



Nordiska
ministerrådet

Kulturanalys Norden 2025:2

Digitalisering inom kultursektorn: förhållanden i nordiska länder

Kunskapsöversikt



Digitalisering inom kultursektorn

Förord	6
Sammanfattning	7
Digitalisering i nordisk kulturpolitik	7
Digitalisering i kultursektorn	7
Kulturarvets digitalisering	8
AI, kulturproduktion och kulturpolitik	9
Bedömning och kunskapsbehov	9
Summary	11
Digitalisation in Nordic cultural policy	11
Digitalisation in the cultural sector	12
The digitalisation of cultural heritage	12
AI, cultural production and cultural policy	13
Key policy issues and future knowledge needs	13
Inledning	15
Syfte och frågeställningar	15
Avgränsningar och genomförande	16
Rapportens disposition	17
Digitalisering i nordisk kulturpolitik	18
Nordiskt fokus på deltagande, upphovsrätt och språk	18
Deltagande	18
Upphovsrätt	19
Språk	20
Danmark	21
Finland	22
Island	24
Norge	25
Sverige	27

Åland, Grönland, Färöarna	28
Den internationella kontexten	29
Sammanfattning	30
Digitalisering i kultursektorn	32
Optimistiska, deterministiska och skeptiska perspektiv på digitalisering	33
Konvergens och studiet av digital kulturpolitik	35
Digitaliseringens konsekvenser för kulturpolitiska mål	37
Deltagande och demokratisering	37
Digitalt deltagande och kulturinstitutioners förändrade roll: bibliotekssektorn som exempel	39
Strömning och kultur: musikområdet som exempel	40
Digitalisering och plattformisering som fenomen och process	41
Internet, plattformar och digital infrastruktur	41
Livestreaming och algoritmisk kurering i plattformssamhället	43
Sammanfattning	45
Kulturarvets digitalisering	46
Kulturarvssektorns digitala strategier	46
Tillgänglig teknologi för nya upplevelser av kulturarv	47
Digitalisering av kulturarv i Norden	48
Digitisering, digitalt kulturarv och demokratisering	50
"Det digitala" och professionalisering av kulturarvssektorn	52
Kulturarvsinformation	53
Plattformisering och kulturarv	55
Pandemin och kulturarvets digitalisering	56
Nya metoder för kulturarvsförmedling	58
Mognadsprocesser i museers digitalisering	59
Det digitala kulturarvets konsekvenser för expertis och delaktighet	60
Digitalt kulturarv och beredskap	62
Sammanfattning	64
Kunstig intelligens, kulturproduksjon og kulturpolitikk	65
Kunstig intelligens som et nytt og gammelt begrep	65

Definisjon av kunstig intelligens	66
Kulturproduksjon og kulturkonsum: generelle perspektiver	67
Kreativitet og kreativt arbeid	69
Kreativitet generelt	69
Kreativt arbeid	70
Inntekter fra kreativt arbeid	71
KI og opphavsrett	73
Creative commons, fair use og collective licensing	75
Felter som i <i>liten</i> grad er berørt i litteraturen	77
Kulturarv	77
Kulturpolitikk i lys av KI	78
Norden	78
Andre kilder og ikke-akademiske analyser av KI i kultursektoren	79
KI utfordrer kulturpolitikken	80
Oppsummering	81
Bedömning och diskussion	83
Kunnskapsbehov	84
Referenser kapitel 1-2	86
Referenser kapitel 3	93
Referanser kapitel 4	100
Bilaga 1: metod	104
Om den här publikationen	107

Den här publikationen finns även som en webbtillgänglig online-version:
<https://pub.norden.org/kulturanalysnorden2025-2>

Förord

Kulturanalys Norden har av Nordiska ministerrådet fått i uppdrag att ta fram kunskapsöversikter på ett antal teman relevanta för den kulturpolitiska utvecklingen i de nordiska länderna. Dessa kunskapsöversikter ska utgöra introduktioner men också erbjuda fördjupning utifrån det aktuella forsknings- och kunskapsläget. Denna kunskapsöversikt har fokus på digitaliseringens effekter på kulturlivet. Rapporten är framtagen inom ramen för Kulturanalys Nordens uppdragsperiod 2022–2024 och är ett bidrag till analysen av kulturpolitiken i de nordiska länderna och en del av Kulturanalys Nordens arbete med att identifiera viktiga kulturpolitiska framtidsfrågor.

Kulturanalys Norden februari 2025



Sammanfattning

Denna kunskapsöversikt syftar till att bidra till ökad kunskap om den pågående digitaliseringsprocessens konsekvenser för nordisk kultursektor. Utöver det fördjupar vi oss i två centrala kulturpolitiska områden: dels det digitala *kulturarvets* möjligheter och utmaningar, dels *artificiell intelligens* (AI) och dess påverkan på kulturliv, kulturskapare och kulturpolitik. Översikten utgår ifrån forskning och kulturpolitiska dokument om digitaliseringens konsekvenser. Resultaten från kunskapsöversikten sammanfattas nedan.

Digitalisering i nordisk kulturpolitik

Tre teman kring digitaliseringens möjligheter och risker återkommer gemensamt i nordisk kulturpolitik: möjligheter för *deltagande* samt utmaningar gällande *upphovsrätt* och *språk*:

- Nordiska kulturpolitiska dokument identifierar möjligheter till ökat deltagande och tillgång till kultur som en följd av digitaliseringen. Digitaliseringen förknippas med en demokratisk potential och möjligheter till ökad inkludering: digitala verktyg anses exempelvis kunna sänka trösklar för invånares medverkan och underlätta för nya röster i kulturlivet.
- Digitalisering innebär utmaningar för kulturskapares upphovsrätt och försörjning inom t.ex. musik, litteratur och filmbransch: lösningarna anses ligga på internationell nivå när material används på internationella nätplattformar.
- De nordiska länderna är mindre länder med mindre språk, och språkstrategier i digital kulturpolitik används som motstrategi mot anglo-amerikanskt kulturellt inflytande på globala plattformar.

Samtidigt kan vissa särdrag identifieras i olika nordiska länder gällande exempelvis fokus på mångfald (Finland), datorspel (Norge) och näringsliv (Sverige).

Digitalisering i kultursektorn

Digital kulturpolitik präglas av konvergens, det vill säga en integrering av alla medier och av kulturinnehåll, plattformar och teknologiska verktyg. Det innebär även att kulturpolitiska mål verkställs genom digitala verktyg och att kulturpolitiken överlappar med andra politikområden som påverkar digital produktion, distribution och konsumtion. Digitala plattformar har blivit centrala för kulturens infrastruktur och för kulturvanorna i de nordiska länderna. Deras regler

och automatiserade rekommendationssystem formar kulturens innehåll och spridning. Detta innebär nya kulturpolitiska utmaningar i och med att ett fåtal globala plattformsföretag dominerar marknaden, och då dessa företags prioriteringar inte nödvändigtvis sammanfaller med de nordiska ländernas kulturpolitiska mål.

Centrala nordiska kulturpolitiska värden som aktualiseras i och med digitaliseringen är förväntningar på ökat deltagande och ökad kulturell demokrati. Olika delar av forskningen identifierar dock både demokratisering och ökande polarisering och digitala klyftor bland invånare som konsekvenser av kulturens digitalisering. Sedan 1990-talets tidiga optimism om internets och digitaliseringens demokratiska potential har skeptiska och kritiska perspektiv tillkommit i ökande grad. Detta har också inneburit ett ifrågasättande av den determinism som präglat den digitala kulturpolitiken.

Kulturarvets digitalisering

Digitalisering av kulturarv syftar till att säkerställa invånarens rätt till kulturarv och öka tillgängligheten genom att göra kulturarv mer tillgängligt för alla, oavsett plats och tid. Digitalisering i sig garanterar dock inte ökad delaktighet eller relevans: att digitalt kulturarv finns betyder inte automatiskt att människor kan hitta, navigera i eller förstå det. Interaktiv teknik har dock inneburit nya verktyg och möjligheter för kulturarvsförmedling och samtidigt allt högre kulturpolitiska förväntningar på att invånare ska kunna tillgodogöra sig kulturarvsinformation. Minnesinstitutioner har successivt flyttat en stor del av sin digitala närvaro till plattformar för att nå en ännu bredare publik. Bruket av nya teknologier har samtidigt genomgått en mognadsprocess där användningen av den digitala teknologin balanseras mot fysiska samlingar och miljöer, och där den digitala tekniken används specifikt för att öka förståelsen av de fysiska samlingarna.

Minnesinstitutionernas digitalisering av materiella och immateriella aspekter av objekt och fenomen är en process som innebär kritiska val av vilka aspekter och egenskaper som ska bevaras och vilka som går förlorade. En annan utmaning som kulturarvssektorn står inför är hanteringen av stora datamängder, särskilt vad gäller 3D-skanningar. Det krävs teknisk expertis och standardisering både för att lagra data och för att aktivera det digitala kulturarvet för allmänheten, men en stor del av sektorn saknar tillräckliga resurser och kompetens för att möta dessa krav. Samtidigt har både covid-19-pandemin och Rysslands invasion av Ukraina understrukt vikten av att digitalisera kulturarv och förändrat hur minnesinstitutioner ser på sina uppdrag och på bruket av digitala verktyg.

AI, kulturproduktion och kulturpolitik

Artificiell intelligens (AI) används för att producera kulturellt innehåll som exempelvis drama, musik, illustrationer, fotografier och film, och det är i dag svårt, även för experter, att skilja på mänsklig och maskingenererad kulturproduktion. Detta har inom forskningen lett till en diskussion om kulturskapares arbetsmarknad, inkomster och upphovsrätt. Analyserna av hur AI påverkar kulturskaparna varierar samtidigt och vissa delsektorer (t.ex. illustration, grafisk design och översättning) anses vara mer i riskzonen än andra. Och det finns analyser som pekar på att utvecklingen också öppnar upp för en ökad efterfrågan på mänsklig kreativitet som en konkurrensfördel.

Forskningen om upphovsrätt belyser att befintlig lag inte kan hantera alla de utmaningar som kultursektorn ställts inför i ljuset av AI-utvecklingen. När det gäller kulturskapares inkomster pekar flera forskare på behovet av någon typ av licensiering eller fond för att kompensera för kulturskapares inkomstbortfall.

Utvecklingen av AI utmanar också tanken att endast produkter av mänsklig kreativitet ska skyddas eller regleras och att kreativitet är något som är reserverat för människor. En uppdaterad kulturpolitik anses därför behöva ta ställning till om mänskligt skapande alltid går före maskingenererat skapande.

Bedömning och kunskapsbehov

Utifrån det material som presenteras drar Kulturanalys Norden följande slutsatser:

1. De nordiska ländernas kulturpolitik har i relation till digitaliseringen fokuserat på möjligheter till ökat, breddat och fördjupat deltagande, digitaliseringens risker i relation till kulturskapares upphovsrätt och ekonomiska villkor, samt förutsättningarna för mindre språkområden att hävda sig på en digital internationell marknad.
2. I relation till deltagande i kulturlivet pekar forskningen på en rad positiva aspekter av digitaliseringen, exempelvis ökade möjligheter att ta del av kultur och ökade möjligheter till interaktivitet och medskapande. Samtidigt lyfter forskningen risker som till exempel digitala klyftor samt att digitaliseringen inte ser ut att ha ruckat på sambanden mellan socioekonomiska faktorer och kulturdeltagande. I relation till konstnärers och kulturskapares sociala och ekonomiska situation pekar forskningen på möjligheter i relation till nya produktionsverktyg och nya möjligheter att sprida konstnärligt och kulturellt innehåll. Samtidigt varnar forskningen för negativa konsekvenser för kulturskapares möjligheter att få erforderlig ekonomisk ersättning för sitt arbete. I forskningen lyfts också risker med relationer till digitala plattformar,

algoritmstyrda kulturkonsumtion och algoritmstyrda skapandeprocesser. Konsekvenserna skiljer sig samtidigt mycket åt mellan olika kulturområden, vilket i stor utsträckning återstår att utforska.

3. Digitaliseringen har medfört nya möjligheter att dokumentera, lagra samt förmedla kulturarv. Detta garanterar inte i sig ökad delaktighet eller relevans. Forskning pekar på att socioekonomiska ojämlikheter fortsätter att påverka tillgången till kulturarv trots kulturarvets ökade digitala närvaro.
4. AI-utvecklingen har medfört att de nordiska ländernas kulturpolitik behöver ta ställning till risker för kulturskapares upphovsrätt och försörjning. I förlängningen innebär detta att ta ställning till huruvida mänsklig kreativitet alltid ska premieras framför maskingenererad kreativitet.

Digitaliseringen har medfört möjligheter för deltagande, men det återstår att ytterligare utforska hur exempelvis socioekonomiska ojämlikheter påverkar tillgången till digitalt kulturutbud och kulturarv. Dessutom återstår att utforska hur försörjningsmöjligheter för kulturskapare inom olika kulturområden påverkas digitala verktyg, algoritmer och AI – samt hur förhållanden mellan deltagare, kulturskapare och plattformar har utvecklats över tid i de nordiska länderna.

Ett annat område där det uppkommit ett kunskapsbehov är datorspelsektorns förhållande till den digitala kulturpolitiken i Norden.

En framtidsfråga för de nordiska länderna är kulturarvets bevarande i ljuset av en förändrad risksituation i omvärlden (krig och klimat) och påföljande beredskapsdirektiv. Här blir det viktigt att följa strategier samt kompetens- och resursförsörjning.

En avgörande framtidsfråga är de konsekvenser för ekologisk hållbarhet som följer med kulturens och kulturarvets digitalisering. Här behövs en livscykelanalys för att förstå miljökonsekvenser av digitalt kulturliv och kulturarv.

Summary

This research overview aims to contribute to building knowledge about the consequences of the ongoing digitalisation process for Nordic cultural sectors. The overview focuses on two areas crucial to digital cultural policy: the opportunities and challenges of digital *cultural heritage* as well as *AI* and its impacts on cultural life, cultural workers and cultural policy. The overview is based on research and cultural policy documents concerning the consequences of digitalisation for arts and culture in the Nordic countries. Its results are summarised below.

Digitalisation in Nordic cultural policy

Three themes on the opportunities and risks of digitalisation recur in Nordic cultural policy documents: opportunities for *participation*, and challenges regarding *copyright* and *language*:

- Nordic cultural policy documents identify opportunities for increased participation and accessibility as a result of the digitalisation of arts and culture. Digitalisation is associated with democratic potential and opportunities for wider inclusion: digital tools are considered to be able to lower thresholds for the publics' cultural participation and to facilitate the inclusion of new voices in cultural life.
- Digitalisation entails challenges for the copyright and livelihood of cultural workers in, e.g., music, literature and the film industry. The solutions are located to regulations at an international level considering the use of material on international online platforms.
- The Nordic countries are minor countries with minor languages, and language strategies in Nordic digital cultural policy are applied as counterstrategies to Anglo-American cultural dominance on global digital platforms.

Alongside the common themes above, certain specific characteristics can also be identified among the digital cultural policies of various Nordic countries regarding, for example, a focus on diversity (Finland), computer games (Norway) and the business sector (Sweden).

Digitalisation in the cultural sector

Digital cultural policy is characterised by convergence, i.e., an integration of all media as well as cultural content, platforms and technological tools. Furthermore, cultural policy goals are implemented through digital tools, and cultural policy overlaps with other policy areas that affect digital production, distribution and consumption. Digital platforms have become crucial to the infrastructure of arts and culture and to cultural practices in the Nordic countries. Platform rules and automated recommendation systems shape the content and dissemination of culture. This leads to new cultural policy challenges, given that a few global platform companies dominate the digital market, whose priorities do not necessarily coincide with the cultural policy goals of the Nordic countries.

Crucial Nordic cultural policy goals are enabled by digitalisation: increased participation and increased cultural democracy. However, scholarly perspectives identify both democratisation *as well as* increasing polarisation and digital divides in the wake of the digitalisation of arts and culture. Since the early 1990s optimism over the democratic potential of the Internet and digitalisation, sceptical and critical perspectives have increasingly emerged. This also includes questioning the determinism that has characterised digital cultural policy.

The digitalisation of cultural heritage

Digitalisation of cultural heritage aims to ensure the public's right to cultural heritage and to increase accessibility by making cultural heritage more attainable to everyone, regardless of when and where. However, digitalisation in and by itself neither guarantees increased participation, nor relevance: the existence of digital cultural heritage does not automatically entail that people will be able to locate, navigate or understand it. Nevertheless, interactive technology has meant new digital tools and opportunities for cultural heritage dissemination, as well as increasingly higher expectations on the digital presentation of cultural heritage information. Memorial institutions have gradually developed a large part of their digital presence on digital platforms in order to reach wider audiences. Simultaneously, the heritage sector's use of new technologies has evolved into a balanced use of digital technology as a complement to physical collections and settings, where digital technology is used in specialised ways in order to facilitate understanding of the physical collections.

Memory institutions' digitalisation of material, as well as immaterial, objects and phenomena involves a critical selection of which aspects and characteristics to preserve, and which not to. Another challenge facing the heritage sector is the management of large amounts of data, especially when it comes to 3D scans.

Technical expertise as well as standardisation is necessary in order to store data and to present digital heritage to the public, but a large part of the sector lacks sufficient resources and skills to meet these demands. At the same time, both the Covid pandemic and Russia's invasion of Ukraine have reinforced the importance of digitising cultural heritage and changed memorial institutions' understandings of their mission statements as well as their approaches to using digital tools.

AI, cultural production and cultural policy

Artificial intelligence (AI) is used to produce cultural content, such as drama, music, illustration, photography and film. Today it is difficult, even for experts, to differentiate between human and machine-generated cultural products. This has led to a scholarly discussion about the implications of AI has for the labour markets of cultural workers, specifically considering income levels and copyright. At the same time, the impact of AI on the conditions of cultural creators varies between sectors, and certain sub-sectors (e.g., illustration, graphic design and translation) are considered to be more at risk than others. Simultaneously, there are scholars who identify an increased demand for human creativity as a competitive advantage in the wake of machine-based creativity.

Research on copyright points to the limitations of existing regulations when facing AI. There are scholars who suggest some type of licensing or fund to compensate for cultural creators' loss of income.

The development of AI also challenges the idea that only products deriving from solely human creativity should be protected or regulated. In addition, AI challenges the idea that creativity is a prerogative to be reserved for humans only. An updated digital cultural policy therefore needs to discuss whether the protection, regulation and remuneration of human creation should always have precedence over machine-generated creation.

Key policy issues and future knowledge needs

Based on the material presented, Kulturanalys Norden draws the following conclusions:

1. In addressing digitalisation, the cultural policies of the Nordic countries have generally revolved around three themes: possibilities for increased, widened and deepened *participation*; the risks of digitalisation in relation to cultural creators' *copyright* and financial conditions; and the conditions for minor *languages* to persevere on an international digital market.

2. In relation to participation in cultural life, research identifies a number of positive impacts associated with digitalisation, for example, increased opportunities to participate in arts and culture, and increased possibilities for interactivity and co-creation. At the same time, research identifies risks considering digital divides and the continued correlations between socio-economic factors and cultural participation. When it comes to the social and economic conditions of artists and cultural creators, research points to new possibilities regarding new production tools and new opportunities to disseminate artistic and cultural content. At the same time, there are risks of diminishing compensation for artists. Research also raises concerns with digital platform relations, algorithm-controlled cultural consumption and algorithm-controlled creative processes. The consequences differ between cultural areas, and the specific effects remain largely unexplored.
3. Digitalisation has brought new opportunities to document, store and present cultural heritage. This does not in and by itself guarantee increased participation or relevance. Research indicates that socio-economic inequalities continue to affect access to cultural heritage despite its increased digital presence.
4. AI has meant that the digital cultural policies of the Nordic countries need to address risks to cultural creators' copyright and livelihood. By extension, this means determining whether human creativity should always be prioritised over machine-generated creativity.

Digitalisation has brought new possibilities for participation, but it remains to be further explored how, for example, socio-economic inequalities affect access to digital arts and culture as well as to cultural heritage. It furthermore remains to be explored in what ways cultural creators' livelihood, in different cultural industry segments, is affected by digital tools, algorithms and AI – and how the relation between participants, cultural creators and digital platforms has evolved over time in the Nordic countries.

Another question that could be further explored is the relationship between the computer game industry and digital cultural policies in the Nordic region.

A future issue for the Nordic countries is the digital preservation of cultural heritage in the light of heightened international risks (prompted by war and security threats), and subsequent directives. This calls for the further investigation of digital heritage strategies as well as the provision of relevant skills and resources.

The consequences for ecological sustainability, as a result of cultural digitalisation as well as digital cultural heritage, is a crucial issue. A life cycle analysis is thus required to estimate the environmental consequences of digital culture and digital cultural heritage.

Inledning

Datorer, internet och digitala plattformar används inom och påverkar i dag samhällets alla sektorer. På kulturens område har det medfört nya arbetssätt och nya sätt att skapa, framföra, sprida och bevara konst och kultur. Utvecklingen har också medfört ändrade kulturvanor och nya sätt att ta del av kultur. Även för kulturpolitiken har detta sedan framför allt 1990-talet inneburit nya möjligheter och utmaningar. Digitaliseringen har lett till nya frågor om kulturens internationalisering och till nya krav på kunskap och teknisk kompetens på kulturarbetsmarknaden. Särskilt i och med utvecklingen av AI och maskininlärning har konstens villkor påverkats, och under de senaste åren har branschorganisationer och myndigheter på nationell och nordisk nivå tagit fram lägesbilder och strategier för att bemöta utvecklingen, bland annat på upphovsrättsområdet. Exempelvis har Nordiska ministerrådet lanserat ett nordiskt AI-center och tagit fram handlingsplaner för ett digitaliserings-samarbete inom konst och kultur. I ljuset av möjligheterna att digitalisera har också forskningen närmat sig nya perspektiv på bevarande och förmedling av kulturarv, vilket exempelvis ställt museisektorn inför frågor i relation till oroligheter i omvärlden och nya krav på beredskap.

Det är mot denna bakgrund som denna kunskapsöversikt tas fram. Ambitionen är att bidra till en översiktlig och samlad bild av digitaliseringens betydelse för kultursektorn, och att ge en fördjupad inblick inom forskningen på två aktuella områden där kultursektorn står inför såväl nya möjligheter som nya utmaningar, nämligen digitalisering på kulturarvsområdet och utvecklingen inom artificiell intelligens och maskininlärning.

Syfte och frågeställningar

Denna kunskapsöversikt syftar till att bidra till ökad kunskap om den pågående digitaliseringsprocessens konsekvenser för kulturlivet i Norden. Kunskapsöversikten utgår från fyra övergripande frågeställningar som undersöks i fyra separata kapitel:

- Hur förhåller sig de nordiska ländernas kulturpolitik till digitaliseringen på kulturområdet och vilka möjligheter och risker med digitaliseringen identifieras?
- Vad säger forskningen om digitaliseringens övergripande konsekvenser för kultursektorn i de nordiska länderna?
- Vad säger forskningen om de möjligheter och utmaningar digitaliseringen innebär för dokumentation, bevarande och tillgängliggörande av kulturarv i de nordiska länderna?

- Hur bedömer forskningen och annan relevant kunskap att AI och maskininlärning kan komma att förändra kulturlivets förutsättningar och kulturskapares villkor i de nordiska länderna?

Avgränsningar och genomförande

Utgångspunkten för kunskapsöversikten är kulturpolitikens kulturbegrepp i de nordiska länderna, vilket inkluderar de traditionella konstarterna såsom musik, teater, film och litteratur och kulturarvsinstitutioner såsom arkiv, museer och bibliotek. Dessutom inkluderas datorspel i rapportens diskussion, eftersom detta område inkluderas i ökande utsträckning i nordisk och europeisk kulturpolitik, samt i synnerhet aktualiseras i samband med digitalisering.

Digitalisering förstås i denna kunskapsöversikt som en "övergång till användning och lagring av information i digital form i organisationer och samhälle" (Riksantikvarieämbetet 2024, s. 31). Själva överföringen av information från analog till digital form kallas för *digitisering*. Digitisering är, med andra ord, en förutsättning för digitalisering.

Vi väljer här att särskilt fördjupa oss i kulturarv, ett kulturpolitiskt område som främst förknippas med minnesinstitutioner som museer och arkiv och bevarande av historiska artefakter och miljöer, där digitaliseringen innebär nya möjligheter för dokumentation, bevarande och förmedling – och därmed kulturpolitiska utmaningar som exempelvis relationen mellan det digitala och det materiella/fysiska. Vi väljer också att fördjupa oss i AI, som i forskningen bedöms kunna få stor påverkan på hela kulturlivet (exempelvis kulturskapares villkor) och som därmed är av stor kulturpolitisk relevans.

Kunskapsöversikten har genomförts utifrån litteratursökningar i universitetsdatabaser som beskrivs mer detaljerat i bilagan. Två specialiserade externa forskare har anlåtats för varsitt fördjupningskapitel: kulturvårdsforskaren Jonathan Westin för ett kapitel om kulturarvets digitalisering och kulturhistorikern Ole Marius Hylland för ett kapitel om artificiell intelligens (*kunstig intelligens*), kulturproduktion och kulturpolitik. För varje kapitel har sökord och sökblock tagits fram som genererar en lista över relevanta vetenskapliga artiklar som undersökt digitalisering inom kultursektorn. Även rapporter och utredningar från myndigheter och organisationer har ingått. Kunskapsöversikten har varit inriktad mot att sammanfatta hur akademisk forskning på olika sätt beskriver digitaliseringen av kulturen. Fokus i översikten ligger på diskurser inom forskning och program inom kulturpolitik, snarare än på empiriska studier av förändringar inom kulturlivet. Här handlar det om att beskriva på vilka sätt forskning och utredningar lyfter fram hur digitalisering anses påverka kultur men inte om att göra en bedömning av forskningens resultat.

Digitaliseringen av kulturen är ett brett område där det under flera decennier har producerats mycket internationell forskning och policydokument. Det är ett snabbföränderligt fält där många aktörer inom olika kulturområden tar fram lägesbilder och formulerar agendor, vilket är en utmaning att följa under arbetet med en kunskapsöversikt. Den teknologi som beskrivs hinner bli inaktuell under arbetets gång. Eftersom kunskapsöversikten riktar in sig på akademisk forskning finns även en fördröjningseffekt inbyggd i de långa akademiska publiceringsprocesserna. Kunskapsöversikten har därför haft som mål att ge en generell överblick av utvecklingen över tid snarare än en ögonblicksbild av nuläget.

Rapportens disposition

Det inledande kapitlet ger en översikt av hur digitaliseringen av kulturen diskuterats inom de nordiska ländernas generella kulturpolitik och vilka värden och förväntningar som är förknippade med dessa initiativ.

Därefter följer en översikt över digitalisering som begrepp, process och fenomen inom kulturlivet och kulturpolitiken. Kapitlet diskuterar vad sociala medier, strömningstjänster och digitala verktyg har inneburit för nordiska kulturpolitiska mål som tillgänglighet och deltagande. Här berörs bland annat hur digitala redskap omvandlar infrastruktur, innehåll och interaktioner i kultursektorn – och kulturpolitiska implikationer av detta.

Härefter följer två fördjupningar i form av litteraturöversikter på policyrelevanta områden för kultursektorns digitalisering.

Den första fördjupningen diskuterar centrala teman inom forskning om hur digitala verktyg har förändrat hantering, tillgängliggörande och förmedling av kulturarv. Vilka förskjutningar av roller, urval, normer och värderingar kan skönjas i och med nya digitala arbetssätt och digital kulturarvspolitik? Vilka nya former för inkludering och exkludering av brukare kan identifieras och vad innebär detta utifrån kulturpolitiska mål?

Den andra fördjupningen fokuserar på centrala teman inom forskningen om AI (*KI/kunstig intelligens*) och hur maskingenererade algoritmer har förändrat förutsättningarna inom olika kulturområden. På vilka sätt används och påverkar AI i dag olika kulturområden? Vilka risker, möjligheter samt etiska, upphovsrättsliga och sociala utmaningar kan AI och maskininlärning innebära ur ett kulturpolitiskt perspektiv?

Kunskapsöversikten avslutas med en diskussion kring digitalisering av kultur och implikationer för kulturpolitiken i de nordiska länderna, samt en framåtblick över fortsatta behov av forskning.

Digitalisering i nordisk kulturpolitik

Detta kapitel redovisar översiktligt hur de nordiska ländernas kulturpolitik förhåller sig till frågan om kulturens digitalisering. Efter en diskussion om gemensamma frågor på nordisk nivå belyses hur digitaliseringen av kultursektorn har diskuterats i de olika nordiska länderna utifrån centrala kulturpolitiska dokument. Kapitlet avslutas med att sätta in de nordiska ländernas digitala kulturpolitik i en bredare internationell kontext.

Hur de centrala kulturpolitiska styrdokumenterna är utformade skiljer sig åt mellan de nordiska länderna. I några fall har det därför varit nödvändigt att komplettera med utredningar och forskning om ländernas kulturpolitik.

Nordiskt fokus på deltagande, upphovsrätt och språk

Tre teman är återkommande i de nordiska ländernas digitala kulturpolitik: möjligheter till *deltagande*, samt risker gällande *upphovsrätt* och *språk*. Nedan följer en gemensam redovisning av diskussioner på dessa tre teman för de nordiska länderna. Därefter diskuteras varje lands digitala kulturpolitik separat.

Deltagande

I och med att digitaliserat kulturellt innehåll (som bildkonst och musik) kan upplevas oavsett plats och tidpunkt möjliggörs att kulturen blir mer tillgänglig. Gemensamt för de nordiska ländernas digitala kulturpolitik är en betoning av att digitalisering möjliggör ett ökat **deltagande** och tillgänglighet för kultursektorn. Detta uttrycks med utsagor om att digitalisering kan underlätta tillgång till kultur och ge invånarna möjlighet till egen medverkan i kulturella processer (*För ett hållbart digitaliserat Sverige en digitaliseringsstrategi*, Regeringskansliet, 2017). I norska *Kulturutredningen* (NOU 2013:4) uttrycks på liknande sätt att digitalisering ger nya möjligheter till deltagande och interaktivitet och suddar ut gränser mellan producent och konsument. I norska *Meld. St.8 (2018)* beskrivs digitaliseringen som en demokratisk kraft där digital teknologi kan vara inkluderande och moderniserande genom att tröskeln för deltagande blir lägre och nya röster kan släppas in. Även tidiga danska och finska kulturpolitiska dokument lyfter på liknande sätt fram att digitaliseringen av kulturellt innehåll (i bok, bild och musik) innebär att invånarna kan nå kulturen när och var som helst och på sina egna villkor (Kulturministeriet, 2009). I finska *Kulturpolitiska strategin* (Ministry of Education, 2009) finns ett fokus på ökad tillgänglighet i och med digitaliseringen men

samtidig en betoning på regional uljämlikhet. *Ålands kulturpolitiska strategi* (Ålands landskapsregering, 2024) pekar på ekskluderande effekter av kulturens digitalisering:

För den som saknar teknik och kunnsnde blir digitaliseringen ekskluderande. Fysiska alternativ behöver alltid beaktas och tillhandahållas för personer som av olika orsaker inte har tillgång till eller inte kan tillgodogöra sig digital teknik. Det är också viktigt att i första hand få möta konst- och kulturupplevelsena fysiskt då det är möjligt (Ålands landskapsregering, 2024, s. 10).

Den isländska kulturpolitiken (Ministry of Education, Science and Culture, 2013, s. 15) nämner att kulturens tillgänglighet ökar i och med digital distribution.

