

# Utvalda forskningsprojekt

## *Selected research projects*

I den här delen presenterar vi en lista av utvalda pågående eller nyss avslutade akademiska projekt inom medie- och kommunikationsområdet i de nordiska länderna som reflekterar olika former av samarbete och interaktion mellan akademien och mediebranschen. Listan omfattar projekt från och med 2014 fram till pågående projekt idag. Urvalet har gjorts av Nordicoms dokumentalister i deras respektive länder.<sup>1</sup> Syftet med denna lista är att visa mångfalden av relationen mellan universitet och yrkesliv, vad gäller ämne, samarbetsform och metod.

*In this section we present a list of selected ongoing or recently completed academic projects within the field of media and communication in the Nordic countries that reflect different forms of co-operation and interaction between the Academy and the professional field of the media. The list includes projects from 2014 up to today's ongoing projects. The selection has been made by Nordicom's documentalists in their respective countries.<sup>2</sup> The objective of this list is to show the diversity of the relationships between the university and the worklife, related to subject, form of cooperation and method.*

## Danmark

### Vores museum *Our museum*

- **Tidsperiode:** 2016-2020
- **Finansieret af:** Nordea-fonden og Velux Fonden
- **Projektstyring:** Kirsten Drotner, Professor, Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet (drotner@sdu.dk)
- **Medvirkende forskere:** Projektet samler forskere fra fem universiteter: Aalborg Universitet, Aarhus Universitet, Syddansk Universitet, Roskilde Universitet og Københavns Universitet, samt otte museer: Danmarks Borgcenter, Limfjordsmuseet, Nordjyllands Historiske Museum, Ragnarock, Randers Kunstmuseum, Skovgaard Museet, Statens Naturhistoriske Museum og Tycho Brahe Planetarium.

Omfattende midler fra det offentlige og de store danske fonde har gennem de sidste femten år givet museerne mulighed for at udvikle nye formidlingsformer, så man kan berige museumsoplevelsen og involvere nye grupper. Men vi ved stadig meget lidt om, hvordan de nye apps,

---

1. Arbetsgrupp: Mogens Vestergaard Kjeldsen (Danmark), Eija Poteri (Finland), Friðrik Þór Guðmundsson (Island), Ragnhild Mølster (Norge), Karin Hellingwerf (Sverige). På Island fanns inga projekt igång som skulle vara relevanta i detta sammanhang.

2. Working group: Mogens Vestergaard Kjeldsen (Denmark), Eija Poteri (Finland), Friðrik Þór Guðmundsson (Iceland), Ragnhild Mølster (Norway), Karin Hellingwerf (Sweden). In Iceland, there were no such projects going on that could be relevant in this context.

spil og digitale opstillinger egentlig fungerer for brugerne. Det råder det store nye projekt bod på ved at svare på spørgsmål som: 1) Hvilke dilemmaer har danske museer stået i, historisk og aktuelt, i afvejning af viden og oplevelse i deres formidling? 2) Hvem bliver egentlig inddraget med museernes nye formidlingsformer? 3) Hvad betyder brugerinddragelse for de involverede i forhold til fx læring, fællesskab og livskvalitet? 4) Kan digitale historier få grupper, der ellers sjældent kommer på museer, til at engagere sig i ældre kunst som en vej til at forstå sig selv og nutiden på nye måder? 5) Hvordan kan man designe læring om videnskab for børn og unge ved at bruge tablets? Svar på sådanne spørgsmål vil gøre danske museer bedre til at involvere brugerne, så de styrker deres kulturelle udsyn, indsigt og deres sociale og demokratiske fællesskab og herigennem vores fælles livskvalitet.

**Projektet online:**

[http://www.sdu.dk/Om\\_SDU/Institutter\\_centre/voresmuseum/](http://www.sdu.dk/Om_SDU/Institutter_centre/voresmuseum/)

<https://twitter.com/VoresMuseum>

## Meaningful personalization of hybrid virtual museum experiences through gifting and appropriation (GIFT)

- **Tidsperiode:** 2017-2019
- **Finansieret af:** Horizon 2020
- **Projektstyring:** Anders Sundnes Løvlie, Lektor, IT-Universitetet i København (asun@itu.dk)

GIFT is a project exploring hybrid forms of virtual museum experiences, which utilise digital formats to enable new ways to explore the museum both as a physical and a digital space. By bringing together artists, designers and computer scientists, the project will prioritize user experiences over technology, and aim to facilitate meaningful experiences that allow for personal, complex and nuanced encounters with art and cultural heritage.

The project aims to develop: 1) A “gifting” prototype, allowing visitors to create personalised guided tours for their friends and loved ones, 2) an “appropriation” prototype, allowing visitors to play games in both the physical and the virtual museum space, 3) framework with tools, theory and “best practice” guidelines for hybrid virtual museum experiences.

**Projektet online:**

<https://gift.itu.dk/>, [https://twitter.com/GIFT\\_itu](https://twitter.com/GIFT_itu)

## Digital tools in collaborative creativity

- **Tidsperiode:** 2017-2021
- **Finansieret af:** VELUX Fonden
- **Projektstyring:** Peter Dalsgaard, Lektor, Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet (dalsgaard@cavi.au.dk)
- **Samarbejdspartnere:** Designit og andre kreative virksomheder og organisationer

Digitale værktøjer spiller i dag en central rolle i mange kreative aktiviteter. Imidlertid har vi begrænset viden om samspejlet mellem kreativitet og digitale teknologier, især når det kommer til kreativt samarbejde.

Som en konsekvens heraf er mange digitale værktøjer dårligt egnede til at understøtte samarbejdsprocesserne i bl.a. de kreative erhverv. For eksempel er størsteparten af den software, der anvendes i de kreative erhverv, udviklet til at understøtte individuelt arbejde: En person

bruger ét stykke software på ét device; når man skal samarbejde og dele sit arbejde med andre, indebærer det ofte en stribe besværlige opgaver, som bryder det kreative flow og hæmmer både produktivitet og kvalitet.

Projektet vil udvikle en sammenhængende forståelse af den rolle, som digitale værktøjer spiller i kreativt samarbejde. Det teoretiske sigte med projektet er at skabe et begrebsapparat, der samtænker kreativitet og it, og som både kan hjælpe os til at forstå potentialer og begrænsninger i brugen af it i kreative processer. Det praktiske sigte er at anvende denne viden som grund for at udvikle nye digitale værktøjer, der bedre understøtter kreativt samarbejde. I projektet vil der derfor udføres detaljerede studier af, hvordan digitale værktøjer i dag anvendes i førende kreative virksomheder og organisationer.

