

# Regionala effekter

Kulturarvsinstitutioner, samhällsutveckling och tillväxt  
i Nordens Gröna Bälte

*Carolina Jonsson Malm, NCK*



# Innehållsförteckning

Om projektet.....	3
Kulturarvsinstitutioners påverkan på sin omgivning.....	5
Ekonomiska effekter.....	7
Sociokulturella effekter.....	9
Miljömässiga effekter.....	12
Områden för utveckling och samverkan.....	14
Hälsa och välbefinnande.....	14
Lärande och personlig utveckling.....	15
Innovation och entreprenörskap.....	16
Samhällsinformation och demokratiutveckling.....	18
Platsutveckling och identitetsskapande.....	19
Mål och strategier.....	21
Vad är en indikator?.....	21
Indikatorer för att mäta kulturarvsinstitutioners effekter.....	24
Indikatortabell.....	28
Pilotstudier.....	30
Jamtli: Områden för utveckling och samverkan.....	30
Norsk Døvemuseum: Lärande och personlig utveckling.....	35
Stenstan i Sundsvall: Platsutveckling och identitetsskapande.....	39
Vidare forskning.....	44
Rekommendationer.....	46
För kulturarvsinstitutioner.....	46
För lokala och regionala myndigheter.....	47
Referenser.....	48

## Om projektet

I april 2013 beslutade Länsstyrelsen Jämtlands län att bevilja The Nordic Centre of Heritage Learning and Creativity AB (NCK) och Museene i Sør-Trøndelag (MiST) medel för projektet ”Regionala effekter” inom ramen för det territoriella programmet Interreg Sverige-Norge, vilket finansieras av Europeiska regionala utvecklingsfonden.<sup>1</sup> Stödet togs ur budgeten för det prioriterade området ”attraktiv livsmiljö”, vars syfte är att stärka regionens attraktivitet och konkurrenskraft med särskilt fokus på fritids- och kulturaktiviteter för alla.<sup>2</sup>

I programområdet Interreg Sverige-Norge ingår Nordens Gröna Bälte, vilket omfattar Jämtlands län i Sverige, Nord- och Sør-Trøndelag fylkeskommuner i Norge och i viss utsträckning även Västernorrlands län på den svenska sidan. Meningen med Interreg Sverige-Norge är att främja samverkan över gränserna och att bevara och förstärka regionens särdrag, särskilt i relation till natur och kultur. Regionens mångskiftande kulturmiljöer utgör en del av det gemensamma kulturarvet och genom att lyfta fram detta kulturarv blir regionen mer attraktiv, vilket i sin tur skapar arbetstillfällen och tillväxt.

Det huvudsakliga målet med projektet ”Regionala effekter” är att uppmärksamma den socioekonomiska påverkan som kulturarvsinstitutioner (främst museer och arkiv) har på sin omgivning och att undersöka hur de på ett bättre sätt kan förvalta och använda sina resurser för att bidra till den regionala utvecklingen. Genom att lyfta fram kulturarvsinstitutionernas positiva effekter synliggörs alla de olika sätt som kulturarvsinstitutionerna bidrar till samhällsbygget.

Projekts resultat har två tilltänkta målgrupper. För det första personal inom museer och arkiv som arbetar med utvecklingsfrågor eller ledning, vilka har möjlighet att påverka institutionens strategier och resursfördelning, men också den externa kommunikationen och kontakten med politiska beslutsfattare. För det andra lokala och reg-

---

<sup>1</sup> <http://nckultur.org/projekt/regionala-effekter>.

<sup>2</sup>

<http://interreg.tillvaxtverket.se//program/gransregionalaprogram/sverigenorge.4.1139e41f134c7946d848000697.html> (2014-04-14).

ionala myndigheter, vilka beslutar om hur medel ska fördelas och vilka områden som ska prioriteras, både de som ansvarar för den kulturella och kreativa sektorn och de som ansvarar för andra sektorer där kulturarvet har eller skulle kunna ha effekter. Genom att uppmuntra alla att se kulturarvets potential kan kulturarvsinstitutionerna få professionellt stöd i utvecklandet av sin verksamhet, regionen får fler starka aktörer i samhällsutvecklingen och invånarna får en mer attraktiv livsmiljö.

Projektidén baseras på EU:s tillväxtstrategi Europa 2020, vilken uppmuntrar alla samhällets aktörer att bidra till hållbar, inkluderande och smart tillväxt, vilket naturligtvis innefattar även kulturarvsinstitutionerna. Målet med Europa 2020 är att uppnå hög sysselsättning, god produktivitet och stor social sammanhållning.<sup>3</sup> De resurser som kulturarvsinstitutionerna besitter (kunskaper, färdigheter, idéer, nätverk, kulturarv, materiella tillgångar, m.m.) borde användas för att nå dessa mål. Projektet undersöker hur detta skulle kunna göras med hänseende till jämställdhet, kulturell mångfald och miljö.

Detta projekt är en förstudie som ska 1) identifiera områden där kulturarvsinstitutionerna kan påverka samhället på ett positivt sätt 2) utforska nya möjligheter till regional samverkan och tillväxt på dessa områden 3) utveckla indikatorer för att kunna mäta kulturarvsinstitutionernas effekter på dessa områden 4) skapa rekommendationer som hjälper kulturarvsinstitutioner att tillvarata sin potential och styra sina resurser för att uppnå större effekter 5) utmyнна i ett nytt projekt som omsätter någon eller några av dessa rekommendationer i praktiken.

Studien är baserad på observationer vid ett antal kulturarvsinstitutioner i Jämtland och Sør-Trøndelag, där goda exempel på hur kulturarvet kan användas på ett tillväxtfrämjande sätt lyfts fram. Dessa kommer att presenteras i form av pilotstudier.

---

<sup>3</sup> [http://ec.europa.eu/europe2020/index\\_sv.htm](http://ec.europa.eu/europe2020/index_sv.htm) (2014-04-14).

## Kulturarvsinstitutioners påverkan på sin omgivning

Kulturen har under de senaste åren alltmer lyfts fram som en viktig resurs som kan stärka regioner och förbättra förutsättningarna för tillväxt. Självklart har kulturen också ett egenvärde som står fri från politiska mål och ekonomiska vinster, men i ett samhällsklimat som präglas av minskad sysselsättning, ökat utanförskap och ekonomiska kriser finns det stora poänger med att även betona kulturens samhällsnytta.

Flera studier har visat att kultur har positiva effekter inte bara för individen utan också för samhället i stort, genom att bidra till exempelvis bättre hälsa, kompetensutveckling, fler arbetstillfällen, social integration och möjligheter för företag inom de kulturella och kreativa näringarna (se exempelvis Myerscough 1988; Matarasso 1997; Throsby 2001; Holden 2004; NMV 2011). Att kulturen har en påverkan är alltså självklart. De problem som uppstår är då: Vilka effekter rör det sig om? Hur kan man mäta dessa effekter? Hur kan man kommunicera resultatet till beslutsfattare och finansierare för att de bättre ska kunna ta tillvara på kulturarvets potential?

Flera forskare har gjort försök att mäta kulturens påverkan på sin omgivning, men det finns ingen generell eller enhetlig metod. Joshua Guetzkow (2002) menar att det finns flera aspekter att ta hänsyn till när man ska mäta kulturens effekter. Exempelvis behövs olika metoder för att mäta effekter på individer och på samhället i stort. Det kan också vara vanskligt att överföra resultat på individnivå till samhällsnivå. Vidare kan man diskutera vad som menas med "samhället", om det är närområdet, staden, regionen eller hela landet som avses.

Utifrån tidigare studier har Guetzkow delat in kulturens effekter i olika kategorier. På individnivå handlar det om materiella, kognitiva och interpersonella effekter, såsom bättre hälsa, rekreation, kunskaper, färdigheter, jobbmöjligheter, sociala relationer och känslan av samhörighet. På samhällsnivå handlar det om kulturella, sociala och ekonomiska effekter, såsom folkhälsa, välfärd, socialt engagemang, kulturell mångfald, integration, arbetsmarknad, turism och en attraktiv livsmiljö. Guetzkow pekar också på skillnaden mellan djupgående och vittgående effekter och hur dessa ska värderas. Ett väletablerat konstmuseum med kända konstnärer kanske når ut till fler

besökare, lockar fler turister och har en större ekonomisk omsättning än ett litet lokalt konstprojekt, men detta konstprojekt kanske engagerar lokalinvånare på ett djupare plan och i större utsträckning bidrar till den sociala sammanhållningen. Vilken ska då anses ha störst påverkan?

The Learning Museum (LEM) gav år 2013 ut en handbok med en sammanställning av den forskning och de metoder som kan användas för att mäta just kulturarvsinstitutioners effekter.<sup>4</sup> Liksom Guetzkow kategoriserar LEM de olika effekterna och diskuterar ekonomiska och sociala (individuella, samhällsmässiga och kulturella) effekter, men lägger till ytterligare en kategori, nämligen miljömässiga effekter. En viktig poäng som LEM gör är att det inte bara går att se till en av dessa effekter, utan alla är lika viktiga och det krävs en helhetssyn på hur effekterna fungerar och samverkar. Det är alltså nödvändigt att beakta alla värden som kulturarvsinstitutionerna genererar.

“This approach underlines how, in a contemporary society, the social significance of museums is the result of their capacity to generate, at the same time, different values providing opportunities in various domains. It helps also to point out that not everything of value can be expressed in financial terms, although in times of austerity cultural institutions are increasingly asked to demonstrate the benefits they produce in monetary terms.” (LEM 2013)

Trots detta finns det ingen bra och allmänt vedertagen metod som mäter en kulturarvsinstitutioners samlade värde. Däremot finns det ett antal mätmetoder som i olika stor utsträckning tar hänsyn till flera sorters effekter, även om tyngdpunkten ofta ligger på någon av dem. Metoderna skiljer sig också åt beroende på om det i första hand rör sig om kvantitativa eller kvalitativa analyser eller både och. I rapporten presenterar LEM några av de vanligaste sätten att mäta kulturarvsinstitutioners effekter. Jag kommer bara att kort gå in på dem här. För vidare fördjupning hänvisas till LEM:s rapport och övrig litteratur i ämnet.

---

<sup>4</sup> Med kulturarvsinstitutioner avses i första hand museer, arkiv och i viss utsträckning även bibliotek. En del av forskningen som LEM refererar till handlar om kulturinstitutioner generellt, det vill säga även teatrar, konserthus och dylikt, medan annan forskning är specifikt inriktad på kulturarvsinstitutioner. För enkelhetens skull kommer endast begreppet kulturarvsinstitution användas här, eftersom det är mest relevant i sammanhanget.

