammen og det at kunst blir så mye mer kreativt når man er flere enn bare en, er et veldig fint budskap å gi til unge og for meg var det på mange måter et høydepunkt på gårsdagens event»*



## Økt tidsbruk og engasjement på stasjonene

Fordi de unge blir mer involvert, gjør ting fysisk, bruker sansene, bruker både kropp og sinn og får kontakt med kunstnerne, og dermed lærer og opplever noe nytt eller får sterke inntrykk:

*«Det er positivt med forestilling (improdans) som vi som publikum har vært en del av å lage i forkant. Det gjør at arrangementet blir mer samlet og man blir igjen lenger»*

*«Yu Zhang hadde en presentasjon ovenfor kunsten sin så hørte på det fra 19:30 av og fikk info om hva hun gjorde og hva som var meningen med kunstverkene. Fikk en del gode opplysninger om interaktiv kunst ..»*

*«Kulturhack var veldig interessant. Ikke nødvendigvis på grunn av at jeg er veldig interessert i kunstig intelligens men mer på grunn av at jeg ikke kan så mye om det og fordi at jeg ikke har hørt så mye om kunstig intelligens før»*

## Som sist, uttrykker de unge høye forventninger til det estetiske, opplevelser og involvering

Opplevelse betyr «alt» for unge. Spesielle eller fengende opplevelser begynner å ta over som en status-markør på lik linje med kule produkter.

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.

Samtidig er de unge en estetisk utdannet generasjon og har svært høye forventninger til en konseptuell tankegang når de deltar på ulike arrangementer.

Det har vært en forbedring i stemningen og det visuelle uttrykket på Kulturhack, men det er fortsatt en vei å gå. Dette handler mest om atmosfære, stemning, 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 unge er også glade i historiefortelling, og rapporterer at de gjerne hadde lest mer eller hadde satt pris på å bli fortalt mer om konseptet Kulturhack, og hvordan alt hang sammen. Videre kommer det frem denne gangen at man kunne tenke seg å komme enda tettere på kunsten, både i interaksjon, forståelse og opplevelse av kunsten sammen flere.



”

*«En god kombinasjon utøvende /  
involverende innslag og litt forestillinger  
som også er digg!»*



## Det likes godt at teknologi blir satt inn i en kulturkontekst \*

- Som sist løftet frem, vil vi understreke at de unge lever et liv hvor teknologien og det digitale har en fast plass i deres hverdag, og de setter stor pris på opplevelser som lar dem ta kunst og kultur inn i denne konteksten, som er en stor del av livet deres.
- Men selv om de fleste er svært digitale, opplever de ikke å ha tilgang til «fremtidens» teknologi i hverdagen, og setter pris på mulighet til å teste ut og bli kjent med nye opplevelser knyttet til dette.
- Mange av konseptene som ble vist på Kulturhack kan de unge lite om. Det blir spesielt fremhevet hvordan de var glade for å lære noe nytt, og forstå konsepter som VR, bevegelsessensorer og kunstig intelligens i en slik setting.
- De oppgir at de både lærer mye og blir inspirert av å være på Kulturhack. At det har en fin oppdagende effekt for dem, ved at det åpner for nye tanker om at det digitale og tekniske, det fysiske og det kunstneriske ikke er tre forskjellige ting, men lever i et fint samspill og gir næring til hverandre.