**Projektet online:**

<http://pure.au.dk/portal/da/projects/digital-tools-in-collaborative-creativity%280044da63-763c-4cbe-b166-0a96bfd32085%29.html>

## Creativity in blended interaction spaces (CIBIS)

- **Tidsperiode:** 2014-2018
- **Finansieret af:** Det Strategiske Forskningsråd, Programkomiteen for Strategiske Vækstteknologier
- **Projektstyring:** Kim Halskov, Professor, Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet (halskov@cavi.au.dk)
- **Samarbejdspartnere:** Designit og LEGO Education

Today, more and more forms of participatory activities involve a repertoire of digital devices, ranging from cell phones to tablets and desktop computers, to electronic whiteboards and wall-sized displays.

Whereas some integration across multiple devices is supported by access to shared data, for example, via cloud computing services, more sophisticated kinds of integration that connect devices and amplify their potential are limited. Interestingly, many creative practices, including design and architecture, still rely to a large extent on analog materials and tools, for instance, pen and paper, Post-it notes, and whiteboards, which are neither connected to, nor supported digitally. As the engine for advancing research into ICT-supported creative practice, the CIBIS project develops and explores blended interaction spaces for supporting and developing the creative potential of young people at the high school level.

The objectives are to 1) demonstrate the potential for integrating multiple digital devices and analog materials in a shared environment, to support individual and group creativity, and 2) develop the theoretical foundation for the study of constraints on creativity, design ideas, generative design materials, and creative methods in design processes. As a foundation for achieving these objectives, CIBIS has established an interdisciplinary collaboration among researchers from the computer sciences, interaction design, and creativity research.

**Projektet online:**

<http://cavi.au.dk/projects/creativity-in-blended-interaction-spaces/>

## Lokale og regionale mediers indhold, rolle og betydning

### *The content, role and importance of the local and regional media*

- **Tidsperiode:** 2015-2017
- **Finansieret af:** Kulturstyrelsen
- **Projektstyring:** Flemming Svith, Lektor, Danmarks Medie- og Journalisthøjskole (fts@dmjx.dk)
- **Samarbejdspartnere:** Jysk Fynske Medier

Hvad kan borgerne bruge lokalmedierne til? Giver de nyheder, driver de det lokale arrangement eller giver de borgerne en fornemmelse af at høre til? Og ændrer disse forhold sig, når lokale og regionale medier fusionerer? Det skal forskere fra Danmarks Medie- og Journalisthøjskole finde ud af – med udgangspunkt i medierne og brugerne, som er omfattet af fusionen til Jysk Fynske Medier (inden fusionen med Midtjyske Medier).

Et af forskernes mål er at undersøge journalisternes relation til demokratiet, altså hvordan journalisterne orienterer sig mod forskellige aspekter af demokratiet, som berører brugernes hverdag. Er de sensationsprægede, oplysende, analytiske eller måske ligefrem borgerinddragende og igangsættende?

## The past's future: Digital transformations and cultural heritage institutions

- **Tidsperiode:** 2015-2019
- **Finansieret af:** VELUX Fonden
- **Projektstyring:** Helle Porsdam, Professor, Saxo-Instituttet, Københavns Universitet (Helle.Porsdam@jur.ku.dk)
- **Samarbejdspartnere:** Statens Museum for Kunst, Nationalmuseet og Det Kongelige Bibliotek

Uddannelse er en grundlæggende menneskerettighed. Den er af afgørende betydning for udøvelsen af alle andre menneskerettigheder, idet den fremmer den individuelle frihed og menneskelig udvikling i det hele taget.

I dag produceres, distribueres og tilgås mere og mere af verdens kulturelle og uddannelsesmæssige ressourcer i digital form i stedet for på papir. Kulturarvsinstitutioner er væsentlige interessenter i de digitale transformationer, og de afsætter for øjeblikket rigtig mange ressourcer til scanning, metadata-redigering og præsentation af tekster og andre kulturelle artefakter. Digitalisering skaber nye muligheder for at gøre kulturen tilgængelig, for at skabe offentlig adgang til historisk viden og for at præsentere kulturen som samfundets kollektive hukommelse. Den rejser imidlertid også komplekse spørgsmål i relation til de metoder, der bruges til at fortolke og anvende viden.

I samarbejde med tre danske nationale kulturarvsinstitutioner og med professor Jeffrey Schnapp, direktør for Metalab på Harvard University, ønsker projektet at analysere, hvordan de digitale transformationer ændrer begrebet 'uddannelse' og dets rammebetingelser og dermed påvirker 'fortidens fremtid', sådan som den indsamles, bevares og formidles af kulturarvsinstitutioner.

**Projektet online:**

<http://pf.ku.dk/>

## Mediating cultural encounters through European screens (MeCETES)

- **Tidsperiode:** 2013-2016
- **Finansieret af:** HERA
- **Projektstyring:** Ib Bondebjerg, Professor, Institut for Medier, Erkendelse og Fomidling, Københavns Universitet (bonde@hum.ku.dk)
- **Medvirkende forskere:** Andrew Higson, York University (andrew.higson@york.ac.uk), Caroline Pauwels, Vrije Universiteit Brussel (cpauwels@vub.ac.be)
- **Samarbejdspartnere:** Flanders Audio-Visual Fund, European Think Tank for Film and Film Policy, Danish Film Institute, Nordisk Film and TV Fond, DR, British Film Institute, Council of Europe EURIMAGES, Association of Commercial Television in Europe, Screen Yorkshire, VRT og TV2

In modern societies, cultural encounters are largely mediated encounters. The MeCETES project is founded on the premise that our experience of other Europeans is heavily mediated through cinema and television. As Europeans from particular nations, our understanding of Europe and our sense of Europeanness is achieved partly through encountering representations of Europeans from other nations on screen.

Since 1992, the role of culture and the creative industries within Europe has gained in importance, and the EU has developed increasingly comprehensive cultural and media policies as part of the European project. Yet knowledge is limited about which European films and television drama series travel well within Europe, how Europeans engage with screen fictions from or about other European nations, and the role those fictions play in constructing a sense of Europeanness.

The MeCETES project will fill this gap by ascertaining how films and television drama enable audiences to encounter other European cultures, the conditions under which those fictions are produced and circulate within Europe, and their consequences for the project of cultural integration, identity building and diversity. The project will identify and analyse screen fictions that provide representations of other European, the policy framework and the industrial context of production, distribution and dissemination within which they circulate, and their reception by audiences.