## **Ekonomiska effekter**

Enligt LEM var den forskning som växte fram på 1980-talet om kulturarvsinstitutioners värde nästan helt inriktad på ekonomiska faktorer: biljettförsäljning, besöksstatistik, skapade arbetstillfällen, skatteintäkter, intäkter från turism och andra ”hårda” siffror. Detta är fortfarande intressant att ta med i beräkningarna, men det är inte allt. De ekonomiska effekterna handlar också om den indirekta påverkan som en kulturarvsinstitution kan ha på sin omgivning i form av att bostäderna och tomterna i närområdet blir mer attraktiva, infrastrukturen förbättras, kulturella och kreativa näringar etablerar sig och andra företag lockas att göra investeringar. Detta kan naturligtvis också ha en negativ sida: bostäderna blir dyrare, områden gentrifieras, levnadskostnaderna ökar, samhällets utgifter för underhåll ökar och det finns risk för överproduktion och resursslöseri (vilket också är en miljömässig effekt). Inte särskilt förvånande är det dock ont om studier som mäter sådana negativa effekter.

Den största svårigheten när det gäller att mäta indirekta ekonomiska effekter är att veta hur mycket som genereras av kulturarvsinstitutionen och hur mycket som beror på annat. Det är också svårt att veta *vad* som ska värderas i pengar och *hur* det ska värderas. Ska exempelvis museernas samlingar vägas in? Personalens kompetens? Volontärarbete? Verksamheter för utsatta grupper (sjuka, äldre, invandrare, etc.) som annars hade blivit en kostnad för samhället? Vissa kulturella artefakter och kulturmiljöer är dessutom helt ovärderliga. Går det till exempel att räkna ut hur mycket Louvren i Paris eller The Metropolitan Museum of Art i New York betyder för dessa städers varumärke? Förmodligen miljarder och åter miljarder.

Det finns två sätt att mäta ekonomiska effekter: genom att titta på de faktiska utgifter/intäkter som uppstår genom kulturarvsinstitutionernas verksamhet (spending approach) eller genom att försöka omsätta de värden som kulturarvsinstitutionerna genererar i pengar (evaluation approach). Inom den första kategorin är Economic Impact Analysis (EIA) den vanligaste metoden. EIA lämpar sig för undersökningar där man har en instrumentell inställning till kulturarvsinstitutionens ekonomiska effekter och intresserar sig för de pengar som institutionerna och deras besökare spenderar och som sedan kommer det omgivande samhället till del. Man brukar tala om de multipla effekter som då uppstår i form av ökad handel i de handelskedjor med

underleverantörer och samarbetspartners som skapas. Framför allt lämpar sig metoden för institutioner som drar ett stort antal turister. Besökarna lägger pengar på inträden, produkter som säljs av kulturarvsinstitutionen, boende, mat, shopping, transporter och mycket mer. Kulturarvsinstitutionerna själva köper många varor och tjänster från lokala företag och även deras anställda spenderar en del av sina löner på den lokala marknaden. För att samla in data kring detta krävs att institutionerna räknar ut hur mycket de spenderar på olika poster och om pengarna omsätts innanför eller utanför den lokala marknaden. För att beräkna besökarnas utgifter använder man sig av enkäter eller räknar ut ett medelvärde baserat på tidigare forskning och statistik. Fördelen med den här typen av analyser är att de presenterar ”hårda siffror” som är lätta att kommunicera till omvärlden. Nackdelen är att metoden inte tar hänsyn till det ekonomiska mervärde som kulturarvsinstitutionerna också skapar.

Den metod som kallas för Contingent Valuation (CV) tar hänsyn till detta mervärde och faller därmed i den andra kategorin. Denna metod syftar till att i ekonomiska termer uppskatta i vilken utsträckning konsumenterna gynnas av en vara eller en tjänst. Denna metod gör det möjligt att räkna ut ett värde för saker eller aktiviteter som inte har ett konventionellt marknadspris och lämpar sig därför synnerligen väl för exempelvis kulturarv och kulturmiljöer. Metoden är inte helt enkel att använda sig av, då den kräver en ganska komplex analys och en stor mängd primärdata. Exempelvis kan man, med hjälp av enkäter, ta reda på hur mycket en besökare eller en icke-besökare skulle vara villig att betala för sin kulturupplevelse (även om den i själva verket har ett annat pris eller till och med är gratis), men även hur högt besökare och icke-besökare värderar att ha en kulturarvsinstitution i sin närhet och hur mycket de anser att en kulturarvsinstitution får kosta samhället.

En annan metod som faller inom denna kategori är Social Return On Investment (SROI). Metoden är inte lika vanlig som CV men har många fördelar eftersom den i första hand är inriktad på att omvandla kulturarvsinstitutionernas sociokulturella effekter till pengar. Det handlar om att räkna ut hur mycket de pengar som investeras i en kulturrelaterad verksamhet ger tillbaka. Till exempel kan man räkna ut vad en arbetsmarknadspolitisk åtgärd inom kultursektorn kostar och hur mycket den ger tillbaka i form av anställningar, social sammanhållning eller ökat välbefinnande och sedan omvandla denna avkastning i monetära termer. Fördelen med den här sortens



analyser är att "mjuka värden" kan omvandlas till "hårda siffror", vilka kan vara enklare att kommunicera till omvärlden i allmänhet och finansierarna i synnerhet. Nackdelen är att de som genomför den här typen av studier måste ha en stor expertis och mycket resurser. Det finns naturligtvis även svårigheter i att försöka prissätta sociala relationer eller någons välbefinnande, vilket gör det viktigt att använda sig av tillförlitliga jämförelsetal och benchmarking.<sup>5</sup>

### **Sociokulturella effekter**

I mitten på 1990-talet började forskare intressera sig för kulturens och kulturarvsinstitutionernas påverkan på individ och samhälle ur ett sociokulturellt perspektiv. Sociokulturella effekter handlar om kulturens förmåga att utveckla det sociala och kulturella kapitalet hos individen och i samhället. Att förmedla kulturupplevelser och förvalta kulturarvet och därigenom öka den kulturella medvetenheten hos besökarna brukar betraktas som kulturarvsinstitutionernas huvuduppgifter, men detta är inte allt. Framför allt museer har riktat in sig på att vara arenor för kunskap, kompetensutveckling och livslångt lärande även på flera områden än kultur. Kulturarvsinstitutionens betydelse för utbildning och personlig utveckling är därför någonting som har diskuterats intensivt de senaste åren. Även kulturens betydelse för hälsan har uppmärksammas. Många kulturarvsinstitutioner arbetar med hälsofrämjande insatser, inte sällan riktade till äldre. Vidare strävar de flesta kulturarvsinstitutioner efter att främja kreativitet, medskapande, nytänkande och i vissa fall entreprenörskap. Kulturarvsinstitutionen är också en viktig mötesplats för kontakter och gemenskap över generationer och kulturella gränser, såväl som en politisk plattform för samtal och debatt. En effekt på samhällsnivå av detta skulle kunna vara ökad kulturell mångfald, tolerans, social sammanhållning, delaktighet och demokrati. En sammanhållen, friskare, effektivare och mer kompetent befolkning leder i sin tur till ekonomiska effekter i form av produktivitet och tillväxt. Det kan därmed finnas en poäng i att studera sociokulturella och ekonomiska effekter tillsammans.

Att mäta sociokulturella effekter är minst lika svårt som att mäta ekonomiska, särskilt eftersom det inte så lätt låter sig göras i kvantitativa termer. En svårighet här är

---

<sup>5</sup> För vidare läsning kring kulturekonomiska teorier och metoder se: Tillväxtanalys (2010), *Kulturnärings betydelse i ekonomin på regional och nationell nivå*, rapport 2010:10.

att veta vilka aktiviteter som är mest effektiva för att utveckla socialt och kulturellt kapital och hur detta ska mätas. Precis som med ekonomiska effekter är det också svårt att veta vilka förändringar som beror på kulturarvsinstitutionens insatser och vilka som skulle ha uppstått ändå. Eller om pengar som investerats i kultur för att förbättra t.ex. utbildning och hälsa är lika effektiva som pengar investerade i skola och sjukvård. Det är också svårt att mäta långsiktiga effekter. Vi kan fråga om upplevelserna av ett museibesök direkt efteråt, men vad betyder de för individen i ett längre tidsperspektiv? Finns det onödiga kulturupplevelser och kulturella objekt? Eller kultur som har negativa sociokulturella effekter? Detta har inte heller, av uppenbara skäl, beforskats i någon större utsträckning inom detta område.

Utmaningen med att mäta sociokulturella effekter ligger i att fånga hur människors liv påverkas både praktiskt och rent emotionellt av kultur. Det är alltså effekterna av kulturarvsinstitutionernas aktiviteter som står i centrum, inte aktiviteterna i sig (hur många projekt som skapas, hur många som deltar, etc.). Det rör sig om ett brett spektrum av effekter. Kulturarvsinstitutionerna stimulerar personlig utveckling, bidrar till kunskap och kompetenshöjning och ökar intresset för konst och historia och detta påverkar i sin tur människors värderingar, hälsa, sociala relationer och livskvalitet, vilket kan leda till social förändring. Utgångspunkten i kulturarvsinstitutionernas planering av aktiviteter måste alltså tas i *vilka effekter man önskar uppnå*. Först efter att man har satt upp dessa mål för verksamheten kan man alltså börja diskutera hur man ska arbeta för att nå dit och utveckla strategier. Därefter måste man kontinuerligt utvärdera aktiviteterna under det att de pågår genom att tillfråga besökarna hur de upplever dem. Detta kan ske genom exempelvis enkäter, intervjuer, fokusgrupper, observationer, etc. Denna data analyseras sedan för att fortsätta utveckla och förbättra aktiviteterna.

De vanligaste metoderna för att mäta sociokulturella effekter inom kulturarvssektorn är Generic Social Outcomes (GSO) och Generic Learning Outcomes (GLO). Den förstnämnda handlar om att mäta förändring på samhällsnivå och den andra på individnivå och då särskilt i relation till lärande. Metoderna har tagits fram som ett svar på brittiska myndigheters krav på museer, arkiv och bibliotek och andra kulturarvsinstitutioner att anpassa sig till regeringens politik, i synnerhet beträffande de politiska mål som rör social integration och utbildning. De förväntades kunna leverera

siffror som visade hur deras verksamhet sammanföll med den politiska agendan. Den icke-statliga organisationen Museums, Libraries and Archives Council (MLA) åtog sig att utveckla strategier för hur institutionerna skulle kunna utnyttja sin kapacitet och kompetens för social förändring. Tillsammans med andra aktörer inom sektorn startade de The Learning Impact Research Project (LIRP), vilket senare resulterade i den digitala lärplattformen Inspiring Learning for All, som innehåller information och material kring GSO och GLO.<sup>6</sup>

Metoderna har sedan spridits till flera länder och vidareutvecklats utifrån kontext och behov. GLO har dock fått ett betydligt större genomslag än GSO. I Sverige har framför allt NCK, tillsammans med Jamtli, varit drivande när det gäller utvecklandet av kulturarvspedagogik och introducerandet av GLO vid svenska kulturarvsinstitutioner (vilket här brukar översättas till "allmänna lärandeffekter", även om förkortningen GLO fortfarande används). De allmänna lärandeffekterna delas in i fem områden: "Kunskap och förståelse", "Förmågor och färdigheter", "Attityder och värderingar", "Glädje, inspiration och kreativitet" samt "Aktivitet, beteende och progression". De två första effekterna och i viss mån även den tredje är de klassiska kunskapsformerna som brukar betonas i pedagogiska sammanhang. De två sistnämnda har lagts till för att visa att det handlar om ett lärande som bygger på fantasi, lek, upptäckter, skapande, personlig utveckling och dylikt. GLO är fokuserad på själva inlärningsprocessen och dess konkreta resultat och mindre på förväntade eller önskvärda resultat. Det finns inte heller något tvång att lära eller någon som ska bedöma vad man lärt sig, utan lärandet sker helt och hållet på besökarnas villkor. Bedömningen, eller snarare utvärderingen av lärandesituationen, handlar istället om den subjektiva upplevelsen av lärande, vilket definieras av den lärande själv. Detta gör att GLO skiljer sig från andra pedagogiska metoder. GLO har kritiserats för att endast mäta lärande indirekt, genom faktorer relaterade till lärande, men som inte nödvändigtvis motsvarar lärande. Exempelvis behöver ju inte en upplevelse som är trevlig, inspirerande eller intressant nödvändigtvis också vara lärorik. Metoden har också kritiserats för att vara alldeles för subjektiv. Fördelarna med GLO är dock att metoden säger något om hur vi lär oss och vad som kan förhindra lärande, och kan därför användas både som planerings- och utvärderingsverktyg.