*\*Like tilbakemeldinger som sist*

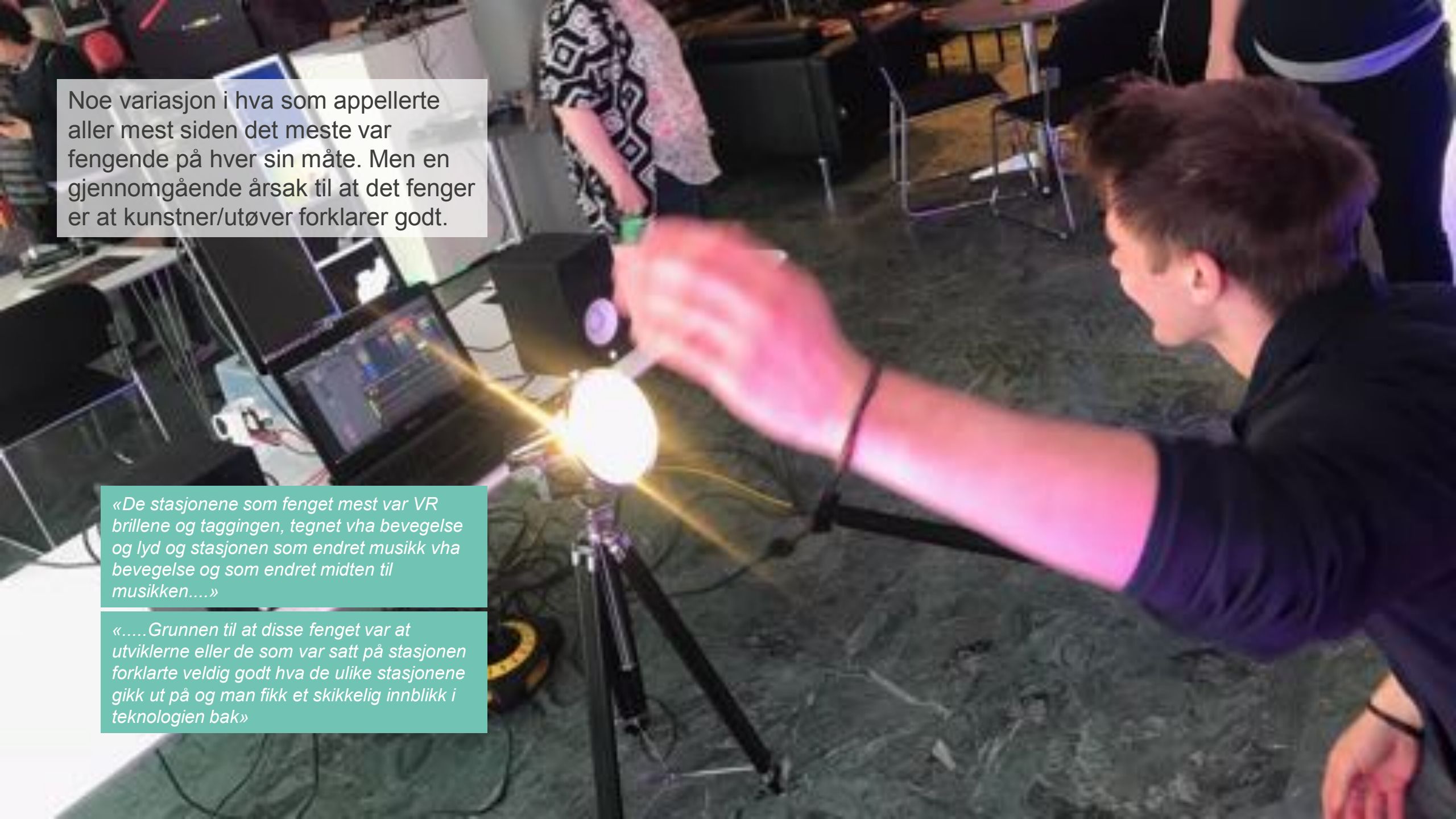




## Mangfoldighet og ulike opplevelser fikk de unge til å bruke tid på Kulturhack \*

- 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.
- De unge vil leve seg godt inn i kunsten, på alle tenkelige måter, og dette rapporteres fra flesteparten av agentene at de får på årets Kulturhack. Opplevelser med kroppen og sansene fenger spesielt!
- Flere rapporterer at de opprinnelig ikke hadde tenkt å være på Kulturhack så lenge som de var, og de fleste ble til slutten, fordi det fremdeles var nye ting å utforske.
- Det trekkes også frem at de var svært positivt overrasket over at det var så god mat og drikke der, det gjorde at de hadde energi og tok seg tid til å slappe litt mer av, og skapte en mer sosial atmosfære.