### Projektet online:

<http://mecetes.co.uk/>

## Kognitive systemer til interaktiv berigelse af lyd (CoSound) *A cognitive systems approach to enriched and actionable information from audio streams (CoSound)*

- **Tidsperiode:** 2012-2016
- **Finansieret af:** Det Strategiske Forskningsråd, Programkomiteen for Strategiske Vækstteknologier
- **Projektstyring:** Jan Larsen, Projektleder og Professor, Institut for Matematik og Computer Science, Danmarks Tekniske Universitet (janla@dtu.dk)
- **Samarbejdspartnere:** Bang & Olufsen, DR Archive, Københavns Universitet, CHAOS INSIGHT ApS, Hindenburg Systems ApS, Musikzonen, Queen Mary University of London, Royal School of Library and Information Science, State and University Library, Syntonetic, University College London, University of Glasgow, og Aalborg Universitet

Vores produktivitet og velfærd afhænger af levering af medieinformation gennem forskellige platforme, såsom TV, sociale og mobile medier. Forretningsmodeller inden for musik- og lyd-sektorerne er udfordret, men online tilgængelighed af medier og social adfærdsdata skaber et stort potentiale for strategisk forskning, som kan lede til nye produkter og services. I forhold til billeder og tekst udgør audiodata en særlig udfordring, da de sanses og opfattes som en abstrakt, følelsesmæssig strøm. På trods af, at kognitive repræsentationer af lyd er veludviklede, er de vanskelige at italesætte, beskrive og dele blandt ikke-eksperter. Det fulde potentiale inden for audio er således endnu ikke fuldt realiseret m.h.t. at berige menneskelig kommunikation, underholdning og vores kulturarv. Det er målet med dette projekt at frigøre potentialet.

CoSounds vision er at udvikle en fleksibel platform, der kombinerer brugergenereret indhold og automatiseret analyse af audiodata og skaber beriget information, hvilket giver brugere mulighed for at fortolke, organisere, dele og skabe. Vi vil demonstrere mulighed for nye lydteknologiske produkter og tjenesteydelser til den kommercielle sektor, public-service og formidlingssektoren samt i uddannelse og kulturel forskning.

**Projektet online:**

<http://www.cosound.dk>

## Finland

### Avoimen datan kustannustehokas hyödyntäminen

#### *Cost-effective utilization of open data and basic registers*

- **Period of time:** 2016-2017
- **Financed by:** the Prime Minister's Office
- **Principal investigators:** Mika Honkanen (mika.honkanen@okf.fi), Open Knowledge Finland ry, with Teemu Ropponen, and Heli Koski (heli.koski@etla.fi) from ETLA, Research Institute of the Finnish Economy, with Mika Pajarinen

The research project's goal is to better understand and measure the impacts of open data and the use of the basic public registers. As outcome, it is expected policy recommendations and suggestions for new methods, processes or technical changes, to help improve cost-efficient publishing of open data and increase the impact of the basic registers.

**Project online:**

<https://fi.okfn.org/posts/avoimen-datan-vaikuttavuus/>

### Racisms and public communications in the hybrid media environment (HYBRA)

- **Period of time:** 2016-2019
- **Financed by:** the Academy of Finland
- **Project leaders:** Mervi Pantti (mervi.pantti@helsinki.fi), University of Helsinki, Department of Social Research, Kaarina Nikunen (kaarina.nikunen@uta.fi), University of Tampere, Faculty of Communication Sciences, and Marko Turpeinen (marko.turpeinen@aalto.fi), Aalto University, School of Science and Technology

The project explores how racism is constituted, defined, circulated and challenged in today's transnational media circuits and practices. The goal of the project is to understand the new forms of public engagements and affective experiences concerning racism in the hybrid media environment shaped by cooperation and conflict between older and newer media logics.

Thus HYBRA is unique in its scope both nationally and internationally. The results will have a high academic impact on social cohesion and policy making, providing new knowledge and concrete steps to tackle problems of racism – with particular attention to addressing the new, more implicit and mediated forms of racism.

**Project online:**

<http://www.uta.fi/cmt/en/research/comet/projects/racisms.html>

## **The origins of popular views about violence in a changing landscape of media and society**

- **Period of time:** 2017-2018
- **Financed by:** Helsingin Sanomat Foundation
- **Principal investigator:** Janne Kivivuori (janne.kivivuori@helsinki.fi), University of Helsinki, Institute of Criminology and Legal Policy with Matti Näsi
- **Principal investigator:** Esa Reunanen (esa.reunanen@uta.fi), University of Tampere, Faculty of Communication Sciences with Paula Haara

During the recent years, the sources of crime information have multiplied due to the rise of social media. The project explores from what sources people derive their notions about the quantity, trend and patterns of violence, and how the reception of mediated information is transformed into the contemporary experience of violence and risk, in interaction with the social position of the citizens.

**Project online:**

<http://www.uta.fi/cmt/en/research/comet/projects/violence.html>

## **Diginuoruus mediakaupungissa: urbaanietnografinen tutkimus – kuuluminen, kamppailu ja kontrolli Helsingin ja Pietarin kaduilla ja asemilla (DiMe)**

### ***Digital youth in the media city: Helsinki and St. Petersburg (DiMe)***

- **Period of time:** 2016-2017
- **Financed by:** Kone Foundation
- **Principal investigator:** Johanna Sumiala (johanna.sumiala@helsinki.fi), University of Helsinki, Department of Social Research, Heta Mulari and Leena Suurpää from the Finnish Youth Research Society, Päivi Honkatukia and Arseniy Svytnarenko from the University of Tampere, Faculty of Social Sciences
- **Partners:** Elena L. Omelchenko and Yana Krupets, National Research University, High School of Economics, the Centre for Youth Studies in St.Petersburg, Russia

This is multi-scientific project: media studies, sociology, youth studies and urban studies. In addition to Finnish research partners, partners from Russia participate.

The project produces new knowledge on how digital technologies are present in urban lives of young generations. What opportunities and restrictions do digital technologies bring to the lives of young people in a media city? How should we understand participation and belonging of young people in the media city? How surveillance and control are present in the metro?

Three main themes guide the project's practical research work: 1) Everyday metro experiences, metro life and metro sociability, 2) Metro and metro stations as arenas for youth culture phenomena, 3) Institutional changes of urban spaces, participation of youth and social control.

Case studies include the following: Metro as a media space (2016- 2018), Brand New Helsinki (2016), Metro life of youth in St. Petersburg (2017), Digital technologies (AR) in the media city (2017-2018), Sticker artists in St. Petersburg (2016-2017), Graffiti painters in the Helsinki metro (2016-2018), Rollers and the material metro space in Helsinki (2017-2018), Change of urban space and participation (2017), and Locality, mobility, control and Western Metro in Helsinki (2017-2018).

**Project online:**

Homepage: [http://www.metroproject.net/about\\_en/](http://www.metroproject.net/about_en/)

Twitter: @DigitalYouthHelsinki

Facebook: <https://www.facebook.com/digitalyouthHelsinki/>

## Nuoret estradille: toimijaksi monilukutaidolla

### *Young people in the limelight: Towards agency through multiliteracy*

- **Period of time:** 2015-2017
- **Financed by:** Kone Foundation
- **Principal investigator:** Sirkku Kotilainen, Professor in Media Education (sirkku.kotilainen@uta.fi)
- **Researcher:** coordinator Mari Pienimäki, PhD, Faculty of Communication Sciences, University of Tampere, Finland
- **Partners:** the Finnish Periodical Publishers' Association (Maija Puska, Outi Sunila) and the Finnish Newspapers Association (Hanna Romppainen)

The research project investigates the challenges young people have in multiliteracies and participation at the transition phase between comprehensive school and upper secondary education. The goal is to discover ways to support young people on literacies and participation, especially public agency. The study is conducted by a group of about 10 researchers at different phases of their careers.