---

<sup>6</sup> <http://www.inspiringlearningforall.gov.uk/index.html>.

Medan GLO undersöker lärandets effekter på individen undersöker GSO effekterna i lokalsamhället. GSO skulle kunna översättas till "allmänna sociala effekter" och delas in i tre kategorier: "Ett starkare och tryggare samhälle", "Stärkt medborgarskap" samt "Hälsa och välmående". "Ett starkare och tryggare samhälle" handlar om integration, mångfald, sociala relationer (särskilt familjeband) och brottsförebyggande verksamhet. "Stärkt medborgarskap" handlar om delaktighet, samhällsengagemang, politiskt medvetenhet och social rättvisa. "Hälsa och välmående" handlar om fysiskt och psykiskt välbefinnande, vård och rehabilitering, samt att stödja barn och äldre. Meningen är att ställa frågor till besökarna om hur de upplever att kulturarvsinstitutionernas aktiviteter främjar dessa mål. En nackdel med denna form av utvärdering är naturligtvis att det krävs en stor mängd data från många individer för att kunna säga något om samhället i stort. LEM förespråkar därför att GSO och GLO används som kompletterande mätmetoder för att visa på samspelet mellan kulturarvsinstitutionerna, individ och samhälle.

### ***Miljömässiga effekter***

Kulturens effekter på miljön började inte diskuteras förrän helt nyligen efter att diskursen kring hållbar utveckling etablerats i det allmänna medvetandet och i den politiska debatten. Detta återspeglas på flera sätt i kulturarvssektorn genom exempelvis miljömedvetna utställningar, föreställningar och program. Här handlar det om att öka kunskapen och förändra attityder och beteenden, och effekterna av detta skulle eventuellt kunna mätas med hjälp av de metoder som nämns ovan i genomgången av sociokulturella effekter. Här lyfter dock inte LEM fram något exempel som visar att så har gjorts.

Ett annat perspektiv som LEM tar upp handlar om kulturarvsinstitutionernas eget miljöarbete, det vill säga det som i första hand handlar om organisationen och inte om dess besökare. Till exempel har det de senaste åren etablerats flera ekomuseer och det har blivit allt vanligare att kulturarvsinstitutioner vill miljömärkas. Det handlar om att minska den negativa påverkan på miljön och ofta sätter kulturarvsinstitutionen upp klimatsmarta mål att leva upp till. I sin rapport presenterar LEM en studie som fokuserat på effekterna av kulturarvsinstitutioners eget miljöarbete, men betonar att dessa studier är ovanliga. Metoden som då har använts är Carbon Footprint

(på svenska ofta översatt till "ekologiska fotavtryck" eller bara "klimatavtryck"), vilket är ett sätt att mäta hur en viss aktivitet påverkar miljön genom att räkna på koldioxidutsläpp och andra former av utsläpp. Genom att undersöka hur stort utsläppet är kan institutionen utarbeta mål och strategier för minskat utsläpp. Det kan handla om återvinning, avfallshantering, minskad energiförbrukning, miljövänligare transportmedel, närproducerade varor, ekologiska produkter, hållbarhetskrav vid upphandlingar, m.m. Många kulturarvsinstitutioner upplever det som ganska svårt att mäta miljömässiga effekter och ställa upp klimatsmarta mål. Ofta saknas kompetens och resurser för att göra detta, även om det finns väletablerade mätmetoder man kan använda sig av från andra områden i samhället. Här finns en möjlighet att öka kunskapen och utveckla nya metoder, särskilt riktade mot kulturarvssektorn.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> För vidare läsning kring hållbarhet se t.ex.: <http://sustainablemuseums.blogspot.it> och <http://www.calmuseums.org/index.cfm?fuseaction=Page.ViewPage&PageID=941>.

## Områden för utveckling och samverkan

Ett mål för det här projektet är att identifiera områden där kulturarvsinstitutioner kan ha en ekonomisk, sociokulturell eller miljömässig påverkan, men också att undersöka vilka aktörer som institutionerna kan samverka med på de olika områdena för att uppnå önskade effekter. Tidigare forskning har pekat ut viktiga områden och försökt kategorisera och tematisera dem. Dessa kategoriseringar och tematiseringar ser olika ut beroende på vilka kriterier man har valt att utgå från och vilken typ av effekter man fokuserar på. Utifrån dessa tidigare studier och egna observationer föreslår vi följande fem områden där vi anser att kulturarvsinstitutioner kan och bör påverka: "Hälsa och välbefinnande", "Lärande och personlig utveckling", "Innovation och entreprenörskap", "Samhällsinformation och demokratiutveckling" samt "Platsutveckling och identitetsskapande". I detta avsnitt diskuteras dessa områden, vilka effekter som kan uppstå på dessa områden och olika tänkbara samverkanspartners.

### ***Hälsa och välbefinnande***

Att kulturen får oss att ha roligt och må bra är ingen nyhet. Kultur kan vara underhållande, upplyftande och avkopplande. Den inspirerar och engagerar. Den tillåter oss att vara nyfikna, lekfulla och kreativa. Vi går på teater, besöker utställningar, lyssnar på musik, tittar på film och läser böcker. Vi målar tavlor, slöjdar, sjunger i kör, skriver dikter och går ut och dansar. Vi konsumerar varor och tjänster producerade av kulturella och kreativa näringar. Allt detta bidrar till ökat välbefinnande och livskvalitet. Kulturarvsinstitutionerna är i allra högsta grad viktiga aktörer i skapandet av ett rikt kulturliv, tillsammans med andra kulturorganisationer, kulturutövare och företag med kultur och kulturarv som bas.

Forskning har på senare år även kunnat visa att kulturdeltagande leder till bättre fysisk och psykisk hälsa. De som är kulturintresserade och kulturengagerade lever ett längre och friskare liv (Grossi et al. 2011). På senare år har allt fler kulturarvsinstitutioner börjat samverka med hälso- och sjukvården för att skapa hälsofrämjande aktiviteter. Det kan röra sig om kulturaktiviteter för äldre, minnesstimulering för dementa, psykiatrisk vård, rehabilitering för långtidssjukskrivna eller anpassade aktiviteter för

personer med funktionsnedsättning. På samhällsnivå blir effekterna av att kulturarvsinstitutionernas hälsofrämjande aktiviteter en friskare befolkning, vilket i sin tur minskar kostnaderna för vård, omsorg, rehabilitering och sjukskrivningar.

Exempel på samverkanspartners:

- Andra kultur- och kulturarvsinstitutioner
- Konstnärer och professionella kulturutövare
- Kulturella och kreativa näringar
- Ideella föreningar
- Landsting och sjukhus
- Socialtjänsten
- Försäkringskassan
- Arbetsförmedlingen

### ***Lärande och personlig utveckling***

Kulturarvsinstitutioner är viktiga platser för utbildning och livslångt lärande (Gibbs et al. 2007). Vid historiska, naturhistoriska, vetenskapliga och konstinriktade museer får besökarna lära om kulturella artefakter, samhället, naturen och människors villkor genom tiderna. I arkiven kan besökarna ta del av äldre material, läsa gamla dokument, titta på fotografier och kartor, släktforska och lära sig mer om historia. De kan även utveckla sin digitala kompetens och öva upp sin källkritiska förmåga. I biblioteken kan besökarna fördjupa sig i skön- och facklitteratur, nyheter och aktuella samhällsfrågor, förbättra sina språkfärdigheter och inspireras till att dela med sig av sina egna berättelser. Kulturarvsinstitutionerna är dessutom både kunskapsuppbyggare och kunskapsförmedlare genom den forskning och de kulturarvspedagogiska metoder som utvecklas där och den kulturhistoriska expertis de kan bidra med.

Det lärande som sker vid kulturarvsinstitutionerna är oftast ett informellt lärande. Informellt lärande är det lärande som sker utanför de traditionella ramar som skolan och utbildningsväsendet utgör. I sådana informella sammanhang är lärandet frivilligt och spontant och drivs av glädje, upptäckarlust och fantasi, gärna i samspel med andra. Men ibland kan lärandet också vara formellt eller icke-formellt, beroende på

vilka det är som deltar i lärandesituationen (exempelvis en skolklass eller dylikt). Givetvis ser lärandet också olika ut beroende på om det handlar om ett kort besök vid en kulturarvsinstitution, ett aktivt deltagande i ett program, praktik, arbetsträning, lärlingsutbildning eller volontärarbete, men effekterna kan bli desamma, det vill säga ökad kunskap, förbättrade färdigheter och förändrade attityder. Att ta del av den verksamhet som bedrivs vid kulturarvsinstitutionerna kan vara ett bra sätt för att höja sin kompetens, vilket kan leda till ökade chanser att få ett jobb och en högre inkomst. Det kan också leda till en ökad medvetenhet, ett större självförtroende och en bättre handlingskompetens. På samhällsnivå innebär kulturarvsinstitutionernas främjande av livslångt lärande en välutbildad och välinformerad befolkning, som kan utöva ett aktivt medborgarskap och bidra till sysselsättning och tillväxt.

Exempel på samverkanspartners:

- Förskola, skola och gymnasium
- Folkhögskolor, högskolor och universitet
- Forskningsinstitut och forskningscentrum
- Utbildningsföretag
- Studieförbund
- Fackförbund
- Ideella organisationer
- Volontärer
- Arbetsförmedlingen
- Bransch- och arbetsgivarorganisationer

### ***Innovation och entreprenörskap***

Många kanske inte kopplar ihop kulturarvsinstitutioner med innovation och entreprenörskap. Studier har dock visat att kulturarvsinstitutioner kan ha en direkt påverkan när det gäller att generera kulturella och kreativa näringar genom att erbjuda det kulturarv de bevarar som bas (KEA 2009; Sacco 2011). Det kan handla om allt från reklam, design, mat- och konsthantverk till varumärkesbyggande, destinationsutveckling och upplevelsebaserat lärande. Men det är inte bara de kulturella och kreativa näringarna som kan dra nytta av det kulturarvsinstitutionerna har att erbjuda.