Upphovsrätt

Fokuset på **upphovsrätt** är ytterligare en gemensam nämnare för de nordiska ländernas digitala kulturpolitik. Den svenska kulturpolitiska propositionen *Tid för Kultur* (Regeringens proposition 2009/10:3) sammanfattade upphovsrättens utmaningar över tid:

Fram till för ett par årtionden sedan utgjordes det upphovsrättsliga området av analoga medier som tidningar och böcker i tryckt form, reproduktioner i fototeknik, radio och tv, film m.m. Upphovsrättens relevans för upphovsmannagrupperna gäller även i dag för dessa typer av återgivning. Samtidigt har diskussionen om upphovsrättens betydelse i dag kommit att färgas av den digitala utvecklingens och informationsteknikens förändringskraft och betydelse för samhället. För konstnärer och kulturskapare ger de nya tekniska hjälpmedlen och informationsvägarna en möjlighet att nå en större publik än förr och dessutom nå helt nya publikgrupper. Den tekniska utvecklingen förändrar inte alltid innehållet, utan ofta påverkas endast distributionsformerna, med större utbud och tillgänglighet som följd. Betydelsen av de upphovsrättsliga frågorna har kommit att accentueras. (Regeringens proposition 2009/10:3, s. 54)

Den norska *Kulturutredningen* (NOU 2013:4) var inne på liknande spår och specificerade upphovsrättsliga konsekvenser av digitaliseringen för olika kulturområden:

Overgangen til digital produksjon og distribusjon av kulturprodukter innebærer store bransjemessige utfordringer med hensyn til opphavsrettigheter og kulturproducenters muligheter til å skaffe seg inntekter fra sitt arbeid. Dette gjelder ikke minst musikkbransjen, som allerede har gjennomgått strukturelle omstillinger som følge av digitaliseringen. Av samme grunner antas bokbransjen og filmbransjen å stå overfor store endringer i årene som kommer. (NOU 2013:4, s.81)

Även i den norska *Meld. St.8* (2018) lyfts utmaningar med upphovsrätt och lösningar för att motverka olagligt bruk av musik. Det danska kulturpolitiska dokumentet *Danmarks Kreative Potentiale* (Kulturministeriet, 2000) och den finska *Strategy for Cultural Policy 2025* (Ministry of Education and Culture, 2017) diskuterar upphovsrätt likt de svenska och norska motsvarigheterna ovan och poängterar att lösningarna ligger på en internationell nivå:

In global scale, digital distribution platforms have had an impact on the record industry and the royalties paid for the use of recordings. Increasingly, producers of creative contents and other rights holders are left without adequate compensation as the material is used in online platform services. This is a European-wide problem. (Ministry of Education and Culture, 2017, s. 19)

Även den senaste finska kulturpolitiska redogörelsen diskuterar upphovsrättens betydelse för kulturpolitiken:

Upphovsrätten är central i kulturpolitiken, eftersom den uppmuntrar till att skapa verk och möjliggör uppkomsten av värdekedjor inom den kreativa ekonomin. Den tekniska utvecklingen får inte tränga undan kreativt arbete eller upphovsmännens rättigheter, och användningen av digitala plattformar och artificiell intelligens kräver lagstiftningslösningar som är förenliga internationellt för att de som har ett kreativt arbete ska bevara sina rättigheter och inkomstmöjligheter (Statsrådets publikationer 2024:56, s. 19)

Slutligen belyser både Islands kulturpolitik (Ministry of Education, Science and Culture, 2013) och Ålands kulturpolitiska strategi (Ålands landskapsregering, 2024) vikten av att säkra frågor kopplade till upphovsrättsskydd.

Språk

Det tredje gemensamma digitaliseringstemat i nordiska policydokument – efter deltagande och upphovsrätt – är **språk**. Hylland et al. (2024, s. 143) menar att nordiska länder, i och med att de är mindre länder med mindre språk, har en digital kulturpolitik som präglas av protektionism och nationalism som en motstrategi mot det anglo-amerikanska kulturella inflytandet. Digitalisering beskrivs som ett hot mot det nationella språket i både Norges och Danmarks kulturpolitik. De nordiska länderna samarbetar i en gemensam språkstrategi^[1] och flera länder, exempelvis Norge och Sverige, arbetar med att utveckla språkmodeller på egna språk.^[2] I den norska kulturutredningen (NOU 2013:4) diskuteras en språklig likriktning på grund av att

1. <https://www.norden.org/sv/information/de-nordiska-spraken>

2. Se exempelvis <https://www.ai.se/sv/nyheter/ai-swedens-sprakmodell-gpt-sw3-svenska-ar-nu-tillganglig-alla>

de digitale mediene domineres nesten totalt av det engelske språket. For et lite språksamfunn som Norge representerer dette en viktig språkpolitisk utfordring. I denne sammenhengen er det verdt å merke seg at Norge, til forskjell fra de andre nordiske landene, er en stor nettoimportør av kulturprodukter. (NOU 2013:4, s. 83)

Norsk kulturpolitikk satsar på digitale språkresurser på norska och norskspråkig digital infrastruktur, samt film- och boktjänster som bokhylla.no, som tillgängliggör alla böcker publicerade på norska till och med år 2000 (Meld. St.8, 2018). I den konstnärspolitiska kulturpolitiken (Meld. St.22, 2023) presenterades åtgärder för att främja norska kulturuttryck och norskspråkigt innehåll på digitala plattformar och strömningstjänster. "Regjeringa har som mål å bidra aktivt i det arbeidet EU gjer på opphavsrettsområdet og andre strategisk viktige område, for å sikre norske kulturpolitiske interesser" (Meld. St.22, 2023, s. 115).

I den danska kulturpolitiska redogörelsen från 2023 problematiseras hur barns och ungas referensramar påverkas och fragmenteras av utlandsproducerat kulturinnehåll på digitala plattformar (Kulturministeriet, 2023, s. 42).

I Islands nu gällande kulturpolitiska dokument (Ministry of Education, Science and Culture, 2013) lyfts språkfrågor som konsekvenser av internet, globalisering och teknologisk utveckling. Man konstaterar att isländsk kultur och språk, som en följd, inte längre bör ses som distinkta och isolerade. Här verkar alltså digitaliseringen anses innebära att det mindre språket och kulturen inkluderas genom att bryta isolering och ingå i ett större internationellt och engelskspråkigt sammanhang.

Danmark

Vid en övergripande genomgång av generella kulturpolitiska dokument verkar dansk kulturpolitik ha gått från skepsis till ett stegvis kritiskt omfamnande av digitaliseringen. I *Danmarks Kreative Potentiale*, (Kulturministeriet, 2000) omnämndes it-politiken som ett av regeringens högst prioriterade områden. Rapporten rymmer samtidigt mycket kritiska perspektiv på digitaliseringens effekter för kulturutbudet – och man identifierar en risk för "tivolisering" av kulturen.^[3]

Den magtfulde koncentration i underholdningsindustrien og den fremadstormende globale kultur udgør en enorm kulturel udfordring for Danmark. På den ene side risikerer væksten i den globale underholdningsindustri at true den kulturelle mangfoldighed og føre til et kulturudbud præget af laveste fællesnævner med meningsløse, serieproducerede underholdningstilbud som resultat. En tivolisering af kulturen. (Kulturministeriet 2000, s. 29)

3. "Tivolisering" (ett uttryck från 1990-talet) definieras i dansk ordbok som: "behandling och kommunikation av allvarliga ämnen på ett sätt som gör dem till ytlig och lättillgänglig underhållning" (<https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=tivolisering>)

I *Kultur for alle* (Kulturministeriet, 2009) lyftes emellertid, ett knappt decennium senare, en vision om att det danska kulturministeriet ska främja digitalisering av kulturen: att förmedling av kultur via digitala medier och plattformar ska följa den teknologiska utvecklingen. Dessutom lyfte kulturministeriet kulturaktörernas roll i att leva upp till brukarnas krav och stärka sin internetnärvaro. Därför satsade kulturministeriet medel på att utveckla sätt att förmedla kultur digitalt från exempelvis bibliotek till mobiltelefoner. Andra exempel på danska digitaliseringsinitiativ är www.bibliotek.dk, projektet *1001 fortællinger om Danmark*, samt samarbetet med det paneuropeiska digitaliseringsinitiativet European Digital Library (EDL).

2023 års kulturpolitiska redogörelse från kulturministeriet handlar nästan genomgående om digitalisering för varje kulturområde (Kulturministeriet, 2023). Men i redogörelsen diskuteras också digitaliseringens negativa konsekvenser för danskt kulturliv. Dels diskuteras utmaningar på litteraturområdet, där barn läser allt mindre och förlagens och författarnas villkor förändras. Dels diskuteras utmaningar gällande filmområdet, där de stora internationella strömningstjänsterna står för allt större andel av danskarnas mediekonsumtion på bekostnad av danska medier och plattformar: "Tech-giganterne har på kort tid fået enorm indflydelse på vores samfund, kulturliv og demokrati" (Kulturministeriet, 2023, s. 37).

Gällande den danska digitala kulturarvspolitiken tog digitaliseringskommittén fram ett förslag till digitalisering och koordinering av prioriterade delar av det danska kulturarvet (Kulturministeriet, 2008). Här konstaterades att digitaliseringen av kulturarvet innebär en revolution för förmedlingen och tillgängliggörandet av den gemensamma kulturen. Dessutom ansågs digitaliseringen skapa möjlighet att utnyttja kulturarvets samhällspotential tvärs över tidigare institutionsgränser och skapa förnyat intresse för kulturarvet. I 2023 års kulturpolitiska redogörelse diskuteras hur arkivens arbete med att samla in och tillgängliggöra material har förändrats markant under de senaste decennierna i och med digitaliseringens avgörande förändring av arkivens arbetssätt, problemlösning samt mottagande, bevarande och tillgängliggörande (Kulturministeriet, 2023).

Finland

Den finländska regeringen antog år 2022 en nationell strategisk färdplan, *Finlands Digitala Kompass*, som sträcker sig till 2030 och som skapar en övergripande bild av och styrmedel för utvecklingen av digitaliseringen i Finland (Statsrådets publikationer, 2022:72). Den digitala kompassen är indelad i fyra delområden: kompetens, säker och hållbar digital infrastruktur, digital omställning i företag samt digitalisering av offentliga tjänster.

Den strategiska färdplanen framhåller att Finland är ett digitalt bildat land, vilket syftar på digital kreativitet, delaktighet, ett globalt och samhälleligt ansvarstagande och en förståelse för mångfald. I den strategiska färdplanen betonas vikten av utbildningssystemet, biblioteksväsendet och kulturarvet för att främja digital bildning.

Den digitala bildningen måste medvetet byggas upp och upprätthållas i vårt samhälle. Samtidigt fungerar den som en kraft som förnyar samhället. Den digitala bildningen bygger på ett starkt utbildningssystem. Också de allmänna biblioteken har stor betydelse när det gäller att främja digital bildning för alla befolkningsgrupper. Långtidsförvaringen av kulturarv och vetenskapliga material och information som en del av mänsklighetens minne säkerställer en grund för den digitala bildningen. (Statsrådets publikationer, 2022:72, s. 37)

I den kulturpolitiska strategi som det finländska undervisnings- och kulturministeriet formulerade för åren 2020–2025 betonas att digitaliseringens framskridande främst syns inom de kreativa näringarnas innovationer, som beskrivs som vägvisare in i framtiden. Bibliotekens roll lyfts för att förebygga "växande digitala klyftor i deltagande" (Ministry of Education and Culture 2017, s. 26). Samtidigt betonas att kulturarvet kan tillgängliggöras och brukas på andra sätt i en digitaliserad form (Ministry of Education and Culture, 2017, s.26).

Den finländska kulturpolitiken betonar ökad tillgång till digitalt kultur- och informationsmaterial. Detta exemplifieras med den nationella digitala söktjänsten Finna, som sedan 2014 utvecklats till att erbjuda "kulturella och vetenskapliga skatter på en och samma adress". Tjänsten tillhandahålls av Nationalbiblioteket och alla arkiv, bibliotek och museer som hör till undervisnings- och kulturministeriets förvaltningsområde kan gratis ansluta sig till Finna.

I november 2024 lades en redogörelse om kulturpolitiken till riksdagsbehandling. Den beskriver en vision om kulturpolitikens utveckling fram till 2040 där digitaliseringen är en integrerad del av samhällsutvecklingen. Här ser man att det finns en rad utvecklingsbehov och behov av samsyn mellan olika sektorer.

De tekniska sektorerna och de kulturella och kreativa sektorerna har olika syn på och inställning till utveckling, och för att minska den digitala klyftan i högre grad krävs större samsyn mellan branscherna och fler gemensamma mål. För att främja tillväxten inom dessa branscher behövs särskilda åtgärder och investeringar som stärker utnyttjandet av ny teknik, den digitala kulturinfrastrukturen och företagsverksamheten inom dessa branscher och som säkerställer att det immateriella kapital som uppstår stannar i Finland och stöder Finlands ekonomi. (Statsrådets publikationer 2024:56, s. 19)

I den kulturpolitiska redogörelsen konstateras också att digital informationskompetens och kritisk mediekompetens är centrala både vid konsumtion och produktion av konst och kultur (Statsrådets publikationer 2024:56, s. 53). Även AI diskuteras:

Artificiell intelligens har i snabb takt blivit ett vardagligt hjälpmedel som förändrar samhället. Artificiell intelligens och användningen av den i kreativt arbete är förenade med etiska frågor, upphovsrättsfrågor (träning av artificiell intelligens och innehåll som producerats med hjälp av artificiell intelligens), positiva effekter (effektivare och lättare arbete), negativa effekter (missbruk, inspiration och fantasi vittrar sönder) samt utmaningar relaterade till hållbar utveckling och användning av naturresurser. Vid utveckling av artificiell intelligens bör man säkerställa att upphovsmännens rättigheter tryggas. (Statsrådets publikationer 2024:56, s. 54)

År 2024 publicerade Undervisnings- och kulturministeriet ett åtgärdsprogram för att främja etnisk, språklig och kulturell mångfald inom konst och kultur: *Konst, kultur och ett mångfaldigt Finland* (Undervisnings- och kulturministeriets publikationer 2024:12). I den kulturpolitiska beredningen beaktar ministeriet sambandet mellan nya fenomen och främjandet av kulturell mångfald, till exempel genom åtgärder för att utveckla digitala miljöer.

Island

Island tog fram sin första, och nu gällande, kulturpolitik 2013 (Ministry of Education, Science and Culture, 2013). Kulturpolitiken är översiktligt formulerad och utgångspunkten är att den ska fungera som ett vägledande styrdokument på kulturområdet för såväl regering som lagstiftande församling och som ett stöd i planeringen av mer konkreta kulturpolitiska insatser. I det kulturpolitiska dokumentet formuleras sex digitala kulturpolitiska mål:

1. Att tillgängliggöra landets kulturarv i digital form.
2. Att säkerställa det isländska kulturutbudets kvalitet och synlighet i digital form.
3. Att säkerställa att information om kulturinstitutioner och deras aktiviteter finns tillgänglig på internet, på både isländska och andra språk.
4. Att främja befolkningens aktiva deltagande och kreativa aktivitet på internet. Mediekunskap i utbildningssystemet är en viktig grund.
5. Att söka lösningar för upphovsrätt och immateriella rättighetsfrågor på internet, i samarbete med konstnärsorganisationer och myndigheter i grannländer.
6. Att säkerställa att kulturinstitutioner skärper sina ansträngningar för att tillgängliggöra konstnärligt material och kulturarv. (Ministry of Education, Science and Culture, 2013, s. 15–16)

Det kulturpolitiska dokumentet lyfter även att Island har en historia av geografisk isolering, men att grunden för indelning av hög- och lågkultur nu har skakats om på grund av internet, globalisering och teknologisk utveckling:

The Icelandic culture has often been presented as being distinct from other national cultures. Defining it along such lines is hardly appropriate in the contemporary world where cultural influences cross borders even more readily than before, not least considering the fast-moving technological advances and distribution methods offered by the Internet. Indeed, the Icelandic language lies at the heart of Icelandic culture, but the cultures of neighbouring countries and of distant parts of the world also contribute something new to cultural life in Iceland every day. A wide range of creative activity, debate and exploration of cultural life is also made possible by information technology, and for this reason it is important for public cultural policy to take this digital environment into account. Factors such as globalisation, technological innovation and increased supply and access to diverse cultural activities have also shaken the foundations of the persistent division of culture into 'high' and 'low.' (Ministry of Education, Science and Culture, 2013, s.18)

Detta resonemang kan jämföras med den tidigare danska diskussionen om "tivolisering" av kulturen. Citatet ovan kan tolkas som en positiv syn på att distinktioner mellan "hög" och "låg" kultur suddas ut, medan det danska begreppet (som främst användes i kulturdiskussioner under 1990-talet) signalerade en negativ syn på samma fenomen.

Norge

Kulturpolitiken i Norge är bland annat dokumenterad i så kallade stortingsmeldinger. Dessa dokument är inriktningsdokument från Norges regering som presenteras för Stortinget och som är tänkta att ligga till grund för framtida politik. Den senaste kulturmeldingen som tar ett helhetsgrepp på kulturpolitiken är *Meld. St.8* (2018). Dokumentet grundar sig i stor utsträckning på den kulturutredning som presenterades 2014 (NOU 2013:4). Även *Meld. St.48* (2002) är viktig att nämna i samband med norsk digital kulturpolitik, då datorspel i detta dokument integrerades som del av kulturpolitiken. Ytterligare två kulturmeldingar är relevanta att nämna i det norska kulturpolitiska sammanhanget. Dels meldingen *Oppleve, skape, dele* (Meld. St.18, 2021) med fokus på barn och unga, dels meldingen *Kunstnarkår* (Meld. St.22, 2023) med fokus på konstnärspolitik.

Enligt Hylland (2020) har den norska kulturpolitiken varit påverkad av digitalisering i flera decennier. Den digitala kulturpolitiken har utvecklats gradvist och sedimentärt, men utvecklingen har hela tiden präglats av en ambivalent hållning. Den norska digitala kulturpolitiken har inneburit att man tagit fram policyer för dokumentation, information, teknologi, tillgängliggörande och demokratisering

samt underhållning, innovation och näringsliv. Nya element har tillkommit, utan att tidigare element har försvunnit. Exempelvis är idéer från 1970-talet och 1980-talet, om datateknologins roll i systematisering och tillgängliggörande av information, fortfarande aktuella. Från de första formuleringarna och försiktiga spådomarna fram till datorspelsstrategin från 2019, har digitaliseringens möjligheter och utmaningar lyfts fram samtidigt (Hylland, 2020).

Det norska Nationalbiblioteket har sedan 2006 som målsättning att digitisera allt som någonsin utgivits i Norge, oavsett medieform (Bastiansen, 2023). I den norska kulturutredningen (NOU 2013:4) lyftes både positiva och negativa konsekvenser av kultursektorns digitalisering. Bland annat sägs den leda till

- nya möjligheter för deltagande, interaktivitet och en aktivare roll för publiken, men också nya motsättningar
- att gränser mellan producent och konsument suddas ut i kulturlivet och att ett fokus på uppmärksamhet och kortsiktighet ersätter kontinuitet
- kulturell fragmentering och segmentering där isolerade homogena meningsfränder (ekokammare) motverkar demokratiska samtal och gemensamma referensramar, medan det samtidigt sker en likriktning av kulturuttryck pga. mediernas gemensamma infrastruktur och globala ägarskapskoncentration.

Utredningen betonar vikten av att statligt och kommunalt finansierade kulturinstitutioner fungerar som gemensamma arenor för befolkningen, samt att de motverkar fragmenteringen av kulturlivet:

I et demokrati-perspektiv er det viktig å motvirke en slik fragmentering gjennom å legge til rette for et kulturliv som ikke bare gir ulike grupper mulighet til å utvikle "sine" særskilte kulturarenaer, men som også bidrar til utviklingen av arenaer hvor befolkningen får delte erfaringer og referanser. (NOU 2013:4, s. 84)

I *Meld St.8* (2018) diskuteras att expertroller utmanas i och med digitaliseringen och att det är viktigt att professionella kulturaktörer finns där publiken är (i digitala kanaler/strömningstjänster, sociala medier). Gällande kulturarv nämns i *Meld St.8* (2018) en stor satsning på museireformen samt den satsning på Digitalarkivet som pågått sedan 1990-talet. Även Nationalbibliotekets arbete med AI och maskininlärning nämns, samt att en konsekvens av digitalisering är revidering av urval i Arkivlagen: Arkivlovutvalet (2019).

I *Meld St.18* (2021) nämns satsningen på datorspel, *Spillerom* (Kulturdepartementet, 2019) där satsningar på datorspel är del av kulturpolitiken. Dataspel beskrivs ha konstnärliga värden och vara en del av både kultur och näringsliv samt ett pedagogiskt verktyg. Hylland et al. (2024:143) menar att den norska datorspelsstrategin ska ses i ljuset av en protektionism/nationalism som präglar hela den norska digitala kulturpolitiken.

Meld. St.22 (2023) problematiserar effekterna av AI. AI ses både som ett sätt att effektivisera kreativ verksamhet, och som något som leder till frågor om konstnärlig höjd och kvalitet. Under 2024 ska en nationell digitaliseringsstrategi vara klar som ska behandla såväl reglering av nya teknologier och AI som förhållandet till de stora techbolagen (s. 114).

Sverige

Den svenska digitala kulturpolitiken har präglats av synsättet att digitaliseringen är en ofrånkomlig process, och politiken har dominerats av fyra olika teman: bevarande, distribution, konsumtion och marknadslogik (Gidlund & Nyhlén, 2024).

Den senaste svenska kulturpolitiska propositionen *Tid för kultur* är från 2009 (Regeringens proposition 2009/10:3). I detta dokument formuleras målen för den svenska kulturpolitiken; de handlar om att konsten och kulturen ska vara en obunden kraft, att alla ska ha möjlighet att delta i kulturlivet och att "kreativitet, mångfald och konstnärlig utveckling ska prägla samhällets utveckling" (Regeringens proposition 2009/10:3, s. 26). Digitalisering identifierades som strategiskt utvecklingsområde. I detta ingick effektivare hantering av digital information (samutnyttja investeringar för digitalisering, tillgängliggörande och lagring); att ta fram modeller för digital långtidslagring; användarvänliga lösningar för digital infrastruktur; gemensamma söksystem (som Sondera och Forsök); att öka tillgängligheten för grupper med särskilda behov, samt kompetens om upphovsrättsfrågor i den digitala miljön (Regeringens proposition 2009/10:3, s. 48).

År 2017 publicerades i Sverige strategin *För ett hållbart digitaliserat Sverige* vilken positionerade digitaliseringen som en väg till konkurrenskraft, full sysselsättning samt en ekonomisk, socialt och miljömässigt hållbar utveckling (Regeringskansliet 2017). Kultur nämns, inom ramen för innovation, som ett viktigt område i regeringens digitaliseringsstrategi och ett genomgående tema är att digitaliseringen ska stärka näringslivets konkurrenskraft.

I den statliga utredningen *Från kris till kraft: återstart för kulturen* (SOU 2021:77) nämns indikationer på att det digitala kulturutbudet når samma grupper som det fysiska kulturutbudet, vilket innebär fortsatta utmaningar för att bredda deltagande. Dessutom menar utredningen att digitalt producerad och tillgängliggjord kultur inte kan ersätta det fysiska utbudet, men att det kan vara ett viktigt komplement:

Det fysiska mötet mellan publik och konst är centralt inom många konstformer, och möjligheten till digital kultur motiverar inte ett minskat fysiskt kulturutbud utanför städerna. (SOU 2021:77, s. 22)

Samtidigt nämns att digital kultur har potential att nå målgrupper (exempelvis äldre och funktionshindrade) som av olika skäl inte kan eller vill besöka fysiska kulturarrangemang som till exempel konserter, scenkonstföreställningar och guidade museivisningar (SOU 2021:77, s. 122). Även kulturarv nämns i utredningen, och att digitalisering av kulturarvet brådskar samtidigt som det råder brist på resurser och personal (SOU 2021:77, s. 124f). Sedan dess (och i och med Rysslands anfällskrig mot Ukraina) har kulturarvets digitalisering blivit sammankopplat med beredskap.

I Riksantikvarieämbetets nationella strategi för ett digitalt kulturarv (Riksantikvarieämbetet, 2024) konstateras att den ökande oron i omvärlden (krig och klimat) har ställt frågan om digitaliseringen av kulturarvet på sin spets. På grund av en ökad hotbild, i form av exempelvis cyberattacker, finns dessutom en risk för att digital kulturarvsinformation förvanskas eller förloras. I strategin pekas på riskfaktorer i och med tidsaspekter samt kunskapsbrist om digitaliseringens principer och teknik i många verksamheter inom kulturarvsområdet. Exempel på initiativ är KB-labbs arbete med AI-modeller för tolkning av handskrivna texter samt K-samsök (för öppna kulturarvsdata) och Digitala museilyftet, som är ett kompetenslyft för museipersonal.

Åland, Grönland, Färöarna

På Åland finns sedan 2013 en kulturpolitisk strategi (Ålands landskapsregering, 2013). Ålands landskapsregering tog också under 2023 fram ett nytt kulturpolitiskt styrdokument som är tänkt att sträcka sig fram till 2030 (Ålands landskapsregering, 2024). Digital tillgänglighet och digitala verktyg (AI) är en av nio punkter. Man konstaterar dels att framväxten av digitala plattformar erbjuder gränslösa möjligheter för kulturen men att det kräver teknik och kunnande, dels att fysiska konst- och kulturupplevelser också är viktiga. Här nämns den kommande bibliotekspolitiska strategin som ska möta det (i och med digitaliseringen) ökande behovet av medie- och informationskunnighet. Dessutom framhävs att digitala plattformar gör det möjligt att samla och presentera ett spretigt och osynligt kulturutbud i ett gemensamt forum, på ett överskådligt och tillgängligt sätt.

När det gäller kulturens digitalisering på Färöarna och Grönland har det inom ramen för denna kunskapsöversikt varit svårare att identifiera några kulturpolitiska dokument som på ett tydligt sätt behandlar kunskapsöversiktens frågeställningar. På Grönlands departement för utbildning, kultur, idrott och kyrka nämns att mediestrategin 2009 innehöll en satsning på digitala ordböcker och att 2024 års utbildningsplan innehåller satsningar på digitalisering och distansundervisning. I Färöarnas nationella digitaliseringsstrategi från 2015 nämns inte kulturen, men lagstiftningen om upphovsrätten uppdateras för att skydda kulturskapares verk. McBride (2019) nämner i en analys att det innebär extra resursutmaningar att ta in det färöiska språket och kulturen i den digitala sfären då färöiska endast talas av

ca 70 000 invånare. År 2023 gjordes en satsning inom bibliotekssektorn för att tillgängliggöra färöisk litteratur digitalt via ljudböcker, e-böcker och på bibliotekens webbplatser.^[4]

Den internationella kontexten

Den digitala kulturpolitiken i de nordiska länderna^[5] förhåller sig också till ett större internationellt sammanhang. Bland de nordiska länderna ingår Danmark, Finland, Sverige och Åland i Europeiska unionen och dessa länder påverkas därför i hög grad av direktiv från EU-kommissionen när det gäller frågor om digitisering och digitalisering.

Det nordiska ministerrådets samarbete för digitalisering och innovation sammanfattades år 2021 i handlingsplanen *Vision 2030* som innehöll deklarerationer inom området konst och kultur. Här deklarerades att de nordiska kulturministrarna hade för avsikt att "dra fördel av digitalisering, utbildning och språksamarbete för att ytterligare intensivt kontakta mellan de nordiska länderna inom konst- och kultursektorn och för att stärka det internationella samarbetet".

Digitaliseringsarbetet har som ledstjärna att Norden och Baltikum ska vara världens mest integrerade region och 2024 deklarerade ministerrådet att "vi ska vara bäst på att använda ansvarsfull AI för att stärka våra företags globala konkurrenskraft, förbättra offentliga tjänster, driva nya vetenskapliga genombrott, accelerera den gröna omställningen och upprätthålla cybersäkerheten och resiliensen i våra demokratiska samhällen".^[6] Ett nordiskt AI-centrum är under uppbyggnad och ska fokusera på ansvarsfull utveckling och användning av AI samt internationell konkurrens- och attraktionskraft (<https://www.newnordics.ai/>). Dessutom har det nordiska ministerrådet för kultur år 2022 inrättat en nordisk thinktank för att hantera tech-giganternas inflytande på digital demokrati i Norden.

Som europeiska länder förhåller sig de flesta nordiska länderna till EU-harmonisering och koordinering som nödvändiggör kulturpolitisk anpassning och synkronisering. Exempel på gemensam reglering på EU-nivå är GDPR, Digital Single Market (DSM)-strategin/Digital Agenda for Europe och EU:s Digital Services Act-paket som inkluderar the Digital Services Act (COM 2020/825), the Digital Markets Act (COM 2020/842) och Audiovisual Media Service Directive (AVMSD) (se t.ex. Valtysson, 2020). Dessa reglerar internetplattformar och sociala medier samt harmoniserar medlemsstaters marknader. EU har även en gemensam AI-byrå för AI-expertis i EU, som tagit fram den europeiska AI-akten. I EU-kommissionens rekommendation för ett gemensamt europeiskt dataområde för kulturarvet

4. <https://www.ammr.fo/fo/kunning/tidindi/universitetsbokasavn-og-bokasavnsgejald-til-rithoevundar-radfest-a-figgjarlogini>

5. De nordiska ländernas kulturpolitik har generella gemensamma drag i och med att de tillhör den så kallade nordiska kulturpolitiska modellen (Kulturanalys Norden, 2022a). Nordisk kulturpolitik har traditionellt karaktäriserats av välfärdsinriktning med relativt hög nivå av offentlig finansiering och samtidigt en låg andel privat finansiering av kulturen (Duelund, 2003; Kulturanalys Norden, 2022a; Mangset et al., 2008).

6. <https://www.norden.org/sv/news/en-gemensam-nordisk-framtid-med-artificiell-intelligens>

rekommenderas medlemsländerna att redan under 2020-talet 3D-digitalisera alla historiska minnesmärken och miljöer som är hotade och hälften av de som har flest fysiska besök (se kapitel om kulturarvets digitalisering).

De nordiska länderna (liksom övriga västerländska länder) förhåller sig dessutom till tekniska och ideologiska utvecklingar på transnationell nivå (Valtysson, 2020). Hylland och Primorac (2024) konstaterar att europeiska länder möter ett antal gemensamma utmaningar för att hantera digitaliseringen. I och med den snabba digitaliseringen kan kulturpolitiken i de olika länderna ha svårt att hänga med. Internationaliseringen och integrationen av nätbaserade marknader samverkar med inflytelserika plattformar som Amazon, Tik Tok, Facebook och Youtube samt strömningstjänster som Spotify, HBO och Netflix. Dessa plattformar är inflytelserika marknads- och lobbyingaktörer på både nationella och internationella nivåer.

Vid internationella jämförelser (exempelvis *the annual DESI index/Digital Economy and Society Index*, och *EU-kommissionens benchmark-rapporter 2023*) anses de nordiska länderna ha uppnått en hög nivå av digitalisering, digitala tjänster och digital kompetens (Hylland et al., 2024). I policydokument för digital kulturpolitik tenderar de nordiska länderna att framhålla att de ligger i framkant i den "digitala utvecklingen". I den svenska regeringens *För ett hållbart digitaliserat Sverige: en digitaliseringsstrategi* (Regeringskansliet 2017) lyfts som mål att Sverige ska vara bäst i världen på att använda digitaliseringens möjligheter. I de norska kulturpolitiska dokumenten *Meld. St.8* (2018) och *Meld. St.22* (2022) nämns att norrmän ligger i framkant när det gäller att använda ny teknologi, strömningstjänster och digitala plattformar. På sin webbplats nämner Islands regering att Island rankades på fjärde plats i Digitala Europa år 2022. I programförklaringen för den isländska kulturpolitiken (2013) står: "Iceland is a country with a high rate of Internet access, and Internet usage per capita is one of the highest in the world. The conditions are therefore favourable for making even further progress in this domain." I *Kulturpolitisk redegørelse 2023* redovisar dessutom det danska kulturministeriet höga nivåer för danskars digitala kulturvanor.

Sammanfattning

- I de nordiska ländernas digitala kulturpolitik återkommer främst tre gemensamma teman: deltagande, upphovsrätt och språk.
- I delar av de nordiska ländernas kulturpolitik uttrycks en oro för fragmentisering, polarisering och risker ur demokratiperspektiv som en konsekvens av digital kultur. Dessutom uttrycks oro för digitaliseringens konsekvenser för barns och ungas utvecklings- och lärandeprocesser.

- I sina digitala kulturpolitiska strategier satsar de nordiska länderna generellt på digitalisering av bibliotek, kulturarv och digital tillgänglighet. Ländernas nationella digitala kulturpolitik skiljer sig delvis i utformning gällande fokus och perspektiv. I denna övergripande översikt sticker följande särdrag ut, även om dessa element kan återkomma i flera nordiska länder:
 - Danmarks svängning från tivoliserings-oro till omfamnande av kulturens digitalisering på samtliga områden
 - Finlands fokus på mångfald, i bemärkelsen etniska minoriteter, invandring och kulturell mångfald
 - Norges satsning på datorspel inom ramen för kulturpolitik
 - Islands och Färöarnas specifika förhållningssätt till digitalisering på grund av geografisk belägenhet och storlek (mindre isolerade öar med mindre populationer och mindre språk)
 - Sveriges betoning på näringslivets konkurrenskraft i samband med digitaliseringsstrategier.
 - Ålands betoning av det fysiska kulturutbudets vikt

Det behövs dock en rigorös jämförande studie av de nordiska ländernas digitala kulturpolitik, utifrån flera parametrar, för att utforska historiska och nutida skillnader och likheter.

Digitalisering i kultursektorn

Detta kapitel presenterar forskning om digitalisering med fokus på nordisk kultursektor. Kapitlet är indelat i fyra delar. Först presenteras övergripande perspektiv på digitaliseringsprocessen följt av en introduktion av begreppet konvergens och dess betydelse för studiet av digital kulturpolitik. På detta följer en diskussion om digitaliseringens konsekvenser i olika delar av kulturlivet, särskilt i relation till de nordiska ländernas kulturpolitiska mål. Slutligen följer en diskussion om digitalisering som fenomen och process med fokus på internationell forskning om hur digitala plattformar påverkar innehåll, skapandeprocesser, deltagande och interaktioner på kulturområdet.