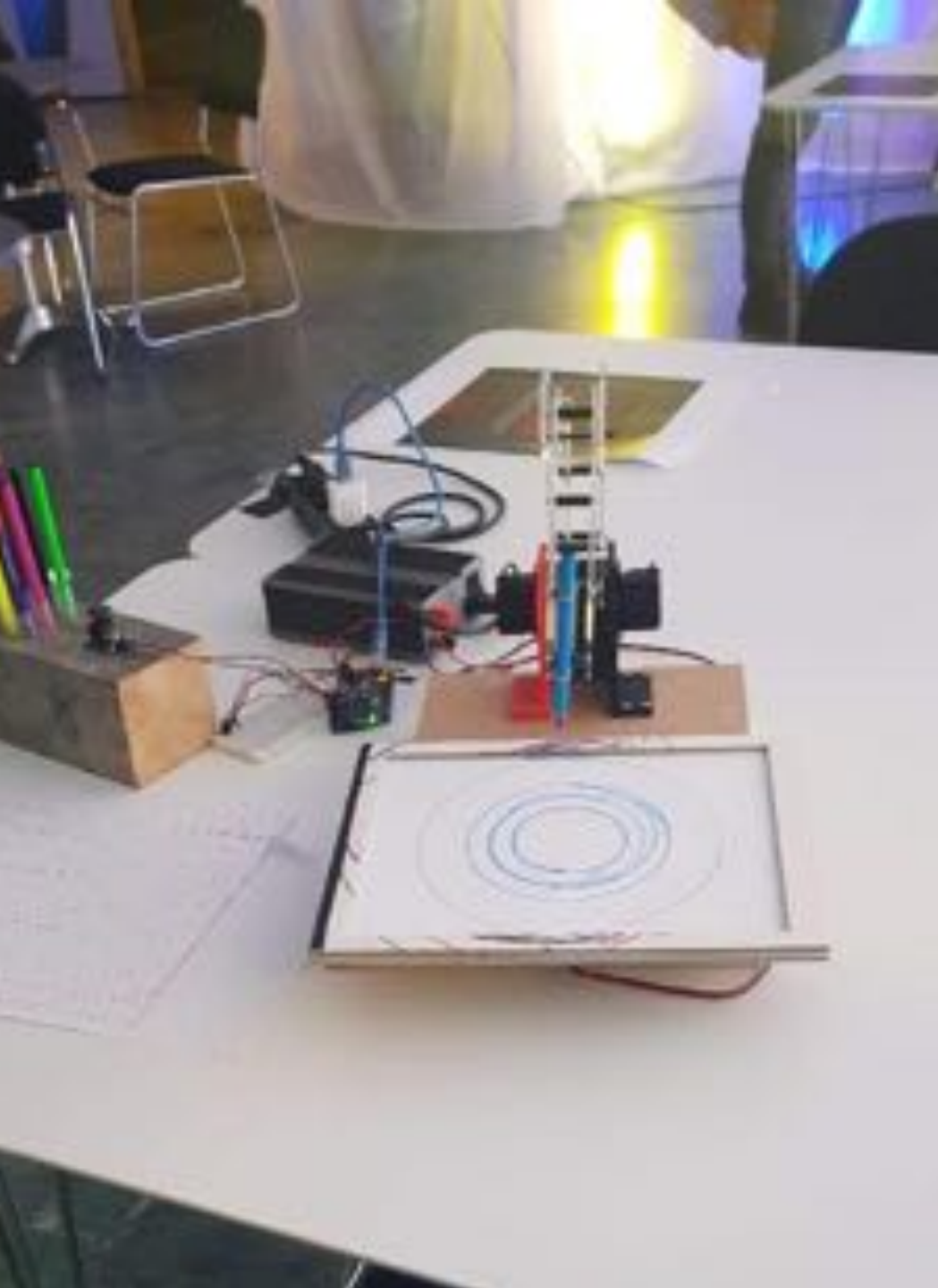
*\*Like tilbakemeldinger som sist*



Noe variasjon i hva som appellerte aller mest siden det meste var fengende på hver sin måte. Men en gjennomgående årsak til at det fenger er at kunstner/utøver forklarer godt.

*«De stasjonene som fenget mest var VR brillene og taggingen, tegnet vha bevegelse og lyd og stasjonen som endret musikk vha bevegelse og som endret midten til musikken....»*

*«....Grunnen til at disse fenget var at utviklerne eller de som var satt på stasjonen forklarte veldig godt hva de ulike stasjonene gikk ut på og man fikk et skikkelig innblikk i teknologien bak»*



## Selv om dette er forbedret fra sist, ønskes likevel tydeligere instruksjoner og enda bedre kontakt med skaperne

- Skapere og kunstnere kan fortsatt ta en enda tydeligere plass i Kulturhack, og ha en mer proaktiv rolle i det å forklare hva som ligger bak teknologien. Enkelte tør ikke å spørre, og da hjelper det om utøver er proaktiv.
- Noen sier at dette er forbedret fra sist, likevel etterlyser flere dette. De unge har mange spørsmål, og ønsker å dypdykke inn i det de opplever. Enkelte understreket at det var vanskelig å forstå visse stasjoner, her kan instruksjonen vært tydeligere eller personen på stasjonen enda mer tilgjengelig.
- Vi ser også som nevnt at man kunne hatt større/tydeligere informasjonsplakater ved hver stasjon, hvor de unge kan lese mer eller se noe visuelt. Samtidig synes mange det er positivt å kunne utforske selv, så lenge de har informasjon nok til å forstå. Så denne dimensjonen må ikke forsvinne helt, selv om man informerer tydeligere.

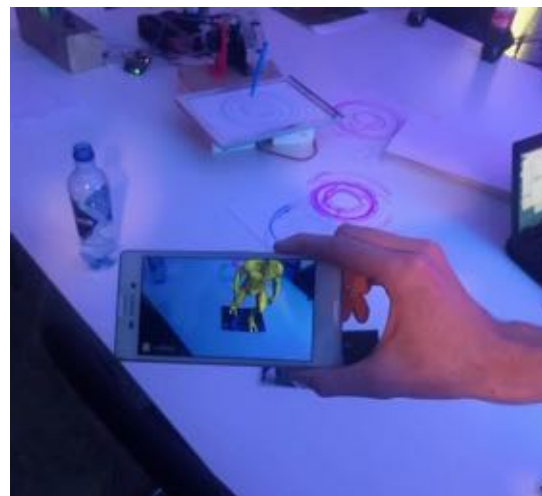
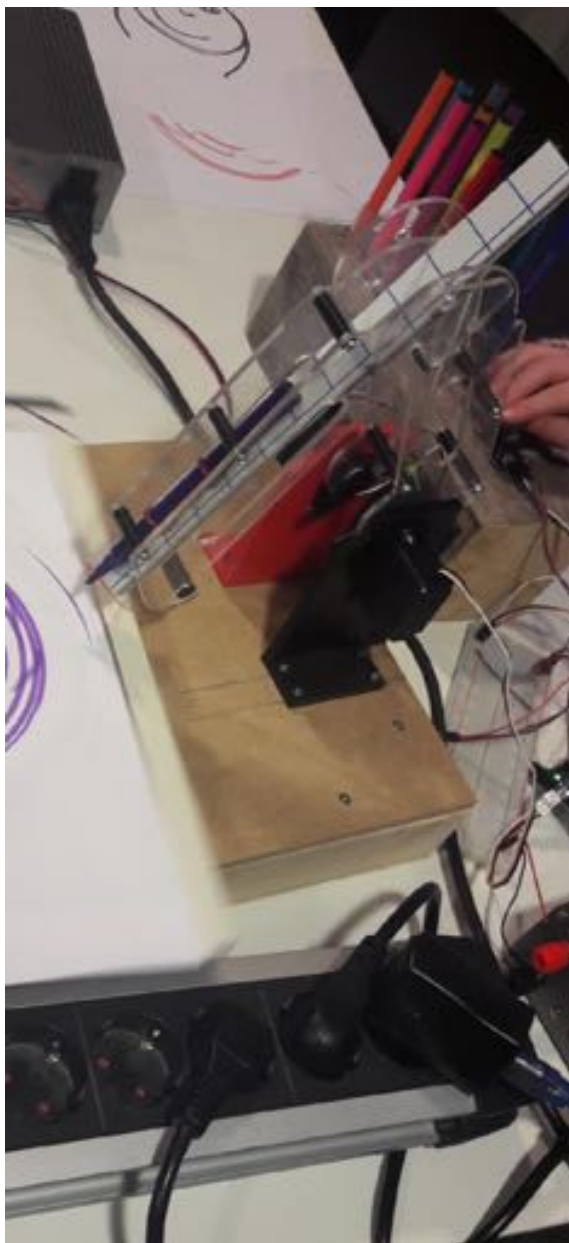