Områden där kulturarvsinstitutionernas resurser skulle kunna användas i ännu större utsträckning på ett kreativt sätt är stadsplanering, återuppbyggnad och hållbar utveckling. Även företag inom andra branscher kan använda sig av kulturarvet i till exempel framtagandet av produkter, marknadsföring och kompetensutveckling för personalen. Kulturarvsinstitutioner kan också vara intressanta samverkanspartners när det gäller digitalisering och ny teknologi, då det finns ett ökat behov av att bevara och tillgängliggöra både materiellt och immateriellt kulturarv på ett sätt som motsvarar dagens och framtidens samhälle.

Kulturbaserad kreativitet har potentialen att bryta konventioner och förändra invanda tankesätt för att utveckla nya idéer och visioner. Kreativa entreprenörer behövs för att stärka konkurrenskraften och öka sysselsättningen i en region. En dynamisk och kreativ miljö lockar till sig fler företag och investeringar till regionen. Främjandet av de kulturella och kreativa näringarna är dessutom nödvändigt i det framväxande kunskapssamhället och en viktig arbetsmarknad för den stora andel studenter med en estetisk eller humanistisk utbildning. Kulturarvet bör därför inkluderas och aktivt användas i strategier för regional utveckling. Detta skapar kreativa och entreprenörskapande individer och ett samhälle präglad av tillväxt och välstånd.

Exempel på samverkanspartners:

- Kulturella och kreativa näringar
- Turistnäringen
- Lokala handelsföretag
- Lokala och regionala myndigheter
- Tillväxtverket
- Arbetsförmedlingen
- Inkubatorer för innovations- och företagsutveckling
- Kommunala stödfunktioner för nyföretagande och näringslivskontor
- Handelskammare
- Bransch- och arbetsgivarorganisationer

## ***Samhällsinformation och demokratiutveckling***

Kulturarvsinstitutioner tillhandahåller viktig information om samhället, både det dåtida och det samtida. En del av dem är dessutom förvaltande myndigheter med ett särskilt ansvar att bevara och tillgängliggöra kulturarvet. Ett av kulturarvsinstitutionernas viktigaste uppdrag är att stärka den demokratiska samhällsutvecklingen. Det innebär att ge perspektiv på samhället, lyfta aktuella samhällsfrågor och främja jämställdhet, mångfald och social rättvisa (UNESCO 2013). Kulturarvsinstitutioner ska vara sociala mötesplatser och arenor för samtal och debatt. Genom information, kommunikation och deltagande skapas interaktion och utbyten över gränser, exempelvis mellan människor från olika generationer, klasser och etniska tillhörigheter. I olika aktiviteter kan man diskutera fördomar, diskriminering, utanförskap, krig och konflikter för att öka förståelsen och den empatiska förmågan. Lämpliga metoder för detta kan vara utställningar, föreställningar, föredrag, seminarier och workshops öppna för allmänheten. Många kulturarvsinstitutioner har även outreachprogram och andra former av uppsökande verksamhet, som riktar sig till särskilda grupper i samhället. Det kan röra sig om allt från till småbarnsföräldrar och pensionärer till invandrare och arbetslösa. Detta är viktigt för att nå en så bred del av befolkningen som möjligt. Utöver den ordinarie verksamheten arrangerar de flesta kulturarvsinstitutioner tillfälliga arrangemang, som kan locka besökare som i vanliga fall inte besöker institutionen. Sociala medier (men givetvis också traditionell media) är också ett bra sätt att nå ut till en ny publik för att synliggöra olika frågor, sprida information och skapa debatt.

Det är viktigt att kulturarvsinstitutionerna tar ställning och ser sig själva som politiska aktörer. De ska vara en självklar resurs i skapandet av ett demokratiskt och rättvist samhälle. Genom deltagandet utvecklar deras besökare sin medborgerliga kompetens, blir mer toleranta och får en ökad känsla av tillhörighet. Detta leder i sin tur till ökad trygghet, gemenskap och social sammanhållning i regionen.

Exempel på samverkanspartners:

- Sociala organisationer och människorättsrörelser
- Politiska aktörer
- Sociala medier och traditionell media

- Utbildningsorganisationer
- Lokala och regionala myndigheter

### ***Platsutveckling och identitetsskapande***

Platsutveckling handlar om att lyfta fram platsens historia och att engagera lokala aktörer. Man vill försöka hitta det unika med platsen och skapa en kulturell stolthet och gemenskap kring detta. Fler och fler inser vikten av att utgå från platsens identitet i samhällsplaneringen, och här kan kulturarvsinstitutionerna fungera som en värdefull resurs genom att bidra med sina kunskaper, kulturmiljöer och kulturella objekt. Syftet med platsutveckling är att skapa en attraktiv livsmiljö, vilket både är till gagn för de som bor där och kan locka dit turister, inflyttare och nya företag. Fokus bör dock vara på de som bor och vistas i miljön, och det är därför viktigt att den lokala profil som skapas är förankrad bland invånarna och är förknippad med positiva värden även bland dem. Lokal produktion och konsumtion, miljötänkande och hållbar utveckling är också en viktig aspekt av detta.

Forskning har visat att många uppskattar att ha en kulturarvsinstitution i sin närhet (Guetzkow 2002). En kulturarvsinstitution medför att området känns lite mer levande, kulturellt och intressant. Kulturarvsinstitutionerna är också trevliga inslag i landskapet eller i stadsbilden då de ofta karaktäriseras av en vacker eller spännande arkitektur och ligger i anslutning till parker och områden som lämpar sig för promenader, lek och rekreation. Att människor är i rörelse kring institutionerna och att de ofta har en god bevakning av säkerhetspersonal bidrar till en känsla av trygghet i området. Kulturarvsinstitutionerna påverkar också infrastrukturen och näringslivet runt omkring. Exempelvis genom satsningar på kollektivtrafik eller att butiker, restauranger och hotell väljer att etablera sig i närheten. Detta medför att området blir mer tillgängligt, trivsamt och dynamiskt. Att involvera kulturarvsinstitutionerna i platsutvecklingen och skapandet av en attraktiv livsmiljö är en bra strategi för att få en välmående befolkning, regional tillväxt och ett hållbart samhälle.

Exempel på samverkanspartners:

- Lokala handelsföretag och handelsorganisationer
- Fastighetsbolag

- Transportbolag
- Energibolag
- Turistnäringen
- Kulturella och kreativa näringar
- Lokala föreningar
- Stads- och samhällsplanerare och arkitekter
- Lokala och regionala myndigheter, såsom stadsbyggnadskontor, näringslivs-  
kontor och kulturförvaltningar

## Mål och strategier

När man ska analysera kulturarvsinstitutioners effekter på sin omgivning ser arbetsgången ut som följer: definiera mål, identifiera lämpliga indikatorer, utveckla en metod, samla in data, analysera materialet, utvärdera och använd sedan resultatet från utvärderingen i den fortsatta planeringen (LEM 2013). Det är viktigt att de mål man arbetar med utgår från de ekonomiska, sociokulturella och miljömässiga effekter man vill skapa i sin omgivning. Lämpligen kan målen knytas både till de regionala och nationella kulturpolitiska målen och till EU:s strategi Europa 2020 för en hållbar, inkluderande och smart tillväxt. Det är viktigt att sätta upp smarta mål, det vill säga mål som är specifika, mätbara, accepterade, realistiska och tidsatta. Detta för att det ska gå att utvärdera målen för att sedan använda denna kunskap för framtiden. En del i det här projektet var att ta fram mätbara indikatorer på de områden där kulturarvsinstitutioner kan ha en påverkan. Dessa indikatorer skulle spegla målen i Europa 2020 och visa på möjligheterna att planera och utvärdera verksamheten utifrån dessa.

### ***Vad är en indikator?***

Att arbeta utifrån indikatorer har blivit allt vanligare både inom den privata och den offentliga sektorn. Flera regionala och nationella myndigheter har utvecklat indikatorer för att kunna följa utvecklingen inom sitt område. Det kan röra sig om exempelvis utbildning, hälsa, integration eller miljö. Inom kultursektorn har Myndigheten för kulturanalys fått uppdraget att ta fram indikatorer för utvärdering av den nationella kulturpolitiken (MYKA 2012). Syftet är att synliggöra politikens effekter och att säkerställa att de offentliga resurserna används effektivt. Myndighetens arbete med att ta fram indikatorer pågår i skrivande stund. Dessa indikatorer kommer dock att vara inriktade på det svenska kulturlivet i stort och går inte att överföra på enskilda institutioner.

Vad är då en indikator? Till att börja med finns det ingen enhetlig teori eller begreppsapparat kring användandet av indikatorer, men generellt sett är en indikator är en mätbar företeelse som visar (dvs. indikerar) tillståndet i ett större system (Innes & Booher 2000). Genom att följa indikatorns utveckling får man alltså en uppfattning

om i vilken riktning det större systemet rör sig. Indikatorer kan också antyda orsaks-samband och peka på utvecklingsområden. De ger dock ingen heltäckande bild av en verksamhet, utan ska helst kompletteras med fördjupade analyser. Svårigheten med att använda ett indicatorsystem är att identifiera ett begränsat antal indikatorer som ger en så rättvisande bild av att det man vill belysa som möjligt. Det är därför viktigt att indikatorerna är relevanta och väl definierade och har en hög reliabilitet och validitet. De måste också vara upprepningsbara och jämförbara, så att man kan analysera dem över tid. Dock måste man komma ihåg att valet av indikatorer och tolkningen av dem alltid ger utrymme till ett visst mått av subjektivitet.

Lika viktigt är det att hitta ett sätt att kommunicera resultatet av utvärderingarna till omvärlden. Det indicatorsystem som används måste därför vara enkelt att förstå och präglas av tydlighet och transparens. Detta ska ses som någonting positivt. Genom att tydligt kunna visa på exempelvis effekterna av kulturarvsinstitutionernas verksamhet får beslutsfattare och finansiärer, men även allmänheten, en större förståelse för hur institutionernas resurser används och varför det är viktigt att stödja dem. En stor fördel vore naturligtvis om det fanns ett enhetligt sätt att kommunicera detta som alla kulturarvsinstitutioner begagnade sig av. Detta skulle väsentligt kunna underlätta både utvärderingsarbetet och mottagandet av det.

En indikator kan baseras på både kvalitativa och kvantitativa data. Kvalitativ data kan exempelvis beskriva hur människor upplever något, vad de tycker och hur de beter sig, medan kvantitativ data räknar hur många och i vilken utsträckning. Ibland finns det en frustration bland de som arbetar vid kulturarvsinstitutioner över att kvantitativ data tillmäts allt för stor betydelse. Istället för att enbart räkna på besöksantal eller antal genomförda aktiviteter borde man i större utsträckning intressera sig för vad besökarna fick ut av aktiviteterna och vad detta får för vidare effekter. Man måste därför arbeta med både kvalitativa och kvantitativa indikatorer, men också bli bättre på att kommunicera de kvalitativa resultaten och uppvärdera deras betydelse.