Att *digitalisera* innebär, som tidigare nämnts, att sätta in *digitiserat* material i ett system eller arbetsflöde där *digitala* metoder kan användas för att tillgängliggöra, analysera eller lagra materialet. En utgångspunkt i forskningen är att digitalisering inte är en värdeneutral teknisk process där analoga processer och fenomen direktöversätts till exakta motsvarigheter i ett slags digital spegelvärld (Hylland & Primorac, 2024b; Snickars, 2018; Thylstrup, 2019; Vinge & Fjæstad, 2024). I stället ändrar digitalisering på formen för kulturella uttryck, och i processen förloras aspekter och information, exempelvis lukten av papper när tryckta böcker digitiseras, och knaster och biljud som städas bort när ljudinspelningar på kassett överförs till ljudfiler (Bastiansen, 2023, s. 18). Digital kompression av bilder och ljud innebär en förlust av information och kvalitet, som dock inte alltid är märkbart synlig eller hörbar (Snickars, 2018, s. 247). På så sätt förskjuter och förändrar digitaliseringen företeelsers och konstnärliga verks betydelser och mening. I och med digitaliseringen tillkommer ett lager av datateknologiska kunskaper och färdigheter mellan dem som tar del av kulturen och det fysiska originalet (Bastiansen, 2023, s. 200). Digitala former ändrar hur kultur (scenkonst, litteratur, etc.) skapas och upplevs – och hur de sedan lämnar spår och tas tillvara (Snickars, 2018). Digitaliseringens resultat beror således på hur den utförs: vad som omvandlas till digitalt format, när och av vem (Eriksen, 2009; Hylland, 2014; Ronström, 2008; Valtysson, 2020). Forskare riktar fokus mot den digitala kulturpolitikens processer för att följa vad som prioriteras och selekteras i tjänstepersoners tolkningar, implementeringar och specifika sammanhang. På så sätt möjliggörs en analys av exempelvis vad som blir kultur och kulturarv och hur betydelser och innehåll av kultur och kulturarv förändras i och med digitalisering (Nyhlén & Gidlund, 2019).

Optimistiska, deterministiska och skeptiska perspektiv på digitalisering

Historiskt sett har digitalisering och datorisering i kulturen förknippats med såväl utopiska/optimistiska som dystopiska/pessimistiska perspektiv på konsekvenserna för kultursektorn (Waldfogel, 2018). Kulturens digitalisering förknippas i forskningen med centrala spänningar mellan öppenhet och slutenhet; kontroll och autonomi; centralisering och decentralisering; synlighet och osynlighet, samt stabilitet och flexibilitet (Poell et al., 2022). Dessa tendenser behöver dock inte ses som dikotomier eller ömsesidigt uteslutande: digitalisering kan snarare ses som mångtydiga processer i flera samtidiga riktningar (Henningsen et al., 2020).

En optimism präglade framför allt 1990-talets tidiga utsagor och kulturpolitiska förväntningar, vilka inte minst var baserade på de möjligheter till ökat deltagande som tillgången till internet gav (Fleischer, 2017; Valtysson, 2020). Den brittiske media- och musikforskaren David Hesmondhalgh sammanfattar de optimistiska utsagorna om internets demokratisering av kulturlivet i två punkter:

- Digitaliseringen och internet medför avsevärt större möjligheter till kontroll, kreativitet och deltagande för icke-professionella deltagare.
- På grund av detta eroderas kulturindustriernas, professioners och institutioners makt över kulturproduktionen, och ett mer demokratiskt kulturliv kan växa fram (Hesmondhalgh, 2013).

Hesmondhalgh konstaterar att utvecklingen mot högre grad av interaktivitet och emancipatoriska potentialer onekligen är ett faktum men varnar för att den tidiga digitala optimismen bortsåg från de potentiella riskerna med utvecklingen.

En form av digital optimism är *teknologisk determinism*, som har diskuterats i den kulturpolitiska forskningen om digitalisering av kulturen. Teknologisk determinism behandlar digitalisering som en naturkraft, det vill säga en extern kraft av okänt ursprung som människor helt enkelt måste acceptera och anpassa sig till (Hylland & Primorac 2024, s. 17; Thylstrup, 2018). Digitaliseringsprocessen framställs i politiken som en ofrånkomlig process och en kapplöpning där man kan mäta nationers och organisationers mognad (Fjaestad & Vinge 2024), som exempelvis i EU-kommissionens digitala ekonomi- och samhällsindex (DESI) och eGovernment benchmarks. AI Sweden's "mognadstrappa" används till exempel av myndigheter för att mäta kulturverksamhetens förmåga att använda AI-teknik och tillämpningar i verksamheten.

De norska kulturpolitikforskarna Henningsen och Larsen (2020) beskriver hur digitalisering har antagit en roll som ett policy-imperativ i den norska kultursektorn och uppfattas som en kraft bortom sociala relationer och som ett obligatorium

som inte kan ifrågasättas. Den svenska teknikhistorieforskaren Wormbs har diskuterat det "digitala imperativet" i den svenska medie- och kulturpolitiken, där tekniken i sig tjänar som argument för digitaliseringen (Wormbs, 2010). Verktyn (den digitala tekniken) blir till mål i stället för medel. Enligt Wormbs har det vuxit fram en förenklade tudelad kulturpolitisk retorik där analog betyder gammal och digital betyder ny och modern, vilket skymmer sakfrågorna och inte minst kvalitetsfrågor. Vidare förknippas begreppet digital med framsteg, effektivitet, snabbhet och utveckling. Nyhlen och Gidlund (2019) beskriver hur digitaliseringens teknologiska lösningar positioneras i centrum för kulturell verksamhet och upplevs både som ett hot, ett upphov till problem och en lösning för kulturaktörer. Nyhlen och Gidlund (2019) menar att det finns en övertro på digitaliseringsteknologin i kulturpolitiken: att det teknologiska ramverket uppfattas som ett universalmedel som förr eller senare ska lösa alla problem och automatiskt leda till ökat deltagande i kulturen.

Under 2010-talet skedde, enligt den svenska historikern Fleischer (2017), ett attitydskifte i den offentliga debatten mot ökad skepsis och pessimism inför digitaliseringens konsekvenser. Näthat, klickjakt och idéer om internet som en demokratiserande kraft ifrågasattes. I delar av forskningen problematiseras digitaliseringens tilltänkta fördelar och framsteg (Williams, 2018). I stället identifieras, av exempelvis den amerikanska konstteoretiska forskaren Crary, en total "kommodifiering" eller varufiering av mänsklig kreativitet där social, ekonomisk och mellanmänsklig aktivitet förflyttas till internet och digitala plattformar och förstärker socioekonomiska ojämlikheter och maktkoncentration av resurser (Crary, 2023):

[...] the wealth and power of the billionaire class are structurally interconnected with key elements of the internet complex. It's no coincidence that control of the dominant media and technology corporations are in the hands of this small elite. Most of the lucrative strategies of wealth production over the last two decades would have been inconceivable without the speeds and computational resources of advanced digital networks [...]. (Crary, 2023, s. 82)

Det digitala bakslaget (the digital backlash) (Syvertsen et al., 2024) är en term som fångar upp de senaste årens motreaktioner och ifrågasättanden av digitaliseringens konsekvenser. Syvertsen et al. (2024) beskriver det digitala bakslaget som ett paraplybegrepp som inbegriper kritik av den roll som spelas av digitala verktyg, teknologier och plattformar i nutida samhällen – inklusive kritik av den roll som så kallade big tech-företag spelar. Begreppet det digitala bakslaget signalerar hur optimistiska antaganden sedan 1990-talets digitala revolution/internetrevolution, och normer kring digitala vanor, konsumtion och beteenden, ifrågasätts:

It includes practices and discourses that signal a general cultural turn against the hitherto hegemonic notion that digitalisation always leads to something good, as well as the ingrained techno-digital determinism espoused by countless Silicon Valley executives. (Syvertsen et al., 2024, s. 16)

Den amerikanske medieforskaren Jenkins, som år 2006 lanserade begreppet konvergens (se nedan), har kritiserats för sina optimistiska utsagor om att digitaliseringen och internet skapar möjligheter för ökat deltagande. Sedan dess (Jenkins, 2014) har han argumenterat för en analys bortom utopi och dystopi, som diskuterar hur digitaliseringen främjat ökat deltagande men också exkludering i nätverkssamhället, samt big tech-företagens kontroll och saluföring av deltagande genom kommersialisering och marknadsföring (se Valtysson, 2020, s. 49–50). Gällande kulturskapares möjligheter att nå ut identifierar de holländska forskarna Poell et al. (2022) två samtidiga tendenser: i vissa fall kan digitala plattformar och internets relativa öppenhet innebära möjligheter att nå ut, men i andra fall kan beroendeförhållanden utvecklas till big tech-företagens nätverk, system och verktyg. Ojämligheter i kulturskapares tillgång och möjligheter, samt utsatthet för hat och trakasserier, tenderar enligt Poell et al. (2022) att bygga vidare på historiska ojämlikheter. Poell et al. konstaterar att nutida plattformsbaserad digital kultur befinner sig långt ifrån 1990-talets demokratiska utopier, trots att kulturskapare hittar vägar att anpassa sig till digitala plattformsmiljöer. En större bredd av aktörer kan delta i kulturproduktion men samtidigt intensifieras ojämlikheter och risker (2022, s. 191).

Konvergens och studiet av digital kulturpolitik

Det kulturpolitiska området har genomgått en "digital vändning" och i forskningen har studiet och jämförandet av *digital kulturpolitik* börjat växa fram som ett nytt forskningsfält (Hylland, 2020; Hylland & Primorac, 2024a; Roberge & Chantepie, 2017; Roberge et al., 2017; Valtysson, 2020; Wright, 2019, 2022). Den norska kulturhistorikern Hylland (2020) definierar digital kulturpolitik som den delen av kulturpolitiken som explicit handlar om digital produktion, distribution eller konsumtion av kulturella uttryck. Det digitala kulturpolitiska fältet påverkas även av verktyg, teknologi och politik från andra områden, exempelvis teknisk infrastruktur, medier och reglering på nationella och internationella nivåer (Hylland, 2020). Den danska kulturforskaren Valtysson definierar digital kulturpolitik som processer och handlingar som formar kommunikativa infrastrukturer och miljöer för användare och inkluderar maktaspekter och beskrivningar av hur policy översätts till praktik (Valtysson, 2022, s. 790).

Ett centralt begrepp i den framväxande forskningen om digital kulturpolitik är *konvergens*, som syftar på hur policynamverk och kultur-, media- och it-industri är oskiljaktiga (Hay & Couldry, 2011; Jenkins, 2006). Konvergens har varit ett

nyckelbegrepp för att beskriva processer där kulturinnehåll, plattformar, teknologi och användande av dessa sammanfaller (Hylland, 2020). Jenkins som myntade begreppet (2006) definierar konvergens som en ny form av deltagarkultur som förenar tre aspekter:

1. nya verktyg och teknologier för deltagare att spara, referera, använda och sprida innehåll
2. framväxten av subkulturer med do-it-yourself-perspektiv (DIY-perspektiv) och bruk av användarvänlig teknologi för mediaproduktion
3. en ekonomisk utveckling som gynnar integrerade mediekonglomerat och spridning av bilder, idéer och berättelser tvärs över mediekkanaler och som förutsätter aktivt deltagande. (Jenkins, 2014)

Konvergens är en process som äger rum på flera nivåer, där mediers strukturer integreras i och med digitaliseringen av alla medier (telefon, dator, radio och tv) och streaming via bredband (Dijk, 2012, s. 7). Kultur, media och kommunikation strålar därmed samman i form av digital kulturpolitik.

Hylland (2020) identifierar en *hyperkonvergens* som är central för digital kulturpolitik i och med att idéer, innehåll och verktyg samverkar. Kulturpolitiska visioner (om exempelvis tillgänglighet, nationell protektionism och demokrati) och regleringar iscensätts och förmedlas genom digitala verktyg (som exempelvis teknisk infrastruktur) och överlappar med andra politikområden som påverkar digital produktion, distribution och konsumtion av kulturella uttryck (Hylland 2020, s. 45).

Hylland och Primorac (2024c) menar att digital kulturpolitik består av att behandla nya fenomen enligt gamla rutiner (som exempelvis att inlemma nyare digitala kulturfenomen som datorspel i den traditionella kulturpolitikens ramar), i kombination med att behandla äldre fenomen på nyare sätt (exempelvis initiativ för att digitalisera kulturarv). Just datorspel har på flera håll i Norden och Europa kommit att förändra ramarna för kulturpolitikens innehåll.^[7] Hylland och Primorac (2024c, s. 199) diskuterar datorspelspolicy i termer av en "ren" version av digital kulturpolitik på så sätt att datorspel är ett helt digitalt kulturuttryck som omgärdas av en komplex mix av reglering, stöd, export, företagande, traditionell kulturpolitik samt en enorm popularitet och deltagande. I norsk kulturpolitik (liksom i andra europeiska länder som Tyskland, Schweiz, Spanien och Kroatien) räknas datorspel som ett kulturuttryck som är värt att stödja, och datorspelspolitiken formuleras därmed också som kulturpolitik: som ett kulturuttryck som speglar värderingar om kvalitet, professionalitet, inkludering, tillgänglighet och utveckling av den kreativa industrin (Hylland & Primorac, 2024c).

7. Datorspel ingår i definitionen av kreativ sektor i EU:s programbeslut Kreativa Europa. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52018PC0366>

It can be said that computer (video) games' policies are a perfect example to illustrate how digital cultural policy cuts across and contains different policy areas and policy ideas – wherein the cultural product is treated partly as an opportunity for business, revenue and export, and partly as a genuine artistic expression, giving opportunities for experiences, learning/education, social interaction, Bildung, etc. In addition to this, there is also a rather explicit element of national identity and cultural identity expressed in some of these policies. (Hylland & Primorac, 2024c, s. 201)

Även i andra nordiska länder är datorspel på olika sätt del av regional kulturpolitik och näringslivssatsningar (Flintberg & Nylander, 2023).

Digitaliseringens konsekvenser för kulturpolitiska mål

Övergången till digital förmedling innebär en grundläggande förändring i mötet mellan konstnär, publik och levande konst (Kulturrådet 2022, s. 83) samt fördelningen av roller och positioner mellan olika aktörer i kultursektorn, vilket i förlängningen påverkar arbetet med kulturpolitiska mål. Målen för kulturpolitiken i de nordiska länderna har framför allt kretsat kring att skapa förutsättningar för

1. utvecklande av konst och kultur av hög kvalitet och en sektor präglad av kreativitet, konstnärlig frihet och ekonomisk och social trygghet för kulturskapare och konstnärer
2. ett tillgängligt och inkluderande kulturliv som präglas av allas möjlighet till delaktighet
3. att konst och kultur på olika sätt ska spela roll/ha en funktion i samhället eller på olika sätt prägla samhällets utveckling. (se Kulturanalys Norden, 2022b)

Digitaliseringen inom kulturområdet i de nordiska länderna kan sägas påverka samtliga kulturpolitiska målsättningar ovan. De nya distributionskanalerna får kulturpolitiska konsekvenser i och med att de innebär nya villkor för deltagande, delaktighet och mångfald. De nya verktygen för produktion påverkar på olika sätt kulturskapares juridiska och ekonomiska villkor. De förändrade relationerna mellan producent och konsument påverkar arbetssätten, och förväntningarna på exempelvis scenkonst, museer och bibliotek. Nedan fördjupar vi diskussionen kring flera av dessa konsekvenser.

Deltagande och demokratisering

I både forskning och kulturpolitik lyfts (vilket framkommer i föregående kapitel) kulturens demokratisering och ökade möjligheter att nå kulturpolitiska mål om deltagande som en av de viktigaste aspekterna av kulturlivets digitalisering (Jochumsen et al., 2017; Valtysson, 2010; Virolainen, 2016). Gränserna mellan

producenter och konsumenter har delvis luckrats upp i och med digitaliseringen av kulturen. I forskningen har begreppet *prosumers* sedan länge använts för deltagare, exempelvis på medieplattformar som Youtube, som samtidigt kan vara producenter (*pro-ducers*) och konsumenter (*con-sumers*), det vill säga användare som laddar upp bilder, videor, texter och ljud (Toffler, 1980; Valtysson, 2010). Detta har möjliggjorts genom användarvänliga och tillgängliga verktyg – för både amatörer och professionella – för att (åter)skapa bild, film och musik.

Prosumtion, och tillhörande begrepp som *produsage* och *co-creation*, kan sägas spegla en tidig eufori kring demokratiserande digitala möjligheter att förena produktion och konsumtion (Poell et al., 2022). Begreppet *Web 2.0* användes i forskning och offentlig debatt under ca 2007–2008 i samband med satsningar knutna till mobilt internet och framväxten av bloggar, Wikipedia och Youtube. Dessa plattformar bjöd in alla och envar att medverka och Web 2.0 förknippades med deltagande, öppenhet, samarbete, transparens, demokrati och kollektiv intelligens (Fleischer, 2017, s. 266–268). Traditionellt har deltagande i kultur inneburit att en publik besöker kulturella evenemang, men i och med digitaliseringen associerar kulturaktörer även besökare med begrepp som användare, deltagare, konsument och kund.

I forskning och kulturpolitiska dokument återkommer med andra ord förväntningar på att digitaliseringen medför ökade möjligheter för allmänhetens deltagande och direktinflytande i kulturen. Samtidigt rymmer forskningen skeptiska och kritiska perspektiv på det faktiska utfallet av möjligheterna till deltagande. I detta sammanhang diskuteras begreppet digitala klyftor (*digital divides*), som syftar på ojämlikheter i termer av digital infrastruktur och tillgång till den senaste hård- och mjukvaran, samt kunskapen som krävs för att delta i digital kultur (Valtysson 2020:25). Begreppet digital divides dök upp på slutet av 1990-talet i diskussioner om de nya digitala mediernas konsekvenser (Dijk, 2012, s. 196).

The digital divide is not closing or widening, it is deepening: gradually the digital divide shifts from inequality of physical access to unequal digital skills and usage patterns. Chances are that a tripartite network society appears consisting of an information elite, a participating majority and an excluded minority. (Dijk, 2012, s. 209)

Den danska kommunikationsforskaren Skøtt (2021) menar att en konsekvens av digitaliseringen av danska offentliga bibliotek är en fördjupad digital klyfta – en polarisering mellan grupper med hög och låg digital kompetens (Skøtt, 2021).

Begreppet deltagande har, inom forskning och inom kulturpolitik, använts med otydliga innebörder och kan syfta på allt mellan att kommentera kulturyttringar på sociala medier till inflytande över beslutsprocesser och innehåll i kulturproduktion (Carpentier, 2015; Jancovich & Bianchini, 2013; Lindström Sol, 2023; Lutz & Hoffmann, 2017). På kulturinstitutioner kan kulturpolitiska mål om deltagande i praktiken innebära en balansgång mellan invånarens inflytande över kulturens

innehåll och andra kulturpolitiska mål om konstnärlig kvalitet, autonomi och professionalism samt principer om armlängds avstånd (Lindström Sol, 2023).

Digitalt deltagande och kulturinstitutioners förändrade roll: bibliotekssektorn som exempel

Nordisk forskning diskuterar till synes paradoxala utvecklingar i de förändrade rollerna för bibliotek, arkiv och museer i digitaliseringens spår. Henningsen et al. (2020) konstaterar att den massiva digitaliseringen innebär ett ökande behov och efterfrågan på fysiska mötesplatser och besök som komplement till digitala tjänster. I respons på digitaliseringen publicerade de nordiska ländernas kulturministrar *Nordic Public Libraries 2.0* år 2010. Här presenterades en agenda för elektroniskt baserade bibliotek som använder sig av digitala verktyg och introducerar aktiviteter, events och datorspel/gaming för att stärka och utöka repertoaren på multimediaarenor. Jochumsen et al. (2017) menar att bibliotekens försök att locka besökare med hjälp av interaktiva event kan ses som en strategi för att hålla sig aktuella som mötesplatser i digitaliseringens spår. Forskningen beskriver hur teatrar, museer och offentliga bibliotek genomgår en "performativ vändning" präglad av besökarnas/publikens deltagande, involvering och medskapande. Detta följer av den digitala utvecklingen och en ökad användarkompetens, inte minst bland "digitalt infödda" generationer från 1990-talet och framåt (Grøn & Kloster Gram, 2019; Jochumsen et al., 2017).

Den danska informationsvetenskapliga forskaren Rasmussen (2015) diskuterar *user participation/user involvement* som en kulturpolitisk trend i digitaliseringens spår där invånare (i synnerhet unga) bjuds in till att, via interaktiv digital teknologi, bli medskapare på teatrar, bibliotek och museer. Via nya digitala verktyg ska besökare bidra till lokalt kulturarv och till att organisera event och workshoppar (se även kapitel 3 om kulturarv). Involvering av deltagare består, enligt Rasmussen, mer eller mindre av tre aspekter: deltagande, dialog och inflytande. Rasmussen ställer, utifrån detta, frågor för en kulturpolitisk diskussion om kvalitet:

der mangler dokumentation for brugerinddragelsens mere kvantitative aspekter: Fører øget brugerdeltagelse til øget forbrug af professionel kunst? Øger brugerdeltagelsen kulturinstitutionernes besøgstal? Og har brugerinddragelsen en mere positiv effekt på samfundsøkonomien end andre kulturelle tiltag? [...] det i de fleste tilfælde er nærmest umuligt at dokumentere en effekt. Det er f.eks. svært at påvise, at det lige præcis er en øget brugerdeltagelse, der er baggrunden for en given kulturinstitutionens øgede besøgstal. (Rasmussen, 2015, s. 98)

Grøn och Gram (2019) diskuterar deltagares involvering i kulturlivet som en del av det övergripande "upplevelseparadigmet" som har präglat kulturområdet sedan millennieskiftet (Lindström Sol, 2023). Detta kulturpolitiska deltagandemål ligger, enligt Grøn och Gram, till grund för kulturinstitutioners strategier för att förmedla kulturarv. De diskuterar huruvida förskjutningen (från ett fokus på förmedling av samlingar, till upplevelser och deltagande) innebär en uppgradering eller urholkning av institutionernas relevans.

Strömning och kultur: musikområdet som exempel

Forskningen diskuterar hur strömningstjänster omformar kulturvanor och innehåll och vad denna nya form av lagring, distribution och delning av innehåll innebär för exponering, delaktighet och tillgänglighet i kulturlivet (Pajkovic, 2022; Shechtman, 2023; Zhang & Negus, 2021). Strömning innebär liknande möjligheter och risker tvärs över olika kulturområden, som hanteras enligt industrispecifika logiker och begrepp (Sundet & Colbjørnsen, 2021). Plattformstjänsterna för strömning och deras utbredning innebär att landsgränser i kulturdistribution suddas ut och att konkurrensen mellan kulturaktörer skärps (Kulturrådet 2022, s. 93). En central mekanism i den algoritmiska styrningen av strömningstjänster är den så kallade strömningssparadoxen: trots innehållsöverflödet kännetecknas användarstatistiken av likriktning i kulturkonsumtion (Kulturrådet 2022, s. 93).

Musikområdet, och i synnerhet den svenska strömningstjänsten Spotify, har varit ett återkommande tema i den digitala kulturforskningen och kan exemplifiera hur strömning kan påverka kulturvanor och kulturinnehåll. Exempelvis har kommunikationsforskarna Burkart och Leijonhufvud (2019) diskuterat hur "spotifieringen" (anpassningen till Spotify) av svensk och internationell public service innebär en prioritering av digital distribution (via Spotify) på bekostnad av kulturarv i form av bevarande av traditionella mediearkiv, som exempelvis grammofonarkivet:

Now with web 2.0 services and "extended services" enabling the provision of music through the cloud, government seems to feel freed from the obligation to preserve material archives and access to them, leaving Spotify to play the role of digital librarian for all public media (Burkart & Leijonhufvud, 2019, s. 178)

Den danske medieforskaren Pedersen (2020) har dessutom diskuterat hur Spotifys datafiering av lyssnande leder till prioritering av rekommendationer, som i sin tur leder till ouppmärksam och oavbrutet lyssnande som formar lyssnarvanor och uppfattningar av relevans och kvalitet.

Den amerikanske kulturstudieforskaren Morris (2020) jämför effekterna av tidigare perioders fonografiska teknologi (tidig analog inspelningsteknologi och dess inverkan på musikens spelstilar) med effekterna av strömningstjänsters dominans och hur kulturella uttryck och användarbeteenden omformas i processen (Morris,

2020). Med Spotify som exempel, och begrepp som "spotifycore" och "streambait", analyserar han kulturaktörers strategier för att "optimera" musik och skapa "playlist-vänliga" låtar som svar på plattformars regler, infrastruktur och policyer för algoritmer.

Content producers of all kinds (e.g. video, podcasts, apps, books, etc) are forced to negotiate their relationships with digital culture and the platforms through which it circulates. (Morris, 2020, s. 2)

Morris menar att när musik produceras och konsumeras i datafilformat skapas tryck på musiker och producenter att optimera metadata och kodord för att leda "trafik" till sitt "content" och därmed nå ut med musiken på digitala plattformar. Dessa krav på programmerarfärdigheter gäller inte bara för musikområdet utan även för andra kulturområden som "plattformiserats", som exempelvis film och litteratur. Nedan presenteras forskning om vad digitala plattformars genomslag innebär.

Digitalisering och plattformisering som fenomen och process

Under de senaste tre decennierna har den digitala kulturutvecklingen präglats av två genomgripande förändringar: etableringen av *datorn* som universalmedium framför alla andra kommunikationsformer samt *internets* framväxt som globalt datornätverk (Snickars 2018, s. 241). Den spanska sociologen Manuel Castells myntade 1996 begreppet *nätverkssamhället* (Castells, 2023; Dijk, 2012) för att analysera den sociala strukturen i det globala informationssamhället som efterträdde industrisamhället. Det digitala nätverkssamhället har expanderat globalt och i accelererande hastighet i och med internetbaserade sociala nätverk, ökad sammanlänkning, lagringskapacitet ("big data") och utveckling av maskininlärning/artificiell intelligens (Castells, 2023). Trots att distribution av kulturella uttryck även tidigare krävde kulturproducenters tillväjning menar Poell et al. (2022) att koncentrationen av makt till ett fåtal plattformsföretag innebär ett brott med tidigare förhållanden och att detta leder till demokratiska utmaningar för kulturpolitiken.

Internet, plattformar och digital infrastruktur

Digitalisering inom kultursektorn innebär ny effektiv produktionsteknologi, kopiering och lagring, samt snabb och global distribution (Gran och Olsen 2021). De norska kulturforskarna Gran och Røssak (2021) beskriver tre dimensioner för digitalisering: infrastruktur (synlighet, utbredning, interaktion), estetik (form och innehåll) och tillgänglighet. Digitaliseringens utmaningar och möjligheter beror på det aktuella konstområdets utgångspunkter för uttryck och kommunikation: digitalisering av konserter innebär exempelvis andra utmaningar jämfört med

digitalisering av teaterföreställningar. Sedan internet- och datoranvändandets genomslag på 1990-talet har flera skiften skett i hur digitalt kulturinnehåll lagras, distribueras och delas. Under det tidiga 2000-talet dominerade en digital lagringskultur där musik, film och bild laddades ner från internet och sorterades av användare på hårddiskar verksamma offline. Sedan 2010-talet etablerades så kallad strömmad media för distribution av musik och film över internet via företag som Spotify, Netflix och Youtube. Användare är ständigt, via smarta telefoner och multimediala enheter, uppkopplade till molntjänster för datalagring via mobilt bredband. Innehållet sorteras och söks via sökmotorer och automatiserade rekommendationssystem styrda av algoritmer (Fleischer, 2014).

De holländska medieforskarna Dijck et al. definierar en internetbaserad *plattform* som en programmerbar digital arkitektur designad för att organisera interaktion mellan användare, företag och institutioner, samt systematisk bearbetning, distribution och ekonomisk utvinning av användardata (Dijck et al., 2018, s. 4). Plattformar drivs av data och organiseras genom algoritmer (automatiserade beslut utifrån instruktioner) och digitala gränssnitt (Dijck et al., 2018, s. 9; Poell et al., 2022).

De svenska medieforskarna Andersson Schwarz och Larsson beskriver en digital plattform som en mjukvarubaserad, centralstyrd yta där olika tredjepartsaktörer kan mötas och finna varandra för olika typer av marknadsutbyten (Andersson Schwarz & Larsson (red.), 2019, s. 6). Digitala plattformar är inte bara mjukvarubaserade medier, de är också styrsystem som sorterar in användarnas handlande i förutbestämda kodsystém och mallar och utvinnet ekonomiskt värde ur detta handlande (Andersson Schwarz & Larsson (red.), 2019, s. 16). De tjänstgör alltså inte enbart som ytor för kultur: de bidrar även till att forma kulturen. Plattformarna formar kulturen genom sina öppna och dolda algoritmer inbyggda i plattformarnas design, de villkor de ställer för tillgång till tjänsterna samt de ekonomiska och politiska sidoeffekter som uppstår när de blir dominerande inom kultursektorer (Andersson Schwarz & Larsson (red.), 2019, s. 13).

Plattformar, som Facebook, Instagram, Tik Tok, Google och Youtube, och strömningstjänster som Netflix, HBO, Storytel och Spotify, har blivit avgörande för hur kulturvanor utformas och hur kulturella uttryck produceras, representeras, sprids och konsumeras i Norden. Digitala plattformar har blivit centrala för de nordiska ländernas kultursektorer och dessa plattformar ägs av globalt dominerande big tech-företag som Alphabet-Google, Apple, Meta, Amazon och Microsoft. Detta får, beroende på kulturområde, mer eller mindre omfattande kulturpolitiska konsekvenser och har varit ett huvudtema i den kulturpolitiska forskningen om digitalisering i Norden (Valtysson, 2022, s. 787). Formatval och plattformsväl kan få olika konsekvenser för olika aktörer, beroende på position, roll och placering i den ekonomiska värdekedjan av produktion, distribution och konsumtion (Kulturrådet 2022, s. 85).

Samverkan mellan plattformar och kulturaktörer beskrivs av holländska kommunikationsforskarna Nieborg och Poell med hjälp av begreppet *plattformisering*, en process de definierar på följande sätt:

The penetration of digital platforms' economic, governmental, and infrastructural extensions into the web and app ecosystems, fundamentally affecting the operations of the cultural industries, as well as the organization of cultural practices of labor, creativity and democracy around these platforms (Nieborg & Poell, 2018).

Plattformisering påverkar alltså kulturaktörers arbetssätt och kreativa processer, inte minst genom hur kulturinnehåll filtreras på digitala plattformar (Poell et al., 2022). Poell et al. diskuterar hur plattformisering – en process som ständigt utvecklas – öppnar upp nya utrymmen för kulturella uttryck och mångfald. Men samtidigt som plattformisering förknippas med demokratisering av kulturproduktion menar Poell et al. att maktcentralisering, ojämlikheter och problem också förstärks och reproduceras (Poell et al., 2022, s. 21). Förhållandet mellan kulturskapares uttryck och publikens intressen samt marknadsföring och reglering omvandlar kulturellt innehåll och sammanhang för konstnärliga uttryck (Poell et al., 2022, s. 8). Det varierar dock hur olika kulturområden påverkas och i vilken utsträckning olika kulturskapare och aktörer är beroende av digitala plattformar, eftersom olika kulturområden skiljer sig i termer av historisk utveckling, praktiker, affärsmodeller och infrastruktur. Relationen mellan aktörer i olika kulturområden, och i olika regioner, varierar därför både mellan och inom kulturområden (Poell et al., 2022).

Livestreaming och algoritmisk kurering i plattformssamhället

Plattformar – och integration av digital teknologi – har omvandlat även liveframförd kultur, inte bara digitala produkter som e-böcker, ljudböcker, musikutgivningar och filmer. Livestreaming på plattformar kan påverka konserters och föreställningars sociala värde, ekonomiska betydelse och performativa möjligheter, och även deltagares interaktion via sociala medier. Allt detta accelererade under covid-19-pandemin men representerade inte nödvändigtvis en varaktig förändring (Hylland, 2022; Kulturrådet, 2022). Digitala plattformar vidgar betydelser och erfarenheter av liveframträdanden i och med att de kan upplevas i realtid på distans via strömning (Zhang & Negus, 2021). Så exempelvis minskar den fysiska geografins betydelse, och upplevelser, framföranden och kommersialisering av livekonserter utvidgas:

The platforms operated by digital conglomerates are expanding the ways that popular music is commodified through access to recordings, live concerts, streamed events or videos, and varieties of comment, while benefiting from integrated online payment systems and linked sales of merchandise, and while continuing to generate revenue through advertising, sponsorship, and data collection. (Zhang & Negus, 2021, s. 552)

I forskningen används begreppet *plattformssamhälle*, där internetbaserade plattformar och sociala strukturer är oskiljaktiga (Dijck et al., 2018, s. 2). Internetplattformar ingår i ett ekosystem av sammanlänkade plattformar som formar vardagliga praktiker, infrastruktur och dataflöden (Dijck et al., 2018, s. 4). Plattformars ekosystem härbärgerar, organiserar, modererar och sprider innehåll och sociala interaktioner. För kulturvärldens del påverkar digitala plattformar vardagliga kulturupplevelser genom att prioritera mellan värderingar, kunskaper, idéer, produkter och konsumtionsmönster (Gillespie, 2010). Därmed har plattformar, enligt delar av forskningen, blivit den kulturella produktionens och konsumtionens nya grindvakter (Siciliano, 2022; Striphas, 2015; Valtysson, 2022).