## 2. OM DE ULIKE VERKSTEDENE OG FORBEDRINGSMULIGHETER

# Verksted for AI-Musikk

Musikk fenger de unge generelt sett, og det er spennende å forme musikken. Men stasjonen får litt delte reaksjoner, hvor de negative knytter seg til at man ikke får god nok forståelse for hvordan det fungerer. De som ikke helt skjønner hva de skal gjøre, faller ut. Mer instruksjon eller veiledning på stasjonen kan bidra til å optimalisere opplevelsen.

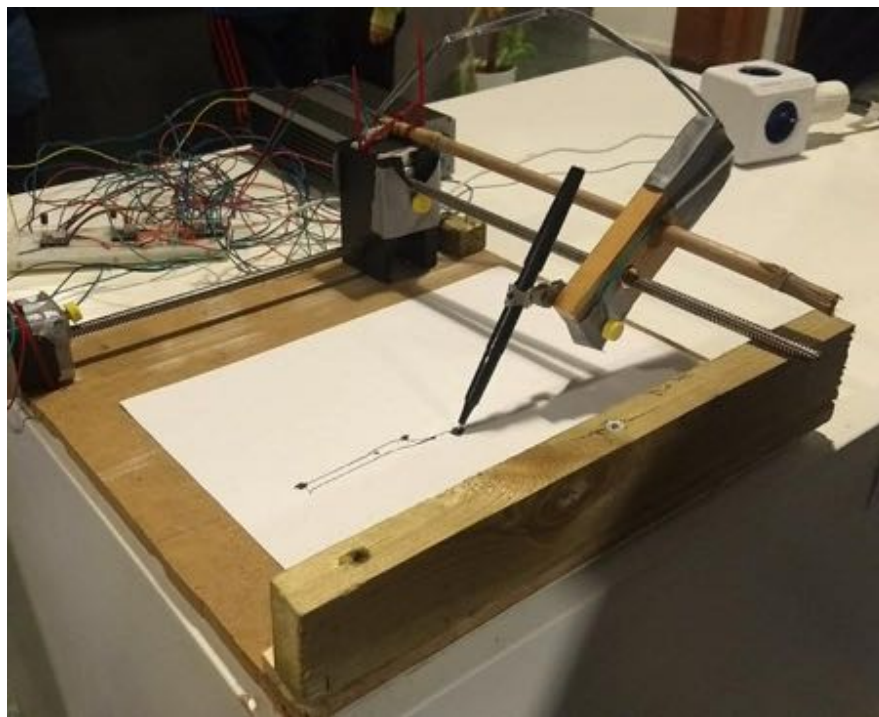




## Verksted for AI-bilder

Ulike tegnesystemer trigger både nysgjerrighet og interesse. Til tross for noen små problemer her og der, så har flere lyst til å gjøre mer av dette. Det er også positivt at man kan prøve seg frem på egenhånd via mobilen.

*«Et annet tegnesystem. Arket roterer og pennen styrer man med en joystick. Det var vanskelig men det kan sikkert gi gode resultater å øve litt med den...»*



*”Det første vi prøvde var augmented reality med Shrek. Det var kjempekult og selve 3dfiguren var veldig bra. Det som var litt dumt var at dersom man beveget på mobilen med fokus på figuren, så hang den seg litt opp og ble værende igjen et annet sted på skjermen. Den var litt treg men hvis man gikk lenger bakover og endret fokus ble dette bra igjen»*

## Verksted for VR

De unge ønsker å fordype seg i kunsten / opplevelsen og kunne prate med kunstnerne om deres tanker. Nettopp det opplevde de på denne stasjonen.

Dette var en svært populær stasjon, som fenget gjennomgående. Flere rapporterte at de fikk for kort tid her og måtte vente på tur. De forstår at en person ikke kan gjøre dette raskere, men en mulighet for mer informasjon om teknologien som man kan lese mens man står i kø, kunne vært en forbedring.