För att kunna mäta en företeelses utveckling över tid behövs olika indikatorer under olika faser. Man kan se det som en effektkedja, där indikatorerna mäter effekterna vid varje led i kedjan. Indikatorer kan vara insats-, process-, resultat- eller effektfoku-

serade. Insatsindikatorerna mäter förutsättningarna för de aktiviteter som ska genomföras, exempelvis materiella och personella resurser. Processindikatorerna mäter hanteringen av dessa resurser och hur aktiviteterna genomförs. Resultatindikatorerna mäter aktivitetens direkta och omedelbara effekter för dem som deltagit i aktiviteten. Slutligen så mäter effektindikatorerna vilka långsiktiga effekter som aktiviteten har på individ-, organisations- och samhällsnivå (Horsch 1997). Figuren nedan illustrerar denna effektkedja:

<b>Utvärderingsindikatorer</b>	
Insatsindikatorer	Förutsättningar för aktiviteterna, t.ex. ramar och resurser.
Processindikatorer	Genomförande, t.ex. antal program, programmets utformning, kostnader, osv.
Resultatindikatorer	Direkta effekter, t.ex. deltagarantal, spridning, resurseffektivitet, osv.
Effektindikatorer	Förändringar på individ- eller organisationsnivå, t.ex. gällande kunskaper, attityder, beteenden, strategier, osv.  Förändringar på samhällsnivå, t.ex. kulturlivets tillstånd, ekonomisk tillväxt, mångfald, folkhälsa, osv.

I regel är kulturarvsinstitutioner bra på att (medvetet eller omedvetet) mäta och redovisa insats-, process- och resultatindikatorer, men kanske inte lika duktiga när det gäller effektindikatorerna. Detta är inte särskilt konstigt. De förstnämnda är oftast ganska enkla att mäta och brukar kunna mätas av dem som är ansvariga för aktiviteten eller andra verksamma inom organisationen. Att mäta effekter på individ-, organisations- och samhällsnivå kan vara svårare. Särskilt på samhällsnivå där effekterna ofta uppstår i samverkan med flera andra samhälleliga faktorer och bildar långa och

komplexa effektkedjor. Dessutom kan effekterna uppstå långt efter att aktiviteten är avslutad, vilket också gör det svårare att se orsakssambandet. Mätningar av effekter på samhällsnivå kan därför behöva göras av en expertanalytiker. Det kräver också en sammanhållen bild av kulturarvsinstitutionens hela verksamhet och dess relation till det omgivande samhället.

### ***Indikatorer för att mäta kulturarvsinstitutioners effekter***

En indikator består av dels en beskrivning av hur tillståndet för en viss aspekt av verksamhetens mål utvecklas och dels ett eller flera bedömningskriterier som anger olika grad av måluppfyllelse. Indikatorn måste därför vara mätbar och knuten till de politiska målen för verksamheten (MYKA 2012). I detta avsnitt ger vi några exempel på tänkbara indikatorer, sammanlagt femtio stycken, som kulturarvsinstitutioner skulle kunna använda i sina utvärderingar. Dessa ska dock betraktas som förslag som kan fungera som utgångspunkt i det fortsatta arbetet med att utveckla indikatorer. Vi har valt att fokusera på effektindikatorer, då dessa är mest relevanta för det här projektet. Dessa är i sin tur indelade i tre kategorier: ekonomiska, sociokulturella och miljömässiga. Effekterna kan uppstå på individ-, organisations- eller samhällsnivå.

#### **Ekonomiska effekter**

Individnivå:

- Upplever besökarna att de får ett mervärde när de deltar i kulturarvsinstitutionens aktiviteter? (Genom att de t.ex. tar del av en kulturupplevelse till ett lägre pris än vad de egentligen hade kunnat tänka sig att betala.)
- Har deltagandet i kulturarvsinstitutionens aktiviteter lett till minskade utgifter för besökarna? (Genom att de t.ex. känner sig friskare och hälsosammare och därmed inte behöver sjukskriva sig eller uppsöka vård.)
- Har besökarnas deltagande i kulturarvsinstitutionens aktiviteter stärkt deras värde på arbetsmarknaden? (Genom att de t.ex. förvärvat kunskaper och färdigheter som har lett till en anställning eller till en högre lön.)
- Har besökarnas deltagande i kulturarvsinstitutionens aktiviteter lett till att de utvecklat eller kunnat förbättra en vara eller en tjänst på sin arbetsplats eller i sitt företag?



#### Organisationsnivå:

- Hur påverkas den lokala marknaden av kulturarvsinstitutionens, dess anställdas och dess besökares köp av varor och tjänster, dvs. vilka direkta och indirekta intäkter genereras?
- Har kulturarvsinstitutionens aktiviteter genererat fler arbetstillfällen?
- Har kulturarvsinstitutionens samverkan med andra kulturella och kreativa näringar skapat nya satsningar inom innovation och entreprenörskap?
- Har kulturarvsinstitutionens aktiviteter minskat utgifterna för det offentliga? (Genom t.ex. färre sjukskrivningar, minskad kriminalitet, bättre skolresultat, lägre arbetslöshet, osv.)
- I vilken utsträckning bidrar kulturarvsinstitutionen till platsens attraktivitet och lokala profil och därmed dess konkurrenskraft? (Genom t.ex. varumärkesanalys, osv.)

#### Samhällsnivå:

- Har arbetskraften blivit mer välutbildad, specialiserad och produktiv?
- Har andelen sysselsatta som arbetar i kulturella och kreativa yrken ökat?
- Har fler kulturella och kreativa näringar etablerat sig i regionen?
- Har regionens attraktivitet ökat för andra investerare och nya företag?
- Har turismen ökat?
- Har regionen blivit en mer attraktiv livsmiljö? (Genom t.ex. en ökad inflyttning, högre bostadspriser, bättre infrastruktur, osv.)

### **Sociokulturella effekter**

#### Individnivå:

- Har besökarna fått en större kunskap om historia och kulturarv och känner sig stärkta i sin kulturella identitet?
- Har besökarna förändrat sina kulturvanor?
- Har besökarna utvecklat sina estetiska förmågor?
- Har besökarna blivit nyfikna, inspirerade och mer kreativa i sin vardag, på arbetsplatsen eller i sitt företag?

- Har besökarna tagit till sig ny kunskap om samhället, naturen och människors villkor?
- Har besökarna fått en ökad förståelse för demokratiska värderingar och vikten av jämställdhet, mångkultur och social rättvisa?
- Känner besökarna ett större samhällsengagemang?
- Känner sig besökarna mer inkluderade i samhället?
- Har besökarnas hälsa förbättrats och välbefinnandet ökat?

#### Organisationsnivå:

- I vilken utsträckning har kulturarvsinstitutionen bidragit till kunskapsuppbyggande, informationsspridning och opinionsbildning kring kultur och aktuella samhällsfrågor?
- I vilken utsträckning har kulturarvsinstitutionen arbetat med hälsofrämjande insatser och personlig utveckling?
- Har samverkan och nya arbetsmetoder utvecklats mellan kulturarvsinstitutionen och aktörer inom t.ex. utbildning, vård och den ideella sektorn?
- Har kulturarvsinstitutionens strategier för jämställdhet, mångfald och social rättvisa attraherat fler besökare och nya grupper?
- Uppfattas kulturarvsinstitutionen som en social mötesplats och som en politisk aktör?

#### Samhällsnivå

- Har den generella kunskapsnivån ökat och invånarnas utbildningsnivå höjts? (Genom t.ex. skolelevers högre betyg, andelen som slutför gymnasiet med godkända betyg eller påbörjar högre studier, osv.)
- Har kulturintresset, kulturdeltagandet och kulturskapandet i regionen ökat? (Genom t.ex. fler som läser kurser eller studerar utbildningar relaterade till kultur, fler kulturarrangemang, större kultursatsningar, ett ökat antal besökare vid kulturarvsinstitutioner, ett större antal kulturutövare och kulturarbetare, osv.)
- Har samhällsengagemanget ökat? (Genom t.ex. ett ökat politiskt deltagande, ökat ideellt arbete, osv.)

- Har mångfalden och jämställdheten ökat? (Genom t.ex. fler kulturutövare med utländsk bakgrund, fler äldre och människor med funktionshinder som deltar i kulturaktiviteter, jämlikare löner, osv.)
- Har folkhälsan förbättrats? (Genom t.ex. färre sjukskrivningar och läkarbesök osv.)
- Har regionen blivit tryggare och trevligare? (genom t.ex. minskad kriminalitet, fler samhällsengagerade medborgare, ökad social sammanhållning, ett mer levande kulturliv, osv.)

## **Miljömässiga effekter**

### Individnivå:

- Har besökarna fått en ökad kunskap om klimat- och hållbarhetsfrågor?
- Har besökarna förändrat sina attityder och blivit mer miljömedvetna?
- Har besökarna ändrat sina vanor när det gäller t.ex. konsumtion, återvinning, energiförbrukning och hållbar teknik i sin vardag och på arbetsplatsen?
- Känner besökarna ett större miljöengagemang och deltar i informationsspridning och opinionsbildning kring hållbarhetsfrågor?

### Organisationsnivå:

- I vilken utsträckning har kulturarvsinstitutionen bidragit till informations-spridning och opinionsbildning kring hållbarhetsfrågor?
- Har kulturarvsinstitutionen utvecklat strategier för hållbar utveckling och i vilken utsträckning har dessa följts?
- Har kulturarvsinstitutionen samverkat med t.ex. samhällsplanerare, forskare och innovatörer kring nya hållbara lösningar?
- Har kulturarvsinstitutionen blivit bättre på att använda sina resurser effektivt och energisnålt?
- Har kulturarvsinstitutionens klimatavtryck minskat?
- Uppfattas kulturarvsinstitutionen som miljömedveten av sina besökare och av sin omgivning?

Samhällsnivå:

- Har invånarna blivit mer miljömedvetna?
- Har synligheten och engagemanget kring miljöfrågor blivit större?
- Har satsningarna på innovativ hållbar utveckling ökat?
- Har utsläppen och energiförbrukningen minskat?
- Har regionen blivit mer attraktiv ur ett hållbarhetsperspektiv?

## Indikatortabell

För att få en bättre överblick över indikatorerna kan det underlätta om man sätter in dem i en indikatortabell där de är kopplade till det område man vill undersöka. Tabellen nedan illustrerar hur en sådan indikatortabell skulle kunna utformas.