Andra delar av forskningen menar att de digitala plattformarnas roller som kulturens grindvakter, och deras infrastrukturella maktposition, inte är ett nytt fenomen. I stället, menar exempelvis kommunikationsforskaren Siciliano (2022), innebär digitaliseringen en kontinuitet med tidigare infrastrukturer för fysisk distribution av kulturella produkter (Siciliano, 2022, s. 889). Digitaliseringen av kultursektorn innebär förvisso, enligt Siciliano, att publikens deltagande ökar, men ojämlikheter i distribution av kulturskapares verk kvarstår. Siciliano menar att globala företag, och deras komplexa nätverk av mellanhänder, även innan digitaliseringen påverkade kulturskapare i riktning mot massproduktion inom exempelvis musikindustrin.

Internetplattformar och strömningstjänster påverkar kulturell produktion och konsumtion genom *algoritmer* (Striphas, 2015; Valtysson, 2020, s. 28). Algoritmer är, som tidigare nämnts, automatiserade beslut utifrån en uppsättning instruktioner för att lösa problem eller utföra uppgifter. Inom kultur och media programmeras algoritmer för att klassificera, filtrera, sortera och ranka kulturella uttryck och styr flöden och tillgänglighet genom rekommendationer (Hunt & McKelvey, 2019). I forskningen lyfts problemet med att kunna förstå hur algoritmer påverkar kultur, samt deras komplexitet, dolda natur och brist på transparens (Striphas, 2015; Valtysson, 2020, s. 29). Algoritmer har diskuterats i termer av en "svart låda" utan insyn som styr kulturella preferenser och vanor (Pasquale, 2015). Den kanadensiske kommunikationsforskaren Pajkovic (2022) menar dock att man bör utgå ifrån en relationell och materialistisk förståelse av algoritmer som fokuserar på en social och teknologisk process som uppstår i relationer mellan mänskliga och icke-mänskliga aktörer. Pajkovic påpekar att algoritmer inte är statiska tekniska objekt som påverkar kultur från utsidan: de utgör dynamiska processer i respons på den kultur de medverkar till att utforma (Pajkovic, 2022).

För kulturaktörers del innebär kurerung med hjälp av algoritmer att synlighet och ranking av kulturella uttryck programmeras enligt en automatiserad process, eventuellt parallellt eller i samverkan med tidigare redaktionella processer. Kulturpubliken nås bara av en bråkdel av det oöverskådliga utbudet av kulturella uttryck, och i och med plattformiseringen centraliseras och automatiseras urvalsprocesserna. Algoritmisk kurerung tenderar att förknippas med "mekanisk

objektivitet," men kan förstärka jäv och diskriminering (Poell et al., 2022, s. 92). Strömningstjänster som Netflix, HBO, Spotify och Storytel dominerar det nordiska utbudet för film, tv-program och böcker i digitalt format, och detta innebär nya kulturpolitiska utmaningar för kulturens tillgänglighet (Colbjørnsen et al., 2021; Grøn & Balling, 2016; Kjus, 2016; Pajkovic, 2022; Valtysson, 2020). Urvalsprocesser sker i enlighet med de dominerande plattformsföretagens affärslogik, vilket kan vara oförenligt med kulturpolitiska mål om transparens, ansvarsskyldighet, rättvisa och social och kulturell mångfald (Poell et al., 2022, s. 92).

Sammanfattning

- Sedan 1990-talets tidiga optimism om internets och digitaliseringens potentialer har skeptiska och kritiska perspektiv tillkommit i ökande grad och ifrågasatt den determinism som präglat den digitala kulturpolitiken.
- Digital kulturpolitik präglas av konvergens, det vill säga en integrering av alla medier och av kulturinnehåll, plattformar och teknologiska verktyg. Det innebär även att kulturpolitiska mål verkställs genom digitala verktyg och att kulturpolitiken överlappar med andra politikområden som påverkar digital produktion, distribution och konsumtion.
- Ett centralt kulturpolitiskt värde som aktualiseras i och med digitaliseringen är förväntningar på ökat deltagande, och i förlängningen demokratisering i och med ökat användarinflytande. Olika delar av forskningen identifierar dock både demokratisering och ökande polarisering och ojämlikheter som konsekvenser av kulturens digitalisering.
- Sedan 2010-talet har strömmad media etablerats som standard för distribution, lagring och spridning av kulturinnehåll. Detta innehåll sorteras och söks via sökmotorer och automatiserade rekommendationssystem styrda av algoritmer, det vill säga automatiserade beslut som utifrån instruktioner klassificerar, filtrerar, sorterar och rankar kulturella uttryck. Detta innebär förändrade produktionsprocesser och arbetsförhållanden för kulturskapare; nya kultur- och medievanor såväl som nya kulturpolitiska utmaningar i och med att de dominerande plattformsföretagens prioriteringar inte nödvändigtvis sammanfaller med kulturpolitiska mål i de nordiska länderna.

Kulturarvets digitalisering

Jonathan Westin, docent i kulturvård, Institutionen för litteratur, idéhistoria och religion vid Göteborgs Universitet

Denna fördjupning fokuserar på hur digitala verktyg har förändrat hantering, tillgängliggörande och förmedling av kulturarv. Vilka förskjutningar av roller, urval, normer och värderingar kan skönjas i och med den digitala kulturarvspolitiken? Vilka nya former för inkludering och exkludering av deltagare kan identifieras och vad innebär detta utifrån kulturpolitiska mål? Vad säger forskningen om de möjligheter och utmaningar digitaliseringen innebär för dokumentation, bevarande och tillgängliggörande av kulturarv i de nordiska länderna?

Kulturarvssektorns digitala strategier

Under de tjugofem år som gått sedan de stora digitaliseringsprojekten tog sin början har flera paradigmskiften skett vad gäller hur medborgare tillgodogör sig digitala tjänster, hur digitalt kulturarv kan upplevas genom olika typer av teknologier, hur kulturarvsdata struktureras och länkas samman och hur besökare bjuds in att delta i tolkningen och spridningen av det digitala kulturarvet. Detta har medfört konsekvenser för såväl teknikens roll i beslutsprocesser som för de nya digitala kompetenser som efterfrågas i kulturarvssektorn. Digitaliseringen gäller med andra ord både digitisering av samlingar/arkiv och den digitala förmedlingen av samlingar/arkiv. Kapitlet belyser dessa konsekvenser av digitalisering av kulturarvet genom att undersöka vad forskningen säger om de möjligheter och utmaningar digitaliseringen innebär för dokumentation, bevarande och tillgängliggörande av kulturarv i nordiska länder och områden. Litteraturöversikten tar ett brett perspektiv på utvecklingen sedan början av 2000-talet, men har en tydlig tyngdpunkt på de senaste fyra åren och på de förändringar som påverkat musei- och arkivsektorn. Grundarbetet för hanteringen av digitala kulturarvsdata utvecklades mellan 2005 och 2015. Under denna tid etablerades även dagens dominerande digitala plattformar vilka har förändrat landskapet för kulturarvsförmedling och produktion, och även lett till nya former för exkludering och inkludering. De största av dessa plattformar styrs av vad som formellt kallas GAMAM (Google, Apple, Meta, Amazon och Microsoft), och har beskrivits som "possibly the most influential modern cultural institutions" (Valtysson, 2020, s. 3) baserat dels på att de utgör gränssnitt för en stor del av tillgängliggörandet och konsumtionen av kulturarv och dels för att en växande del av kulturarvsproduktionen sker genom dessa plattformar. Som Hylland och Primorac påpekar stärks dessa plattformars position av deras internationella räckvidd (2024, s. 15). Även om räckvidden möjliggör en större publik och plattformarna kan ses

som en demokratiseringsgärning i det att de i viss mån ger olika aktörer samma förutsättningar att nå ut, riskerar plattformarna enligt Hylland och Primorac att påverka och likrikta synen på vad kulturarv är och hur det kan aktiveras till att harmonisera med främst amerikanska värderingar (Hylland & Primorac, 2024, s. 15).

Den aktuella forskningsdebatten, och kulturarvssektorns digitala strategier, är dock en direkt konsekvens av de förändringar som covid-19-pandemin medförde (2020–2022) och Rysslands efterföljande krigsföring (2022–pågående). Sedan mars 2022 har i skrivande stund fler än 460 kulturarvsmiljöer förstörts i Ukraina (UNESCO 2024), vilket i hela Europa har föranlett substantiella uppdateringar av nationella strategier för beredskapsplanering och skydd av kulturarvet medelst digitala metoder.

Den ökade oron i omvärlden har ställt frågan om digitaliseringen av kulturarvet på sin spets. I EU-kommissionens rekommendation för ett gemensamt europeiskt dataområde för kulturarvet, rekommenderar man medlemsländerna att redan under det här årtiondet (2020-talet) 3D-digitalisera alla historiska minnesmärken och miljöer som är hotade, och hälften av de som har flest fysiska besök. (Riksantikvarieämbetet 2024, s. 12)

Tillsammans har dessa två händelser accentuerat vikten av tillgång till digitalt kulturarv, accelererat digitiseringen, förändrat hur minnesinstitutioner ser på sina uppdrag och bruket av digitala verktyg, förändrat hantering, tillgängliggörande och förmedling av kulturarv, och ändrat hur allmänheten tillägnar sig kulturarv.

Tillgänglig teknologi för nya upplevelser av kulturarv

Tack vare att alltmer kapabla handhållna enheter utvecklats med snabbare processorer, fler sensorer och bättre kameror, tillgängliggjordes under de senaste tio åren en serie teknologier som tidigare krävt kostsam specialutrustning (Yates & Løvlie, 2024; Liestøl et al., 2024; Vishwanath, 2023). Denna utveckling har möjliggjort för museer att införliva teknologier såsom pekskärmar, virtual reality (VR) och augmented reality-installationer på ett kostnadseffektivt sätt i utställningar. Virtual reality, eller virtuell verklighet som det försvenskas, är inte en specifik teknologi, utan ett begrepp som täcker olika tekniker för att skapa en immersiv (uppslukande) upplevelse. Ofta sker detta genom skärmar i en hjälm eller ett visir, eller i en handhållen enhet som uppdateras baserat på användarens rörelser. Augmented reality (AR) tillåter visning och uppdatering av information i realtid baserat på användarens fysiska omgivning. Informationen kan visas på en skärm som ett lager ovanför kamerabilden eller som ljud som förstärker platsupplevelsen (Poole, 2018; Yates & Løvlie, 2024). Dessa teknologier används ibland ihop och då brukar det kallas *mixed reality* då det kombinerar immersiva upplevelser med rumslig medvetenhet.

Utvecklingen har även betytt att teknologi som museet tidigare varit tvungen att förse besökare med, såsom pekplattor och ljudguider, allt oftare kommuniceras via mjukvara till besökarnas egna enheter (medhavda mobiltelefoner). Besökare förväntas därmed alltmer frekvent komplettera museets utställningskoncept och upplevelsen med hjälp av sin mobiltelefon. Detta har medfört att utställningar i allt högre grad existerar på två olika plan där besökaren uppmanas interagera med museets digitala samlingar eller pedagogiskt material på plats i den fysiska utställningen och hjälpa till att sprida detta material via sociala medier (se Zollo et al., 2022; Burke, Jørgensen & Jørgensen, 2020). Utanför publik verksamhet har under samma tidsperiod ny teknologi utvecklats såsom iPhones och iPads med sensorer för att registrera 3D-data, bättre mjukvara och allt snabbare processorer. Dessa teknologiska utvecklingar har förändrat möjligheterna för kulturarvsarbetare att samla in visuella data av hög kvalitet (Paukkonen, 2024; Westin & Almevik, 2024). Ett exempel på detta är utvecklingen av bildbaserad modellering som möjliggör skapandet av detaljrika tredimensionella modeller utan annan utrustning än en digitalkamera och fritt tillgänglig mjukvara, ett arbetsflöde som under de senaste fyra åren i många fall gått att utföra med minimala förkunskaper direkt i mobiltelefonen.

Sammantaget har den accelererade digitiseringen och utvecklingen av teknologi som tillåter alltmer högupplöst och djupgående datainsamling (se Paukkonen, 2024), den ökande andelen digitala installationer på nordiska och europeiska museer (se Paananen et al., 2023; Westin et al., 2024; Almevik et al., 2024), samt professionaliseringen av datahantering medfört allt högre förväntningar hos kulturarvsbrukarna på att kunna tillgodogöra sig digitala kulturarvsdata (se Hansson, Dahlgren & Pargman, 2022; Illsley et al., 2024). Digital teknologisk utveckling på museer har medfört nya utmaningar för kulturarvssektorn vad gäller pedagogik, digital kompetens, underhåll av digitala lösningar och roll som beställare av digitala tjänster, samt vad gäller lagring och långsiktig förvaltning av en exponentiellt växande dokumentation.

Digitalisering av kulturarv i Norden

I Norden har digitiseringsinitiativen inom kulturarv avlöst varandra, inte sällan som svar på propositioner och nationella strategier. Ett tidigt exempel i Danmark är *Kulturnet Danmark* som var ett finansieringsinitiativ som drevs av Kulturministeriet i Danmark mellan 1996 och 2009 med särskilt fokus på digitalisering av kulturarv och museiförmedling. Initiativet sticker ut då Kulturministeriet redan 2002 skriver att en framgångsrik projektansökan måste "innehålla ett eller flera påtagligt experimentella och/eller innovativa förmedlingslager som tillför en extra dimension till tillgängliggjort material" (Kulturministeriet, 2002). Som Myrczik noterar (2019) placeras därmed värdet av det digitala i centrum då uppgiften inte endast är att göra kulturarvet tillgängligt via digitalisering, utan att utveckla upplevelsen med hjälp av den digitala tekniken.

Ett tidigt initiativ i Sverige är projektet *Kulturarvs-IT* som introducerades 1999 och ursprungligen drevs i samverkan mellan Riksantikvarieämbetet (RAÄ), den statliga stiftelsen Föremålsvård i Kiruna samt Arbetsmarknadsverket. Projektet, som fortfarande pågår, syftar till att göra museernas samlingar mer tillgängliga och skapa arbetstillfällen för personer utanför arbetsmarknaden. Ursprungligen skulle projektet pågå till utgången av 2001, men det förlängdes ett år för att året därpå permanentas (Sveriges Riksdag 2002). Bidragsformen hanteras av RAÄ och omfattar ca 10 miljoner kronor per år. År 2005 instiftades Accessprojektet vilket syftade till att digitalisera museernas, teatrarnas och arkivens samlingar. Projektet fick 250 miljoner kronor år 2006, men budgeten minskades stegvis för att år 2010 helt upphöra.

I Danmark följdes *Kulturnet Danmark* upp av en utredning som publicerades 2006 om museernas förmedling (Kulturministeriet, 2006), vilket resulterade i *Mediation Pool 1*, ett finansieringsinitiativ för digitalisering av kulturarv och museiförmedling i alla former som sträckte sig till 2013.

År 2008 startades på uppdrag av Utbildnings- och kulturministeriet initiativet *Finlands Nationella Digitala Bibliotek* (förkortat NDL för National Digital Library på engelska) som en centraliserad resurs för digitalt bevarande. Initiativet avslutades 2017 men arbetet fortsätter i initiativet *Digitaalisten aineistojen pitkääikaissäilytystä kulttuuriperintöja tutkimusorganisaatioille* (<https://digitalpreservation.fi>) som drivs av samma myndighet och syftar till att stötta den finska kulturarvssektorn.

År 2009 lades i Norge fram en nationell strategi för digital bevaring och förmedling av kulturarv (Rapport No. 24, 2008–2009) och norska Riksantikvarens *Kulturminnesøk* lanserades (med svensk motsvarighet i *Fornsök*). I Sverige lanserades en första version av *K-samsök* (med nylansering i skarp version 2011), en söktjänst för svenskt kulturarv, av Riksantikvarieämbetet. Denna söktjänst har sin motsvarighet i finska *Finna* som lanserades 2013.

Samma år (2009) lade Sveriges kulturdepartement fram propositionen *Tid för kultur* (Prop. 2009/10:3). Inom ramen för en generell kulturpolitisk strategi och översyn av de kulturpolitiska målen inleddes en process för en samordnad nationell strategi för digitalisering, elektronisk tillgång och digitalt bevarande av kulturarvet för att bättre ta till vara den tekniska utvecklingens möjligheter och möta dess utmaningar (Regeringskansliet, 2009). Initiativet blev grunden till *Digisam*, ett samordningssekretariat för digitalisering av det svenska kulturarvet, som under åren 2011–2022 samordnade digitaliseringen av kulturarvet i Sverige. Digisam bestod av 22 statliga myndigheter och institutioner, och uppdraget var att verka för en mer samordnad och resurseffektiv digitalisering och utgöra ett komplement till regeringens nationella strategi för digitalt kulturarv. Strategin, som kallades *Digit@alt kulturarv*, publicerades 2011 och inkluderade mål för att digitalisera, digitalt bevara och göra digitalt tillgängligt kulturarvsmaterial och information om

kulturarv 2012–2015 (Regeringskansliet, 2011). Digisam placerades till en början på Riksarkivet, men flyttades år 2017 till Riksantikvarieämbetet. Ett av syftena med Digisam var att verka för en mer professionell och högkvalitativ digitisering, exempelvis genom länkade öppna data och FAIR-principen (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable). Digisam avvecklades 2023.

I Sveriges regerings forskningsproposition 2016 (Prop. 2016/17:50) påtalades behovet av att stödja och främja så kallad "datadriven forskning, särskilt inom humaniora och samhällsvetenskap" (Regeringskansliet 2016, s. 95). Som ett svar på detta utlyste Vetenskapsrådet, i samarbete med Riksbankens Jubileumsfond och Kungliga Vitterhetsakademien, under 2018 forskningsmedel till "projektbidrag för digitalisering och tillgängliggörande av kulturarvssamlingar". Inom ramen för vad som kom att kallas för DIGARV-programmet syftade utlysningen till att främja digitalisering och tillgängliggörande av kulturarvssamlingar (digarv.se). Parallellt finansierar Vinnova, verket för innovationssystem, projektet Digitaliseringsindex för kommuner och regioner med målet att "definiera en metodik (ett 'index') som mäter och analyserar hur långt olika delar av Sverige (på kommunal och regional nivå) har kommit i sin digitaliseringsresa" (Vinnova: 2019-02594). Även om inte det digitala kulturarvet separeras ut, identifierar projektet problem med tillgänglighet och datakvalitet och man menar att indexets genomförbarhet med förbättrad samordning och tydligare ansvarsområden skulle ökas avsevärt (Jonasson Tolv, 2024). Som ett svar på EU-direktiv om beredskapsplanering publicerade Riksantikvarieämbetet under 2024 skriften *Nationell Strategi för digitalt kulturarv* (RAÄ, 2024). Den nationella strategin utgick från det arbete som gjorts genom Digisam, men breddade samordningen till att omfatta hela landet. Motsvarande skrift finns ännu inte i övriga nordiska länder.

Finska Museiverket (Museovirasto) lanserade 2023 satsningen *Arkeologia 2.0*, med intentionen att uppdatera databassystem och den digitala infrastrukturen för finska arkeologiprojekt, med möjlighet att även inkludera spatiala dataset såsom punktmoln (Paukkonen, 2024). Detta har i Sverige en motsvarighet i den nationella infrastrukturen *Swedigarch* som lanserades 2021.

Digitisering, digitalt kulturarv och demokratisering

Inom kulturarvssektorn definieras *digitalt kulturarv* som både digitaliserat kulturarv och bruket av digitala metoder för att analysera och bevara kulturarvsplatser, monument, artefakter och företeelser. I kontrast till detta definierar UNESCO digitalt kulturarv bredare till att inkludera allt digitalt material som på något sätt kan beskrivas som ett kulturellt uttryck:

Det digitala kulturarvet kommer från olika samhällen, branscher, sektorer och regioner. Allt digitalt material är inte av bestående värde, men de som kräver aktiva bevarandemetoder om kontinuiteten i det digitala kulturarvet ska kunna upprätthållas. (UNESCO, 2023)

Museernas världsorganisation ICOM är lika breda när de definierar digitalt kulturarv som en "ny disciplin som utforskar internets utveckling för att frambringa nya former av berättande och värdeskapande både för museum och kulturarvsinstitutioner" (ICOM 2023). Som tidigare i denna rapport lyfts, argumenterades det redan i mitten av 1990-talet att digitalt kulturarv har en "demokratiseringspotential" i det att det tillåter att kulturarvet mer brett kan göras tillgängligt med hjälp av modern informationsteknologi. Som Hylland, Heian, Kleppe och Stavrum exemplifierar, har i en norsk kontext en serie rapporter och policydokument publicerats mellan 1996 (NOU 1996, s. 7) och 2012 (Kulturdepartementet, 2011–2012) där just kulturarvets tillgänglighet framhållits som ett huvudsakligt mål med digitisering av museisamlingar, arkiv och föreställningar (Hylland et al. 2024, s. 150). Digitaliseringen syftar enligt dessa skrivelser till att understödja "demokrati och identitet genom att ge så många som möjligt tillgång till en bred mängd källor för konst, kultur och kunskap" (Kulturdepartementet, 2008–2009, s. 12, författarens översättning).

Då liknande tongivande formuleringar återfinns i övriga nordiska länders policydokument och rapporter kan *rätten till kulturarvet* framhållas som den drivande kraften bakom digitiseringen inom nordiska minnesinstitutioner såsom arkiv, museer och bibliotek (hädanefter kulturarvssektorn, endast *sektorn*, eller *GLAM-sektorn* efter engelskans Galleries, Libraries, Archives och Museums). I rapporten *Nationell Strategi för digitalt kulturarv* (RAÄ, 2024) argumenteras det att "[kulturarvet] tillhör alla, och när det digitaliseras kan alla ta del av och bidra till det, oavsett plats på jorden och tid på dygnet. I grunden är det en demokratisk fråga" (s. 6). Rapporten breddar dock den demokratiska frågan till att inte endast handla om publik tillgänglighet utan positionerar det digitala kulturarvet som en tillförlitlig motvikt mot desinformation som hotar demokratin. Det digitala kulturarvet blir här ett säkerställande av det materiella som står under hot i form av klimatförändringar och attacker (RAÄ, 2024, s. 5). Som Adenfeldt, Larsson och Edholm skriver i rapporten *Digitaliserat kulturarv – för demokrati och positiv samhällsutveckling* utgiven 2020 av Digisam, handlar digitalisering även om att säkra de data som lagrats på ej framtidssäkra medier såsom analoga ljud- och videoband som omfattas av arkivlagen (2020, s. 9). Dels kräver dessa en alltmer svårtillgänglig teknisk infrastruktur för att invånarna ska tillgodogöra sig, dels hotas informationen av mediernas livslängd när band torkar sönder eller avmagnetiseras. Att digitalisera kulturarvet blir således även en samhällsfråga när passivitet annars riskerar invånares rätt till allmänna handlingar:

Med en ökad digitalisering av myndigheternas arkiv skulle man mer tillförlitligt kunna säkerställa att samhällsviktig information inte går förlorad och således även förbättra rättssäkerheten i samhället. (Adenfeldt, Larsson & Edholm, 2020, s. 9)

Som framgår inte minst av Sveriges nya nationella strategi för digitalisering av kulturarv (RAÄ, 2024), framhålls fortfarande digitaliseringens vikt för demokratin som en primär anledning i sig själv att digitisera samlingar. Detta fokus på en bred men förhållandevis ytlig digitisering, där den grundläggande tillgängligheten är drivande, görs dock sällan utifrån en förankring i möjliga målgrupper för digitiseringen och deras behov.

"Det digitala" och professionalisering av kulturarvssektorn

Covid-19-pandemin påskyndade i många avseenden digitaliseringen då de digitala gränssnitten och plattformarna blev centrala i tillgängliggörandet, vilket i sin tur har ställt nya krav på sektorns professionella aktörer och organisationer där den breda expertisen inom digitalt kulturarv länge saknats både i Norden och internationellt:

"Becoming digital, or being able to work with the digital tools across all core activities, appears to require a deep organizational transformation not always supported by digitization financing schemes" (Navarrete, 2014, 167).

Det digitala är i denna mening både *information* i ett format som möjliggör lagring, åtkomst och behandling med hjälp av teknologier utformade för digitala data, såsom samlingsförvaltningsystem, arkivsystem och söksystem, och *ett sätt att arbeta*. På samma sätt innebär digitaliseringen av kulturarvet också två olika spår vad gäller kompetens: dels den kompetens som krävs för att digitisera, underhålla och lagra digitala kulturarvsdata – en kunskap som normalt sett inte erbjuds inom de utbildningar som förbereder för arbete inom kultursektorn – dels den kompetens som krävs för att aktivera det digitala kulturarvet i både intern och publik verksamhet.

Den tidiga digitiseringen handlade främst om att omvandla visuell information i traditionell media till digital form för att på sätt skapa sökbara kataloger. Fotografier och register följdes av tidningsartiklar som sedan i den mån upplösningen tillät det även gjordes sökbara medelst optisk teckenigenkänning. Allt sedan de första digitiseringsinitiativen som startade genom satsningar såsom *Kulturarvs-IT* i Sverige och *Kulturnet Danmark*, har en förståelse funnits för att etablerade protokoll och standarder bör följas för att digitala original ska kunna produceras professionellt genom digitalisering (Westin, 2021), men ofta följdes endast lokala rutiner för tillvägagångssätt, lagring och uppmärkning. I och med branschens successiva mognad och professionalisering har dock dataskyddslagar, internationella standarder och skärpta krav på informationsutbyte och samverkan nödvändiggjort en allt större kompetens inom systemutveckling, strukturerade data och datalagring.

Parallellt med denna professionalisering, och med allt högre krav på de digitala originalen, ses även digitisering allt oftare som något som även ska kunna fånga fysiska, rumsliga eller sensoriska egenskaper. Effekten av teknikens påverkan, och begränsningar, blir här än mer uttalad eftersom digitiseringen bara kan fånga en delmängd av originalet (Westin & Almevik, 2024). Detta är problematiskt eftersom det digitala objektet inte bara utgör en referens eller ingångspunkt till ett fysiskt objekt, utan är en platshållare som ofta ersätter originalet som ett refererat objekt (Westin, 2021). Följden av minnesinstitutioners breda digitaliseringsansträngningar är därför en ständigt ökande konsultation av sekundära källor – digitiseringar av primärkällorna (van Lit, 2020). Detta är en utveckling som sätter press på vilka aspekter och egenskaper hos artefakterna eller fenomenet vi bevarar genom digitiseringsprocessen och vilka som går förlorade då både de materiella och immateriella aspekterna av en artefakt eller ett fenomen utgör svåra problem i processen och varje parameter kräver intellektuella och kritiska val (Dahlström, 2010; Westin, 2021).

Som ett exempel innebär en ytlig digitisering av en brevsamling att papprets fysiska egenskaper går förlorade för en digital användare: vattenstämplar som endast syns i ett visst ljus och som kan ge information om brevförfattarens omgivning och kontaktnät, oljor från fingrarna på de som hanterat breven och dofter från de miljöer breven befunnit sig i innan de nådde arkivet. Även de enskilda bladens relation till andra objekt i den kapsel de förvaras i går förlorad. På samma sätt har en forskare som studerar ett konstnärskap kanske endast sett digitala kopior av många av verken och är därmed blind för effekten av hur ljuset i rummet samspelar med färgens pigment och tavlans tredimensionella ytor, eller individuella verks skala i förhållande till varandra. Allt detta kan beskrivas, men ingår inte i etablerad digitiseringspraktik, och det krävs tvärvetenskapliga inventeringar för att identifiera behoven redan innan digitiseringen tar vid (Westin & Almevik, 2024b). Så länge det fysiska kulturarvet bevaras kan vi alltid återvända till dessa källor med bättre utrustning, nya frågeställningar och utvecklade metoder, men inte sällan ses digitaliseringen som ett sätt att komprimera – och därför även ersätta – fysiska arkiv:

Digitalisering handlar inte längre bara om skanning, utan också om att hantera det förflutnas massdata. Av klimatskäl är det viktigt att kulturarvssektorns stora lagringskapacitet kan minska i framtiden. Även här är det ökade utbudet av digitalt material avgörande. (Museiverket 2022, Tiina Merisalo, generaldirektör för Museiverket i Finland, författarens översättning)

Kulturarvsinformation

Under den tidsperiod som rapporten behandlar har *metadata* fått en allt större betydelse för digitalt kulturarv. Metadata är maskinläsbara strukturerade beskrivningar (exempelvis information om namn, årtal, vikt och ägarhistoria) som

associeras med det digitiserade materialet och organiseras i databaser för att möjliggöra effektiv informationshämtning. De är således avgörande för att göra digitiserade objekt sökbara och därmed tillgängliga.

Både dagens och framtidens användare behöver kunna nå och förstå den digitala kulturarvsinformationen. Användarna behöver veta hur, var och varför informationen har skapats. För att svara på de frågorna behövs metadata som beskriver och identifierar informationen. Samtidigt finns det på grund av en ökande hotbild, i form av exempelvis cyberattacker, risk för att digital kulturarvsinformation förvanskas eller förloras. (RAÄ, 2024, s. 13)

Då metadata alltid innebär att endast utvalda delar av ett digitiserat objekt framhävs och beskrivs, och dessa beskrivningar ibland kan vara problematiska, har de metoder och vokabulärer som används allt oftare börjat ifrågasättas (se Hansson, Dahlgren & Pargman, 2022). Särskilt har bruket av maskininlärning och artificiell intelligens för att annotera digitiserat material kritiserats då det är stor risk att stereotyper, partiskhet och förlegade förklaringsmodeller inkluderas (Villaespesa & Murphy, 2021; Huang & Liem, 2022; Balbi & Calise, 2023; Dikow et al., 2023). Detta hjälps inte av att de fysiska arkiven och samlingarna själva har sin grund i olika typer av partiskhet och förlegade förklaringsmodeller vad gäller deras fokus, metoder för insamling, sortering och syfte.

Trots att digitiseringens komplexitet har lyfts av forskare allt sedan den första fasen av de stora digitaliseringsinitiativen (exempelvis Kulturarvs-IT, Accessprojektet, Kulturnet Danmark och Finlands Nationella Digitala Bibliotek) har minnesinstitutioner under lång tid fortsatt behandla digitiseringen som en rättfram "utvinningsprocess" (från engelskans "content-mining") där de inblandade personerna, protokollen, processerna och tekniken ses fungera som neutrala mellanhänder snarare än medlare (Björk, 2015, s. 3). I projekt under den senare delen av den tidsperiod som rapporten behandlar har allt fler forskare uppmärksammat dels teknologins inneboende agens, dels de processer som leder till att vissa aspekter, artefakter och monument digitiseras och andra inte (Westin, 2021). Parallellt med detta har det även uppmärksamrats att de digitala metoder som allt oftare används medför ett nytt slags analys och därigenom ett nytt förhållningssätt till de klassiska disciplinerna. Inom konsthistoria innebar digitaliseringen först vad som kan kallas en *digitiserad konsthistoria* (Drucker, 2013) där metoderna är desamma men där de appliceras på och underlättas av ett digitiserat material, och senare en *digital konsthistoria* (Impett & Offert, 2022) där metoderna är sprungna ur det digitalas möjligheter. Genom högupplösta digitiseringar av konstverk, när betraktaren tillåts komma närmare än vad som tillåts på museum, kan individuella penseldrag studeras i detalj, och färgbruk och tematiker kvantifieras, och verk som hänger hundratals mil från varandra kan föras samman och jämföras inte bara visuellt utan med alltmer avancerad mjukvara.

Plattformisering och kulturarv

I en nordisk kontext definieras digitalisering som handlingen att konvertera analoga medier till en digital form, och därmed "överföra material (utskriftskällor, fotografier, bilder och 3D-objekt) i en mängd olika miljöer till ett format som kan hanteras i [en] digital miljö" (Cakmak & Yilmaz, 2012, författarens översättning). Digitaliseringen har dock på många kulturarvsinstitutioner även inneburit att information som tidigare setts som lokal eller tillfällig – efemär – lagras för att tillgängliggöras globalt och ständigt i form av videoklipp på YouTube, fotografier på Instagram och blogginlägg via WordPress. Denna kombination av digitisering, mediering och sociala medier beskrivs som en "plattformisering" (från engelskans *platformization*, se Duffy, Poell & Nieborg, 2019), vilket också i hög grad påverkar minnesinstitutionernas hantering av kulturarv och deras relation med allmänheten (se även föregående kapitel). I slutet av 2000-talet var i Danmark museernas webbplatser den vanligaste plattformen för digital förmedling av kulturarv (Kulturstyrelsen, 2010, s. 29), men endast 33 % av unga människor sade sig då besöka dessa sidor, och denna siffra sjönk till 25 % år 2015, och museernas egna plattformar lyckades endast attrahera omkring 6 % av de yngre åldersgrupperna (Kobbernagel, Schröder & Drotner, 2015, s. 23; Myrczik, 2019a). En påtaglig del av kontakten mellan GLAM-sektorns aktörer och allmänheten sker i stället via digitala plattformar som drivs av Google, Apple, Meta, Amazon och Microsoft snarare än ovan nämnda fysiska infrastrukturer eller sektorns egenutvecklade webbsidor. Detta innebär inte nödvändigtvis ett sviktande besökarantal eller minskat intresse för fysiska samlingar eller upplevelser, men ett skifte vad gäller på vilka arenor som den digitala kulturarvsförmedlingen sker.