*«Kunstneren på besøk her har laget noen kule 'lerett'. Som deltakerne får tegne på. Det var en ekstremt hyggelig verden å tre over hodet. Savner VR verdenen allerede»*

*«Denne attraksjonen ser veldig stilig ut, men man må vente lenge for å prøve den. Kanskje ordne et bedre system slik at det er enklere å benytte den?»*



# Verksted for AI-dans og profesjonell forestilling



- AI-dans appellerte gjennomgående også til agentene denne gangen. Det gir enda mer innlevelse å kunne danse og skape kunst med bevegelse. Dette fenget de unge godt!
- Det opplevdes veldig positivt at det var en felles forestilling der alle kunne samles. Spesielt trekkes det frem at det er innovativt med bruk av ny teknologi og det faktum at flere er med på å skape en felles opplevelse i samarbeid for å lage kunsten.
- Men flere ønsker at de kunne fått mer informasjon om dette i forkant, gjerne via nettsiden, eller plakater på arrangementet opp mot tiden forestillingen skulle være.
- Spesielt ble det trukket frem at det var positivt med dette «avbrekket»: Det at man kommer sammen sosialt og samarbeider og gjør noe annet enn på de andre stasjonene, ble sett på som en fin avveksling.
- Det blir en spesielt innovativ opplevelse her, da det viser både lek, sosialisering, samarbeid, profesjonell dans og teknologi, på en måte som de unge resonerer godt med.
- Det ble også sett positivt på biblioteket, også her siden det gir en god variasjon i opplevelser og man får ulike impulser.



# AI-musikk: Sensor-laget musikk

- Flere løfter frem bruken av kroppsbevegelser som involverende - da ser og opplever man kunsten sterkere. Vi ser også at mange bruker mye tid her, og interaksjonen involverer flere. Dette oppleves gøy!
- Visse skulle gjerne sett teknologien brukt til å skape ny musikk, ikke bare forandre på en eksisterende låt.
- Og som på flere andre stasjoner, så er det et ønske om å lære enda mer om hvordan dette fungerer. Noen rapporterer at stasjonen var vanskelig å forstå, at det kunne vært tydeligere informasjon/instruks eller personen på stasjonen kunne vært mer tilgjengelig.



# Forbedringsmuligheter til neste gang?

- Flere av de unge etterlyste enda mer forklaring slik at man kan forstå konseptet bedre eller gå dypere inn i kunsten (til tross for at det var forbedret fra sist). Enten var det ingen tilstede for å forklare eller så ble det litt «halvveis» forklart hva som egentlig skjedde. Dette gjorde stasjonene mindre spennende for visse og fikk kanskje ikke utnyttet sitt fulle potensiale.
- Det kunne også vært navn på verkene og stått hvem som hadde skapt dem (utover Yu Zhangs verk)
- Oppretthold variasjon i verkstedene og enda mer fokus på interaktivitet og AI som kan prøves ut.
- Flere nye kunstnere og/eller installasjoner, gjerne noe som kombinerer flere av konseptene.
- Workshops og korte, informative foredrag er av interesse.
- Utnyttelse av plass kunne vært enda bedre gjennomtenkt. Mindre kø på de populære stasjonene. Ikke det at det var mye kø på Kulturhack generelt, men visse stasjoner hadde lang ventetid.

*«Enkelte småting som at verkene ikke fungerte optimalt da det var et litt vanskelig og trangt område verkene sto i som gjorde at sensorene ikke fungerte helt som de skulle. En annen ting var mangel på køsystem på VR. Jeg så ingen liste over folk som ville melde seg på og ble heller ikke spurt selv om jeg sto der en stund. Må spørre der og da, når mange vil drive med VR blir det vanskelig å opprettholde køen etterhvert, den var jo ekstra populær»*

*«Litt lite informasjon fra lederne av Kulturhacken om hva som skjer nå og litt senere. Følte at de kunne kommet med litt mere informasjon angående hva vi skulle gjøre etter fremvisningen på scenen»*



## Råd fra de unge for å nå ut til flere

*«Gi god informasjon på forhånd, bruk gjerne sosiale medier som facebook og spesielt Instagram. Navnet «Kulturhack» er kult og forlokkende, og jeg tror det er med på å gjøre unge interesserte. Bruk gjerne mer bilder av aktivitetene (eller av resultatene) og vis, så de vet litt hva de går til. Spre ordet på skoler. Fortell at det blir mat og show»*

*«Navnet Kulturhack, vise fengende bilder og hvor mye vi får ut av det! Og gratis mat som er så digg»*

*«Synes en eller flere av aktivitetene kunne gjerne vært mer interaktive med tanke på teknologien bak. Gjerne at man viser hvordan en program lages/ hvilke prinsipper det funker etter og diverse. På denne måten gjør man teknologien litt mer tilgjengelig for folk som kanskje ikke har så mye med sånn teknologi i hverdagen å gjøre. Gjerne ha et foredrag om AI, og hvordan AI brukes i dagens samfunn og hvilke muligheter det skaper for fremtiden»*

*«For at jeg skal dra på et slikt arrangement igjen må jeg få informasjon av hva nytt jeg kan lære av det. For eksempel en spesifisering av hva et foredrag skal handle om, eller nøyaktig hvilke aktiviteter som er der»*

A woman with blonde hair and glasses is seen from the side, holding a smartphone up to take a photo. She is in a library or bookstore, with bookshelves filled with books in the background. Another person is visible in the background, slightly out of focus. The scene is brightly lit, likely from natural light coming from a window on the right.