<b>Område: Innovation och entreprenörskap</b>			
<i>Typ av effekter</i>	<i>Individuella</i>	<i>Organisatoriska</i>	<i>Samhälleliga</i>
<i>Ekonomiska</i>	Har besökarnas deltagande i kulturarvsinstitutionens aktiviteter lett till att de utvecklat eller kunnat förbättra en vara eller en tjänst på sin arbetsplats eller i sitt företag?	Har kulturarvsinstitutionen samverkan med kulturella och kreativa näringar skapat nya satsningar inom innovation och entreprenörskap?	Har andelen sysselsatta som arbetar i kulturella och kreativa yrken ökat?  Har fler kulturella och kreativa näringar etablerat sig i regionen?  Har regionens attraktivitet ökat för andra investerare och nya företag?
<i>Sociokulturella</i>	Har besökarna blivit nyfikna, inspirerade och mer kreativa i sin vardag, på arbetsplatsen eller i sitt företag?	Har samverkan och nya arbetsmetoder utvecklats mellan kulturarvsinstitutionen och aktörer inom t.ex. utbildning, vård och den ideella sektorn?	Har kulturintresset, kulturdeltagandet och kulturskapandet i regionen ökat?
<i>Miljömässiga</i>	Har besökarna ändrat sina vanor när det gäller t.ex. konsumtion, återvinning, energiförbrukning och hållbar teknik i sin vardag, på arbetsplatsen eller i sitt företag?	Har kulturarvsinstitutionen utvecklat strategier för hållbar utveckling och i vilken utsträckning har dessa följts?  Har kulturarvsinstitutionen samverkat med t.ex. samhällsplanerare, forskare och innovatörer kring nya hållbara lösningar?	Har satsningarna på innovativ hållbar utveckling ökat?

Liknande tabeller kan göras för de övriga områden som diskuterats i denna rapport, dvs. "Hälsa och välbefinnande", "Lärande och personlig utveckling", "Samhällsinformation och demokratisk utveckling" samt "Platsutveckling och identitetsskapande". Det finns inget som hindrar att samma indikator används inom flera områden. En indikator som till exempel "Har besökarna blivit nyfikna, inspirerade och mer kreativa i sin vardag, på arbetsplatsen eller i sitt företag?" skulle ju även kunna användas för att undersöka "Lärande och personlig utveckling" eller till och med "Hälsa och välbefinnande". Indikatorerna kan alltså användas för att undersöka en viss typ av effekter, men också på vilka områden dessa effekter uppstår. Nästa steg blir då att utveckla och testa metoder för att nå dessa effekter. Detta har vi försökt göra i de pilotstudier som har genomförts inom ramen för projektet och som presenteras i nästa kapitel.

## Pilotstudier

Inom ramen för projektet har ett antal pilotstudier genomförts. Syftet med dessa studier var att samla in data för att kunna undersöka på vilka områden kulturarvsinstitutioner kan ha en påverkan, vilken typ av effekter det kan röra sig om och hur dessa effekter ska kunna mätas. Materialet har samlats in genom enkäter, intervjuer och deltagarobservationer i samband med olika aktiviteter på museer och arkiv i Jämtland, Härjedalen, Sør-Trøndelag och Västernorrland. Av det insamlade materialet har några aktiviteter valts ut för att studeras lite närmare för att visa på goda exempel på hur kulturarv används för att skapa positiva effekter på sin omgivning. Dessa pilotstudier presenteras här.

### ***Jamtli: Områden för utveckling och samverkan***

Den första pilotstudien handlade om vilka områden som kulturarvsinstitutioner kan ha effekter på och med vilka de kan samverka för att skapa så stora effekter som möjligt. Här valdes Jamtli (Jämtlands länsmuseum) ut som det goda exemplet. En kartläggning gjordes över vilka Jamtli samarbetar med på olika sätt och i vilka sammanhang. Flera representanter från Jamtli har fått berätta om sin verksamhet och även deltagarobservationer har gjorts. Här nedan redovisas ett axplock av detta för att illustrera på vilka sätt en kulturarvsinstitution kan bidra till samhällsutvecklingen. Denna inledande undersökning har sedan legat till grund för avsnittet ”Områden för utveckling och samverkan” i denna rapport.

### *Hälsa och välbefinnande*

Jamtli strävar efter att ge sina besökare berikande upplevelser och att de ska känna glädje när deltar i dess aktiviteter. En viktigt samarbetspartner på detta område är Jamtlis gynnare som är museets vänförening. Man kan se föreningen som en form av volontärorganisation, eftersom de bidrar med sin tid och sitt engagemang för att göra besöket på Jamtli så trevligt som möjligt för alla. Det kan handla om att hjälpa till med underhållet av lokaler och utemiljön, samla in pengar för inköp av nya föremål eller delta i och ordna arrangemang. Gynnarna driver dessutom ett eget café på museiområdet och har hand om bakstugan där de tillverkar och säljer tunnbröd. Som medlem i vänföreningen får man ut lite extra av vad museet har att erbjuda, man får

en möjlighet att ägna sig åt sitt intresse, utveckla sina färdigheter, umgås och lära känna nya människor. Gynnarnas verksamhet ger både medlemmarna och övriga besökare ett mervärde och bidrar till deras trivsel och välbefinnande. Detta kan i sin tur ha positiva effekter på hälsan.

Jamtli arbetar också hälsofrämjande på mer direkta sätt. I samarbete med Vård och omsorgsförvaltningen i Östersund kommun ordnar Jamtli aktiviteter för personer med begynnande demens i form av minnesstimulering och minnesträning i museets kulturmiljöer. Metoden har utvecklats tillsammans med Murberget i Härnösand och Ringve musikmuseum i Trondheim (MiST). Jamtli samarbetar även med Jämtlands läns landsting och den psykiatriska avdelningen på Östersunds sjukhus i rehabiliteringen av psykiskt sköra personer. I samarbete med Arbetsförmedlingen, Försäkringskassan och Östersunds kommun tar Jamtli emot personer med psykiska funktionshinder som får specialanpassade arbetsuppgifter samt personer med nedsatt arbetsförmåga som arbetstränar som del i sin rehabilitering.

#### *Lärande och personlig utveckling*

Jamtli strävar efter att vara en lärande organisation. De har ett lärandeperspektiv på all sin verksamhet och en pedagogisk ambition att skapa delaktighet och intresse. Jamtli tar varje termin emot ett mycket stort antal skolklasser från majoriteten av skolorna och förskolorna i länet (och driver även en egen öppen förskola!) och museet bedriver även uppsökande verksamhet då de åker ut på skolbesök. Jamtli har utvecklat särskilda skolprogram som tar sin utgångspunkt i läroplanerna och riktar sig till alla årskurser. De äger rum både i de fasta och tillfälliga utställningarna och i utemiljön och kan handla om historia, konst och hantverk, men även om dagens samhälle och aktuella frågor. Exempelvis har museet ett mycket populärt program vid namn "På flykt", som handlar om flyktingpolitik, främlingsfientlighet och mänskliga rättigheter och ett annat som heter "Energikampen", som handlar om miljö och hållbar utveckling. Jamtli ordnar även praktikplatser för gymnasieelever, exempelvis gör eleverna från Restaurang- och livsmedelsprogrammet vid Jämtlands Gymnasium Palmerantz delar av sin praktik på Jamtlis dotterbolag Restaurang Hov.

Men lärande är inte bara för barn och ungdomar, utan Jamtli är en arena för personlig utveckling och livslångt lärande för människor i alla åldrar. Den pedagogiska tan-

ken genomsyrar alla utställningar, program och evenemang som sker i Jamtlis regi. Besökarna ska inte bara ha roligt, de ska också få möjlighet att få nya kunskaper och utveckla sina kompetenser. År 2005 startade Jamtli, Landsarkivet i Östersund och Föreningsarkivet i Jämtlands län det som kom att kallas för Nordiskt centrum för kulturarvspedagogik (NCK) för att ytterligare stärka organisationernas pedagogiska profil. Idag drivs NCK som ett dotterbolag som sysslar med kunskapsuppbyggnad och kunskapsspridning kring kulturarv och lärande. NCK är involverade i flera forskningsprojekt och samarbetar med universitet och högskolor runt om i Norden, bland annat Mittuniversitetet, Norges teknisk-naturvetenskapelige universitet, Linnéuniversitetet och Malmö högskola. När det gäller praktisk yrkeskunskap samarbetar Jamtli med lokala folkhögskolor som bedriver utbildningar i hantverk, byggnadsvård och arkeologi. Jamtli har även ett nära samarbete med Arbetsförmedlingen, Lärcentrum och andra utbildningsorganisationer och tar emot personer som arbetstränar, vuxenpraktikanter, lärlingar och SFI-studenter. Sammantaget bidrar Jamtlis utbildningsverksamhet till en kunskaps- och kompetenshöjning i regionen, vilket i förlängningen stärker regionens konkurrenskraft, men också leder till social integration.

### *Innovation och entreprenörskap*

Jamtli letar ständigt nya sätt att använda kulturarvet som bas för olika kreativa verksamheter. Detta var en anledning till varför man startade NCK. NCK ska inspirera till innovation och kreativitet, nyföretagande och regional utveckling. Genom åren har Jamtli och NCK samarbetat med kulturella och kreativa näringar i regionen för att stärka regionens attraktionskraft. Ett exempel är projektet ”Drivkraft”, som pågick 2011–2012 i samarbete med Läns kulturen i Jämtlands län. Projektet handlade om att kartlägga de kulturella och kreativa näringarna i länet och bygga nätverk av företagare. Ett annat projekt var ”Kulturarv i rörelse” som pågick 2010–2013 och vars syfte var att stimulera befintliga företag att använda kultur och kulturarv för att förstärka sina varumärken samt att hjälpa professionella kulturutövare att bli företagare. Även om dessa projekt numera är avslutade lever flera av de samarbeten som uppstod fortfarande kvar. Exempelvis ska representanter från NCK och en av de företagare som var involverade delta i en stor konferens vid namn ”The Impact of Culture: Creative businesses for sustainable cities” i september 2014 som Tillväxtverket och flera andra myndigheter anordnar.



Jamtli samarbetar med flera kulturella och kreativa näringar i regionen. Främst handlar det om företag inom konst, hantverk och design. Exempelvis finns ett stort utbud av lokalt tillverkade produkter till försäljning i Jamtlis presentbutik. Det största evenemanget under hela året för kkn-företag i regionen är Jamtlis julmarknad, vilken äger rum en helg i december (fredag till söndag) varje år. Under dessa dagar samlas hundratals företag, konstnärer och hantverkare för att sälja allt från närproducerade matvaror till hemslöjd, smycken, renskinn och smide. Marknaden besöks av över 20 000 personer och är utan tvekan en viktig händelse för regionens småföretagare inom de kulturella och kreativa näringarna och ett tillskott till regionens tillväxt och attraktionskraft. På våren anordnar Jamtli sin vårmarknad (i regel i maj månad), som också är välbesökt. Temat för vårmarknaden 2014 var "Hållbarhet" och programmet innehöll både hantverkare, utställare och ca 25 föreläsare, vars föredrag kretsade kring hållbara lösningar och ekologiskt nytänkande. Vårmarknaden anordnades i samarbete med bland andra Hushållningssällskapet, Lantbrukarnas riksförbund och lokala energibolag.