"[T]his technological side of digital cultural policy developed side by side with the breakthrough of platform services like Google (including Google Books and Google Art), Wikipedia/Wikimedia, YouTube and social media, in general, on the one hand, and large international heritage portals like Europeana, on the other hand. This served to underline a general dilemma even further: what part of digital cultural heritage is it necessary that national cultural policies take the responsibility for, and what part is it reasonable to leave to big tech and platform companies." (Hylland et al., 2024).

Den ökande närvaron på dessa plattformar kan ses som en resignation inför digitaliseringens konsekvenser, eller som en oönskad men nödvändig anpassning för att möta publiken på alla arenor, men plattformiseringen är troligen till stor del en reflektion dels av hur användandet av internetjänster alltmer sker via plattformar snarare än via webbsidor, dels av var en allt större del av kulturarbetarna själva befinner sig och konsumerar kultur.

Som uppmärksammats, inte minst i senare digitaliseringsstrategier, bidrar inte digitalisering per automatik till utökad eller breddad delaktighet (Gidlund & Nyhlén, 2024, s. 94). Digitaliseringen för med sig en *potential*, men det betyder inte att det digitiserade materialet når en annan publik än det fysiska kulturarvet. Det måste aktiveras och göras närvarande, och de digitala plattformarna erbjuder ett gränssnitt genom vilket denna aktivering kan ske och spridas. Till skillnad från arbetet med att registrera föremål i en databas, vilket kräver ovan nämnda expertkompetens, sker delningen på plattformarna i system som många verkar i dagligen av fri vilja men där en annan typ av kompetens krävs för att tillgängliggöra det digitala kulturarvet. Som Valtysson visar genom en studie av nationella museer både i och utanför Norden finns det en diskrepans mellan policy och praktik vad gäller närvaron på sociala medier där aktivitet på exempelvis Instagram inte alltid lever upp till museernas digitala kulturpolitik (Valtysson, 2022). Skillnaden mellan att digitisera och att tillgängliggöra har i en nordisk kontext problematiserats av bland andra Illsley när han skriver att digitala objekt lätt kan spridas och aktiveras i olika kontexter, men att det inte behöver betyda att den information som man vill förmedla bibehålls eller hålls oförändrad (Illsley, 2022, s. 225). Att ett digitalt kulturarv finns betyder inte att människor hittar det, kan navigera det, eller ens har de redskap som krävs för att förstå det. I en traditionell museutställning ges kulturarv sin betydelse genom kontext och ett narrativ, något som ofta saknas i mer lösryckta digitala upplevelser.

Pandemin och kulturarvets digitalisering

Mellan mars 2020 och slutet av 2022 påverkade covid-19-pandemin stora delar av samhället och då inte minst de sektorer som är beroende av publiknäring. Kulturarvssektorn stod inför en "exceptionell kris", och de omställningar som behövde genomföras var omfattande och akuta (Sveriges Museer, 2020). I en studie utförd av ICOM i november 2020, fortfarande tidigt i covid-19-pandemin, framgick att 50 % av de tillfrågade museerna hade ökat sin närvaro på sociala medier under de gångna månaderna (Giannini & Bowen, 2022). Som Burke, Jørgensen och Jørgensen belyser, med exempel från både norska och internationella museer, innebar pandemin ett experimenterande för många museer där nya relationer med besökarna prövades, främst via sociala medier: det kunde vara försök att replikera upplevelsen av ett museibesök med hjälp av digitala rundturer, utmaningar att återskapa konstverk hemma, eller att sätta samman nya utställningar baserat på amatörfotografier tagna på museer före pandemin (Burke, Jørgensen & Jørgensen, 2020).

I rapporten *Ett år med pandemin* (Myndigheten för kulturanalys, 2021) framkommer att digitaliseringsinsatser för att stärka den digitala omställningen av utbudet infördes på statlig, regional och kommunal nivå, och antalet insatser ökade allt eftersom smittläget förvärrades (s. 8). Omställningen medförde en

satsning på inspelade och strömmade produktioner, men även ett skifte till digital verksamhet på längre sikt (Myndigheten för kulturanalys, 2021, s. 32; Vishwanath, 2023 s. 150). Insatser gjordes även för att stärka och kvalitetsanpassa den digitala verksamheten genom att satsa medel på metodutveckling och utbildning inom digitalisering (Myndigheten för kulturanalys, 2021, s. 40). Kulturanalys kartläggning pekade på att verksamheter som redan verkade på en digital arena (nätbok-handlar, strömningstjänster, distanskurser) klarade sig bra under pandemin (Myndigheten för kulturanalys 2021, s. 22) och att det "forcerade arbetet med att ställa om till ett digitalt kulturutbud gjort att man kunnat nå fler deltagare och nya målgrupper" (Myndigheten för kulturanalys, 2021, s. 23). Detta syns i en undersökning utförd av Statistisk Sentralbyrå i Norge (2022) som visade att 35 procent av den norska befolkningen bevisat en digital konsert under 2021, och att 14 procent tillgodogjort sig någon typ av digital scenkonst (Hylland et al., 2024).

Samtidigt som digitaliseringen möjliggjort deltagande i kulturlivet, uttrycks i rapporten en stark oro för att grupper som saknar tillgång till digital teknik eller digital kompetens blir exkluderade (Myndigheten för kulturanalys, 2021, s. 9–10). Detta är inte unikt för pandemin, men accentuerades därunder när andra alternativ försvann. I en finsk studie av hur äldre påverkats av pandemin framkom att tillgången till digitalt kulturarv till viss del kan komplettera kulturupplevelser på plats, men att rent digitala upplevelser medför flera utmaningar (Tumoi, Kares & Abidin, 2023). Dessa utmaningar inkluderar en bristande känsla av gemenskap och mänsklig interaktion, tekniska begränsningar som skapar friktioner i upplevelsen samt brist på information om vilket utbud av digitalt kulturarv som finns tillgängligt. Studier utförda av RAÄ (2018) och Myndigheten för kulturanalys (2021) tyder på att kulturarvsinstitutioner måste arbeta mer aktivt med digital tillgänglighet, samtidigt som de utvecklar nya format för den traditionella pedagogiska verksamheten. Dock är de förändringar och omläggningar av strategier som skedde under pandemin ännu för nära i tiden för att det med säkerhet ska gå att utläsa deras långsiktiga effekter. Hylland argumenterar att pandemin inte haft någon substantiell inverkan på aktuell kulturarvspolicy och att det digitala inte nödvändigtvis kommer normaliseras som ett åtråvärt alternativ utan i stället kan accentuera värdet i det efemära och analoga, särskilt när det kommer till scenkonst (Hylland, 2022). Detta styrks av rapporten *Scenkonst 2023* där det framkommer att antalet föreställningar och konserter i Sverige kunnat återgå till samma nivåer som före pandemin (Myndigheten för kulturanalys, 2024, s. 4). En studie i Danmark pekar på att pandemin dels inte heller lett till en nämnvärt större publik för museer via sociala medier, dels inte förändrat socioekonomiska ojämlikheter vad gäller tillgodogörande av digitalt kulturarv då nyttjandet av digitalt kulturarv följde samma mönster som före pandemin:

"[...] unlike physical cultural participation, socioeconomic gradients in digital cultural participation did not change appreciably during the COVID-19 pandemic (Feder et al., 2022). Importantly, this result means that high-income or college-educated individuals did not substitute their lower physical cultural participation during lockdown with higher digital cultural participation" (Blaabæk & Jæger, 2024, s. 28).

Det har dock skapats förväntningar på att kulturarvet ska kunna upplevas digitalt och vara tillgängligt bortom de begränsningar som avstånd, öppettider och unika framträdanden dikterar, något som är i linje med de tankar som formulerades under det sena 1990-talet om det digitaliserade kulturarvets demokratiseringspotential (Kulturdepartementet 2008–2009). Vidare accelererade pandemin en teknikacceptans både inom GLAM-sektorn och samhället som öppnat upp för nya typer av utställningar:

"Post-COVID-19, the playing field of exhibitions and visitor experience has forever broadened its scope to include an ever-expanding range of virtual technologies that, in the first instance, expand the artistic palette for creating exhibitions and other visitor experiences serving to inspire public learning and emotional engagement, as museums tell new stories in relevant ways" (Giannini & Bowen, 2022, s. 198).

Nya metoder för kulturarvsförmedling

Immersiv och interaktiv teknik har sedan andra hälften av 2010-talet fått ett allt starkare fotfäste inom publik kulturarvsförmedling i takt med att teknologierna blivit alltmer tillgängliga. Parallellt har även uppfattningen etablerats att museer med hjälp av ny och interaktiv teknologi och de pedagogiska möjligheter detta medför kan attrahera nya målgrupper och göra samlingarna mer tillgängliga för dessa (se Paananen & Chan, 2023). Medan detta har öppnat upp för möjligheten att kommunicera och tillgängliggöra kulturarv på nya sätt har det också skapat nya frågor, relaterade men inte begränsade till källkritik, autenticitet samt hantering och lagring av data (Westin et al., 2024).

"Use of digital tools as part of physical exhibition design on-site has also developed rapidly over the past decade, with many museums using digital tools for creating diverse visitor engagement in exhibitions. Overall, the rapid development of digital technologies has dovetailed with an increased focus on engaging and activating the visitor in narrative and multisensory ways, leading one scholar to proclaim an "immersive turn" in the museum sector" (Yates & Løvlie, 2024).

Extended reality (XR)-teknologier, som omfattar virtual reality (VR), augmented reality (AR) och mixed reality (MR), erbjuder immersiva och interaktiva plattformar och verktyg för digital kunskapsförmedling. Dessa teknologier formar det

pedagogiska landskapet genom att de erbjuder nya möjligheter att utforska och uppleva samlingar, exempelvis via vad som ofta kallas *virtuellt kulturarv* – digitala versioner av kulturmiljöer, monument eller artefakter som upplevs med hjälp av digital teknik. Till skillnad från det bredare *digitalt kulturarv* som omfattar alla digitala kopior och digitalt skapad kultur, fokuserar virtuellt kulturarv på att skapa interaktiva och immersiva upplevelser förstärkta med ljud och rumslighet. Vad som definieras som virtuellt kulturarv överlappar delvis med digitalt kulturarv i de fall där det digitala kulturarvet är en komplett miljö, såsom en hållristningsmiljö eller en kyrkobyggnad, men virtuellt kulturarv handlar till lika stor del om upplevelsen och iscensättningen av kulturarvet. Virtuellt kulturarv kan därför vara en rekonstruktion i virtual reality, en rundtur på en arkeologisk utgrävning via en serie sammanlänkade 360-gradersfotografier, eller en abstrakt representation där rumsligheten används som ett sätt att navigera ett konstnärskap. Exempel på de förra är rekonstruktionen av Hemse stavkyrka på Historiska museet i Stockholm, den digitala iscensättningen av Anne Franks hem utgiven av Anne Frank-huset i Amsterdam, eller Reykjavik museums virtual reality-upplevelse av det sjunkna skeppet *Melckmeyt*. Ett exempel på det sista är de mobila utställningar som dykt upp under de senaste åren där van Goghs och Monets verk kan upplevas genom storskaliga projiceringar som omsluter besökaren.

Mognadsprocesser i museers digitalisering

Bruket av digitala teknologier på museum har genomgått en mognadsprocess under de senaste tio åren efter att ha kritiserats för att det distraherar från de fysiska samlingarna eller miljöerna. Yates och Løvlie skriver:

“Implementing new technologies in historic house museums is not entirely unproblematic. Such museums often have strict preservation requirements and fragile environments that make it challenging to alter or add anything new. In addition, research points to concerns among museum staff that digital technologies and media might disturb visitors’ perceptions of the houses as original and authentic places” (2024, s. 10:2).

I takt med att mobilappar blivit allt vanligare har kritiken allt oftare fokuserat på vad som på engelska kallas “heads-down phenomenon”, där besökaren leds att konsumera information via sina mobiltelefoner snarare än i det fysiska rummet (Yates & Løvlie, 2024, s. 10:3). Att erbjuda information digitalt via mobila enheter har framför allt i historiska miljöer setts som ett sätt att kunna presentera mer autentiska upplevelser utan distraherande skyltning, eller att erbjuda målgruppsanpassad information, men det har även haft effekten att besökaren fått dela sin uppmärksamhet mellan omgivning och mobilapp. Dessutom finns risken att fokus i förmedlingen hamnar på tekniken själv snarare än innehållet (Myrczik, 2019a). Nyare teknologier kan användas till att skapa en bättre balans via så kallade hybridupplevelser där de digitala informationslagren utgår från den

fysiska miljön. Det har dock uppmärksammats att detta kan leda till en lekifiering (från engelskans *playification*) där de uppgifter som presenteras digitalt tar överhand (se exempelvis Back et al. 2018, s. 37). Lekifiering kan ses som en mindre styrd form av det fenomen som brukar kallas *gamification*. Fenomenet *gamification* populariserades och senare kritiserades för att det nyttjar mekaniker från spelvärlden för att hålla kvar användare i en upplevelse och skapa ett belöningsssystem som uppmuntrar till fortsatt interaktion.

Över lag har dock museisektorn gått mot en utveckling där digitala komponenter introduceras i en utställningskontext främst när de kan bidra till en bättre förståelse eller engagemang för de fysiska samlingarna, angripa ett problem som inte går att lösa med traditionella metoder, eller tillgängliggöra material för nya målgrupper. Detta har i en nordisk kontext utforskats i bland annat det norsk-svenska projektet *SamHell*, och projektet *Rock art in three dimensions*, som syftade till att hitta alternativa sätt att kommunicera hällristningar utan att bemåla dem (Westin, Råmark & Horn, 2023), eller i det finska *Pop-up VR Museum*-projektet som riktade in sig på seniorer och hur digitala teknologier kan tillgängliggöra kulturarv för dem (Vishwanath, 2023). Framför allt augmented reality har sedan 2016 allt oftare använts som en teknologi genom vilken offentliga platser har kunnat annoteras med historiska data och berättelser. Museer och arkiv har därigenom kunnat decentralisera och kontextualisera förmedlingen av arkivmaterial och samlingar genom att associera dem med de platser de har bäring på (se Liestøl et al., 2024; Ritter, 2022; Garro, Sundstedt & Sandahl, 2022; Holloway-Attawy & Vipsjö, 2020; Herlitz & Westin, 2018). Både i Norden och internationellt har det skett experiment med AR för att märka upp platser och miljöer med alternativa berättelser som annars inte givits plats i den fysiska miljön (Amakava & Westin, 2017; Westin, Foka & Chapman, 2017; Gottlieb, 2017), och under pandemin utvecklades många konstvandringar där verk digitalt tillgängliggjordes i stadslandskapet. Detta är inte begränsat till förmedling av digitiserade konstverk, utan har även öppnat upp för nya konstformer där interaktiva digitala verk skapas för att projiceras i relation till fysiska miljöer (Hedemyr, 2023).

Det digitala kulturarvets konsekvenser för expertis och delaktighet

De senaste tjugofem åren har medfört flera stora förändringar i hur digitalt kulturarv upplevs och utforskas. I början av perioden hade allmänheten inte haft tillgång till internet i mycket mer än fem år. Huvuddelen av internetanvändningen skedde via stationära datorer, och merparten museer och kulturarvsinstitutioner saknade fortfarande en digital närvaro i form av webbplats eller publikt tillgänglig databas. I mitten av perioden hade många kulturarvsinstitutioner tillgängliggjort delar av sina samlingar antingen via egna system (byggda på proprietär mjukvara såsom *Filemaker* eller öppen källkod såsom *Drupal*), eller så hade de på

myndighetsnivå eller regional nivå utvecklade och anammat gemensamma lösningar (exempelvis *Carlotta* och *Sofie*). Dessa samlingssystem tog sig ofta uttryck som digitala kataloger byggda för att även fungera som avancerade förvaltningssystem tänkta att nås via stationära eller bärbara datorer. Även om de var publikt tillgängliga via organisationens webbplats, var de därför sällan integrerade med publik kommunikation av fysiska samlingar och miljöer eller anpassade för delning och datapublicering. I slutet av tidsperioden stod mobila enheter såsom mobiltelefoner och surfplattor globalt för mer än fyra gånger så mycket av internetanvändningen som traditionella (stationära och bärbara) datorer (Statista, 2024; Exploding Topics, 2024; Forbes, 2024), och sektorn har graviterat mot öppna standarder vad gäller format, datalagring och vokabulärer. Museer och arkiv använder allt oftare gemensamma system, såsom *DigitaltMuseum* (315 museer i Norge och Sverige) och *Alvin* (66 svenska arkiv och samlingar), och strävar efter att samfungera med nationella tjänster såsom *K-Samsök* och *Fornsök* i Sverige, *Kulturminnesøk* i Norge och *Finna* i Finland.

Under 2000-talet har således digitalisering och digitala teknologier introducerats i GLAM-sektorn med olika styrande målbilder vilka successivt ersatt varandra. Baserat på en studie av projekt i Danmark sammanfattar och ordnar Myrczik dem i tre steg men noterar samtidigt att det finns en diskrepans mellan intentioner och vilka strategier som använts där underhållning ofta premieras framför kunskapsförmedling:

- 1) kunskapsdelning genom digitisering av samlingar och förmedling via webbsidor, 2) besökarupplevelse genom interaktiva och gradvis mer anpassade teknologier, och 3) delaktighet via web 2.0 och online-kommunikation, samt användardelaktighet under projektutvecklingsfasen." (Myrczik, 2019b, s. 97. Författarens översättning)

Parallellt under tidsperioden som rapporten behandlar har det även skett ett balansskifte från det öppna internet till olika slags plattformar som gränssnitt för internettjänster, och sektorns publika närvaro sker allt oftare på dessa plattformar. Under den andra hälften av tidsperioden har internetanvändningen gått upp hos den äldre befolkningen, och över 80 procent av personer i åldersgruppen 75–85 i Sverige, Danmark och Norge har nu tillgång till internet (Statistikmyndigheten, 2024; Digitaliseringsstyrelsen, 2024; Acilar, 2022). Även om olika målgrupper kräver olika typer av förmedlingsstrategier, innebär detta en förenkling för kulturarvsinstitutioner och organisationer då de kan minska antalet olika kommunikationskanaler och ändå nå samma bredd av befolkningen. Detta innebär inte per automatik en större tillgänglighet till det digitala kulturarvet men det innebär en högre *tillgänglighetspotential*. Denna potential måste, enligt RAÄ, i sin tur bejakas för att samhället ska kunna nå kulturpolitiska mål om ett "långsiktigt användbart och sammanlänkat digitalt kulturarv för dagens och framtidens användare" (RAÄ, 2024, s. 6). Numera använder både forskare och allmänhet i stor utsträckning kulturinstitutionernas databaser med digitiserade dokument och

fysiska samlingar. I sin forskning om digital kulturpolitik menar Hylland och Primorac (2024) att digitaliseringen har bidragit till att förändra maktstrukturer, öppnat nya möjligheter, skapat nya kulturella produkter och tjänster samt olika former av socialisering, kommunikation och distribution och nya affärsmodeller, men att detta också har skapat nya hot där dematerialiseringen av kulturens infrastruktur (museer, bibliotek, konserthus, arkeologiska parker), innehåll (fysiska samlingar, uppträdanden) och konsumtion (fysiska besök) gör kulturpolitikens traditionella verktyg mindre relevanta (s. 8).

Digitalt kulturarv och beredskap

De utmaningar som kulturarvssektorn står inför vad gäller digitalt kulturarv och den expertis som efterfrågas har i huvudsak med *skala, långsiktighet* och *datapublicering* att göra. Dessa tre är sammankopplade och kräver både bred förankring och nationella strategier för att lösa. Frågan om skala accentueras i och med nya rekommendationer från EU-kommissionen på grund av Rysslands anfällsrik mot Ukraina där stora mängder kulturarv både avsiktligt och oavsiktligt förstörts.

De nordiska länderna saknar strategier för hur en sådan digitisering praktiskt ska genomföras då det rör sig om datamängder som kulturarvsinstitutioner inte har resurser och expertis att hantera. Lösningar sker i regel på individnivå, och rådata och högupplösta original från 3D-skanningar lagras därför inte sällan på privata hårddiskar av utövarna snarare än den ansvariga myndigheten i system som tillgodoser FAIR-principerna för datalagring. Det saknas även internationellt erkända standarder eller riktlinjer för hur 3D-digitaliseringar bör planeras och genomföras, något som även gäller de i sammanhanget mycket mindre komplicerade arkiven:

På många kulturarvsinstitutioner, särskilt de mindre, ligger ofta ansvaret att digitalisera kulturarvet på en enhet eller till och med en person. Det saknas även vägledning över hur arbetet ska göras, såsom gemensamma standarder mellan aktörer, behov av lagringsutrymmen och prioriteringar. Det sistnämnda härrör till att mängden analogt material – i form av textform, bildform, som ljud eller som film – är väldigt stor. Det finns även en osäkerhet inom kulturarvssektorn om volymerna och omfattning av de samlingar som finns. (Adenfeldt, Larsson & Edholm, 2020, s. 4)

I Sverige har ett råd bildats för kulturarvets beredskapsplanering, men det finns i dagsläget ännu ingen publicerad strategi kring digitisering och förvaltning av digitalt kulturarv (RAÄ, 2024b; Regeringskansliet, 2024). Den mångfald i tillvägagångssätt och lokala lösningar som detta väntas leda till kan bidra till metodutvecklingen, men det finns en påtaglig risk att betydande samhällsresurser investeras i digitalisering som resulterar i bristande kvalitet och relevans, överdrivet

stora datamängder samt fragmenterade system för att hantera och lagra insamlade data. Även från ett finskt perspektiv har noterats bristande styrning vad gäller standarder, format och datalagring:

"If [Museiverket] does not actively support the adoption of these new methods or provide platforms for storing new types of data, the archaeological community may miss out on innovative methodologies and workflows. In particular, private actors may be reluctant to share their research and methods publicly, perceiving them as competitive advantages" (Paukkonen, 2024).

En studie genomförd 2022 med producenter och pedagoger på 27 svenska museer visar att en överväldigande majoritet inte hade upprättat någon plan för lagring och arkivering av museets digitala projekt (Almevik et al., 2024). En majoritet av de tillfrågade angav att de är beroende av extern kompetens och en tredjedel värderade sin egen beställarkompetens som bristfällig. Detta är inte unikt, utan den digitala omställningen är en högaktuell utmaning som hela kulturarvssektorn står inför. Nya teknologier har skapat förutsättningar för att kommunicera existerande och rekonstruerade miljöer och föremål, men samtidigt har det skapat nya frågor, inte minst kring källkritik, bevisföring och hantering av data, vilka är viktiga komponenter för att motarbeta desinformation på ett sakligt sätt (RAÄ, 2024, s. 5). Det finns därför behov av kunskap om hur nya teknologier kan synliggöra den bakomliggande forskningens tolkningar, metoder och källor, hur museet pedagogiskt kan underlätta för publiken att ta till sig forskningens källkritiska perspektiv och kunskap med ny teknologi, och metoder och exempel på hur man förvaltar de filer och format som de nya teknologierna använder sig av.

Avslutningsvis medför digitalt kulturarv svåra utmaningar vad gäller miljöpåverkan. Den infrastruktur som krävs för att samla in, bearbeta, lagra och tillgängliggöra digitalt kulturarv – särskilt vid bruk av storskaliga språkmodeller för att märka upp och göra materialet sökbart – medför stora påfrestningar för miljön och bidrar till klimatförändringarna då dessa digitala processer är förankrade i materialitet i form av servrar, serverhallar, komponenter, utrustning och elnät. Paschalidou, Fafet och Milios argumenterar att en rättvis bedömning av det digitaliserade materialets miljöpåverkan inte går att begränsa till den hårdvara och den energi som krävs för att driva serverna utan också måste inkludera användarnas nätverk, utrustning och energianvändning:

"However, the actual ICT system required for digital preservation is hard to define precisely, especially the extent of the enabling infrastructure and the resources and energy consumption needed, as well as its environmental impacts. This is why the adoption of a life-cycle perspective is required to address both resources (e.g., scarce minerals) and energy use throughout the production, use and disposal phases of ICT equipment" (Paschalidou, Fafet & Milios, 2022, s. 1068).

Till viss del kan detta vägas upp av att digitalt kulturarv potentiellt minskar behovet av kostsamma och resurskrävande resor, men det finns många exempel på hur ett digitalt kulturarv ökar viljan att uppleva de fysiska lämningarna snarare än att det gör dem irrelevanta.

Sammanfattning

- Digitalisering av kulturarv syftar till att öka tillgängligheten genom att göra konst, kultur och kunskap mer tillgängliga för alla, oavsett plats och tid. En utmaning som kulturarvssektorn står inför är hanteringen av stora datamängder, särskilt vad gäller 3D-skanningar. Det krävs teknisk expertis både för att lagra data och för att aktivera det digitala kulturarvet för allmänheten, men en stor del av sektorn saknar tillräcklig kompetens och resurser för att möta dessa krav.
- Minnesinstitutioner har flyttat en stor del av sin digitala närvaro till plattformar för att nå en bredare publik, vilket har förändrat hur kulturarv förmedlas, men digitalisering i sig garanterar inte ökad delaktighet eller relevans. Plattformarna och immersiva teknologier har blivit viktiga för att möjliggöra nya sätt att tillgängliggöra och uppleva det digitala kulturarvet, men skapar också nya frågor om autenticitet och teknikens användning.
- Covid-19-pandemin och Rysslands invasion av Ukraina har belyst vikten av att digitalisera kulturarv och förändrat hur minnesinstitutioner ser på sina uppdrag och på bruket av digitala verktyg.
- Pandemin medförde en kris inom kulturarvssektorn och tvingade fram en snabb digital omställning, där museer och kulturinstitutioner satsade på digitala aktiviteter som virtuella utställningar och sociala medier. Samtidigt fanns en oro för digitalt utanförskap för vissa grupper, särskilt äldre. Trots att digitaliseringen öppnade nya möjligheter, har socioekonomiska ojämlikheter fortsatt att påverka tillgången till digitalt kulturarv.
- Immersiv och interaktiv teknik har inneburit nya verktyg och möjligheter för kulturarvsförmedling. Bruket av nya teknologier har genomgått en mognadsprocess som balanserar fysiska samlingar/miljöer med användning av digital teknologi, där digitala delar används specifikt för att bidra till förståelse av de fysiska samlingarna, samt nya grepp för att tillgängliggöra material.
- Digitalisering har en betydande miljöpåverkan genom energiförbrukning och användning av resurser som krävs för serverhallar och it-infrastruktur. En livscykelanalys behövs för att de fulla miljökonsekvenserna av det digitala kulturarvet ska kunna förstås.

Kunstig intelligens, kulturproduksjon og kulturpolitikk

Ole Marius Hylland, seniorforsker, Telemarksforskning / Norge

Denna fördjupning fokuserar på hur forskningen bedömer att AI och maskininlärning kan komma att förändra kulturlivets förutsättningar och villkor i de nordiska länderna. På vilka huvudsakliga sätt används AI idag på områden inom kultur? På vilka sätt har AI-baserade verktyg påverkat kulturlivet? Vilka risker, möjligheter samt etiska och sociala utmaningar kan AI och maskininlärning innebära ur kulturpolitiska perspektiv? Vilka möjligheter och utmaningar innebär AI för kulturskapares försörjning och hur har aktörer i de nordiska länderna mött dessa?

Kunstig intelligens som et nytt og gammelt begrep

Det kommer med ujevne mellomrom teknologiske nyvinninger som gjør det fristende å tenke: "nå må vi tenke helt nytt", eller "dette forandrer alt". Dette har også gjerne blitt fulgt opp av både en usikkerhet om de faktiske konsekvensene og en viss motstand mot den nye teknologien. Det siste eksemplet på en potensielt revolusjonerende nyvinning er den raske og ekspansive utviklingen av kunstig intelligens^[8] (KI). Innenfor kulturfeltet kan KI brukes til å produsere fortellinger, drama, dikt og manus; til å skape musikk, lage illustrasjoner og tegninger, troverdige fotografier og film. KI kan for eksempel brukes til å lage digitale replikaer av skuespillere og deres stemmer, og til å produsere kulturuttrykk som ligger så tett på en gitt kunstnerisk signatur at det er vanskelig, selv for eksperter, å skille mellom det menneskegenererte og det maskingenererte produktet. Og teknologien utvikles svært raskt. Denne gangen er det dermed nærliggende å tenke at den aktuelle teknologiske revolusjonen rent faktisk vil forandre svært mye. Kunstig intelligens påvirker utvilsomt mulighetene for produksjon av kulturelle uttrykk, men hva mer blir påvirket? Hvordan vil vilkårene for kreativt arbeid påvirkes av kunstig intelligens? Og hvordan kan eller skal en kulturpolitikk som er basert på ideen om menneskelig (og ikke maskinell) kreativitet, forholde seg til denne utviklingen? Det er blant spørsmålene som skal berøres (men kanskje ikke endelig besvares) i denne teksten.

Kunstig intelligens er gammelt, og det er nytt. Kunstig intelligens har vært et begrep siden det ble lansert i USA på midten av 1950-tallet, og et teknologisk

8. I denne teksten kommer jeg gjennomgående til å bruke begrepet kunstig intelligens eller KI. På dansk bruker man det samme begrepet, mens man på svensk vanligvis bruker «artificiell intelligens».

faktum over flere tiår. I fiksjonslitteraturen og populærkulturen har skjæringspunktet mellom maskin og menneske vært et populært tema i hvert fall siden Mary Shelley publiserte romanen *Frankenstein* i 1818. Samtidig ble kunstig intelligens for alvor en del av den offentlige samtalen da ChatGPT ble gjort allment tilgjengelig i november 2022. Det samme året ble også bildegeneratorene DALL-E og Midjourney lansert, og en rekke avanserte chatboter, bilde- og tekstgeneratorer, video- og musikkgeneratorer har blitt presentert for offentligheten i løpet av de siste to årene. Kunstig intelligens ser dermed plutselig ut til å være overalt.

Definisjon av kunstig intelligens

Men hva er kunstig intelligens? Og hva er *generativ* kunstig intelligens og *maskinlæring*, som ofte brukes som begreper når man snakker om KI i ulike sammenhenger? En typisk definisjon av KI er: "The ability of a digital computer or computer-controlled robot to perform tasks commonly associated with intelligent beings."^[9] I en bok av den norske forskeren Inga Strømke finner vi en annen definisjon. Hun forklarer at "kunstig intelligens er et fagfelt innen datavitenskap med formål å utvikle maskiner som evner å oppføre seg intelligent" (Strømke, 2023, s. 41). Et tredje eksempel finner vi i en rapport fra UNESCO, som beskriver og definerer KI på denne måten:

AI involves using computers to classify, analyze, and draw predictions from data sets, using a set of rules called algorithms. AI algorithms are trained using large datasets so that they can identify patterns, make predictions, recommend actions, and figure out what to do in unfamiliar situations, learning from new data and thus improving over time. The ability of an AI system to improve automatically through experience is known as ML [Machine Learning]. (UNESCO, 2020, sitert i Jin, 2023, s. 20)

Det er ikke rom for en inngående diskusjon rundt selve begrepet kunstig intelligens i denne teksten, men det er et poeng å merke seg at kunstig intelligens som oftest brukes som en paraplybetegnelse, som inneholder flere *nivåer* av kunstig intelligens. Dette inkluderer for eksempel alle de algoritmene som er involvert i vår daglige bruk av sosiale medier og ulike strømmetjenester. Når man snakker om *generativ* kunstig intelligens, betegner det vanligvis kunstig intelligens med en evne til å generere tekst, bilder, film eller annen type data. Når begrepet *maskinlæring* blir brukt, blir det som oftest brukt for å beskrive en kunstig intelligens som lærer seg å løse en oppgave gjennom prøving og feiling (jf. Strømke, 2023, s. 58). Det kan også sammenlignes med begrepet *dyplæring* (*deep learning*), der algoritmer "permit software to train itself to perform tasks" (Moore, 2019, sitert i Jin, 2023, s. 18).^[10]

9. Se f.eks. <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>

10. Hvorvidt slike definisjoner kan sies å være nøytrale, har blitt utfordret av et akademisk felt som er i vekst – såkalte *critical AI studies* (jf. f.eks. Lindgren, 2023). En fersk bok om forholdet mellom offentlig politikk og kunstig intelligens understreker at tilsynelatende nøytrale definisjoner av KI også kan sies å være politiske, og tilsløre faktiske maktforhold som er relevante når KI-teknologien utvikles og omtales (Paul, Carmel og Cobbe, 2024).