The project presents action research, which is carried out in several locations around Finland and includes seven self-expression based media workshops. The researchers together with young people, pedagogues, and journalists will organize workshops wherein the youth will create art and media works based on their interests, such as photographs, media texts, videos, and a drama. The youth is encouraged to publish their art and media works in social and mainstream media, for example in Instagram and local newspapers. The overall goal is to design media pedagogical models supporting multiliteracy and to develop media education which gives young people a voice. In addition, the aim is to develop participatory research and thus invite the young people as co-researchers.

**Project online:**

Blog: <http://blogs.uta.fi/mediakasvatus/>



## Hybrid social play: Solutions for future social games and media (HYBRIDPLAY)

- **Period of time:** 2016-2017
- **Financed by:** the Finnish Funding Agency for Innovation Tekes
- **Principal investigator:** Frans Mäyrä (frans.mayra@uta.fi), University of Tampere, Faculty of Communication Sciences with Jaakko Suominen, University of Turku, Digital Culture and Raine Koskimaa, University of Jyväskylä, Contemporary Culture

The project aims to identify best practices and principles for hybrid social playability and develop tools and concepts for future, social physical-digital products and services.

The key research questions that will be examined in this two-year-long project are the following: 1) What are the key digital and physical aspects that define successful social playability in physical, digital, and in hybrid use contexts? 2) What are the principles and best practices for the design and evaluation of hybrid entertainment products? 3) How successful hybrid social playability can be implemented within emerging, near future forms of game and media?

### Project online:

<http://gameresearchlab.uta.fi/2015/12/17/hybrid-social-play-solutions-for-future-social-games-and-media/>

## Peleihin perustuva taloudellisen tiedon opetus kouluissa *Game-based financial education in schools*

- **Period of time:** 2016-2018
- **Financed by:** the Academy of Finland
- **Project leaders:** Tanja Sihvonen (tanja.sihvonen@uvasa.fi) and Panu Kalmi, the University of Vaasa

The aim of this research project is to develop game-based financial education interventions in schools and evaluate their effectiveness. The research project builds on an existing collaborative network that shares long-standing experience in developing game-based interventions for educational settings, and expands this network in significant ways getting end-users more involved in the project. Together the research team with partners will build tools to evaluate the impact of such interventions on students' financial knowledge and behavior. The study also includes comparisons between different game-based approaches and their combinations. Further, the group will develop innovative ways to measure the behavioral outcomes of students by utilizing games, game platforms, and gameplay analytics.

The central partners in the project are the Me and My City – project managed by the Economic Information Office, Oma Onni Developed by Vocational Education Center Sedu, Design Center Muova and Planago Company, which has developed a game called Money Flow Challenge for learning to manage personal finances. Also the University of Birmingham and ISM University from Lithuania will participate in the research project.

### Project online:

<http://www.uva.fi/en/news/akatemiapelitutkimus/>

## Journalism Research News

- **Period of time:** 2015-2016
- **Financed by:** Helsingin Sanomat Foundation
- **Project leader:** Turo Uskali (turo.uskali@jyu.fi), the University of Jyväskylä, Department of Language and Communication Studies
- **Staff:** reporters Pasi Ikonen and Ville Manninen, research assistant Helena Hirvinen, researchers Marja Kokko, Nina Ylinen, Epp Lauk and Maria Lassila-Merisalo

The project has built up a news site that distribute the latest academic knowledge in journalism. It aims to improve the quality of scholarly communication about ongoing research. The website was started in 2015 with an European scope. In 2016 the scope was expanded. Now the aim is to create a real-time news stream of journalism research, calls for papers and events around the world.

The project cooperates with European Journalism Observatory (EJO) and European Communication Research and Education Association (ECREA).

### Project online:

Home page: <http://journalismresearchnews.org/>

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/Jresearchnews/>

Twitter: @JResearchNews

Flipboard: <https://flipboard.com/@turouskali/journalism-research-news-906gh4s5y>

## Norge

### Visuelle teknologier, etikk og journalistikk (VisMedia)

#### *Visual technologies, ethics and journalism (VisMedia)*

- **Tidsperiode:** 2015-2019
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, SAMANSVAR
- **Prosjektledelse:** Astrid Gynnild, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (astrid.gynnild@uib.no)
- **Medvirkende forskere:** Lars Nyre, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (lars.nyre@uib.no), Frode Guribye, førsteamanuensis, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (frode.guribye@uib.no), Bjørnar Tessem, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (bjornar.tessem@uib.no), Martin Eide, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (martin.eide@uib.no), Øyvind Vågnes, førsteamanuensis, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Turo Uskali, PhD, Head of Journalism, the Department of Communication, University of Jyväskylä, Finland, Paul Adams, professor of geography, University of Texas, Austin, Deborah Johnson, professor, University of Virginia, Anja Salzmänn, stipendiat, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Sigrid Haaland, vitenskapelige assistenter Joar Midtun og Simen Karlsen, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen
- **Samarbeidspartnere:** prosjektet er knyttet opp mot NCE Media og den nye medieklyngen Media City Bergen

Den raske, globale spredningen av bilder og videoer fra overvåkningsteknologier setter journalistikken på nye prøver. På den ene siden gir den økende tilbudsflommen av visuelt materiale

fra kameradroner, wearables og andre mobile teknologier nye muligheter for transparent og troverdig journalistikk. På den andre siden utfordres nyhetsmedienes etablerte etiske grenser og prinsipper for personvern. Prosjektet ViSmedia tar utgangspunkt i et EU-utviklet rammeverk for ansvarlig forskning og innovasjon (RRI), og undersøker muligheter og dilemmaer ved innovasjon og bruk av nye visuelle overvåkingsteknologier i nyhetsmediene.

På global basis er både etterspørselen etter, og produksjonen av, visuelt materiale produsert av overvåkningskameraer, droner og andre mobile teknologier raskt voksende. Medieindustrien profitterer på den økende tilgangen spesielt på brukergenererte bilder og videoer. Men de nye visuelle teknologiene utfordrer samtidig grunnleggende aspekter ved samfunnsikkerheten og bidrar til å eliminere grensene mellom det private og det offentlige. ViSmedia-prosjektet undersøker empirisk, eksperimentelt og konseptuelt hvordan adopsjon og innovasjon av visuelle overvåkingsteknologier i nyhetsmediene kan optimaliseres, og hvordan dette kan skje på måter som ivaretar problemstillinger knyttet til teknologisk og journalistisk samfunnsansvar.