### 3. MER BILDEDOKUMENTASJON FRA AGENTENE

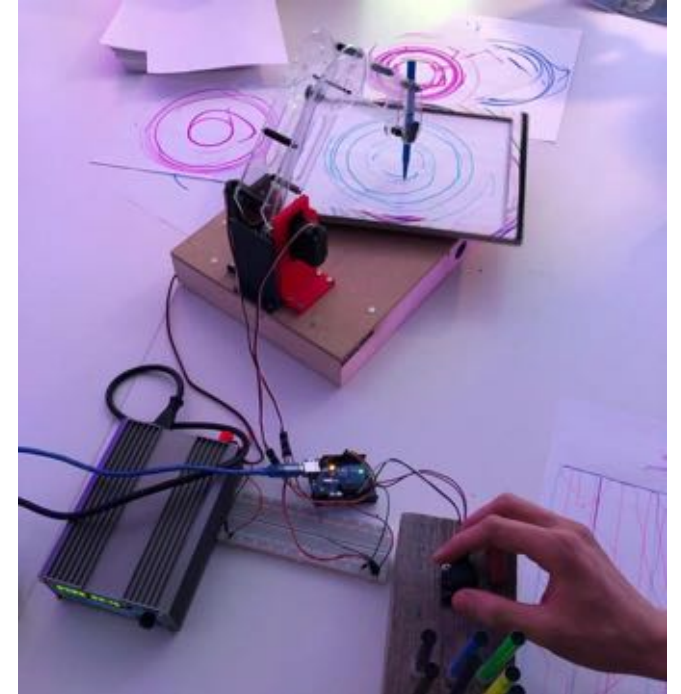
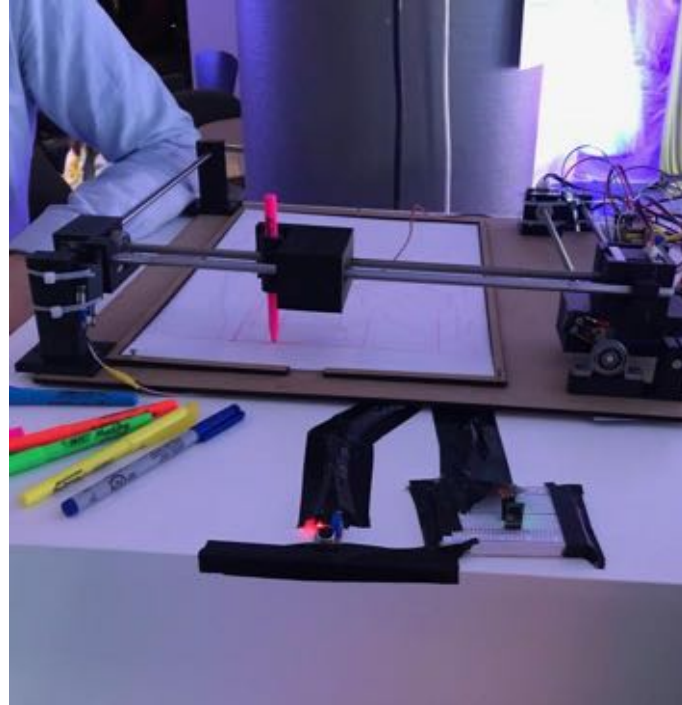
*Ikke bare unge på Kulturhack*



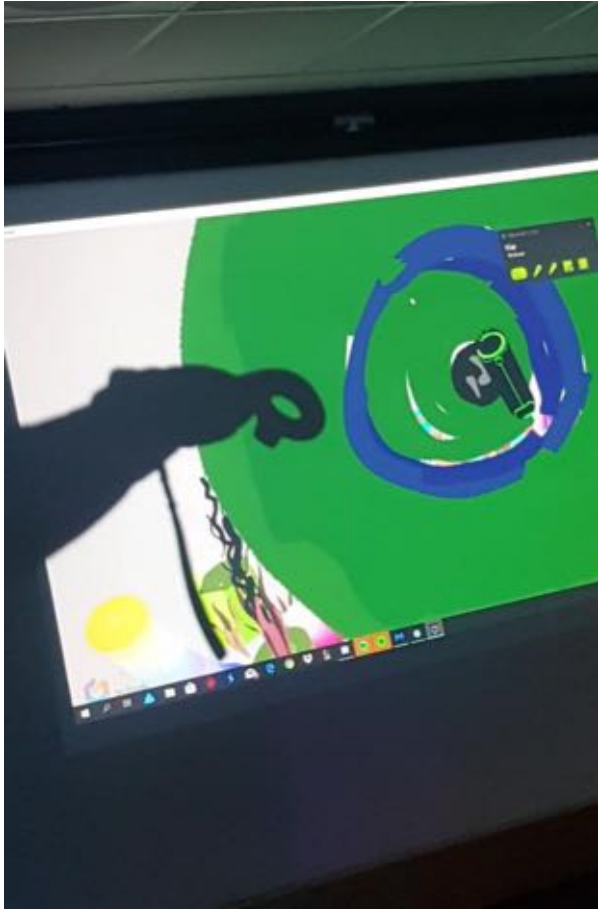
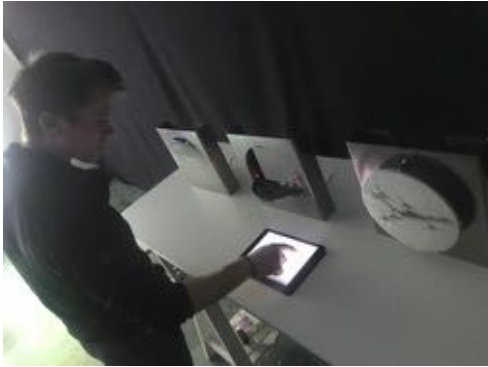
*Engasjerende for alle*