De ulike definisjonene kan også bidra til å belyse de ulike funksjonene KI kan spille innen produksjon av kultur. Kunstig intelligens har på den ene siden spilt en rolle i mange år gjennom den påvirkningen den har hatt på vårt digitale kulturkonsum. De algoritmestyrte anbefalingene på våre strømmetjenester og sosiale medier er det beste eksemplet på det. Videre har kunstig intelligens også utviklet seg til et digitalt verktøy som står til rådighet for kunstnere og kulturarbeidere, som et av mange mulige verktøy i en kreativ prosess. Samtidig har oppmerksomheten de siste to årene først og fremst blitt rettet mot kunstig intelligens som en mer eller mindre selvstendig produsent og skaper av kulturelle uttrykk. Det er også i den funksjonen at de mest åpenbare utfordringene ved koblingen av kulturproduksjon og kunstig intelligens ligger.

KI utfordrer noen helt grunnleggende ideer om menneskelig agens og kreativitet, som ligger i kjernen av både kulturproduksjonen og kulturpolitikken. Hvilke konsekvenser vil dette få for kulturpolitikkenes muligheter? Hva skjer når kunsten blir kunstig? Hvilke kreative yrker utfordres av utviklingen av KI? Hvilke risikoer og hvilke muligheter er det mulig å identifisere? Denne litteraturgjennomgangen ser nærmere på hva den eksisterende forskningen sier (og ikke sier) om disse spørsmålene, særlig sett i lys av Norden og den nordiske kulturpolitiske modellen (jf. Duelund, 2004, Mangset et al., 2008).

I denne artikkelen skal temaet kunstig intelligens, kulturpolitikk og kulturproduksjon belyses ved hjelp av en systematisk litteraturgjennomgang. Den fullstendige metodebeskrivelsen finnes i [vedlegg 1](#).

Kulturproduksjon og kulturkonsum: generelle perspektiver

Noe av litteraturen som er identifisert i kunnskapsgjennomgangen, kan sies å behandle overordnede perspektiver på kunst- eller kulturfeltet. Disse bidragene har gjerne et generelt perspektiv på mulige endringer som følge av KI. Garcia (2024) er blant disse, og han beskriver blant annet de omfattende endringene på mange områder og det tilhørende behovet for å balansere ulike hensyn: ifølge Garcia utfordrer bruk av generativ KI i kreativt arbeid og kunstproduksjon blant annet a) synet på autentisitet og originalitet, b) forståelsen av opphavsrett, c) kunstnerisk arbeid, d) kunstutdanning og e) verdsettingen av menneskelig kreativitet. Samtidig, påpeker Garcia, ligger det muligheter i a) demokratisering av kreativitet, b) nye kreative uttrykk, c) kunstterapi og d) global utveksling av kunst/kunstnere. "[T]he integration of generative AI into art is not merely a technological trend but a significant cultural shift." (s. 19). Med andre ord identifiseres både store utfordringer og store muligheter i samme analyse. På den måten er akkurat denne analysen ganske representativ for den generelle diskursen om KI, som kombinerer utfordringer og muligheter i en litt uavklart blanding.

Et annet generelt tema som berøres i noe av litteraturen, er folks oppfatning av KI-generert kunst. Dette er et vesentlig tema, om enn noe underforsket, siden alle de kulturuttrykk som eventuelt vil genereres av KI, til syvende og sist skal konsumeres av *noen*. Fortuna og Modlinski (2021) undersøkte i en systematisk studie hvordan folk vurderte den oppfattede verdien av malerier som ble opplyst å være laget av KI. I tillegg ble oppfatning av kunstnerskap og generelt inntrykk målt i undersøkelsen. I tillegg ønsket de å undersøke hvorvidt informantene skilte aktivt mellom kunst som var skapt av mennesker, og kunst som var skapt av kunstig intelligens. Forfatterne fant at både med og uten informasjon om hvem som hadde skapt bildet (KI eller menneske), ble KI-genererte bilder gjennomgående vurdert til å la *lavere verdi* enn menneskeskapt kunstverk. Denne studien er imidlertid allerede mer enn tre år gammel, og i lys av den raske teknologiske utviklingen på dette området, er det ikke gitt at resultatet ville vært det samme i dag. Fortuna og Modlinski påpeker at resultatet kan være vesentlig for hvordan et kunstmarked som inkluderer både menneske- og maskinskapt kunst vil fungere i praksis, siden de to kategoriene settes opp mot hverandre av potensielle kunder.

Dio et al. (2023) undersøkte en sammenlignbar problemstilling, der de så på hvorvidt vurdering av kunstverk ble påvirket av kunnskap om hvorvidt verket var skapt av et menneske eller en robot (en KI). De fant at deltagerne i studien gjennomgående ga mer positiv vurdering til kunstverk som var skapt av mennesker, når de hadde blitt informert om at det var et menneske som sto bak verket. (Se også Moura et al., 2023 for en lignende undersøkelse, som blant annet fant en forskjell i vurderingen av KI brukt i immaterielle (musikk) vs. materielle kulturuttrykk (visuelle kunstverk).)

The art ecosystem er et begrep som blir brukt av Baradaran i en artikkel om KI, dekolonialisering og visuell kunst (Baradaran, 2024). Han beskriver sin analytiske ambisjon slik:

The paper criticizes the dominant anthropocentric view of intelligence and creativity, proposing a more inclusive approach that considers the diverse forms of intelligence present in other species and potentially in AI itself. It underscores the role of AI in shaping the art ecosystem, not just in the creative process but also in gatekeeping and decision-making. [...] In conclusion, the paper calls for a radical reimagination of AI's role in society and the arts, advocating for a future where AI is not just about technological advancement but also about fostering a more inclusive, equitable, and creatively diverse world. It invites artists, thinkers, and innovators to join in this journey of reimaging and reshaping the future of AI and the art ecosystem.

Det Baradan kritiserer er tendensen til å se på KI som kun teknologi, og dermed tendensen til å undervurdere den faktiske påvirkningen fra KI på et mer grunnleggende nivå. Med denne ambisjonen skriver Baradaran seg tett opp mot

den voksende litteraturen som beskrives som *critical AI studies*, som nettopp prøver å utfordre dominerende forståelser av kunstig intelligens (jf. Paul et al., 2024). Et sentralt poeng for denne litteraturen er at hvordan vi definerer og forstår KI, påvirker vår mulighet til å se hvordan denne teknologien er innvevet i ikke-nøytrale mønstre av makt, påvirkning og bestemte oppfatninger av tingenes tilstand. Dette gjelder blant annet hvorvidt man bruker *antropomorfe* beskrivelser av KI (sammenligner KI med menneskelige egenskaper) og, på den andre siden, om man har en *antroposentrisk* (med det menneskelige som fokuspunkt) oppfatning av visse fenomener, som intelligens og kreativitet. Som vi skal se, er det flere artikler, fra ulike fagfelt, som nettopp har det antroposentriske som utgangspunkt for analysene.

Kreativitet og kreativt arbeid

I den identifiserte litteraturen er *kreativitet* et tema for flere sentrale artikler, både knyttet til spørsmålet om kreativitet generelt, og til kreativt arbeid og inntekter fra dette arbeidet.

Kreativitet generelt

Spørsmålet om forholdet mellom maskiner og kreativitet, og særlig hvorvidt (data)maskiner har eller kan ha kreativitet, er et gammelt spørsmål. Det var det også allerede i 2009, da Margaret Boden, en nestor på området, skrev en artikkel om temaet. Hun påpeker at spørsmålet egentlig er like mye et filosofisk som et vitenskapelig spørsmål: "Whether a computer could ever be 'really' creative is not a scientific question but a philosophical one. And it's currently unanswerable, because it involves several highly contentious – and highly unclear – philosophical questions." (s. 33). Noe av forskningen og tenkningen rundt skjæringspunktet mellom maskiner og kreativitet kan også beskrives med samlebegrepet *computational creativity* (Colton et al., 2022; Giannini og Bowen, 2024). Med dette beskriver man et tverrfaglig fagfelt der formålet er å forstå og simulere kreativitet ved hjelp av datamaskiner, algoritmer og kunstig intelligens.

Kalpokiene og Kalpokas (2023) tar på sin side utgangspunkt i et såkalt *posthumanistisk* perspektiv og kritiserer det antroposentriske utgangspunktet for vurdering av kreativitet. De skriver blant annet: "the refusal to acknowledge AI creativity is a clear attempt to hold on to the futile idea of human exceptionality and special treatment" (s. 13). Dette er et argument i tråd med posthumanistiske ideer, der fundamentet nettopp er en kritikk av at mennesker og menneskeheten tilkjennes en særlig status på bekostning av for eksempel natur og teknologi. I utgangspunktet er det vanskelig å se for seg en umiddelbar kulturpolitisk relevans av slikt tankegods som representeres av posthumanistiske perspektiver og begreper som *computational creativity*. Jeg vil likevel hevde at perspektiver fra denne typen analyse kan bidra til å utvikle den kulturpolitiske diskusjonen som må føres i lys av

KI-utviklingen. Siden kulturpolitikk i konsentrert form handler om å skille mellom støtteverdige og ikke støtteverdige kulturuttrykk og kulturell praksis, må man, i lys av KI-utviklingen, ta stilling til om menneskelig kreativitet alltid har forrang foran maskinell kreativitet.

Kreativt arbeid

Kunstig intelligens er, blant mye annet, også et verktøy for og (av og til) en integrert del av kreativt arbeid. Anantrasirichai og Bull publiserte i 2021 en oversiktsartikkel over bruk av kunstig intelligens i kultursektoren (*the creative industries*). De beskrev blant annet en spådom som allerede i dag, tre år etterpå, kan fremstå som ganske nøktern: "We foresee that, in the near future, ML-based [Machine Learning] AI will be adopted widely as a tool or collaborative assistant for creativity." (s. 589). De konkluderer også ganske nøkternt med tanke på potensiell gevinst fra kreativ bruk av KI: "maximum benefit from AI will be derived where its focus is human-centric – where it is designed to augment, rather than replace, human creativity" (s. 589). Med andre ord ser disse forskerne ikke for seg at kreativ KI representerer noen selvstendig verdi.

Lee (2022) diskuterer hvordan KI (i tillegg til andre relevante utviklingstrekk innenfor kreative næringer) tvinger frem en ny diskusjon av både det menneskelige ved kreativitet og av kreativt arbeid som arbeid. Hun peker på at kreativ næring som arbeid blir både dehumanisert og rehumanisert gjennom de følgende utviklingstrekkene: det politiske fokuset på kreative næringer som en lønnsom industri, kunstig intelligens som en test av kreativitetens menneskelige egenskaper, og hverdagens kreativitet ("creativity in everyday life"). Hun diskuterer videre også hvordan bruk av KI på papiret kan se ut til å bidra til et tradisjonelt kulturpolitisk mål – å demokratisere både tilgangen på kultur og muligheten til å uttrykke seg kreativt. Samtidig, skriver hun, er det tegn som tyder på at KI-generert kultur ikke representerer det mangfoldet og den bredden som er en annen uttalt målsetting for kulturpolitikk i de fleste land. Her peker Lee på en genuin utfordring for en kulturpolitikk som på et eller annet nivå inkluderer kunstig intelligens.

Leibowicz et al. (2021) representerer et unntak fra den identifiserte litteraturen i denne kunnskapsgjennomgangen – litteratur som konkret forholder seg til det faktiske kreative arbeidet. De presenterer noe de beskriver som en *field guide for artists*, som er en liste med fire sjekkpunkter for kunstnere og kulturarbeidere som arbeider med KI: 1) hvilke datasett er brukt, 2) hvilken kode blir brukt i det KI-genererte produktet, 3) hvilke ressurser (f.eks. gjennom karbonfotavtrykk) er involvert, og 4) hvordan blir resultatet formidlet og publisert. Formålet, slik det blir presentert av forfatterne, er å bevisstgjøre kunstnere og kulturarbeidere til en ansvarlig bruk av KI, som gjør oppmerksom på de potensielle (og uintenderte) negative konsekvensene av KI-bruk. De peker på områder som informasjonssikkerhet, feilinformasjon, miljømessige konsekvenser, opphavsrett og systematiske skjevheter.

Caramuaux og Alaoui (2022) er et annet unntak i denne litteratursamlingen, der de analyserer hvordan en gruppe fremstående visuelle kunstnere bruker KI, algoritmer og maskinlæring som en integrert del av det kunstneriske arbeidet (se også Audry, 2021 [Art in the Age of Machine Learning]).

Inntekter fra kreativt arbeid

Som jeg kommer tilbake til nedenfor, er temaet opphavsrett et gjennomgående tema for mye av litteraturen som spesifikt behandler kulturproduksjon/-politikk og KI. Det er også et tema som en lang rekke interesseorganisasjoner for kulturarbeidere og enkeltstående kunstnere har engasjert seg i, og da ofte med en bekymring for et sviktende inntekts- og arbeidsgrunnlag for kunstnere og kulturarbeidere. Norske illustratører har for eksempel uttrykt bekymring for overlevelsen av yrket sitt, og svenske oversettere understreker at litterære verk skapt av et menneske bør og skal ha en *menneskelig* oversetter. Bekymringen har også noe støtte i litteraturen, selv om vitenskapelig analyse av potensielle konsekvenser av teknologi er notorisk vanskelig. En studie fra Goldman Sachs har for eksempel estimert det mulige tapet av arbeidsplasser for (den amerikanske) kultursektoren (innenfor samlekategorien Arts, Design, Entertainment, Sports and Media) til 26 % (Hatzius, 2023). Dette estimatet er basert på anslag om hvor stor andel av arbeidet i ulike yrker som er utsatt for automatisering (*exposed to automation*), og som dermed i teorien kan overtas av kunstig intelligens. Slike anslag er imidlertid svært usikre, og mye tyder på at slike kvantitative analyser ikke fanger kompleksiteten og de sammensatte verdiene som produseres i kreativt arbeid.

Temaet KI og inntekter er også et tema for en del av den identifiserte litteraturen, særlig i lys av nettopp opphavsrett. Her beskriver jeg noen bidrag som indirekte eller direkte relaterer opphavsrett til inntekt fra kreativt arbeid.

Geiger og Iaia (2024) beskriver et forslag til en lisensordning for systemer som bruker maskinlæring basert på rettighetsbasert materiale. Ifølge forfatterne er forslaget basert på at de avbalanserer grunnleggende rettigheter på den ene siden til "science and culture and freedom of artistic expression," med et sett grunnleggende rettigheter «for creators to benefit from the protection of the moral and material interests resulting from their scientific, literary or artistic production." Ifølge forfatterne er forslaget basert på at de avbalanserer grunnleggende rettigheter på den ene siden til "science and culture and freedom of artistic expression," med et sett grunnleggende rettigheter "for creators to benefit from the protection of the moral and material interests resulting from their scientific, literary or artistic production." Som de skriver selv: "The introduction of a remunerated copyright limitation for Generative AI commercial purposes represents a compelling solution to meet the endangered remuneration right of creators without disproportionately sacrificing the interest of AI developers to offer increasingly high-performing services able to foster human creativity." (s. 16). Videre

understreker Geiger og laia at "it is reasonable to believe that this policy option, if combined with mandatory collective rights management, could direct substantial revenue streams to human authors, thus improving their living and working conditions" (s. 17) (jf. Drott, 2021, omtalt nedenfor).

En sammenlignbar analyse finner vi hos Geiger (2024), som fremhever menneskerettigheter som et grunnlag for det eksisterende opphavsrettsvernet:

"the underlying human rights framing intellectual property laws are used as the starting point from which a balanced copyright for generative AI could (and even should) be derived. It follows from the applicable human rights framework for copyright, but also from the anthropocentric approach of human rights, that the protection of creators and human creativity must be considered the point of reference when assessing future reforms with regard to copyright and generative AI systems." (s. 1129-1130).

Slik Geiger beskriver det, har dette synspunktet også økonomiske konsekvenser for inntektsgrunnlaget til kulturarbeidere.

Vinchon et al. publiserte i 2023 noe de (blant annet) beskrev som et manifest: "Artificial Intelligence & Creativity: A Manifesto for Collaboration" (Vinchon et al., 2023; se også Krekovic et al., 2023). De beskriver fire ulike scenarier for (kreativt) samarbeid mellom maskin og menneske: "'Co-Cre-AI-tion', 'Organic', 'Plagiarism 3.0', and 'Shut down', each illustrating different possible futures based on the collaboration between humans and machines." (s. 472). Formålet med manifestet, skriver de, er å foreslå at "human – AI collaboration can be extraordinarily productive, while recognizing that vigilance will be necessary in regard to both easily foreseen and unanticipated problems." (s. 475). Dette inkluderer også tap av mulig inntekt. (Det konkrete manifestet i artikkelen ble formulert av ChatGPT.)

Et litt annet perspektiv på hvordan økonomiske effekter av KI på kultursektoren kan studeres, finner vi hos Vermeulen et al. (2020). I denne analysen argumenteres det for at bruken av kunstig intelligens i kreativt arbeid (også) kan ha positive effekter på arbeidsmarkedet for kulturarbeidere, både på etterspørselen etter menneskelig kreativitet og produkter av dette, samt på nye former for kreativt arbeid. Snarere enn å argumentere for at kreativt arbeid er sterkt utsatt for konkurranse fra kunstig intelligens og automatisering av oppgaver, snur disse forfatterne argumentet på hodet: "we assert that creative work may indeed emerge as one of the last bastions of employment" (Vermeulen et al., 2020, s. 73). Dette poenget baserer seg blant annet på en økonomisk argumentasjon, der effektivisering i noen sektorer øker inntekter og dermed etterspørsel etter kulturgoder. I tillegg argumenterer de for at kreativitet er et tydelig konkurransefortrinn i en konkurransedrevet (kapitalistisk) økonomi. Samtidig påpeker de også at variasjonen mellom ulike lands evne og/eller mulighet til å integrere kunstig intelligens i utviklingen, også kan føre til økte forskjeller mellom ulike land.

KI og opphavsrett

Som vi har sett noen eksempler på ovenfor, fremstår spørsmålet om *rettigheter* som et viktig felt i litteraturen om KI og kulturproduksjon. En mulig forklaring på dette er at ulike typer rettigheter tilsynelatende kommer i en viss konflikt som følge av introduksjonen av avansert kunstig intelligens – rett til personvern, rett til eierskap til åndsverk, rett til å ytre seg, rett til fri informasjonsflyt osv. Noen av de bekymringene som følger av slike mulige utfordringer mot grunnleggende rettigheter, har blitt beskrevet med begrepet *digital constitutionalism*. Dette er et samlebegrep for ulike ideer, teorier og analyser som ønsker å trygge grunnleggende rettigheter og maktbalanse i en verden hvor digitale aktører og *big tech* får stadig større innflytelse. Utgangspunktet ligger i at et lands *konstitusjon*, som oftest operasjonalisert gjennom en eller flere grunnlover, er et rammeverk for å beskytte visse grunnleggende rettigheter for innbyggerne. Digital konstitusjonalisme fremhever at disse rettighetene må beskyttes på nye måter i et digitalisert og plattformbasert samfunn. I boken *Digital constitutionalism in Europe* beskrives dette poenget slik: "[T]he primary challenge for constitutional law in the algorithmic society is not to regulate technology but to address the threats coming from the rise of unaccountable transnational private powers, whose global effects increasingly produce local challenges for constitutional democracies" (de Gregorio, 2022, s. 3).

En særlig sentral rettighet i spørsmålet om KI er opphavsrett. Forholdet mellom KI og opphavsrett har interessert jurister og rettsvitere lenge før det store (offentlige) gjennombruddet som kom i 2022. I en artikkel fra 2012 skriver for eksempel den amerikanske jusprofessoren Annemarie Bridy at interessen blant opphavsrettsforskere for dette temaet har gått opp og ned i mer enn et kvart århundre (Bridy, 2012). Hun viser til at det første datamaskingenererte verket ble søkt opphavsrettsbeskyttet allerede i 1965 (Bridy, 2012, s. 2). På grunn av en utvikling som har gått senere enn forutsett, har utfordringen med hvordan man skal behandle datamaskingenererte verk ikke vært et sentralt tema, skriver hun: "the problem of how to treat works created relatively autonomously by machines has not become a pressing one since then. The delay can be attributed in large part to slower-than-predicted progress in the development of artificial intelligence (AI)." (Bridy, 2012, s. 2) Det er for øvrig en interessant analyse å sammenligne med dagens situasjon, hvor KI-generert kunst har utviklet seg til et nivå som gjør spørsmålet om opphavsrett svært aktuelt. Bridys analyse er fremdeles relevant i en kulturpolitisk og opphavsrettslig sammenheng, selv om den som mer enn 12 år gammel kan sies å være langt over utløpsdatoen for KI-analyser. Hun fremhever det følgende:

[W]e can or should [not] ignore the challenge that AI authorship presents to copyright law's underlying assumptions about creativity. On the contrary, the relatively slow development of AI offers a reprieve [utsettelse] from the reactive model of policymaking that has driven copyright law in the digital age. The increasing sophistication of generative software and the reality that all creativity is algorithmic compel recognition that AI-authored works are less heterogeneous to both their human counterparts and existing copyright doctrine than appearances may at first suggest. (Bridy, 2012, s. 27).

Det Bridy argumenterer for her, er altså at maskinbasert kreativitet i prinsippet har flere likhetstrekk med menneskelig kreativitet, og at (amerikansk) opphavsrettslov allerede gir mulighet til å beskytte denne typen uttrykk.

KI og kreativt arbeid har også blitt beskrevet gjennomgående fra et rent juridisk perspektiv. Flere rettsaker knyttet til KI og kulturproduksjon har også medført (rettsfaglig) akademisk interesse (f.eks. Anderson, 2023). De amerikanske juristene Schindler og Haines skriver for eksempel (tidligere i år) i en såkalt *case comment* om "the novel questions of copyright law that the U.S. Copyright Office and U.S. courts are grappling with as a growing number of individuals use AI to create. The law is far from settled, but standards are materializing that can guide practitioners working in this rapidly evolving area of law" (Schindler & Haines, 2024; se også Rinkerman, 2023). Selv om Rinkerman og andre diskuterer dette i lys av amerikansk (eller annen nasjonal) jus, er det liten tvil om at problemstillingene er universelle. De peker alle på den utfordringen som ligger i at all nasjonal lovgivning knyttet til åndsverk og opphavsrett må gjennomgås og revideres i et KI-perspektiv.

I den litteraturen som litteratursøkene har ledet frem til, er det en rekke artikler som tar for seg KI og kulturproduksjon i et generelt opphavsrettsperspektiv, noen også relatert til spesifikk lovgivning. Peukert (2024) oppsummerer forholdet mellom kunstig intelligens og opphavsrett i EU-forordningen *AI Act*, som er i ferd med å bli gjeldende lov i alle nordiske land (selv om prosessen tar tid). *AI Act* er utviklet med et eksplisitt ønske fra EU om å regulere bruken av kunstig intelligens. Det viktigste innholdet i forordningen er at den deler inn bruk av KI etter fire risikonivåer: uakseptabel risiko, høy risiko, begrenset risiko og minimal eller ingen risiko. Bruk av KI som representerer en uakseptabel risiko, f.eks. gjennom å representere en trussel for liv, helse og grunnleggende rettigheter, skal forbys, mens de andre risikonivåene skal reguleres i større eller mindre grad.

I sin oppsummering og kommentar til KI-forordningen postulerer Peukert at på grunn av hastverksarbeid i innspurten med forordningen, dekker den ikke behovet for ryddig og konsistent regulering: "The amalgamation of two different types of law, plus the late introduction of GPAIMs [General Purpose AI Models], plus the last-minute introduction of two specific copyright-related obligations, leads to interpretation challenges and loopholes that will haunt the AI Act for years to come." (Peukert, 2024, s. 24). Hvis denne analysen er riktig, vil dette også ha

konsekvenser for dette feltet knyttet til hvordan denne forordningen kan og vil bli praktisert også i nordiske land. Skiljic (2021) argumenterer på sin side for at KI-generert kunst/kulturuttrykk *ikke* dekkes av gjeldende opphavsrett (i EU).

I en annen diskusjon av forholdet mellom opphavsrett og KI peker Javiera Cáceres og Munoz (2020) på utfordringen med å definere hvem som er opphavsperson til et verk generert enten av eller ved hjelp av KI. De peker på at *authorship* i teorien kan gis til brukeren, til den som har programmert, til KI-en, som delt *authorship* mellom programmerer og bruker, til ingen (i *public domain*), eller til en fiktiv menneskelig opphavsperson. De påpeker at gjeldende forståelser av opphavsperson (*author*) er ufullstendige, og at det vil være nødvendig og nyttig å anerkjenne KI som en opphavsperson i juridisk forstand (Cáceres & Munoz, 2020; se også Militsyna, 2023).

Chiou (2020; se også Chiou, 2022) diskuterer på sin side hvorvidt gjeldende regelverk for opphavsrett i EU dekker KI og maskinlæringens bruk av beskyttede åndsverk i trening og produksjon. (Særlig gjennom å se på den tekniske prosessen som er integrert i maskinlæring, der input/verk/data leses, tolkes og kopieres.) Han fremhever at siden denne prosessen involverer reproduksjon, kan ikke denne gjennomføres uten autorisering fra rettighetshavere, i lys av gjeldende opphavsrett i EU. (Med visse unntak, som ikke endrer på hovedkonklusjonen.) I hans perspektiv utgjør KI-utfordringen en mulighet til å fremheve hvordan opphavsrett er sentrert rundt menneskelig kreativitet: "this challenge shall be seen as an opportunity to enhance the human-centric approach of copyright law globally" (Chiou, 2022, s. 250).

Creative commons, fair use og collective licensing

Møtet mellom opphavsrett og KI har også blitt behandlet mer spesifikt fra et musikkperspektiv (f.eks. Sturm et al., 2022). Drott (2021) skriver for eksempel om to ulike måter KI-generert musikk har dannet grunnlaget for ny næringsvirksomhet på. Han etterlyser diskusjon (som på mange måter har utviklet seg mye etter publisering av Drotts artikkel) av hvilken beskyttelse den musikken som brukes som treningsmateriale for den KI-genererte musikken, egentlig har. Han argumenterer for at den individ-baserte opphavsrettsmodellen fungerer dårlig for å beskytte noe som er et slags fellesgode – "the shared knowledge of a given music community" – og at ordninger basert på allmenning-perspektiver (commons) er mer tilpasset situasjonen, for eksempel gjennom ulike fond.

Med dette berører han den godt etablerte ideen og systemet med *creative commons*, som er et svært utbredt lisensieringssystem for å gjøre resultater av kreativt arbeid tilgjengelig for allmennheten. Som jeg kommer tilbake til mot slutten av denne teksten, ligger det også et mulig utgangspunkt her til en nytenkning rundt et kulturpolitisk grunnpremiss: individuelt eierskap til et kulturelt produkt. Det er, som Drott og andre *commons*-talspersoner legger vekt på, også mulig å se for seg kollektivt eierskap til kulturelementer og kulturprodukter.

Drott skriver også om det som mange opphavsrettsforskere har pekt på – at det ligger et fundament i opphavsretten om et *menneskelig opphav* for verkene:

On the other hand, other legal requirements present greater difficulties to AI-produced works. Perhaps the greatest hurdle is the default assumption that creators of copyrightable works be humans. [...] [C]opyright law rests on certain assumptions about human behavior and the kinds of incentives that influence it, assumptions that don't apply to machines, even allegedly intelligent ones. (Drott, 2021, s. 197).

Drott fremhever også et annet sentralt poeng, relevant for kulturpolitikken: opphavsrett er også basert på ideen om å skape et insentiv for å skape kreative verk. Maskiner trenger ikke insentiver, og noen har advart om at det å eventuelt tilkjenne KI-er beskyttelse av verk, kan undergrave hele systemet med juridisk beskyttelse av åndsverk. Det vil i så fall ha åpenbare kulturpolitiske konsekvenser.

Xiao (2023) argumenterer på sin side med at "the developments in three important areas may enable a reconstruction of the human-centric authorship ideology." Xiao hevder videre at opphavsrett må utvikles, og blant annet ta høyde for at KI i nær fremtid kan initiere skaping (creation) uavhengig av menneskelig intervensjon. Xiao skriver blant annet at "[t]he remaining influence of the 18th century's romantic authorship ideology is still intertwined with the popular understanding of authorship as a human prerogative." (s. 21). Geiger (2024) fremhever, som nevnt ovenfor, et behov for et rammeverk for KI og opphavsrett som er "human rights-friendly".

En litt eldre artikkel (Levendowski, 2018) argumenterer for at opphavsretten kan være et verktøy for å motvirke *bias* i algoritmer og KI, gjennom å la maskinlæring basere seg på et så bredt grunnlag av data som mulig. Levendowski mener at dette kan begrunnes med (det amerikanske) *fair use*-prinsippet i opphavsretten, altså at visse typer bruk er unntatt opphavsrettsbeskyttelse. (I nordisk rettstradisjon er det ikke noe juridisk prinsipp som tilsvarer dette prinsippet.) Her er det sammenfall mellom to formål, mener Levendowski: "'The normative values embedded in the tradition of fair use align ultimately with the goal of mitigating bias.'" (s. 630).

Mazzi og Fasciana (2024) skriver om forholdet mellom opphavsrett og menneskelig vs. kunstig kreativitet. Forfatterne argumenterer for at det er vesentlige likheter mellom menneskelig og maskinell kreativitet (menneske vs. KI), og dermed at produkter fra begge prosessene er beskyttet av opphavsrettlovgivning. Også denne artikkelen ønsker eksplisitt å "'challenge the traditional human-centric view of authorship in copyright law'" (s. 2). ("Transcending the binary division between human and artificial sources"). Mazzi og Fasciana avslutter med noen konkrete forslag (som også har blitt foreslått av andre analytikere): "future research in the field of human and AI creativity could look at collective licensing scheme for the use of copyrighted works in AI training, sustainable art certificates, and at environmental footprint, in light of finding optimal balance points between AI's and

human's art, as well as mitigating the CO₂ emissions for companies of different sizes and incentivising both human and synthetic creativity." (s. 21).

Senftleben (2023) er også en av de som analyserer mulige tiltak for å bøte på det inntektstapet som det er trolig at mange kunstnere vil merke som følge av KI. Han formulerer sitt forslag slik: "Copyright law could serve as a tool to introduce an AI levy system and ensure the payment of equitable remuneration. In combination with mandatory collective rights management, the new revenue stream could be used to finance social and cultural funds that improve the working and living conditions of flesh-and-blood authors" (s. 1535).

Som gjennomgangen i denne artikkelen viser, er mange av de akademiske bidragene som litteratursøkene har identifisert, artikler som på en eller annen måte behandler opphavsrett. Det store omfanget av slike analyser kan forklares på to ulike måter. På den ene siden kan det forklares med at fagfelt som rettsvitenskap og jus har vært raskere med å analysere utviklingen av KI og mulige svar på de ulike utfordringene som følger av denne. På den andre siden kan omfanget av juridisk KI-analyse også være et tegn på, som antydnet ovenfor, at den teknologiske utviklingen som KI representerer, nettopp gjør at rettighetsbaserte og juridiske perspektiver blir langt viktigere enn tidligere.

Det er også flere grunner til at spørsmål om opphavsrett er høyst relevante for kulturpolitikken og den nordiske kultursektoren. Regulering av opphavsrett skal fungere som grunnlag for å sikre inntekter for bruk av åndsverk. Det skal også fungere, som nevnt ovenfor, som insentiv til kulturproduksjon. Dersom KI utfordrer prinsippet om opphavsrett, og dersom kulturpolitikken fremdeles skal ha menneskeskapt kultur, følger det med nødvendighet at kulturpolitikken må se nærmere på hvordan opphavsrett inngår som en integrert del av denne politikken.

Felter som i *liten* grad er berørt i litteraturen

Litteraturgjennomgangen i denne teksten har identifisert sentrale temaer i den relevante forskningen, men har i like stor grad identifisert temaer som etter alt å dømme er mindre berørt av litteraturen. Her skal et utvalg av temaer som virker lite forsket på, kommenteres nærmere.

Kulturarv

I den litteraturen som denne gjennomgangen har sett nærmere på, er kulturarv tilsynelatende et underbelyst tema. Griffin et al. (2023) er en av svært få identifiserte artikler som behandler kulturarv i lys av kunstig intelligens. De undersøker kunnskap om og bruk av kunstig intelligens og maskinlæring i den svenske kulturarvssektoren. Deres konklusjon er at bruk av KI og maskinlæring fremdeles (i 2023) er i en veldig tidlig fase, og at det kan være behov for en nasjonal strategi for kulturarvsinstitusjoner som beskriver bruk av kunstig intelligens og

maskinlæring. Med andre ord etterlyses en kulturpolitisk og koordinert innsats. Artikkelen peker også på at det er begrenset kunnskap om mulighetene og teknologien blant de kulturarvsinstitusjonene som forfatterne undersøkte i sin studie. (Se forrige kapittel for en gjennomgang av digitalisering og kulturarv.)