Prosjektet er tverrfaglig og internasjonalt, og inkluderer medievitere, infovitere, samfunnsvitere og etikkforskere fra blant annet Norge, Finland og USA. Et sentralt mål for prosjektet er en allmennrettet forskningskommunikasjon, og det organiseres flere åpne seminarer og workshops der mediebransjen og publikum inviteres til å delta aktivt.

#### Prosjektets hjemmeside:

<http://vismedia.org/>

## Situerte simuleringer (SitsimLab)

### *Situated simulations (SitsimLab)*

- **Tidsperiode:** 2013-2015
- **Finansiert av:** Forskningsrådet, Universitetet i Oslo, Norgesuniversitetet og Kulturrådet.
- **Prosjektledelse:** Gunnar Liestøl, professor, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo ([gunnar.liestol@media.uio.no](mailto:gunnar.liestol@media.uio.no))
- **Medvirkende forskere:** Terje Rasmussen, professor, Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo ([terje.rasmussen@media.uio.no](mailto:terje.rasmussen@media.uio.no)), Ole Smørðal, førsteamanuensis, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo ([ole.smordal@uv.uio.no](mailto:ole.smordal@uv.uio.no)), Ola Erstad, Instituttleder, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo
- **Samarbeidspartnere:** Tomas Stenarson ved CodeGrind AB og Šarūnas Ledas ved Tag of Joy, Elpida Hadjidaki (Phalasarna Association), Larry Friedlander (Stanford University) og Andrew Morrison (AHO).

”Situerte simuleringer” er en samlebetegnelse for forskningsaktivitet innenfor lokasjonsbaserte medier og eksperimentering med nye uttrykksformer.

Denne type teknologi benytter sammensmeltningen av GPS, aksellerometer og elektronisk kompass til å bruke telefonen som et vindu inn mot andre versjoner av virkeligheten, for eksempel arkeologiske funnsteder, klimaendringer og byplanlegging. Hensikten med prosjektet er å utvikle en metode for innovasjon i digitale medier.

EU-prosjektet Cross Motion er knyttet til denne forskningen.

## Innovation journalism: Enhanced creativity tools (INJECT)

- **Tidsperiode:** 2017-2018
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd
- **Prosjektledelse:** Neil Maiden, City University of London og Lars Nyre, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (lars.nyre@uib.no)
- **Medvirkende forskere:** Astrid Gynnild, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (astrid.gynnild@uib.no), Ole Johan Mjøs, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen (ole.mjøs@uib.no), Joao Ribeiro, M'Labs og Christian Erichse, M'Labs.
- **Samarbeidspartnere:** M'Labs Bergen og avisene Hordaland (Voss), Sunnhordland (Leirvik) og Hallingdølen (Ål), Verspers (Nederland)

INJECT er ikkje fyrst og fremst eit forskingsprosjekt. Det ligg under kategorien «Innovation Action» i H2020, og målsetjinga for slike prosjekt er å utvikle realistiske forretningsmodellar for prototypar som opprinneleg vart laga i academia. Teknologiane skal flyttast ut i ein relevant marknad, og det er ynskjeleg at prosjektet tener pengar ved utløpet av prosjektperioden. Prosjektperioden er maksimalt 1,5 år. Verktøy for redaksjonelt arbeid INJECT baserer seg på eit "toolkit" av ulike dataverktøy som skal hjelpa journalistar til å bli meir kreative og effektive i det daglege nyheitsarbeidet. Dei er meint som forsterkning ("enhancement"), men verktøya korkje kan eller bør erstatta det journalistiske arbeidet.

Meininga er at når ei sak er skriven med INJECT-toolkit så har nyheitene fleire relevante kjelder, treffande lenker til relevante saker, og betre grafisk-visuelt uttrykk enn før, men arbeidsinnsatsen til journalisten er framleis det sentrale. Fokus på lokalaviser Prototypane skal prøvast ut i tre lokalaviser i Norge, nemleg Hordaland (Voss), Sunnhordland (Leirvik) og Hallingdølen (Ål). Prosjektet har også mediepartnerar frå andre europeiske land. Alle partnerane er små og mellomstore bedrifter, såkalla "SMEs", og det er verdt å merka at dei tre lokalavisene er familieeigde verksemder som er uavhengige av dei store konserna som A-media, Schibsted og Polaris.

Prosjektet beskrevet i Forskningsrådet: <https://www.forskningsradet.no/prosjektbanken/#!/project/260082/no>

## Digitization and diversity – potentials and challenges for diversity in the culture and media sector

- **Tidsperiode:** 2015-2019
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, KULMEDIA
- **Prosjektledelse:** Anne-Britt Gran, Institutt for Institutt for kommunikasjon og Kultur, Handelshøyskolen BI
- **Medvirkende forskere:** Taina Bucher, lektor, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Danmark, Eivind Røssaak, førsteamanuensis, Nasjonalbiblioteket (NB), Aud Sissel Hoel, professor, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU) Nina Lager Vestberg, professor, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU) Terje Gaustad, førstelektor, Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Monica Viken, førsteamanuensis Institutt for rettsvitenskap (BI) Fieseler, Christian Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Furseth, Peder Inge Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Hjeltnes, Guri Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Alm, Kristian Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Tøien, Irina Eidsvold Institutt for rettsvitenskap (BI) Bang, Tor Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Solvoll, Mona K Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Røyseng, Sigrid Institutt for kommunikasjon og kultur (BI) Rundsum, Ogundipe Norges teknisk-naturvitenskapelige uni-

versitet (NTNU) Sverdljuk, Jana Bentze Nasjonalbiblioteket (NB) Olsen, Ragnhild Kristine Handelshøyskolen BI (BI)

- **Samarbeidspartnere:** NTNU, Nasjonalbiblioteket, Universitetet i København, samt bransjeorganisasjonene Norges museumsforbund, Mediebedriftenes Landsforening og Film & Kino

Prosjektet skal utforske forholdet mellom digitalisering og en rekke mangfoldsdimensjoner i kultur- og mediesektoren, som forbruksmønstre, innhold, distribusjon og teknologi.