# AI-bilder

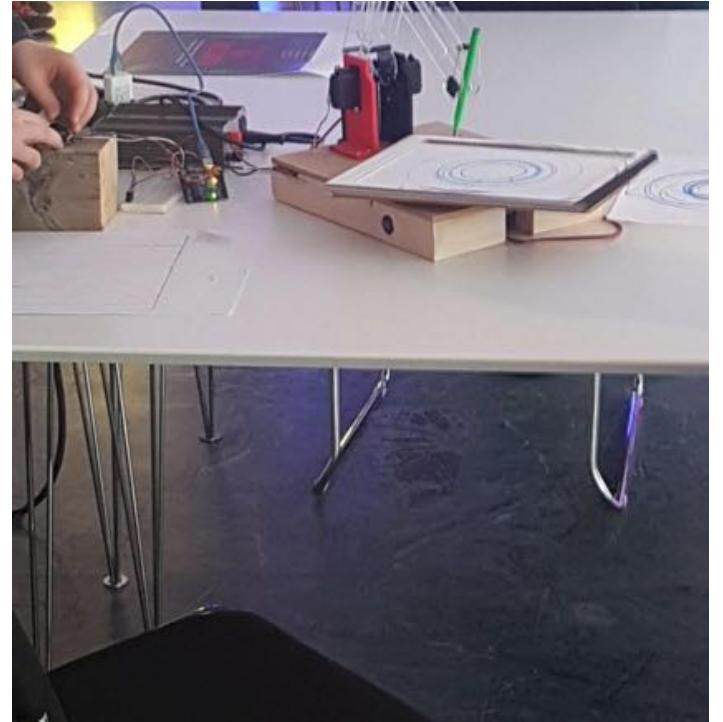
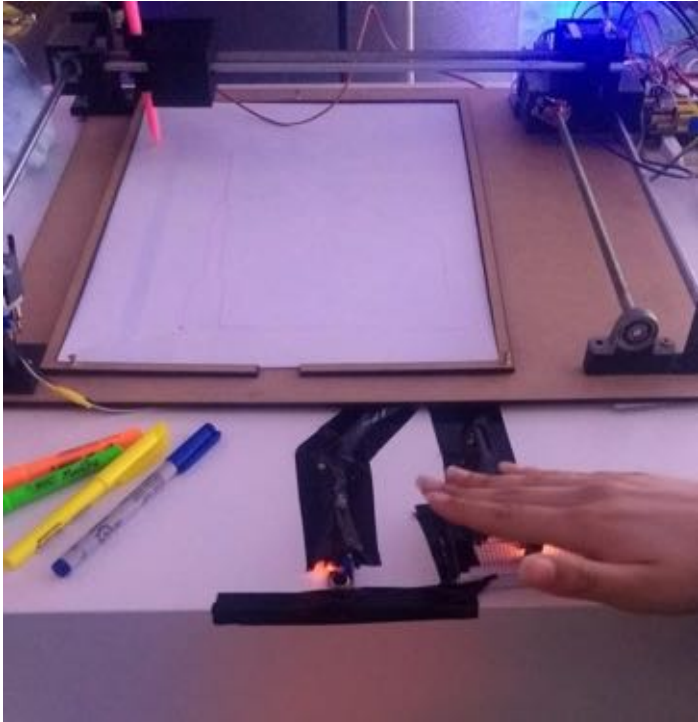