#### *Samhällsinformation och demokratiutveckling*

Jamtli arbetar för att stärka sin roll som samhällsaktör och vill ta en aktiv del i samhällsutvecklingen i regionen och i omvärlden. Genom sin verksamhet vill de debattera, kommentera och påverka sin samtid. Det kan handla om utställningar, program och tillfälliga arrangemang. Som exempel kan utställningen "Utanför" lyftas fram, som pågick under våren 2014 inne på museet. Denna utställning ville berätta om en del av utanförskapets mekanismer och dess konsekvenser och var särskilt utformad för besökande skolklasser. Genom att använda kulturarvet i form av historiska artefakter och peka på utanförskapets beskaffenheter i dåtid och nutid ville museet skapa debatt kring en viktig, dagsaktuell fråga.

Jamtli bedriver också projekt- och programverksamhet som syftar till social inkluderande. Ett sådant exempel är "Re-Active", vilket är ett Grundtvig-finansierat partnerskapsprojekt som handlar om hur friluftsmuseer i Europa arbetar för att få äldre att vara aktiva. Projektet leds av Jamtli och övriga parter är Den Gamle By i Danmark, Beamish i England, Maihaugen i Norge, Skanzen i Ungern och Bokrijk i Belgien. Tillsammans utbyter parterna erfarenheter och idéer samt utvecklar nya spännande me-

toder och pedagogiska program som riktar sig mot aktiva äldre för att främja aktivt medborgarskap.

Ett annat uppskattat program är den föredragsserie vid namn "After work", som Jamtli anordnar tillsammans med Landsarkivet i Östersund. Den riktar sig i första hand till de som har lämnat arbetslivet (därav namnet), men är öppen för alla intresserade, exempelvis arbetslösa, studenter och skolklasser. Temat är oftast lokalhistoriskt eller har någon annan regional anknytning. Tanken är att museet genom dessa föredrag ska fungera som en social mötesplats för samtal och kunskapsutbyte över generationsgränserna. Jamtli anordnar också tillfälliga arrangemang där aktuella frågor står i fokus. Som exempel kan nämnas ett möte som kom till inför valet till EU-parlamentet i maj 2014. Jamtli genomförde med hjälp av konsultföretaget Trivector Information AB en undersökning av jämtars och härjedalingars inställning till EU och presenterade under detta möte resultatet. Inbjudna att tala på mötet, som var öppet för allmänheten och hölls i museets hörsal, var en EU-parlamentariker från Socialdemokraterna och en riksdagskandidat från Centerpartiet. Syftet var att sprida kunskap om EU, samtala om politiska frågor, väcka debatt och bidra till ökat medborgerligt deltagande.

### *Platsutveckling och identitetsskapande*

Jamtli är ett länsmuseum som arbetar för att nå ut i hela länet och få alla invånare att känna att de förvaltar och förmedlar deras kulturarv. Det är viktigt med den lokala förankringen, vilken ska vara tydlig i allt från vilka föremål som visas i utställningarna till vilka målgrupper som aktiviteterna anpassas till. I sin ambition att knyta samman kommunerna i länet och stärka regionen har Jamtli initierat ett flertal samarbeten med olika regionala aktörer inom kulturarvssektorn. Tanken är att finna gemensamma strategier och mål för att synliggöra och utveckla det gemensamma kulturarvet.

I Jamtlis strategi för regional profilering ingår bland annat att hjälpa andra aktörer att driva sin verksamhet. Som exempel kan nämnas Fjällmuseet i Funäsdalen. Fjällmuseet grundades 1999 och drevs då av Härjedalens Fornminnesförening. Föreningen fick dock problem både organisatoriskt och ekonomiskt, så några år senare omvandlades museet till ett aktiebolag där Jamtli blev huvudägare tillsammans med för-

eningen och Härjedalens kommun. Jamtli är nu behjälplig i utvecklandet av Fjällmuseet (och därmed även Funäsdalen) som besöksmål, i allt från att låna ut föremål till utställningar till att lägga upp strategiplaner för verksamheten. Museet vänder sig både till lokalbefolkningen och till det stora antal turister som kommer till regionen. Jamtli hjälper till så att båda gruppernas önskemål och intressen tillgodoses.

### ***Norsk Døvemuseum: Lärande och personlig utveckling***

I denne pilotstudien ønsket vi å bruke en metode for å måle effekter av en kulturinstitusjon aktivitet. Studien ble utført av MiST på Norsk Døvemuseum, som er en avdeling under MiST. Ett av Døvemuseets formidlingsopplegg er ”Pulverheksa trenger hjelp”. Dette opplegget er for barn i alderen 3-8 år, og kan derfor brukes både i barnehagen og småskolen. ”Pulverheksa trenger hjelp” har som mål å inkludere barna i en dialog rundt normalitet og avvik. Gjennom denne dialogen får barn møte annerledeshet og utfordringer knyttet til det å ikke være som alle andre. Pulverheksa er en norsk barnebokfigur som alle barn kjenner, og gjennom et møte med henne ønsker vi å invitere også de minste barna i denne dialogen. Vi mener at økt kunnskap og kjennskap fører til økt toleranse og aksept for annerledeshet. ”Pulverheksa trenger hjelp” er derfor også et mobbeforebyggende tiltak.

Ideen går ut på at Pulverheksas beste venn, katten Hokus, har mistet hørselen. I forkant av besøket får barna et brev der de inviteres med til å trylle hørselen tilbake. Når de komme til museet er de derfor kjent med hva som skal skje. Det blir raskt klart at det ikke går an å trylle tilbake hørselen. Barna får i stedet jakte på mimikken, kroppsspråket og tegnene. Slik lærer de om norsk tegnspråk og at det går an å kommunisere uten å høre. Dette lærer barna videre til katten Hokus. Fordi de har vært så flinke tryller Pulverheksa frem boller og en DVD om Pulverheksa, slik at de kan se på film. Etter besøket får barnehagen et nytt brev, der Pulverheksa og Hokus ber om noen råd fordi Hokus er redd for å begynne på skolen. På den måten får barna jobbet enda mer med tematikken. Formidlingsopplegget benyttes inne på Norsk Døvemuseum, men kan også tas med ut til andre steder. Blant annet har Pulverheksa vært på turné på forskjellige barneskoler i forbindelse med Den kulturelle skolesekken i Sør-Trøndelag.

Våren 2014 fikk museet besøk av 9 barnehager i løpet av to uker. De pedagogiske lederne i disse barnehagene fikk tilbud om å svare på en spørreundersøkelse om *Pulverheksa trenger hjelp*. Av 9 barnehager har 8 besvart undersøkelsen. Undersøkelsen var nettbasert, og de pedagogiske lederne fikk link til undersøkelsen tilsendt på e-post umiddelbart etter besøket på Norsk Døvemuseum.

Spørsmålene i vår undersøkelse er basert på Generic Learning Outcomes (GLO). GLO er utarbeidet av det britiske Museums, Libraries and Archives Council (MLA), og er et verktøy for å evaluere og utvikle tilbud i museer, arkiv og bibliotek. GLO deles inn i fem kategorier av "outcomes", eller utbytte, som vi ønsker at publikum skal ha av et museumsbesøk: "Aktivitet, oppførsel og progresjon", "Glede, inspirasjon og kreativitet", "Kunnskap og forståelse", "Evner og ferdigheter" och "Holdninger og verdier".

Spørsmålene i undersøkelsen er stilt med utgangspunkt i disse kategoriene. Siden barnehager var målet for denne undersøkelsen stilte vi spørsmålene til de pedagogiske lederne. Dersom formidlingen hadde vært rettet mot skriveføre barn kunne vi også bedt om svar direkte fra mottakerne, noe som ville gitt et enda riktigere resultat. De pedagogiske lederne må nødvendigvis svare på vegne av barna, noe som gir muligheter for feil. Likevel tror vi at de voksne kjenner barna godt og har en klar oppfatning av hvordan de reagerer i ulike situasjoner, og undersøkelsen har derfor en verdi. Spørsmålene er stilt delvis som avkryssing, delvis med mulighet for fritt svar. Svarprosenten på undersøkelsen er god, og selv om det ikke er mer enn åtte besvarelser kan vi likevel trekke noen konklusjoner ut fra materialet.

Undersøkelsen bestod av 10 spørsmål. Her følger en oppsummering av svarene:

1. Aktivitet, oppførsel og progresjon.

- Tror du barna blir interessert i å vite mer om døvhet/funksjonshemming, og kommer dere til å jobbe mer med temaet i barnehagen senere?
  - o 7 svarer ja. 1 har ikke besvart dette spørsmålet.

2. Glede, inspirasjon og kreativitet

- Hvilken del/hvilke deler opplevde du at barna likte best? Hvorfor?
  - o Her hadde deltakerne 8 valgmuligheter. 8 svarer Møtet med Pulverheksa, Jakten på mimikken og Jakten på kroppsspråket. 7

*svarer i tillegg Jakten på tegnene. 3 svarer i tillegg Se på film om Pulverheksa. 1 svarer i tillegg Forarbeidet i barnehagen.*

- Hvilken del/hvilke deler opplevde du at barna likte dårligst? Hvorfor?
  - o *8 valgmuligheter. 2 svarer Forarbeidet i barnehagen. 1 svarer etterarbeidet i barnehagen. 1 svarer Se på film om Pulverheksa. 4 svarer at barna likte hele opplegget.*

### 3. Kunnskap og forståelse

- Tok "Pulverheksa trenger hjelp" opp noe nytt som dere ikke har snakket om i barnehagen tidligere? Hvis ja – hva?
  - o *4 svarer ja, 4 svarer nei.*
- Var det lett for barna å ta til seg det som ble formidlet?
  - o *6 svarer ja. 1 svarer at det var lett for 5-åringene, mens 3-åringene var mest fornøyde med å møte Pulverheksa. 1 har ikke besvart spørsmålet.*
- Lærte barna noe som de ikke ville lært i barnehagen? Hvis ja – hva?
  - o *6 svarer ja. 1 svarer nei. 1 har ikke besvart spørsmålet.*
- Hva hadde du forventet av besøket på Norsk Døvemuseum? Stod besøket til forventningene?
  - o *5 svarer at de hadde store forventninger, og at besøket stod til forventningene. 1 var usikker på hva som kunne forventes, men ble positivt overrasket. 1 hadde ingen spesielle forventninger, siden han/hun ikke hadde hørt om det tidligere. 1 har ikke besvart dette spørsmålet.*

### 4. Evner og ferdigheter

- Var de pedagogiske metodene tilrettelagt for barnas læring?
  - o *7 svarer ja. 1 har ikke besvart dette spørsmålet.*

### 5. Holdninger og verdier

- Tror du barna kommer til å ha andre holdninger til døve/mennesker med funksjonshemming etter møtet med Pulverheksa?
  - o *7 svarer ja. 1 har ikke besvart dette spørsmålet.*

### 6. Generelt

- Har du andre kommentarer, forslag til forbedringer etc.?
  - o *1 svarer at det ikke er nødvendig å gi barna noe å spise (boller), pga. allergier og lignende. 1 svarer at det var stor stas å få boller, og vil gjerne delta på lignende aktiviteter i fremtiden. 1 svarer at opplegget*

*var lærerikt, innholdsrikt og passe langt. Barna ble engasjert gjennom tre oppdrag, noe som gjorde at de beholdt konsentrasjonen. Pulverheksa var veldig flink til å avvise og avlede forstyrrelser, slik at møtet på museet hadde god flyt og rytme. 1 svarer at de hadde litt problemer med etterarbeidet.*

### *Analyse*

For å gjøre undersøkelsen enklere for deltakerne har vi delt ”Pulverheksa trenger hjelp” inn i 8 deler. Tre av delene inneholder stor grad av egenaktivitet, og disse delene scorer høyest på de pedagogiske ledernes oppfatning av hva barna likte best. Formidlingsopplegget innebærer også forarbeid og etterarbeid som gjøres i barnehagene. De som svarer at barna likte dette dårligst forklarer det med at det var vanskelig for de yngste barna å forstå det. Det ble litt for abstrakt for dem, uten at det var noe problem da de kom til museet. Det ser uansett ut til at selve besøket på museet er det som skaper mest engasjement, og at delene som involverer egenaktivitet er det som fanger mest av alt.