## Cultural heritage mediascapes: Innovation in knowledge and mediation practices

- **Tidsperiode:** 2015-2019
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, KULMEDIA
- **Prosjektledelse:** Palmyre Pierroux, professor, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo (palmyre.pierroux@iped.uio.no)
- **Medvirkende forskere:** Line Esborg, førsteamanuensis, Institutt for kulturstudier og orientalske språk, Universitetet i Oslo, Per Hetland, førsteamanuensis, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo, Rolf Steier, postdoktor, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo, Emily C. Oswald, PhD-stipendiat, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo, Dimitra Christidou, postdoktor, Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo, Birgitte Sauge, seniorkurator, Nasjonalmuseet, Anne Qvale, spesialrådgiver, Nasjonalmuseet
- **Samarbeidspartnere:** Atelier Oslo Arkitekter, div.A arkitekter, EngageLab, UiO, National Museum of Art, Oslo, Architecture and Design, Natural History Museum, UiO, Norwegian Folklore Archives, UiO, SABIMA (Samarbeidsrådet for biologisk mangfold)

A project investigating digital mediation, youth participation and knowledge practices in museums and archives. The aim of the Cultural Heritage Mediascapes project is to deepen our understanding of how digitization and participatory models are transforming knowledge practices in museums and archives. A shared focus in the project is on young people's contributions to digital cultural heritage, and on the implications of interest-driven learning environments for policy and research in the cultural sector.

The interdisciplinary team is organized in research-practice partnerships, and includes learning scientists, historians, museum curators, architects, and specialists in biodiversity informatics, memory archives, and science and technology policy evaluation. Innovative methodological tools and approaches are developed to advance the field of audience research and visitor studies.

## Researching social media and collaborative software use in emergency situations (RESCUE)

- **Tidsperiode:** 2014-2017
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, SAMRISK
- **Prosjektledelse:** Harald Hornmoen, professor, Institutt for journalistikk og mediefag, Høgskolen i Oslo og Akershus (herald.hornmoen@hioa.no)
- **Medvirkende forskere:** Elsebeth Frey, førsteamanuensis, Institutt for journalistikk og mediefag, Høgskolen i Oslo og Akershus, Rune Ottosen, professor, Institutt for journalistikk og mediefag, Høgskolen i Oslo og Akershus, Steen Steensen, professor, Institutt for journalistikk og mediefag, Høgskolen i Oslo og Akershus
- **Samarbeidspartnere:** Bengler, Aberystwyth University, FH JOANNEUM University of Applied Sciences

Apart from improving our understanding how social media has been used by key crisis/risk communicators (crisis/risk information authorities, rescue organizations and journalists) and what impact it has had in these emergencies, The RESCUE project will identify strengths and weaknesses in usage patterns and the assessment methods that have been applied.

The second overarching objective of the project is more normative and practical: To enable improved social media interaction in emergencies and use of social media tools in emergency communication.

Arrangements for such improved usage will be established through 1) Close dialogues with end users and 2) On the basis of knowledge of social media use in emergencies generated through the empirical research in the case studies. 3) By including an SME partner with special qualifications and an outstanding record of software development and of building social websites and services. In the process of developing social media tools for actors communicating and evaluating information in emergencies the usage and the usability of the tools will be studied both in real-life situations and tested in a laboratory setting.

## Networks of texts and people: Accessing and analysing the blogosphere (NTAP)

- **Tidsperiode:** 2012-2017
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, VERDIKT
- **Prosjektledelse:** Dag Elgesem, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Nick Diakopoulos, førsteamanuensis, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen
- **Medvirkende forskere:** Andrew Salway, Uni Computing, Uni Research, Bergen, Lubos Steskal, postdoktor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen
- **Tilknyttede forskere:** Richard Moe, førsteamanuensis, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Hallvard Moe, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Viktor Kaptelinin, professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen
- **Samarbeidspartnere:** Retriever Norge AS

As the volume of electronically available information continues to grow rapidly, blogs are increasingly being used in the public sphere as sources of information. Thus the blogosphere is becoming an archetypal example of how social networks play a crucial role in mediating the flow of information between individuals and organizations. Interestingly, the blogosphere is both a social network and a network of texts. It is an important research challenge to understand the relationship between the two types of network, and the interplay between the social processes realised in blogs, the flow of information and opinion formation.

Furthermore, when someone is searching for information from social media, it is not sufficient for their search tools to provide relevant information: it is also important for tools to provide a balanced view on a topic and to help users understand more about the source of statements, so they can evaluate them properly. This project will develop methods and tools to detect, analyse and visualize the distribution, flow and development of knowledge and opinions across online social networks.

In broad terms, our approach synthesizes techniques from computational linguistics, network analysis and information visualization, which will enjoy a synergistic relationship with social science theories and models of information diffusion and uptake. The primary objective of this project is to develop methods to automatically generate visualizations that show the social and epistemological contexts of information disseminated in online social networks, specifically blogs. Our approach includes two principal innovations. Firstly, information is to

be characterised by 'key statements', rather than keywords, in order to better capture the content of discussions and different opinions.

Secondly, the techniques to analyse and visualize online discussions will synthesize data about the network of texts and data about social networks. Tools will be developed with regards to two sets of users: 1) general users who want to access information from the blogosphere and engage in discussions; 2) media monitors and social scientists who want to analyse information flow and related social processes.

The project will concentrate on the Norwegian and English-language blogospheres, specifically around the topics of climate change and tablet technology.

## Innovative data visualization and visual-numeric literacy (INDVIL)

- **Tidsperiode:** 2016-2019
- **Finansiert av:** Norges forskningsråd, KULMEDIA
- **Prosjektledelse:** Marin Engebretsen, professor, Institutt for nordisk og medie-fag, Universitetet i Agder
- **Medvirkende forskere:** Sara Brinch, førsteamanuensis, Institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU, Helen Kennedy, professor, Dept. of Sociological Studies at The University of Sheffield, Torgeir Uberg Nærland, postdoktor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, Jill Walker Rettberg, professor, Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier, Universitetet i Bergen, Mikael Snaprud, førsteamanuensis, Universitetet i Agder, Elise Seip Tønnessen, professor, Institutt for nordisk og medie-fag, Universitetet i Agder, Wibke Weber, professor, Institute of Applied Media Studies IAM at ZHAW School of Applied Linguistics, Zürrich
- **Samarbeidspartnere:** NRK, SSB

Today we witness an increased use of *data visualization* in a variety of genres and areas of society. In journalism, education and public information as well as in workplaces and industry, various forms of graphs and charts are used to explain, convince and tell stories through the visual representation of statistics or other quantitative data.

These kinds of representations can at best convey complex facts and patterns in a fast and effective way. At worst, they can appear both confusing and manipulative. In an era when data are becoming increasingly accessible through digital networks, and when digital tools make the visualization process increasingly easy, it is important to study the conditions under which these kinds of visual texts may benefit processes of learning, development and participation.

This multidisciplinary project examines the phenomenon of data visualization with a focus on learning, democracy and processes of digitization. Through both theoretical and empirical studies, the project will respond to questions related to how data visualizations can be described as a distinct text and media type, to their roles in the genres and social practices in which they are involved, and to their potentials concerning current challenges facing our society.