Kulturpolitikk i lys av KI

Et annet tema – et kjernepunkt for denne litteraturgjennomgangen – som vi etter alt å dømme finner lite akademiske analyser av, er kulturpolitikk i lys av kunstig intelligens. Det er ingen av de bidragene som er inkludert i denne gjennomgangen, som eksplisitt diskuterer kulturpolitiske utfordringer og mulige løsninger i møtet med kunstig intelligens. Jeg har selv tidligere pekt på noen grunnleggende utfordringer og overordnede muligheter som jeg tillater meg å gjenta her (jf. Hylland, 2023). Den grunnleggende relevansen av kunstig intelligens for kulturpolitikken handler om (minst) fire perspektiver: 1. KI påvirker kulturproduksjon både indirekte og direkte. Indirekte gjennom bruk av KI som verktøy i ulike former for kulturproduksjon, og direkte gjennom hvordan generativ KI brukes til å skape tekst, bilde, film, musikk osv. 2. KI har allerede påvirket distribusjon av kultur i en årrekke, særlig gjennom algoritmestyrte anbefalinger på alle våre strømmeplassformer, men vil fremover også kunne brukes til å tilpasse både produksjon og distribusjon etter individuelle preferanser. 3. Gjennom påvirkningen på produksjon, distribusjon og konsum av kultur, påvirker også KI hvordan kulturpolitikk kan og bør utvikles. Et av mange åpne spørsmål er for eksempel hvordan *nasjonal* kulturpolitikk kan spille sammen med overnasjonal politikk og regulering. 4. Som mange av bidragene referert i denne teksten har vist, ligger det i kunstig intelligens også både en utfordring og en mulig påvirkning på de ideene som ligger til grunn for kulturpolitikken:

Both cultural policy and the cultural production this policy supports have a set of conceptual cornerstones: Individual, human creativity, based on knowledge, experience and inspiration is the driving force behind the creation of valuable works of art. These works are thereby results of human, individual agency and worthy of recognition, proper payment and protection as intellectual property. My claim is that every single element of this uncontroversial description of cultural production and policy merits discussion in the face of artificial intelligence. (Hylland, 2023).

Norden

Denne litteraturgjennomgangen hadde som sitt opprinnelige mandat å gå igjennom forskning i et utvalg kulturpolitiske tidsskrifter som eksplisitt handlet om (eller var relevant for) Norden og de nordiske kultursektorene. Nordiske forhold er i svært liten grad eksplisitt behandlet i litteraturen i utvalget. Et av svært få unntak finner vi i en artikkel av Robinson (2020). Robinson gjennomgår nordiske

KI-strategier og finner at de gjennomgående, med noen unntak, reflekterer såkalte *cultural values* som vanligvis attribueres til nordiske land. Disse verdiene identifiseres som tillit, transparens og åpenhet, og det er særlig de to første som identifiseres som viktige perspektiver i de nordiske KI-strategiene. Denne studien behandler generelle KI-strategier og relaterer ikke disse til kulturpolitikk eller kultursektoren. Som vi skal kommentere nærmere nedenfor, er det andre kilder til informasjon om forholdet mellom KI og nordisk kulturpolitikk enn de akademiske.

Andre kilder og ikke-akademiske analyser av KI i kultursektoren

Selv om litteraturgjennomgangen har vist at den akademiske og fagfellevurderte analysen av KI og kulturpolitikk (og -produksjon) er noe begrenset, er det samtidig ikke noen mangel på ulike analyser av de mulige konsekvensene av KI, både generelt og knyttet til kultursektoren. Disse finner vi blant annet i etablerte mediefortellinger, kommentarer og meningsytringer, blant annet fra interesseorganisasjoner og ulike grupper av kunstnere. Som nevnt ovenfor har både kunstnerorganisasjoner og enkeltkunstnere signalisert bekymring for KI, særlig knyttet til hvordan teknologien kan komme til å påvirke muligheten for å arbeide med å produsere kreativt innhold. I sterkt konsentrert form kan vi si at reaksjonene fra kunstnere og kulturarbeidere faller i to kategorier (jf. Hylland, 2024): Den ene handler om at det etterlyses kunnskap, regulering og politisk handling, gjerne så snart som mulig. Den andre handler om et forsvar for det genuine og unike ved menneskelig kreativitet, der man understreker at det særegne ved sann, menneskeskapt kunst ikke kan repliseres av maskiner.

Blant mediefortellingene, som i ulike varianter har sirkulert siden det offentlige gjennombruddet av kunstig intelligens i 2022, finner vi disse (Hylland, 2024):

1. Interaksjonen mellom menneske og maskin er i ferd med å løpe løpsk.
2. Det vi er vant til å se på som institusjoner for menneskelig kreativitet, kan være i ferd med å bli kolonisert av kunstig intelligens og maskinbasert kreativitet.
3. Generativ kunstig intelligens er i praksis tyveri av opphavsrettsbeskyttet materiale og bør behandles som det.
4. De kreative produktene som skapes av generativ KI, er dårlige, generiske og til tider villedende.

I en foreløpig analyse av forholdet mellom KI og kulturpolitikk i de nordiske landene ser vi at eksisterende KI-strategier i Norden i svært liten grad behandler hvordan kunstig intelligens vil eller kan påvirke den faktiske kulturpolitikken (Hylland, 2024). Dette gjelder både generelle strategier for KI, som i liten grad behandler kultursektoren, og kulturpolitiske strategier og politikkdokumenter, som kun

unntaksvís diskuterer utfordringene ved kunstig intelligens. Der KI diskuteres, er det også i liten grad pekt på konkrete alternativer for faktisk kulturpolitikk, med noen få unntak. Den generelle fortellingen om KI i de nordiske strategiene kan beskrives som en kombinasjon av konkurranse- og businessretorikk og en klassisk nordisk sosialdemokratisk velferdslogikk, som kan komprimeres slik: "AI is a competitive advantage that we need to use to get ahead in the race to become more prosperous and successful as a nation, but the perils of AI demands that we also develop the use responsibly and ethically." (Hylland, 2024)

Konklusjonen i denne analysen av nordiske KI-strategier ble den følgende, som jeg tillater meg å sitere en lengre del av:

[P]ractical cultural policies will need to deal with AI sooner rather than later. AI cultural policies will need to be included in what we in previous work have referred to as digital cultural policy (cf. Hylland & Primorac, 2023). Digital cultural policy needs to discuss and decide what is within the reach of public policy and what is not. This point is highlighted by the inclusion of AI in the mix. A challenge for digital cultural policy is to figure out whether, in what way, and to what degree it is desirable and possible to influence the production, distribution and consumption of digital cultural content. A challenge for AI cultural policy is to figure out whether AI-generated arts and culture represent creativity that in one way or another should be included in traditional cultural policy or if it is something that should be regulated and limited to protect human-produced art. Furthermore, a still unsolved challenge of digital cultural policy is to develop and implement a combination of policy tools and policy ideas that is something more than a partly successful emulation of pre-digital policies to digital culture. This includes the combination of the protectionism often seen as central to small countries with the necessary international cooperation, with the implementation of EU directives and EU legislation, e.g. through the EU AI act. Digital cultural policies are works in progress, policies that seem rather immature and that are struggling to align their aspirations with their effectiveness. This is partly due to the unavoidable complexity and convergence of digital cultural policies, where bytes meet Bildung and art meet algorithms. Policies and technologies develop at very different rates, made very evident by the rate of AI innovation. While policy development is, in many cases, slow and incremental, technology development, with AI as an eminent example, is driven by an impatient and fast innovation race. (Hylland, 2024)

KI utfordrer kulturpolitikken

Når vi ser de mange akademiske bidragene det er vist til i denne teksten, er det tilsynelatende stor avstand mellom de teoretiske analysene og den praksis som kulturpolitikken må forholde seg til, men i dette tilfellet er det gode grunner til at en relevant utvikling av kulturpolitikken må være teoretisk informert og legitimert.

Hvilke fagfelt og faglige perspektiver virker å være dominerende i den eksisterende litteraturen om kulturproduksjon, kulturpolitikk og kunstig intelligens? Hvis det er et fellestrekk man kan peke på som gjennomgående på tvers av flere fagfelt, er det vektleggingen av det menneskesentrerte – at kreativitet forstås som noe menneskelig, at menneskeskapt kulturproduksjon utfordres i møtet med maskiner, og at opphavsrettsystemene våre er basert på ideer om det unike nettopp med menneskelig kreativitet.

Dette viser at kunstig intelligens utfordrer kulturpolitikken både på et praktisk, konseptuelt og ideologisk nivå. For det første krever KI en omkalibrering av de politiske verktøyene som utgjør den praktiske kulturpolitikken, enten dette handler om støtteordninger, lovregulering eller tilrettelegging av distribusjon. For det andre utfordrer KI de grunnleggende ideene og begrepene som kulturpolitikken, enten implisitt eller eksplisitt, bygger på – kunstner, kunst, kreativitet, kulturproduksjon, innovasjon osv. For det tredje, som en følge av den andre utfordringen, tvinger utviklingen av kunstig intelligens kulturpolitikken til å revurdere sitt ideologiske grunnlag. Kulturpolitikk er, kan man hevde, en verdibasert type politikk basert på ideen om at det er kvalitative forskjeller mellom ulike uttrykk, som gjør noen av dem mer verdifulle enn andre. Dette verdibaserte grunnlaget vil trenge en åpen og eksplisitt reformulering i møte med KI, for eksempel gjennom et argument om at resultatene av menneskelig kreativitet i seg selv er mer verdifulle (og dermed verdt å støtte) enn resultatene av KI-basert kreativitet. Men, for å understreke et poeng med at disse tre utfordringsnivåene er integrert, vil denne mulige holdningen igjen kreve en nærmere undersøkelse av hva vi faktisk mener med menneskelig kreativitet, og de økende vanskelighetene med å skille dette fra maskinbasert eller maskinassistert kreativitet.

Oppsummering

- Kunstig intelligens (KI) brukes til å produsere fortellinger, drama, dikt og manus; til å skape musikk, lage illustrasjoner og tegninger, troverdige fotografier og film. KI kan for eksempel brukes til å lage digitale replikaer av skuespillere og deres stemmer, og til å produsere kulturuttrykk som ligger så tett på en gitt kunstnerisk signatur at det er vanskelig, selv for eksperter, å skille mellom det menneskegenererte og det maskingenererte produktet. Kunstig intelligens har allerede påvirket og vil i stor grad fortsette å påvirke vilkårene for kulturproduksjon. På hvilken måte og i hvilken utstrekning er uklart, og det må vi trolig akseptere at det vil fortsette å være.
- Fem sentrale temaer er identifisert i litteraturen: Overordnede perspektiver på kulturproduksjon og kulturkonsum, Opphavsrett, Kreativitet, Kreativt arbeid og inntekt samt Regulering og politikk. Blant disse temaene fremstår opphavsrett som det mest gjennomgående diskuterte temaet.

- Forskning på kreativitet og KI har utfordret ideen om at kreativitet er forbeholdt mennesker, og blant annet lansert et begrep om *computational creativity*. En oppdatert kulturpolitikk må ta tydelig stilling til om menneskelig kreativitet alltid har forrang foran maskinell kreativitet.
- Analysene av hvordan KI påvirker inntektsgrunnlaget for kulturarbeidere varierer. Det virker trolig at enkelte delsektorer, som for eksempel illustrasjon, grafisk design og oversetting, er utsatt. Samtidig er det enkelte analyser som peker på at utviklingen også åpner opp for økt etterspørsel etter (menneskelig) kreativitet, også som et konkurransefortrinn.
- En lang rekke artikler behandler spørsmålet om opphavsrett i lys av KI. Disse peker blant annet på at eksisterende jus ikke er oppdatert (heller ikke EUs AI Act, ifølge enkelte), og at KI også på dette området utfordrer ideen om at det kun er produkter fra menneskelig kreativitet som skal beskyttes eller reguleres. Flere analyser foreslår en type lisensiering eller fond som kan kompensere for inntektstap for kunstnere.

Bedömning och diskussion

Denna kunskapsöversikt har syftat till att presentera en generell sammanställning av forskningen om kulturens digitalisering utifrån nordiska förhållanden. Ett särskilt fokus har varit på digitaliseringens betydelse inom kulturarvssektorn och på utvecklingen av artificiell intelligens och dess betydelse på kulturområdet. Utifrån det material som presenterats drar Kulturanalys Norden följande övergripande slutsatser:

1. De nordiska ländernas kulturpolitik har i relation till digitaliseringen fokuserat på möjligheter till ökat, breddat och fördjupat deltagande, digitaliseringens risker i relation till kulturskapares upphovsrätt och ekonomiska villkor, samt förutsättningarna för mindre språkområden att hävda sig på en digital internationell marknad.
2. I relation till deltagande i kulturlivet pekar forskningen på en rad positiva aspekter av digitaliseringen, exempelvis ökade möjligheter att ta del av kultur och ökade möjligheter till interaktivitet och medskapande. Samtidigt lyfter forskningen risker utifrån växande digitala klyftor samt att digitaliseringen inte ser ut att ha ruckat på sambanden mellan socioekonomiska faktorer och kulturdeltagande. I relation till konstnärers och kulturskapares sociala och ekonomiska situation pekar forskningen på möjligheter i relation till nya produktionsverktyg och nya möjligheter att sprida konstnärligt och kulturellt innehåll. Samtidigt varnar forskningen för negativa konsekvenser för kulturskapares möjligheter att få erforderlig ekonomisk ersättning för sitt arbete. I forskningen lyfts också risker med relationer till digitala plattformar, algoritmstyrd kulturkonsumtion och algoritmstyrda skapandeprocesser. Konsekvenserna skiljer sig samtidigt mycket åt mellan olika kulturområden, vilket i stor utsträckning återstår att utforska.
3. Digitaliseringen har medfört nya möjligheter att dokumentera, lagra samt förmedla kulturarv. Detta garanterar inte i sig ökad delaktighet eller relevans. Forskning pekar på att socioekonomiska ojämlikheter fortsätter att påverka tillgången till kulturarv trots kulturarvets ökade digitala närvaro.
4. AI har medfört att de nordiska ländernas kulturpolitik behöver ta ställning till risker för kulturskapares upphovsrätt och försörjning. I förlängningen innebär detta att ta ställning till huruvida mänsklig kreativitet alltid ska premieras framför maskingenererad kreativitet.

Sammanfattningsvis står de nordiska länderna inför gemensamma möjligheter och risker i och med digitaliseringen av kulturen. Dessa risker och möjligheter är kopplade till kulturpolitiska mål om deltagande, kulturaktörers försörjning/ upphovsrätt och de amerikanska big tech-företagens dominans över de digitala

plattformar som blivit centrala för den digitala kulturens skapande, spridning och deltagande. Produktion, distribution och konsumtion sker i dag huvudsakligen via digital teknik, och för både kulturproducenter och kulturkonsumenter gäller det att ständigt uppdatera kompetensen att hantera tekniken. I digitaliseringens spår följer också nya kulturella uttryck, som exempelvis datorspel eller konst (bild, musik, film) som helt skapas med digitala verktyg. Digitalisering, och digital kulturpolitik, är en mångtydig process som sker i flera samtidiga och överlappande riktningar. Digitala arbetssätt genomsyrar kultursektorn men det framstår inte i forskningen som att de *ersätter* materiella och analoga kulturella uttryck och upplevelser. Snarare kan vi se lösningar, exempelvis inom livescen, biblioteks- och kulturarvssektor, där digitalt och analogt material och upplevelser kombineras och kompletterar varandra. I kulturarvssektorn ser vi en mognadsprocess för specialiserade och ändamålsenliga lösningar där digitala lösningar bidrar till förståelsen av fysiska samlingar. Vi kan även se en digital backlash, och motkulturer där det analoga tillmätts ökat värde i digitaliseringens spår. Teknikhistorien har, sedan urminnes tider, präglats av att förändringar möts av motreaktioner, för att senare integreras i nya kulturella konstellationer. Det återstår att vidareutforska de lokala processer och förändringar som utkristalliseras i kultursektorn i praktiken, och i ett längre perspektiv.

Forskningen som ligger till grund för kunskapsöversikten präglas i viss utsträckning av dikotomier, inte minst mellan ett optimistiskt och ett pessimistiskt förhållningssätt till digitaliseringens och den artificiella intelligensens påverkan, möjligheter och risker. I relation till detta skulle det vara önskvärt med fler fördjupade analyser, exempelvis i relation till konkreta verksamheter och praktiker inom olika kulturområden, inte minst i syfte att fånga upp ytterligare nyanser av utvecklingen.

Kunskapsbehov

- Digitaliseringen har medfört möjligheter för deltagande men det återstår att ytterligare utforska hur socioekonomiska ojämlikheter påverkar deltagares tillgång till olika typer av digitalt kulturutbud och kulturarv. Dessutom återstår att utforska hur försörjningsmöjligheter för olika kulturskapare inom olika kulturområden påverkas digitala verktyg, algoritmer och AI – samt hur förhållanden mellan deltagare, kulturskapare och plattformar har utvecklats över tid i de nordiska länderna.
- En framtidsfråga som uppkommit i kunskapsöversikten är datorspelssektorns förhållande till digital kulturpolitik i Norden. I nordiska länder är datorspel på olika sätt del av statlig eller regional kulturpolitik och näringslivssatsningar.

- En framtidsfråga för de nordiska länderna är hur digitaliseringen kan bidra till kulturarvets bevarande i ljuset av en förändrad risksituation i omvärlden (krig och klimat), och påföljande beredskapsdirektiv. Här blir det viktigt att följa kompetens- och resursförsörjning med tanke på det digitala kulturarvets krav på teknisk expertis.
- Ytterligare en avgörande fråga för framtida utredning är de konsekvenser för ekologisk hållbarhet som följer med kulturens och kulturarvets digitalisering, i och med den betydande energiförbrukning och resursanvändning som krävs för serverhallar och it-infrastruktur. Här behövs en livscykelanalys för att miljökonsekvenser av digitalt kulturliv och kulturarv ska kunna förstås.

Referenser kapitel 1-2

- Andersson Schwarz, J. och Larsson, S. (red). (2019). *Plattformssamhället: den digitala utvecklingens politik, innovation och reglering*. Fores.
- Bastiansen, H. G. (2023). *Når fortiden blir digital : medier, kilder og historie i digitaliseringens tid*. Universitetsforlaget.
- Burkart, P., & Leijonhufvud, S. (2019). The Spotification of public service media. *The Information society*, 35(4), 173-183. <https://doi.org/10.1080/01972243.2019.1613706>
- Carpentier, N. (2015). Differentiating between access, interaction and participation. *Conjunctions*, 2(2), 7-28. <https://doi.org/10.7146/tjcp.v2i2.23117>
- Castells, M. (2023). The Network Society Revisited. *The American behavioral scientist (Beverly Hills)*, 67(7), 940-946. <https://doi.org/10.1177/00027642221092803>
- Colbjørnsen, T., Tallerås, K., & Øfsti, M. (2021). Contingent availability: a case-based approach to understanding availability in streaming services and cultural policy implications. *International Journal of Cultural Policy*, 27(7), 936-951. <https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1860030>
- Crary, J. (2023). *Scorched Earth*. Verso Books.
- Dijk, J. v., Poell, T., & Waal, M. d. (2018). *The platform society : public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Dijk, J. v. (2012). *The network society*. Sage Publications.
- Duelund, P. (red.) (2003). *The Nordic Cultural Model*. Copenhagen: Nordic Cultural Institute.
- Eriksen, A. (2009). Kulturarv og kulturarvinger. *Nytt norsk tidsskrift*, 26(3-4), 474-480. <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-3053-2009-03-04-22>
- Vinge, S., Fjæstad, M. (2004). *AI & makten över besluten : vad alla borde veta om algoritmer i offentlig sektor*. Stockholm: Volante.
- Fleischer, R. (2014). Från lagringskultur till streamingkultur: Om att skriva samtidens näthistoria. In *Ingår i: Återkopplingar / [ed] Marie Cronqvist, Patrik Lundell, Pelle Snickars, Lund: Mediehistoria, Lunds Universitet , 2014, s. 219-234* (pp. 219).
- Fleischer, R. (2017). Nätutopier och nätdystopier [Elektronisk resurs] Om 2000-talets sökande efter internets väsen. In (Vol. 261-303). *Samtider*. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-148676>

- Flintberg, B., & Nylander, J. (2023). *Kraftsamling Dataspelsbranschen : En rapport om svensk spelindustri* (978-91-89757-54-7 (ISBN)). (RISE Rapport, Issue. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ri:diva-63138>
- Gidlund, K. L., & Nyhlén, S. (2024). Digital cultural policy in Sweden: Cultural imaginations of the digital era, or digitized cultural marketization? In (1 ed., pp. 86-102). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576-6>
- Gillespie, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, 12(3), 347-364. <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>
- Gran, A-B. og Røssaak, E. (2021) Hvordan forske på mangfold etter digitaliseringen? En innledning. I. Gran, A-B. og Røssaak, E. (red.) *Mangfold i spill*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gran, A.-B. og Olsen, B. E. (2021) *Kreativ næring. Lokale, digitale og økonomiske perspektiver*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Grøn, R., & Balling, G. (2016). Kampen om eReolen: Biblioteker, bogmarked og framing af det litterære kredsløb. *Nordisk Tidsskrift for Informationsvidenskab og Kulturformidling*, 5(3), 53-68. <https://doi.org/10.7146/ntik.v5i3.25789>
- Grøn, R., & Kloster Gram, L. (2019). Deltagelsens paradoks: Samlingens rolle i den brugerinddragende formidling. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 22(2), 312-331. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-8325/-2019-02-07>
- Hay, J., & Couldry, N. (2011). Rethinking Convergence/Culture. *Cultural studies (London, England)*, 25(4-5), 473-486. <https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600527>
- Henningsen, E., Andresen, H., Audunson, R. A., Fagerlid, C., Henningsen, E., Hobohm, H.-C., Jochumsen, H., Larsen, H., & Vold, T. (2020). *Libraries, Archives and Museums as Democratic Spaces in a Digital Age*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110636628>
- Henningsen, E., & Larsen, H. (2020). The Mystification of Digital Technology in Norwegian Policies on Archives, Libraries and Museums: Digitalization as Policy Imperative. *Culture unbound*, 12(2), 1-19. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.20200504b>
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The cultural industries*. SAGE.
- Hunt, R., & McKelvey, F. (2019). Algorithmic Regulation in Media and Cultural Policy: A Framework to Evaluate Barriers to Accountability. *Journal of information policy (University Park, Pa.)*, 9, 307-335. <https://doi.org/10.5325/jinfopoli.9.2019.0307>
- Hylland, O. M. (2014). #Mangletre - Om makt og ideologi i den digitale kulturarvens politikk. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 17(2), 253-274. <https://doi.org/10.18261/ISSN2000-8325-2014-02-06>

- Hylland, O. M. (2020). Digital kulturpolitikk. *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 23(1), 29-47. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-8325/-2020-01-03>
- Hylland, O. M. (2022). Tales of temporary disruption: Digital adaptations in the first 100 days of the cultural Covid lockdown. *Poetics*, 90, 101602. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.poetic.2021.101602>
- Hylland, O. M., Heian, M. T., Kleppe, B., & Stavrum, H. (2024). Digital cultural policy in Norway: Old tools and new tasks. In (1 ed., pp. 141-160). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576-9>
- Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024a). Digital cultural policies: Challenges and contexts. In (1 ed., pp. 8-22). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576-2>
- Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024b). Introduction: The digitalization of cultural policy. In (1 ed., pp. 1-7). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576-1>
- Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024c). Rapids and backwaters: Comparing digital cultural policies. In (1 ed., pp. 181-208). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334576-11>
- Jancovich, L., & Bianchini, F. (2013). Problematizing participation. *Cultural Trends*, 22(2), 63-66. <https://doi.org/10.1080/09548963.2013.783158>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2014). Rethinking 'Rethinking Convergence/Culture'. *Cultural studies (London, England)*, 28(2), 267-297. <https://doi.org/10.1080/09502386.2013.801579>
- Jochumsen, H., Skot-Hansen, D., & Hvenegaard Rasmussen, C. (2017). Towards Culture 3.0 - performative space in the public library. *International Journal of Cultural Policy*, 23(4), 512-524. <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1043291>
- Kjus, Y. (2016). Musical exploration via streaming services: The Norwegian experience. *Popular communication*, 14(3), 127-136. <https://doi.org/10.1080/15405702.2016.1193183>
- Kulturanalys Norden. (2022a). *Cultural policy in the Nordic welfare states. Aims and functions of public funding for culture*. Nordisk kulturfakta 2022:01. Nordic Council of Ministers.
- Kulturanalys Norden. (2022b). *Konstens och kulturens frihet i Norden. En kunskapsöversikt med utgångspunkt i forskningen om kulturpolitik*. Nordisk kulturfakta 2022:03.
- Kulturdepartementet. (2019). *Spillerom – Dataspillstrategi 2020–2022*.
- Kulturministeriet. (2009). *Kultur for alle. Kultur i hele landet*.

- Kulturministeriet. (2000). *Danmarks kreativa potentiale. Kultur- og erhvervpolitisk redegørelse 2000.*
- Kulturministeriet. (2008). *Et kulturpolitisk arbeidsprogram.*
- Kulturministeriet. (2023). *Kulturpolitisk redegørelse.*
- Kulturrådet (2022) Sterkere tilbake. Pandemiens konsekvenser for kultursektorn og mulige virkemidler for gjenoppbygning.
- Lindström Sol, S. (2023). "Participation is important, but—" Professional rationalities of balancing acts in publicly funded cultural institutions. *Nordisk kulturpolitisk tidskrift*, 26(1), 42-56. <https://doi.org/10.18261/nkt.26.1.4>
- Lutz, C., & Hoffmann, C. P. (2017). The dark side of online participation: exploring non-, passive and negative participation [; Proceedings Paper]. *Information Communication & Society*, 20(6), 876-897. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2017.1293129>
- Mangset, P., A. Kangas, D. Skot-Hansen, and G. Vestheim. 2008. "Nordic cultural policy." *International Journal of Cultural Policy* 14 (1), 1–5. doi:10.1080/10286630701856435
- McBride, K. (2019) Sailing towards digitalization when it doesn't make cents? Analysing the Faroe Islands' new digital governance trajectory. *Island Studies Journal*. Vol 14, Issue 2
- Meld. St. 8. (2018). *Kulturens kraft. Kulturpolitikk for framtida*. Melding til Stortinget (2017–2018). Det Kongelege kulturdepartement.
- Meld. St. 18. (2021). *Oppleve, skape, del. Kunst og kultur for, med og av barn og unge*. Det Kongelege kulturdepartement.
- Meld. St. 22. (2023). *Kunstnarkår*. Melding til Stortinget (2022–2023). Det Kongelege Kultur- og Likestillingsdepartementet.
- Meld. St. 48. (2002) *Kulturpolitikk fram mot 2014*
- Ministry of Education. (2009). *Strategy for Cultural Policy.*
- Ministry of Education, Science and Culture. (2013). *National Cultural Policy Iceland.*
- Ministry of Education and Culture. (2017). *Strategy for Cultural Policy 2025.*
- Morris, J. W. (2020). Music Platforms and the Optimization of Culture. *Social media + society*, 6(3), 205630512094069. <https://doi.org/10.1177/2056305120940690>
- Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275-4292. <https://doi.org/10.1177/1461444818769694>

NOU 2013:4. *Kulturutredningen 2014*.

Nyhlen, S., & Gidlund, K. L. (2019). Lost in Translation – How Policy Enactment Get Stuck in the Digital Fix. *Nordisk kulturpolitisk tidskrift*, 22(2), 295-311. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-8325/-2019-02-06>

Pajkovic, N. (2022). Algorithms and taste-making: Exposing the Netflix Recommender System's operational logics. *Convergence*, 28(1), 214-235. <https://doi.org/10.1177/13548565211014464>

Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674736061>

Pedersen, R.R. (2020), Datafication and the push for ubiquitous listening in music streaming. *MedieKultur*, Vol 36 Issue 69

Poell, T., Nieborg, D. B., & Duffy, B. E. (2022). *Platforms and cultural production*. Polity Press.

Rasmussen, C. H. (2015). Brugerinddragelse og kulturpolitisk kvalitet. *Nordisk kulturpolitisk tidskrift*, 18(1), 81-100. <https://doi.org/10.18261/ISSN2000-8325-2015-01-06>

Regeringens Proposition 2009/10:3. *Tid för kultur-*

Regeringskansliet (2017). *För ett hållbart digitaliserat Sverige – en digitaliseringsstrategi*. Dnr N2017/03643/D

Riksantikvarieämbetet (2024). *Nationell strategi för digitalt kulturarv*.

Roberge, J., & Chantepie, P. (2017). The Promised Land of Comparative Digital Cultural Policy Studies. *Journal of Arts Management, Law, and Society*, 47(5), 295-299. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10632921.2017.1398584>

Roberge, J., Nantel, L., & Rousseau, A. (2017). Who Needs a Plan Anyway? Digital Cultural Policymaking as the Art of Navigating through Uncertainties. *The Journal of arts management, law, and society*, 47(5), 300-312. <https://doi.org/10.1080/10632921.2017.1366381>

Ronström, O. (2008). *Kulturarvspolitik : Visby : från sliten småstad till medeltidsikon*. Carlsson.

Shechtman, A. (2023). Life in the Algorithm: Two new books on the culture of the web. *The Yale review*, 111(4), 187-202. <https://doi.org/10.1353/tyr.2023.a914451>

Siciliano, M. L. (2022). How gatekeeping became digital: infrastructural barriers to participation in conventional and platformized cultural production. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 888-904. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137154>

- Skøtt, B. (2021). Democracy, digitisation and public libraries. *Digital Library Perspectives*, 37(3), 305-323. <https://doi.org/10.1108/DLP-11-2020-0118>
- Snickars, P. (2018). *Digitalism : när allting är internet* ([Ny utg.] ed.). Volante.
- SOU 2021:77. *Från kris till kraft. Återstart för kulturen*.
- Statsrådets Publikationer 2022:72. *Finlands digitala kompass*.
- Statsrådets Publikationer 2024:56. *Kulturpolitisk refogörelse*.
- Striphos, T. (2015). Algorithmic culture. *European journal of cultural studies*, 18(4-5), 395-412. <https://doi.org/10.1177/1367549415577392>
- Sundet, V. S., & Colbjørnsen, T. (2021). Streaming across industries: Streaming logics and streaming lore across the music, film, television, and book industries. *MedieKultur*. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v37i70.122425>
- Syvetsen, T., Lomborg, S., Kaun, A., Karlsen, F., Fast, K., & Albris, K. (2024). *The Digital Backlash and the Paradoxes of Disconnection*. Nordicom.
- Thylstrup, N. B. (2019). *The politics of mass digitization*. MIT Press.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. Morrow.
- Undervisnings- och kulturministeriets publikationer 2024:12. *Konst, kultur och ett mångfaldigt Finland*.
- Valtysson. (2020). *Digital Cultural Politics [Elektronisk resurs]*. Springer International Publishing.
- Valtysson, B. (2010). Access culture: Web 2.0 and cultural participation. *International Journal of Cultural Policy*, 16(2), 200-214. <https://doi.org/10.1080/10286630902902954>
- Valtysson, B. (2022). The platformisation of culture: challenges to cultural policy. *International Journal of Cultural Policy*, 28(7), 786-798. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137150>
- Vinge, S., & Fjæstad, M. (2024). *AI & makten över besluten : vad alla borde veta om algoritmer i offentlig sektor*. Volante.
- Virolainen, J. (2016). Participatory turn in cultural policy? - An analysis of the concept of cultural participation in Finnish cultural policy. *Nordisk kulturpolitisk tidskrift*, 19(1), 59-77. <https://doi.org/10.18261/ISSN2000-8325-2016-01-04>
- Waldfoegel, J. (2018). *Digital Renaissance: What Data and Economics Tell Us about the Future of Popular Culture* (1 ed.). Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9780691185439>

Williams (2018). *Stand out of our light: freedom and assistance in the attention economy*. Cambridge University Press.

Wormbs, N. (2010). "Det digitala imperativet". In A. Jonas & S. Pelle (Eds.), *Efter The Pirate Bay* (pp. 140-150). Kungliga Biblioteket. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:kth:diva-24557>

Wright, D. (2019). Towards a computational cultural policy studies: examining infrastructures of taste and participation. *International Journal of Cultural Policy*, 25(6), 806-820. <https://doi.org/10.1080/10286632.2017.1420789>

Wright, D. (2022). How culture became digital: editor's introduction. *International journal of cultural policy : CP*, 28(7), 777-785. <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137160>

Zhang, Q., & Negus, K. (2021). Stages, Platforms, Streams: The Economies and Industries of Live Music after Digitalization. *Popular music and society*, 44(5), 539-557. <https://doi.org/10.1080/03007766.2021.1921909>

Ålands landsskapsregering. (2024). *Kulturpolitisk strategi för Åland 2024-2030*.