# AI-bilder

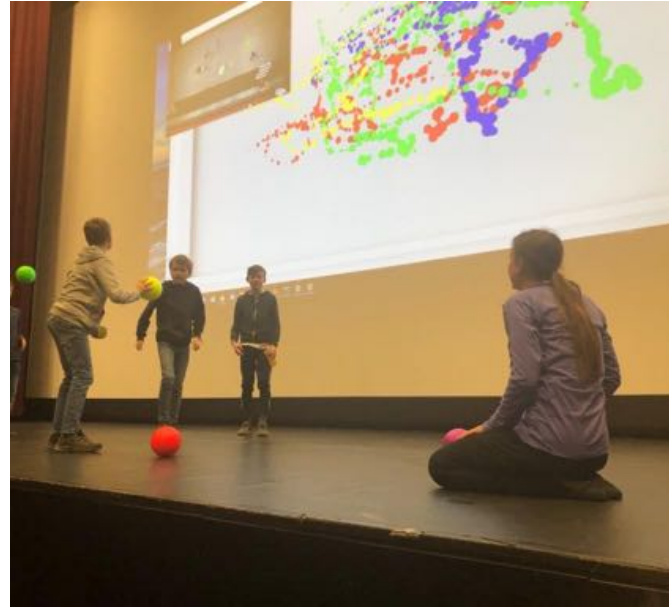




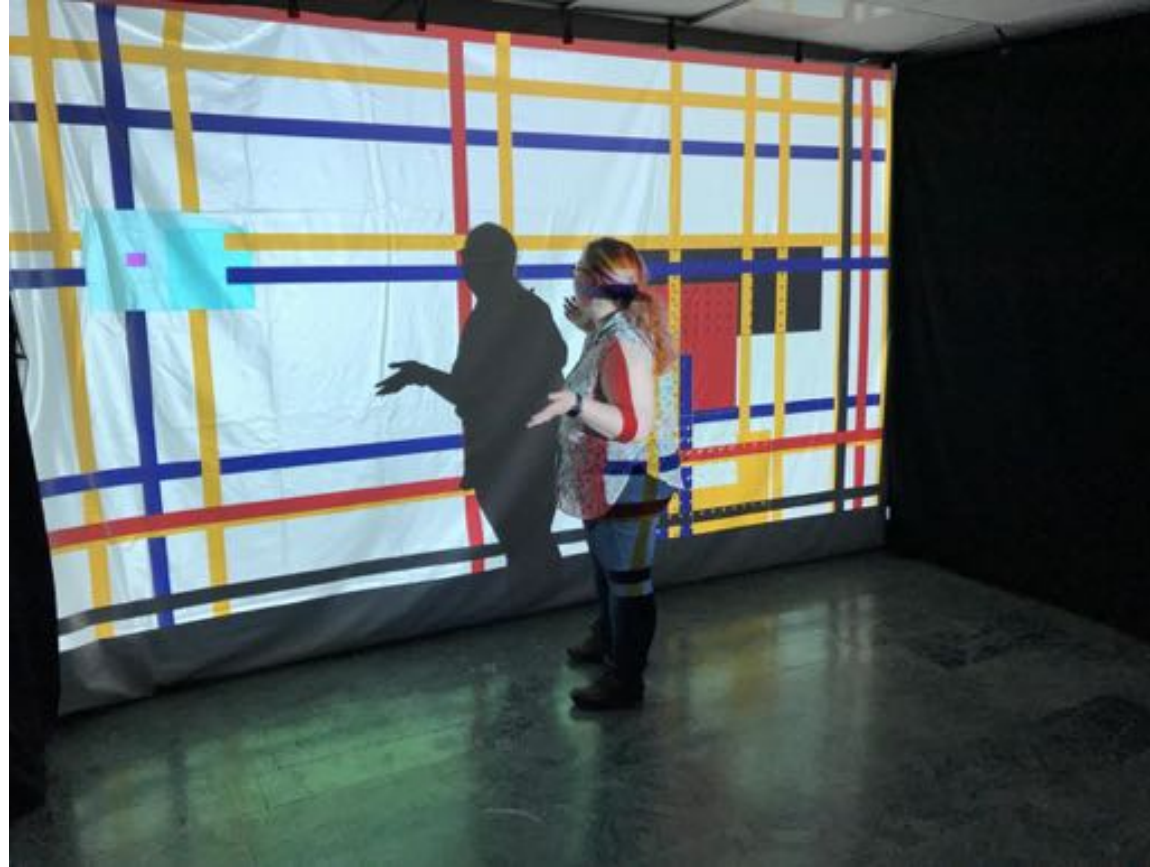
# AI-bilder



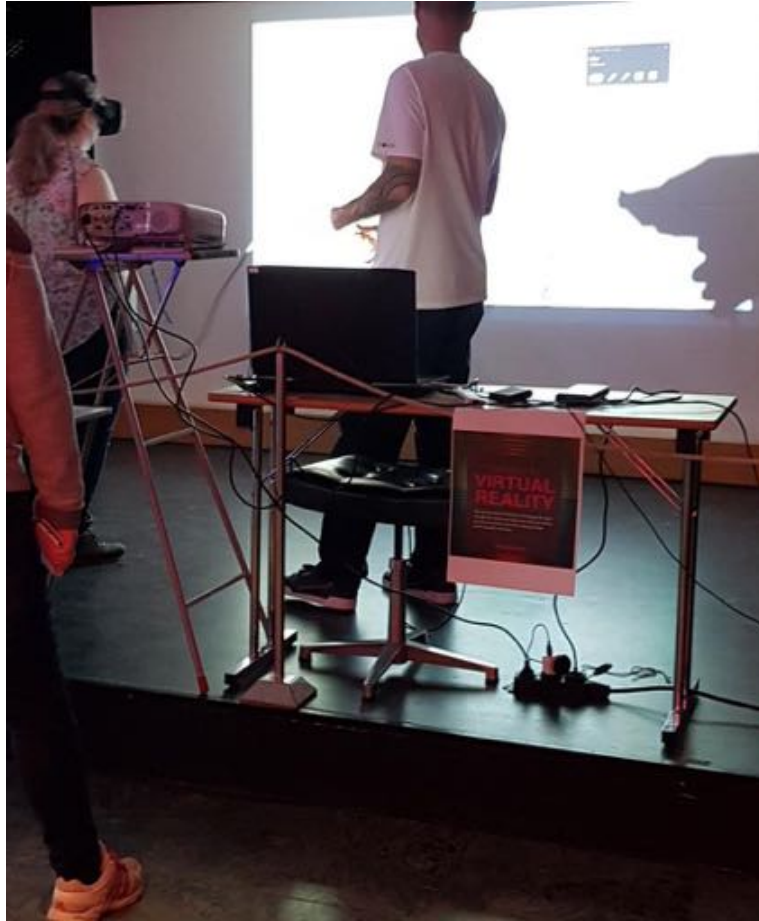
# AI-dans



# AI-dans



# VR



# AI-Musikk



# DETTE INNSIKTSPROSJEKTET ER GJENNOMFØRT I Yoice

## 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)