# Sverige

## Följeforskning på Lilla Slottet

### *Follow-up research at the children's library Lilla Slottet*

- **Tidsperiod:** 2014-2016
- **Finansieras av:** Region Skåne samt Malmö Stadsbibliotek
- **Projektledning:** Karin Johansson (karin.c.johansson@malmö.se)
- **Medverkande forskare:** Barbro Johansson, docent i etnologi och forskare vid Centrum för konsumtionsvetenskap, Göteborgs universitet (barbro.johansson@cfk.gu.se), Frances Hultgren, universitetslektor Akademin för bibliotek, information, pedagogik och IT, Högskolan i Borås (frances.hultgren@hb.se)
- **Samarbetspartner:** i samarbete med Malmö Stadsbibliotek

Forskningsprojektet följer inrättandet av barnbiblioteket Lilla Slottet på Malmö Stadsbibliotek och pågår från hösten 2014 till sommaren 2016. Syftet med barnbiblioteket är att i samverkan med målgruppen skapa ett kvalitativt, varierat och innovativt kultur- och medieutbud för alla Malmös 0-8 -åringar samt etablera Stadsbiblioteket som en attraktiv mötesplats för åldersgruppen och deras vuxna.

Under läsåret 2014-2015 kommer konceptet att utvecklas i samarbete mellan barn, bibliotek och lokalsamhälle. Brukarinvolvering och delaktighet är en viktig del av projektet och är det som följeforskningen framför allt kommer att fokusera på. Följeforskningsprojektet är ett samarbete mellan forskare och bibliotekets projektgrupp samt barnavdelningens personal med syfte att både nå fördjupad kunskap och utvärdera delaktighetsarbetet.

Genom att följa, utvärdera och beforska inrättandet av det nya barnbiblioteket på Malmö stadsbibliotek är syftet att förankra verksamheten i aktuell forskning om barndom och delaktighet samt skapa en grund för en kontinuerlig utveckling av arbetet med brukarinvolvering på Malmö Stadsbibliotek och för biblioteks- och kultursverige i stort. Följeforskningens vidare syfte är att stärka forskningsanknytningen i bibliotekets verksamhet samt skapa en växelverkan mellan teori och praktik.

#### **Projekt på webben:**

<https://projektlillaslottet.wordpress.com/author/bubblan2015/>

## Digital participation for the next generation

- **Tidsperiod:** 2010-2017
- **Finansierad av:** RISE Research Institutes of Sweden AB
- **Projektledning:** Sara Reinholtz (sara.reinholtz@tii.se) och Magnus Eriksson (magnus.eriksson@tii.se)
- **Medverkande forskare:** Research Group RISE Interactive Piteå. Senior Researcher, Sofia Larsson, PhD Candidate in media and communication studies

An overarching question of this project is how to create new arenas for public discussion online which also foster more civil and polite discussions about news and current debates. The project will involve youth in focus group discussion and workshops (participatory design) on future solutions for next generation of online discussions and engagement, a result which will become input for media industry and society in general.

The project will contribute with input to those interested in developing interaction design and participatory news media for the online public sphere.



The focus groups discussions and design workshops are valuable methods both for learning more about everyday media use and for participatory design. Thus the project will generate knowledge about media use as well as design ideas.

**Projekt på webben:**

<https://www.tii.se/projects/digital-participation-for-the-next-generation>

## **Den kommunikativa organisationen** *The communicative organisation*

- **Tidsperiod:** 2014-2017
- **Projektledning:** Mats Heide, Professor, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (mats.heide@isk.lu.se)
- **Medverkande forskare:** Jesper Falkheimer, professor, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (jesper.falkheimer@isk.lu.se), Charlotte Simonsson, prefekt, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (charlotte.simonsson@isk.lu.se), Sara von Platen, Lärare, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (sara.von\_platen@isk.lu.se), Howard Nothhaft, lärare, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (howard.nothhaft@isk.lu.se), Rickard Andersson, doktorand, Institutionen för strategisk kommunikation, Lunds Universitet (rickard.andersson@isk.lu.se)
- **Samarbetspartner:** i samarbete med Helsingborgs stad och Sveriges Kommunikatörer

Organisationer lägger allt mer pengar på kommunikation. Enligt branschföreningarna PRECIS och Sveriges Kommunikatörer var den totala kommunikationsinvesteringen i Sverige 2011 38 miljarder kronor. Det satsas alltså stora resurser på intern och extern kommunikation, t.ex. genom corporate branding, kriskommunikation, förändringskommunikation, opinionsbildning och CSR. Målet med detta forskningsprojekt är att råda bot på denna brist på kunskap och bidra med nya kunskaper om kommunikationens betydelse för organisationer.

Våren 2014 inleds det största forskningsprojektet någonsin med fokus på Kommunikativa organisationer: Kommunikationens betydelse för framgångsrika organisationer. Syftet med forskningsprojektet är att fastställa kommunikationens betydelse för verksamheters framgång och hur väl de når sina mål.

Studien fokuserar på två huvudteman: Förtroende och ambassadörskap och ledning, ledarskap och medarbetarskap. Bland elva företag och organisationer som medverkar i projektet syns etablerade varumärken som IKEA och Eon, men också offentliga verksamheter som Polismyndigheten och Malmö stad.

**Projekt på webben:**

<http://portal.research.lu.se/portal/sv/projects/kommunikativa-organisationer-kommunikationens-betydelse-foer-framgaangsrika-organisationer%2897160344-7c61-47c9-a6d1-c75967310e6e%29.html>

## **Medier & demokrati** *Media & democracy*

- **Tidsperiod:** 2014-
- **Projektledning:** Martin Holmberg, Lindholmen Science Park, Gothenburg (martin.holmberg@lindholmen.se).

Tillsammans med medieaktörer, akademi och offentlighet arbetar Lindholmen Science Park för att etablera ett nationellt innovations- och utvecklingsprogram inom gränssnittet medier och demokrati. Utgångspunkten är hur det förändrande medielandskapet påverkar medierna, medborgarna och till syvende og sist demokratin.

De allra första initiativen togs 2014 och 2016 genomfördes en genomgripande förstudie där alla grenar för samverkan involverades.

Förstudien har tagits emot väl och projektet fortskrider med målet om långsiktig etablering under andra halvåret 2017.

Programmets uppdrag är att i öppen samverkan generera nya och värdefulla kunskaper om dagens och framtidens mediebetenden och journalistik, och om medborgarnas intresse och möjlighet att delta i den viktiga demokratiska dialogen.

**Projekt på webben:**

<http://mediaarena.lindholmen.se/>

## **Framtidens nyhetsjournalistik i den digitala eran** *The future of news journalism in the digitalized world*

- **Tidsperiod:** 2016-
- **Projektledning:** Rickard Wahlund, professor, Marknadsföring och strategi, Handelshögskolan i Stockholm
- **Medverkande forskare:** Emelie Fröberg, Jonas Colliander, Karina T. Liljedal, Mattias Svahn och PhD student Adam Åbonde

Projektets mål är att 1) förse medieföretagen med nya kunskaper för utvecklandet av nya affärsmodeller för nyhetsjournalistik samt 2) lägga grunden för fortsatt forskning. Projektet avser att följa upp det tidigare Vinnova-projektet 2014-06125 med fokus på utforskning av 'big data', konsumentundersökningar avseende konsumtion av nyhetsjournalistik samt analyser av SOM-institutet.