Referenser kapitel 3

- Acilar, A. (2022). Health-related Internet Use among Older People in Norway. International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health, ICT4AWE - Proceedings,
- Adenfelt, M., Larsson, I., & Edholm, M. (2020). *Digitaliserat kulturarv – för demokrati och positiv samhällsutveckling*. DigiSam.
- Almevik, G, Jasmine, A., Elin, F., William R, I., Wilhelm, L., Petrina, V., & Jonathan, W. (2024). *Nya teknologier mellan forskning och publik* (RAÄ2021-0034). Riksantikvarieämbetet.
- Amakawa, J., & Westin, J. (2018). New Philadelphia: using augmented reality to interpret slavery and reconstruction era historical sites [Article]. *International Journal of Heritage Studies*, 24(3), 315-331.
<https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1378909>
- Back, J., Bedwell, B., Benford, S., Eklund, L., Løvlie, A. S., Preston, W., Rajkowska, P., Ryding, K., Spence, J., Thorn, E. C., Waern, A., & Wray, T. (2018). GIFT: Hybrid museum experiences through gifting and play. CEUR Workshop Proceedings,
- Balbi, C., & Calise, A. (2023). The (theoretical) elephant in the room Overlooked assumptions in computer vision analysis of art images [Article]. *Signata*, 2023(14).
<https://doi.org/10.4000/signata.4757>
- Björk, L. (2015). *How reproductive is a reproduction?: Digital transmission of text-based documents* (Publication Number 59) [Doctoral thesis, monograph, Högskolan i Borås]. DiVA. Borås. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hb:diva-881>
- Blaabæk, E. H., & Jæger, M. M. (2024). No substitute for the real thing? Physical and digital cultural participation in Denmark during the COVID-19 pandemic. *Acta Sociologica*, 67(1), 20-31. <https://doi.org/10.1177/00016993231203077>
- Burke, V., Jørgensen, D., & Jørgensen, F. A. (2020). Museums at Home: Digital Initiatives in Response to COVID-19. *Norsk museumstidsskrift*, 6(2), 117-123.
<https://doi.org/10.18261/issn.2464-2525-2020-02-05>
- Dahlström, M. (2010). Critical editing and critical digitisation. In E. D. T. A. v. d. W. Wido van Peursen (Ed.), *Text comparison and digital creativity: the production of presence and meaning in digital text scholarship* (pp. 79-97). Brill Academic Pub.
- Dikow, R. B., DiPietro, C., Trizna, M. G., BredenbeckCorp, H., Bursell, M. G., Ekwealor, J. T. B., Hodel, R. G. J., Lopez, N., Mattingly, W. J. B., Munro, J., Naples, R. M., Oubre, C., Robarge, D., Snyder, S., Spillane, J. L., Tomerlin, M. J., Villanueva, L. J., & White, A. E. (2023). Developing responsible AI practices at the Smithsonian Institution [10.3897/rio.9.e113334]. *Research Ideas and Outcomes*, 9, e113334.
<https://doi.org/10.3897/rio.9.e113334>

- Drucker, J. (2013). Is There a "Digital" Art History? *Visual Resources*, 29(1-2), 5-13. <https://doi.org/10.1080/01973762.2013.761106>
- Duffy, B. E., Poell, T., & Nieborg, D. B. (2019). Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship. *Social Media + Society*, 5(4), 2056305119879672. <https://doi.org/10.1177/2056305119879672>
- Garro, V., Sundstedt, V., & Sandahl, C. (2022). Impact of Location, Gender and Previous Experience on User Evaluation of Augmented Reality in Cultural Heritage: The Mjällby Crucifix Case Study [Article]. *Heritage*, 5(3), 1988-2006. <https://doi.org/10.3390/heritage5030104>
- Giannini, T., & Bowen, J. P. (2022). Museums and Digital Culture: From Reality to Digitality in the Age of COVID-19 [Article]. *Heritage*, 5(1), 192-214. <https://doi.org/10.3390/heritage5010011>
- Gidlund, K. L., & Nyhlén, S. (2024). Digital cultural policy in Sweden. In *Digital transformation and cultural policies in europe* (pp. 86-102). Routledge.
- Gottlieb, O. (2018). Time travel, labour history, and the null curriculum: new design knowledge for mobile augmented reality history games [Article]. *International Journal of Heritage Studies*, 24(3), 287-299. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1325768>
- Hansson, K., Dahlgren, A. N., & Pargman, T. C. (2022). Datafication and Cultural Heritage: Critical Perspectives on Exhibition and Collection Practices [Article]. *Information and Culture*, 57(1), 1-5. <https://doi.org/10.7560/IC57101>
- Hedemyr, M. (2023). *Mixed Reality in Public Space* [Malmö University]. School of Arts and Communication Dissertation Series, no. 7.
- Herlitz, A., & Westin, J. (2018). Assembling Arosenius—staging a digital archive [Article]. *Museum Management and Curatorship*, 33(5), 447-466. <https://doi.org/10.1080/09647775.2018.1496847>
- Holloway-Attaway, L., & Vipsjö, L. (2020). Using augmented reality, gaming technologies, and transmedial storytelling to develop and co-design local cultural heritage experiences. In *Springer Series on Cultural Computing* (pp. 177-204). https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_10
- Huang, H.-Y., & Liem, C. C. S. (2022). *Social Inclusion in Curated Contexts: Insights from Museum Practices* Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, Seoul, Republic of Korea. <https://doi.org/10.1145/3531146.3533095>
- Hylland, O. M. (2022). Tales of temporary disruption: Digital adaptations in the first 100 days of the cultural Covid lockdown. *Poetics*, 90, 101602. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2021.101602>

Hylland, O. M., Heian, M. T., Kleppe, B., & Stavrum, H. (2024). Digital cultural policy in Norway: Old tools and new tasks. In *Digital Transformation and Cultural Policies in Europe* (pp. 141-160). <https://doi.org/10.4324/9781003334576-9>

Hylland, O. M., & Primorac, J. (2024). *Digital transformation and cultural policies in Europe*. Routledge.

Illsley, W. R. (2022). Digital surrogacy: politics and aesthetics in visualising the historical past of a city [Article]. *International Journal of Heritage Studies*, 28(2), 216-234. <https://doi.org/10.1080/13527258.2021.1977373>

Illsley, W. R., Almevik, G., Westin, J., Aavaranta Hansén, J. B., Fornander, E., Hallgren, E., Lagercrantz, W. & Vasileiou, P. (2024). The edutainment scan: immersive media and its deployment in museums, *Museum Management and Curatorship*, 30 May 2024. <https://doi.org/10.1080/09647775.2024.2357066>

Impett, L., & Offert, F. (2022). There Is a Digital Art History [Article]. *Visual Resources*, 38(2), 186-209. <https://doi.org/10.1080/01973762.2024.2362466>

Jasmine, A., Gunnar, A., Elin, F., William R, I., Wilhelm, L., Petrina, V., & Jonathan, W. (2024). Innovation in Heritage Education: Exploring Immersive Technologies Across European Museum and Heritage Sites. *Immersive Learning Research - Academic*, 7(1), 127-134. <https://doi.org/10.56198/U6C0W6JID>

Jonasson Tolv, J. (2024). *Från teknokultur till digikultur* [Masteruppsats, Göteborgs universitet].

Kobbernagel, C., K. C. Schrøder, and K. Drotner. (2015). *Danske Unges Museums- Og Mediebrug: Temaer Og Tendenser*. Odense: DREAM.

Kulturdepartementet (2008–2009). *Nasjonal strategi for digital bevaring og formidling av kulturarv*. Oslo: Kulturdepartementet

Kulturdepartementet (2011–2012). *Kultur, inkludering og deltaking*. Oslo: Kulturdepartementet.

Kulturministeriet (2002). *Kriterier for ansøgning til Kulturnet Danmark-puljen*. <http://web.archive.org/web/20070925064730/http://www.kulturarv.dk/tjenester/kulturnet/puljen/kriterier/index.jsp>

Kulturministeriet (2006). *Udredning Om Museernes Formidling*. https://kum.dk/fileadmin/kum/5_Publikationer/2006/Udredning_om_museernes_formidling.pdf

Kulturstyrelsen (2010). *Danske Museer i Tal*. https://slks.dk/fileadmin/publikationer/Rapporter/Danske_museer_i_tal_Baseret_paa_oplysninger_fra_2010.pdf

Liestøl, G., Ledas, Š., Ledas, Ž., Cruz, J., Carla, T., & Antunes, V. (2024). Inside Out – Outside In: Exploring Indoor–Outdoor Indirect Augmented Reality Positioning in Cultural Heritage. *Springer Proceedings in Business and Economics*,

McCarthy, J., & Martin, K. (2019). Virtual reality for maritime archaeology in 2.5D: A virtual dive on a flute wreck of 1659 in Iceland. Proceedings - 2019 23rd International Conference in Information Visualization - Part II, IV-2 2019,

Myndigheten för kulturanalys (2021). *En översyn av pandemins effekter inom kulturområdet*.

Myndigheten för kulturanalys (2024). *Scenkonst 2023*.

Myrczik, E. P. (2019). Cultivating digital mediation: The implementation of publicly funded digital museum initiatives in Denmark [Article]. *International Journal of Cultural Policy*, 26(2), 239-254. <https://doi.org/10.1080/10286632.2018.1495714>

Myrczik, E. P. (2019). *Digital Museum Mediation in Denmark* [Ph.D. thesis, Näringsdepartementet. (2017). *För ett hållbart digitaliserat Sverige – en digitaliseringsstrategi*. Näringsdepartementet.

Navarrete, T. (2014). Becoming Digital: A Dutch Heritage Perspective. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44(3), 153-168. <https://doi.org/10.1080/10632921.2014.938385>

NOU (1996). *Museum – mangfold, minne, møtestad*. Oslo: Statens forvaltningstjeneste.

Paananen, S., Kim, J. C., Kirjavainen, E., Kalving, M., Mitra, K., & Häkkinen, J. (2023). Augmenting Indigenous Sámi Exhibition - Interactive Digital Heritage in Museum Context. Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics),

Paschalidou, E., Fafet, C., & Milios, L. (2022). A Strong Sustainability Framework for Digital Preservation of Cultural Heritage: Introducing the Eco-Sufficiency Perspective [Article]. *Heritage*, 5(2), 1066-1088. <https://doi.org/10.3390/heritage5020058>

Paukkonen, N. (2024). TEN YEARS OF PHOTOGRAMMETRY AND LIDAR: DIGITAL 3D DOCUMENTATION IN FINNISH ARCHAEOLOGY BETWEEN 2013–2022 [Article]. *Fennoscandia Archaeologica*, 41. <https://doi.org/10.61258/fa.142220>

Poell, T., D. B. Nieborg, och B. E. Duffy. 2022. *Platforms and Cultural Production*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Poole, S. (2018). Ghosts in the Garden: locative gameplay and historical interpretation from below# [Article]. *International Journal of Heritage Studies*, 24(3), 300-314. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1347887>

Regeringskansliet (2009). *Tid för kultur*. Prop. 2009/10:3.

Regeringskansliet (2011). *Digit@lt kulturarv - Nationell strategi för arbetet med att digitalisera, digitalt bevara och digitalt tillgängliggöra kulturarvsmaterial och kulturarvsinformation 2012 – 2015*. Ku11.015

- Regeringskansliet (2016). *Kunskap i samverkan – för samhällets utmaningar och stärkt konkurrenskraft*. Prop. 2016/17:50.
- Riksantikvarieämbetet. (2022). *Riksantikvarieämbetets FOU-utlysning 2023–2025*. Riksantikvarieämbetet.
- Riksantikvarieämbetet. (2018). *Museers digitala förmedling* (Dnr 3.5.1-4396-2017). Riksantikvarieämbetet.
- Riksantikvarieämbetet. (2021). *Termlista*. Visby: Riksantikvarieämbetet.
- Riksantikvarieämbetet. (2024). *Nationell strategi för digitalt kulturarv* (978-91-7209-912-8 (ISBN) 978-91-7209-913-5 (ISBN)). <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:raa:diva-8498>
- Ritter, C. S. (2022). UNLOCKING HERITAGE IN SITU: Tourist Places and Augmented Reality in Estonia. In *The Routledge Companion to Media Anthropology* (pp. 532-543). <https://doi.org/10.4324/9781003175605-52>
- Roiha, J., & Holopainen, M. (2023). Digging through Databases—A Case Study of Iron Age Sites in Finland by Generating and Analysing Keywords [Article]. *Heritage*, 6(8), 5919-5934. <https://doi.org/10.3390/heritage6080311>
- Tuomi, A., Moreira Kares, E., & Zainal Abidin, H. (2023). Digital cultural tourism: older adults' acceptance and use of digital cultural tourism services [Article]. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 23(2-3), 226-247. <https://doi.org/10.1080/15022250.2023.2256698>
- Valtýsson, B. (2017). From policy to platform: the digitization of Danish Cultural Heritage [Article]. *International Journal of Cultural Policy*, 23(5), 545-561. <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1084300>
- Valtýsson, B. (2020). *Digital Cultural Politics: From Policy to practice*. Palgrave Macmillan.
- Valtýsson, B. (2022). Museums in the age of platform giants: Disconnected policies and practices [Article]. *International Journal of Cultural Studies*, 25(5), 536-553. <https://doi.org/10.1177/13678779221079649>
- van Lit, L. W. C. (2020). *Among Digitized Manuscripts. Philology, Codicology, Paleography in a Digital World*. Brill. <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctv2gjjwzrd>
- Villaespesa, E., & Murphy, O. (2021). This is not an apple! Benefits and challenges of applying computer vision to museum collections. *Museum Management and Curatorship*, 36(4), 362-383. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1873827>
- Vinnova (2019). *Digitaliseringsindex för kommuner och regioner*. 2019-02594.
- Vishwanath, G. (2023). Enhancing Engagement through Digital Cultural Heritage: A Case Study about Senior Citizens using a Virtual Reality Museum. ACM International Conference on Interactive Media Experiences.

- Vlachidis, A., Antoniou, A., Bikakis, A., & Terras, M. (2021). Semantic metadata enrichment and data augmentation of small museum collections following the FAIR principles. In *Information and Knowledge Organisation in Digital Humanities: Global Perspectives* (pp. 106-129). <https://doi.org/10.4324/9781003131816-6>
- Westin, J. (2021). "Arosenius Translated. Digitisation as a Rephrasing of Meaning". *The Journal Nordic Museology*, 31 (1): 40-55.
- Westin, J, och Almevik, G. (2024b). *Metoder för digital diagnostisering av hotade kulturarv*, RAÄ, Stockholm (2024): RAÄ-2021-2648.
- Westin, J., & Almevik, G. (2024). Digitising Sensitive Heritage Monuments in Antarctica. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, XLVIII-2/W4-2024, 461-467. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-2-W4-2024-461-2024>
- Westin, J., Foka, A., & Chapman, A. (2018). Humanising places: exposing histories of the disenfranchised through augmented reality [Article]. *International Journal of Heritage Studies*, 24(3), 283-286. <https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1378912>
- Westin, J., Råmark, A., & Horn, C. (2023). Augmenting the Stone: Rock Art and Augmented Reality in a Nordic Climate [Article]. *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 23(5-6), 258-271. <https://doi.org/10.1080/13505033.2023.2232416>
- Yates, M. F., & Løvlie, A. S. (2024). Subtle Sound Design: Designing for Experience Blend in a Historic House Museum [Article]. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 17(1), Article 10. <https://doi.org/10.1145/3633476>
- Zollo, L., Rialti, R., Marrucci, A., & Ciappei, C. (2022). How do museums foster loyalty in tech-savvy visitors? The role of social media and digital experience. *Current Issues in Tourism*, 25(18), 2991-3008. <https://doi.org/10.1080/13683500.2021.1896487>

Web pages

- Exploding Topics (2024). *Internet Traffic from Mobile Devices*. <https://explodingtopics.com/blog/mobile-internet-traffic>,
- Forbes (2024). *Internet Usage Statistics In 2024*. <https://www.forbes.com/home-improvement/internet/internet-statistics/>
- Digitaliseringsstyrelsen (2024). <https://en.digst.dk/numbers-and-statistics/>
- ICOM (2023). *Digital Cultural Heritage*. <https://www.icom-italia.org/gruppo-ricerca-digital-cultural-heritage/>
- Kulturministeriet (2002). <http://web.archive.org/web/20070925064730/http://www.kulturarv.dk/tjenester/kulturnet/puljen/kriterier/index.jsp>

Museiverket (2022). *Digitaalinen kulttuuriperintö etenee maailmalla – mitä tekee Suomi?* <https://www.epressi.com/tiedotteet/tiede-ja-tutkimus/digitaalinen-kulttuuriperinto-etenee-maailmalla-mita-tekee-suomi.html>

RAÄ (2024b). *Beredskapsplanering för kulturarvet*.
<https://www.raa.se/2024/05/beredskapsplanering-for-kulturarvet/>

Regeringskansliet (2024). *Uppdrag att bilda ett råd för skydd av kulturarv*.
<https://www.regeringen.se/regeringsuppdrag/2024/02/uppdrag-att-bilda-ett-rad-for-skydd-av-kulturarv/>

Statista (2024). *Share of users worldwide accessing the internet in 1st quarter 2024, by device*. <https://www.statista.com/statistics/1289755/internet-access-by-device-worldwide/>

Sveriges Museer (2020). *Flera museer och scener får pengar i förtid för att hantera coronavirusets effekter*. <https://sverigemuseer.se/nyheter/flera-museer-och-scener-far-pengar-i-fortid-for-att-hantera-coronavirusets-effekter/>

UNESCO (2023). *Concept of Digital Heritage*.
<https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage>

UNESCO (2024). *Damaged cultural sites in Ukraine verified by UNESCO*.
<https://www.unesco.org/en/articles/damaged-cultural-sites-ukraine-verified-unesco>

Referanser kapitel 4

Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial intelligence review*, 55(1), 589-656.

Anderson, J. (2023). "'Artists Sue AI Generators Over 'Scraping' of Creative Works to Train Image Bots: 'Industrial-level Identity Theft'.'" *Journal of Information Ethics* 32(2): 158-159.

Audry, S. (2021). *Art in the age of machine learning*. Mit Press.

Baradaran, A. (2024). "Towards a decolonial I in AI: mapping the pervasive effects of artificial intelligence on the art ecosystem." *AI and Society* 39(1): 7-19.

Boden, M. A. (2009). "Computer models of creativity." *AI Magazine* 30(3): 23-34.

Bridy, A. (2012). "Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author." *Stanford Technology Law Review*: 1-28.

Caramiaux, B. and S. Fdili Alaoui (2022). "Explorers of Unknown Planets" : Practices and Politics of Artificial Intelligence in Visual Arts." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 6.

Chiou, T. (2020). "Copyright lessons on Machine Learning: What impact on algorithmic art?" *Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law* 10(3): 398-411.

Chiou, T. (2022). Copyright ownership challenge arising from AI-generated works of art: A time to stand and stare. In *Research Handbook on Intellectual Property and Cultural Heritage* (pp. 250-273). Edward Elgar Publishing.

Colton, S., & Wiggins, G. A. (2012). Computational creativity: The final frontier?. In *ECAI 2012* (pp. 21-26). IOS Press.

di Dio, C., et al. (2023). "Art Made by Artificial Intelligence: The Effect of Authorship on Aesthetic Judgments." *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*.

Drott, E. (2021). "Copyright, compensation, and commons in the music AI industry." *Creative Industries Journal* 14(2): 190-207.

Duelund, P. (red.) (2003). *The Nordic Cultural Model*. Copenhagen: Nordic Cultural Institute.

Fortuna, P. and A. Modliński (2021). "A(I)rtist or Counterfeiter? Artificial Intelligence as (D)Evaluating Factor on the Art Market." *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 51(3): 188-201.

- Garcia, M. B. (2024). "The Paradox of Artificial Creativity: Challenges and Opportunities of Generative AI Artistry." *Creativity Research Journal*.
- Geiger, C. (2024). "Elaborating a Human Rights-Friendly Copyright Framework for Generative AI." *IIC International Review of Intellectual Property and Competition Law*.
- Geiger, C. and V. Iaia (2024). "The forgotten creator: Towards a statutory remuneration right for machine learning of generative AI." *Computer Law and Security Review* 52.
- de Gregorio, G. (2022). *Digital constitutionalism in Europe: Reframing rights and powers in the algorithmic society*. Cambridge University Press.
- Griffin, G., et al. (2023). "AI and Swedish Heritage Organisations: challenges and opportunities." *AI and Society*.
- Hatzius, J. (2023). The Potentially Large Effects of Artificial Intelligence on Economic Growth (Briggs/Kodnani). *Goldman Sachs*, 1.
- Hylland, O.M. (2023). Artificial Art. AI as a Cultural Policy Challenge. Paper presented at Nordic Conference of Cultural Policy Research, Copenhagen, august 2023.
- Hylland, O.M. (2024). Regulating artificial art. Comparing cultural policy strategies, narratives and responses in light of the AI revolution. Paper presented at International Conference of Cultural Policy Research, Warsaw, august 2024.
- Hylland, O.M. og Primorac, J. (2023). *Digital Transformation and Cultural Policies in Europe*. London: Routledge.
- Jago, A. S., & Carroll, G. R. (2024). "Who Made This? Algorithms and Authorship Credit." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 50(5), 793-806.
<https://doi.org/10.1177/01461672221149815>
- Cáceres, J. and N. Felipe Muñoz (2020). "Artificial Intelligence, A new frontier for intellectual property policymaking." *NTUT Journal of Intellectual Property Law and Management* 9(2): 108-131.
- Jin, D. Y. 2021. *Artificial Intelligence in Cultural Production. Critical Perspectives on Digital Platforms*. New York: Routledge.
- Kalpokiene, J. and I. Kalpokas (2023). "Creative encounters of a posthuman kind – anthropocentric law, artificial intelligence, and art." *Technology in Society* 72.
- Kreković, G., et al. (2023). "Towards an artist-centered AI." *Journal of Science and Technology of the Arts* 15(2): 102-120.
- Lee, H. K. (2022). Rethinking creativity: creative industries, AI and everyday creativity. *Media, Culture & Society*, 44(3), 601-612.

- Leibowicz, C. R., et al. (2021). "Creating AI Art Responsibly: A Field Guide for Artists." *Disena* 2021(19).
- Levendowski, A. (2018). "How copyright law can fix artificial intelligence's implicit bias problem." *Washington Law Review* 93(2): 579-630.
- Lindgren, S. (ed.). 2023. *Handbook of critical studies of artificial intelligence*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Mangset, P., A. Kangas, D. Skot-Hansen, and G. Vestheim. 2008. "Nordic cultural policy." *International Journal of Cultural Policy* 14 (1), 1-5.
doi:10.1080/10286630701856435
- Mazzi, F. and S. Fasciana (2024). "Video kills the radio star: Copyright and the human versus artificial creativity war." *Journal of World Intellectual Property*.
- Militsyna, K. (2023). "Human Creative Contribution to AI-Based Output—One Just Can ('t) Get Enough." *GRUR International*, 72(10), 939-949.
- Moura, F.T., Castrucci, C., & Hindley, C. (2023). "Artificial intelligence creates art? An experimental investigation of value and creativity perceptions". *The Journal of Creative Behavior*, 57(4), 534-549.
- Paul, R., Carmel, E., & Cobbe, J. (2024). Introduction to the Handbook on Public Policy and Artificial Intelligence: vantage points for critical inquiry. In *Handbook on Public Policy and Artificial Intelligence* (pp. 1-25). Edward Elgar Publishing.
- Peukert, A. (2024). "Copyright in the Artificial Intelligence Act – A Primer." *GRUR International* 73(6): 497-509.
- Rinkerman, G. (2023). "Artificial Intelligence and evolving issues under US copyright and patent law." *Interactive Entertainment Law Review* 6(2): 48-65.
- Robinson, S. C. (2020). "Trust, transparency, and openness: How inclusion of cultural values shapes Nordic national public policy strategies for artificial intelligence (AI)". *Technology in Society*, 63, 101421.
- Schindler, S. and A. Haines (2024). "AI Art and Copyright." *Business Law International* 25(2).
- Senftleben, M. (2023). "Generative AI and Author Remuneration." *IIC International Review of Intellectual Property and Competition Law* 54(10): 1535-1560.
- Škiljić, A. (2021). "When Art Meets Technology or Vice Versa: Key Challenges at the Crossroads of AI-Generated Artworks and Copyright Law." *IIC International Review of Intellectual Property and Competition Law* 52(10): 1338-1369.
- Strümke, I. (2023). *Maskiner som tenker: algoritmenes hemmeligheter og veien til kunstig intelligens*. Oslo: Kagge forlag

Sturm, B. L. T., et al. (2022). "Editorial for TISMIR Special Collection: AI and Musical Creativity." *Transactions of the International Society for Music Information Retrieval* 5(1): 67-70.

Vermeulen, B., Pyka, A., & Saviotti, P. P. (2020). A taxonomic structural change perspective on the economic impact of robots and artificial intelligence on creative work. In *The Future of Creative Work* (pp. 57-76). Edward Elgar Publishing.

Vinchon, F., et al. (2023). "Artificial Intelligence & Creativity: A Manifesto for Collaboration." *Journal of Creative Behavior* 57(4): 472-484.

Xiao, Y. (2023). "Decoding Authorship: Is There Really no Place for an Algorithmic Author Under Copyright Law?" *IIC International Review of Intellectual Property and Competition Law* 54(1): 5-25.

Bilaga 1: metod

Kapitel 1–2

För begreppsöversikt och genomgång av framträdande teman i forskningen har sökningar gjorts utifrån sökblocken Digital/isering och Kultur/politik.

Inom blocken har sedan mer inriktade sökningar gjorts med hjälp av ytterligare sökord: data, internet, plattform, infrastruktur, algoritm, streaming, sociala medier, deltagande.

Språk för sökord har varit engelska och svenska, publikationsår har varit 2000–2024 med tonvikt på de senaste fem åren, och empiriskt fokus har varit Norden. Filtrering har även gjorts efter relevans.

Databaser för samhällsvetenskap och humaniora har prioriterats, som ProQuest och Scopus. Exempel på sökning: ProQuest Social Sciences: digital' and cultural poli* scandinavia: 2 066 träffar. Filter på location (de nordiska länderna): 158 träffar kvar. Filter på subject: 76 träffar kvar.

För översikten av nordisk digital kulturpolitik har en genomgång gjorts av ländernas kulturpolitiska dokument med kompletteringar ur forskning som berör specifika länders kulturpolitiska inriktning.

Kapitel 3

Som basunderlag gjordes en sammanställning av sökresultat i forskningsdatabasen SCOPUS, vilket kompletterades med sökningar i Cristin (Norge), Forskning.fi (Finland), Research Portal Denmark (Danmark), Skemman (Island), Fróðskaparsetur Føroya (Färöarna), samt Google Scholar. För SCOPUS och Google Scholar utformades sökfrågan på följande sätt, vilket förutom ämnesorden begränsar resultatet till artiklar skrivna av forskare kopplade till nordiska lärosäten:

```
( TITLE-ABS-KEY ( digit* AND heritage ) ) AND ( TITLE-ABS-KEY (
documentation OR digitization OR preservation OR access OR analogue OR
physical OR selection OR inclusion OR exclusion OR participation OR cultural
OR policy ) ) AND PUBYEAR > 1999 AND PUBYEAR < 2025 AND ( LIMIT-TO (
AFFILCOUNTRY , "Finland" ) OR LIMIT-TO ( AFFILCOUNTRY , "Norway" ) OR
LIMIT-TO ( AFFILCOUNTRY , "Sweden" ) OR LIMIT-TO ( AFFILCOUNTRY ,
"Denmark" ) OR LIMIT-TO ( AFFILCOUNTRY , "Iceland" ) OR LIMIT-TO (
AFFILCOUNTRY , "Faroe Island" ) )
```

För Cristin, Forskning.fi, Research Portal Denmark, Skemman och Fróðskaparsetur Føroya utformades sökfrågan till att lokalisera alla artiklar som innehöll någon variant av digital, digitalisering, digitisering i kombination med kultur:

digit* AND (kulturarv OR kulturhis* OR kulturmin*), digit* AND
(menningararfur OR menningarhis* OR menningarmin*)

Sökningen i SCOPUS resulterade i 457 träffar, vilka efter en genomläsning av deras inledande sammanfattningar reducerades till 78 relevanta artiklar, kapitel och rapporter. Urvalet gjordes baserat på om ämnet specifikt behandlade en nordisk kontext, och om problemformuleringen lyfte en problematik eller vinkling av intresse för sektorn som helhet. Denna lista kompletterades sedan med sökresultatet från Google Scholar och övriga databaser där urvalet gjordes baserat på kompletterande perspektiv eller för att fylla i uppenbara lakuner i SCOPUS-resultatet. Då tonvikt lades på de senaste fem åren, vilket är en kort period vad gäller publicering och utfall av mottagande, utfördes ingen diskriminering baserad på antal citeringar. Vid närläsning premierades dock artiklar och rapporter utgivna i för sektorn framträdande tidskrifter och skriftserier.

Kapitel 4

En utfordring ved et tema som dette, er at begreper som "artificial intelligence" og "culture" i seg selv er såpass generiske og allmenne at de gir tusenvis av treff i en gitt database. Som det er vanlig å gjøre i systematiske litteraturgjennomganger, har det også her handlet om å identifisere en relevant og håndterlig mengde akademiske bidrag gjennom en stegvis prosess. Dette er gjort gjennom en gradvis raffinering av søkeord til bruk i litteraturdatabaser, bruk av filtre for å sortere resultatene, og gjennom et sett med inklusjons- og eksklusjonskriterier for å velge ut den litteraturen som er relevant i denne sammenhengen. Utgangspunktet for denne litteraturgjennomgangen har vært at den relevante litteraturen skal analysere kulturpolitisk relevante konsekvenser av og bruk av kunstig intelligens, i utgangspunktet innenfor en nordisk kontekst. Opprinnelig skulle gjennomgangen ta utgangspunkt i fire spesifikke tidsskrifter for kulturpolitisk forskning (International Journal of Cultural Policy, Nordisk kulturpolitisk tidsskrift, Cultural Trends og Journal of Arts Management, Law and Society), men det viste seg tidlig at dette nedslagsfeltet ikke var bredt nok. Søket ble dermed utvidet til å omfatte flere databaser for samfunnsvitenskap og humaniora (Scopus, Social Science Premium Collection, Academic Search Premier, JSTOR, Idunn). I tillegg ble det gjort spesifikke søk i de fire nevnte tidsskriftene. Etter en stegvis prosess med sortering og siling av resultater, endte jeg opp med 57 publikasjoner som utgjorde det primære utvalget av litteratur. 39 av disse var tilgjengelige som fulltekst.

Gjennomgangen av temaer for litteraturen nedenfor er basert på lesing av sammendrag, nøkkelord og utvalgte deler av analysene i utvalget. Lesningen ble systematisert gjennom en stegvis identifisering av sentrale temaer for artiklene: Kunstfeltet, Opphavsrett, Kreativitet, Kreativt arbeid og inntekt, Regulering og politikk samt Etikk. Dette er generelle temaer som berøres i litteraturen, og som gjennomgangen i denne artikkelen er sortert etter. Som vi vil se, er dette også temaer som i praksis overlapper. Flere av artiklene som nevnes, kunne derfor vært plassert under ulike overskrifter. Jeg har lagt vekt på å identifisere overordnede temaer og perspektiver i litteraturen. Mange av disse har direkte relevans for nordisk kultursektor og nordisk kulturpolitikk, selv om slike temaer ikke berøres eksplisitt i analysene. Denne relevansen diskuteres nærmere i avslutningen av teksten.

Om den här publikationen

Digitalisering inom kultursektorn

Nord 2025:009

ISBN 978-92-893-8147-5 (PDF)

ISBN 978-92-893-8148-2 (ONLINE)

<http://dx.doi.org/10.6027/nord2025-009>

© Nordiska ministerrådet 2025

Foto på framsidan i ONLINE / sidan 2 i PDF: Aline Lessner/Image Bank Sweden
Publicerad: 31.1.2025

Den här publikationen är utgiven av Kulturanalys Norden på uppdrag av Nordiska ministerrådet. Kulturanalys Norden utgör ett nordiskt kunskapscentrum för kulturpolitik till nytta för det nordiska kulturpolitiska samarbetet, nationella myndigheter, kulturlivet i de nordiska länderna och nordisk kulturforskning.

Det nordiska samarbetet

Det nordiska samarbetet är ett av världens mest omfattande regionala samarbeten. Det omfattar Danmark, Finland, Island, Norge och Sverige samt Färöarna, Grönland och Åland.

Det nordiska samarbetet är politiskt, ekonomiskt och kulturellt förankrat och en viktig del av europeiskt och internationellt samarbete. Den nordiska gemenskapen arbetar för ett starkt Norden i ett starkt Europa.

Det nordiska samarbetet vill stärka nordiska och regionala intressen och värderingar i en global omvärld. Gemensamma värderingar länderna emellan bidrar till att stärka Nordens ställning som en av världens mest innovativa och konkurrenskraftiga regioner.

Nordiska ministerrådet

Nordens Hus

Ved Stranden 18

DK-1061 Köpenhamn

pub@norden.org

Läs flera nordiska publikationer: <https://www.norden.org/sv/publikationer>