Förväntade effekter och resultat: Att utifrån nya forskningsresultat bidra till medieföretagens utveckling av nya affärsmodeller för framtidens nyhetsjournalistik. Resultaten kommer att förmedlas genom rapporter av olika slag samt på workshops med företrädare för medieföretagen.

Planerat upplägg och genomförande: Tre personer kommer under 1,5 månader att jobba med analyser av 'big media' från medieföretag och relatera resultaten till utvecklingen av nya affärsmodeller. Andra medverkande från Handelshögskolan och Stockholm School of Economics Institute for Research kommer att jobba med konsumentundersökningar, där en större sådan kommer att genomföras av Nepa. Analyser kommer också att göras av SOM-institutet utifrån de data de redan samlat in. Projektet kommer att genomföras under perioden maj – oktober 2016, inklusive spridning av resultat via rapporter och workshops.

**Projekt på webben:**

<http://www.vinnova.se/sv/Resultat/Projekt/Effekta/2013-01117/Framtidens-nyhetsjournalistik-i-den-digitala-eran/>

## Teknik, tjänster och berättande för framtidens mediekonsumtion

### *Technology, services and storytelling in the future media consumption*

- **Tidsperiod:** 2015-2017
- **Finansieras av:** Sveriges innovationsmyndighet Vinnova
- **Projektledning:** Malin Picha Edwardsson, fil. Dr i Medieteknik och interaktionsdesign, Kungliga Tekniska Högskolan (picha@kth.se), Haibo Li, Professor Medieteknik, Kungliga Tekniska Högskolan (haiboli@kth.se)
- **Samarbetspartner:** Bonnier News, Schibsted, Sveriges Radio, KTH Innovation

I det här projektet är syftet att utforska vilka tjänster och användningsområden inom den nya tekniken som har störst förändringspotential i ett större perspektiv. Hur kan till exempel virtual reality användas i framtiden för att föra ut mediebudskap? Att titta närmare på skärningspunkten mellan teknik, tjänster och innehåll blir ett forsknings- och samarbetsinitiativ mellan akademi, industri och beslutsfattare.

Att genomföra en forskningsstudie med fokus på skärningspunkten mellan teknik, tjänster och berättande i framtidens mediekonsumtion. Att skapa ett 'Discovery center' där olika typer av events kan genomföras, till exempel industrileda föredrag riktade till studenter, tävlingar i medier och innovation, eller utställningar kring berättande med hjälp av ny teknik, där virtual reality bara är ett exempel. Att kraftsamla arbetet med innovationsstöd i samarbete med innovationskontor, inkubatorer/acceleratorer och andra industriparter.

Forskning i form av insamling och sammanställning av kunskap med hjälp av workshops och intervjuer kring teknik, tjänster och berättande i framtidens medielandskap. Intervjuer med medieföretag och andra medieaktörer. Diskussioner med medieföretag/partners om möjliga innovativa lösningar. Vad kan utvecklas tekniskt för att förnya berättandet inom journalistiken? Konkret innovationsarbete på medieföretagen i samarbete med KTH. Industrileda föredrag riktade till studenter, samt med tävlingar i medieteknik/innovation.

#### Projekt på webben:

<https://www.kth.se/en/csc/forskning/mid/research/medialab>

## Dper News – A studio approach to news personalization<sup>3</sup>

- **Tidsram:** 2017-
- **Finansieras av:** KK-stiftelsen
- **Projektledning:** Daved Barry, Visiting Professor, Business Administration, MMTC – Media Management and Transformation Centre, Jönköping International Business School (daved.barry@ju.se), Mart Ots, Assistant Professor, Business Administration, and Director, MMTC – Media Management and Transformation Centre, Jönköping International Business School (mart.ots@ju.se), Anette Johansson, Senior Lecturer, School of Engineering, Jönköping University (anette.johansson@ju.se), Ulf Johansson, Professor, Computer Science and Informatics, School of Engineering, Jönköping University (ulf.johansson@ju.se)

---

3. The three projects above – Dper News, DBIS and DATAMINE – are designed to complement one another. Both DBIS and Dper News advance the concept of studio-led innovation that is digitally focused and enhanced, and both use news media as a testing ground. DATAMINE focuses on new approaches to mining big data, again within the test site of news media. The hope is to use the discoveries from all three to create digital innovation methods that can be applied to other industries and domains, and with this advance the “T” (transformation) side of MMTC.

The project involves the media company Hallpressen and the IT company Infomaker, and concentrates on the digital personalization of news. Within the focus area “digital business innovation.

**Projekt på webben:**

<https://center.hj.se/mmtc/news/news/2016-12-19-mmtc-was-awarded-a-new-grant-by-kk-for-the-project-dper-news---a-studio-approach-to-news-personalization.html>

## Digital Business Innovation Studio (DBIS)

- **Tidsperiod:** 2017-
- **Finansierad av:** Sveriges innovationsmyndighet Vinnova
- **Medverkande forskare:** Henry-Lopez Vega, Project Director and Assistant Professor MMTC – Media Management and Transformation Centre, Jönköping International Business School (henry.lopez@ju.se), Daved Barry, Visiting Professor, Business Administration, MMTC – Media Management and Transformation Centre, Jönköping International Business School (daved.barry@ju.se), Mart Ots, Assistant Professor, Business Administration, and Director, MMTC – Media Management and Transformation Centre, Jönköping International Business School (mart.ots@ju.se)

DBIS focuses on creating new digital business solutions, and on using digital tools to interconnect stakeholders across distances and knowledge domains. One of the project goals is to find ways to join “in-the-room” innovation methods (e.g., corporate innovation centers) and “out-of-the-room” methods (e.g., open innovation) and still keep the advantages of both.

**Project online:**

<https://center.hj.se/mmtc/news/news/2016-12-21-vinnova-grant-for-digital-business-innovation-studio-project.html>

## DATAMINE

- **Tidsperiod:** 2017-2019
- **Projektledning:** Ulf Johansson, Project Leader, Professor, School of Engineering, Jönköping University (ulf.johansson@ju.se)
- **Samarbetspartner:** The project is a collaboration between Region Jönköping County, Jönköping University and the industry sector

The project will develop improved methods of data mining and analysis for companies to better their personalization for their offerings, and will develop new algorithms for robot journalism as part of the transformation of the media industry.

**Project online:**

<http://edit.center.hj.se/mmtc/news/news/2016-12-12-mmtc-receives-funding-for-project-datamine-as-part-of-jonkoping-regional-research-programme.html>