Norsk Døvemuseum arbeider mye med temaet normalitet/avvik. Hvem er normal, og hvem bestemmer hvem som er innenfor eller utenfor? Flere av barnehagene rapporterer at de også jobber mye med at det skal være lov å være annerledes, og at alle skal få være med i leken. Det å være døv er imidlertid et nytt tema. Kun en av barnehagene hadde litt erfaring med hørselstap fra før. 6 av 8 mener at barna lærte noe som de ellers ikke ville lært i barnehagen. At det finnes et annet språk enn talespråket, selve tegnene (barna lærer 10 tegn) og innsikt i hvordan det er å være døv er den nye kunnskapen barna tar med seg ut fra museet, i følge de pedagogiske lederne. Noen har observert at barna bruker tegnene i lek etter å ha vært på Norsk Døvemuseum, og flere foreldre har også fått del i kunnskapen. Det viser at museets arbeid får ringvirkninger, både ved at barna faktisk bruker det de har lært, men også ved at de lærer det videre hjemme og til andre barn.

Barna som har vært med på ”Pulverheksa trenger hjelp” på Norsk Døvemuseum får ikke bare møte selveste Pulverheksa. De vil trolig også ha en fordel dersom de møter en døv person i fremtiden. De vet nå hva det innebærer å være døv, og de vet også hva de må gjøre for å kommunisere med noen som ikke hører: bruke mimikk, kropps-

språk og tegn! I etterarbeidet ber vi barna om å gi noen råd til Pulverheksa og Hokus. Vi har fått mange tilbakemeldinger som viser at barna er bevisste på hva mobbing er, og at de gjerne vil hjelpe Hokus slik at han ikke trenger å være redd.

Ut fra undersøkelsen kan vi konkludere med at barnehagene jevnt over har hatt en positiv og lærerik opplevelse på Norsk Døvemuseum. Det ville vært interessant å møte de samme barna igjen om noen år, for å finne ut om de husker det de var med på, og hva slags holdninger de har til det å være døv eller på andre måter annerledes.

### ***Stenstan i Sundsvall: Platsutveckling och identitetsskapande***

I denna pilotstudie ville vi testa vår indikatorstabell och se vilka indikatorer som skulle kunna knytas till en specifik aktivitet. Studien genomfördes av NCK och bygger på en intervju med Elin Berglund, intendent på Sundsvalls museum, som är en del av Kultur & fritidsförvaltningen i Sundsvalls kommun. Intervjun var semistrukturerad med öppna frågor, vilket innebär att frågeställaren utgår från frågeområden snarare än exakta, detaljerade frågor med begränsade svarsalternativ. Frågorna kretsade kring hur museet genom sin aktivitet i den så kallade Stenstan i Sundsvall bidrar platsutveckling och identitetsskapande. Intervjun pågick i cirka en timme och avslutades med rundvandring i Stenstan.

Före intervjun inhämtades information om Stenstan från broschyrer och internet, exempelvis från Stenstan Visitor Centers hemsida, för att få en uppfattning om vilken typ av kulturmiljö det rör sig om och hur den brukar presenteras.<sup>8</sup> Stenstan är alltså stadskärnan i Sundsvall. Efter den så kallade Sundsvallsbranden den 25 juni 1888 byggdes stadskärnan upp igen efter ett nytt mönster. Breda gator och hus i sten skulle garantera att en eldsvåda inte skulle kunna få en sådan spridning igen. Därav fick området namnet Stenstaden, numera förkortat till Stenstan. Att tillverka hus i sten var naturligtvis inte billigt, vilket medförde att endast stadens välbeställda invånare hade råd att bygga upp sina hus igen. Många av husen blev därför väldigt påkostade och pampiga, med dyra material och utsmyckade fasader. Liknande stenstadsområden finns i Stockholm, Malmö och Helsingborg, men Sundsvalls stenstad är tämligen

---

<sup>8</sup> <http://stenstanvisitorcenter.se/stenstans-kulturarv>.

unik eftersom den på grund av en aktiv bevarandepolitik i ovanligt hög grad har kunnat behålla sin ursprungliga karaktär och utgör en väl bibehållen arkitekturhistorisk miljö. Stenstan anses idag vara en kulturmiljö med riksintresse i enlighet med Miljöbalken och ska därför skyddas från ingrepp som kan skada eller förringa dess värde.

Flera aktörer i Sundsvall arbetar med att göra Stenstan till en attraktiv och levande plats och en av dem är Sundsvalls museum. Elin Berglund berättar att museet håller på att lägga upp en tydligare strategi för att utveckla Stenstan som besöksmål.<sup>9</sup> Redan sker en del aktiviteter i Stenstan, men mer är på gång. Det handlar om ett ökat informationsarbete, en större samverkan med andra aktörer och fler kreativa lösningar för att tillvarata Stenstans potential. Viktiga samarbetsparter i detta arbete är fastighetsägare, lokala näringar, handelsorganisationer, föreningar och kommunala förvaltningar såsom Stadsbyggnadskontoret och det kommunalt ägda Näringslivsbolaget, vars uppdrag är att bedriva näringslivsservice och marknadsföra varumärket Sundsvall. Näringslivsbolaget ansvarar bland annat för EU-projektet Stenstan Visitor Center, men också för Visit Sundsvall och Turistbyrån. En annan samarbetspartner är föreningen Stenstan bestående av lokala näringsidkare, som verkar för att ge besökarna en positiv upplevelse av stadskärnan. Även Länsstyrelsen, som har det övergripande ansvaret för regionens kulturmiljöer, är en viktig samarbetspart.

Museets främsta aktivitet i Stenstan sedan tre år tillbaka är Stenstansdagarna, en historisk stadsfest som äger rum under ett par dagar i september (fredag och lördag). Stenstansdagarna startades redan 2009 av privata aktörer, men har sedan tagits över av kommunen, som årligen satsar omkring 400 000 kronor på arrangemanget. Kommunen har fört över ansvaret för arrangemanget till museet, som inrättat en särskild tjänst för att planera och organisera det hela. Elin Berglund tillträdde denna tjänst hösten 2013, efter att tidigare ha arbetat med bland annat kommunal planering, kulturmiljövård och besöksmålsutveckling vid KTH (Berglund 2012).

Stenstansdagarna är en folkfest med historietema. Tanken är att Sundsvallsborna på ett lättamt sätt ska lära sig mer om Sundsvalls historia och arkitektur. Under dessa dagar anordnas stadsvandringar, guidade turer, utställningar och seminarium, under vilka besökarna får fördjupa sig i olika aspekter av kulturmiljön. Kulturen tar en stor

---

<sup>9</sup> Intervju med Elin Berglund, Sundsvalls museum, 2014-05-15.



plats och besökarna bjuds på ett rikt utbud av konst-, musik- och teaterupplevelser. Det kan handla om vernissager, konserter och gatukonstnärer. Det finns även olika typer av fritidsaktiviteter, under Stenstadsdagarna 2013 ordnades exempelvis gammeldags lekar, yxkastning, cirkusskola, luftballongsåkning och paddling på Selångersån. Arrangemanget har också en kommersiell sida. På Stora torget finns en välbesökt marknad med lokalproducerade varor och handlarna i området håller öppet och har egna aktiviteter och specialerbjudanden. Marknadsföringen av arrangemanget sker genom en specialtidning som trycks upp av den annonsfinansierade gratistidningen *Sundsvalls Nyheter*, hemsidan [www.stenstansdagarna.se](http://www.stenstansdagarna.se) och sociala medier.

Den grundläggande tanken med Stenstadsdagarna är dock att synliggöra det unika med Stenstan och lyfta fram betydelsen av lokalhistorien. Arrangemanget har en tydlig kunskapsprofil och innehåller kunskapsfrämjande aktiviteter och skapande verksamheter. En särskilt viktig målgrupp är barn och unga och fredagens program består av flera punkter riktade till skolor, framför allt till elever i årskurs 3 till 6. Här samverkar museet med skolor i regionen och med kulturskolan. Eleverna får ta del av levande historiektioner i form av berättarteater, dramatiserade stadsvandringar och tidsenliga aktiviteter, såsom stiltgång, bollspel, slöjd, hästskjutsning, m.m.

I framtiden vill museet utöka antalet aktiviteter och arbeta för en ökad samverkan med olika aktörer i Stenstan. Ett långsiktigt mål är att Stenstan ska erhålla utmärkelsen European Heritage Label, vilket delas ut av Europakommissionen till kulturhistoriska miljöer av särskilt intresse. Även om Stenstan är en del av den offentliga stadsmiljön och består av byggnader som ägs av andra ligger det i museets intresse att bevara och befrämja den. Elin Berglund menar att det är en självklarhet att museet ska ta del i utvecklingen av Stenstan. De resurser och kompetenser som finns vid museet ska användas för att skapa en lokal profil som bygger på ett gemensamt intresse och en stolthet över kulturarvet. I slutänden kommer det att gynna även museet, som säkert kommer att få fler besökare till sina anläggningar och program.

Syfte och mål med arbetet i Stenstan:

- Öka kunskapen om och intresset för lokalhistoria
- Öka tillgängligheten till kulturarvet

- Öka kulturturismen
- Stärka den lokala profilen
- Skapa en levande och attraktiv plats

### Analys

Det finns en tanke om att museets arbete i Stenstan är betydelsefullt och gynnar regionen, men fortfarande ingen klar strategi kring hur detta ska kunna bekräftas eller utvärderas. Vilka effekter skulle kunna mätas av Sundsvalls museums aktiviteter i Stenstan? Exempelvis av Stenstansdagarna? Vi vill här göra ett försök att knyta indikatorer i vår indikatorstabell till arbetet i Stenstan med fokus på platsutveckling och identitetsskapande för att visa på indikatorernas potential som analysverktyg. I ett nästa steg skulle det vara möjligt att välja ut en eller flera indikatorer för att genomföra konkreta undersökningar och mäta effekter.

<b>Stenstan i Sundsvall: Platsutveckling och identitetsskapande</b>			
<i>Typ av effekter</i>	<i>Individuella</i>	<i>Organisatoriska</i>	<i>Samhälleliga</i>
<i>Ekonomiska</i>	<p>Upplever besökarna i Stenstan, exempelvis på Stenstansdagarna, att de får ett ekonomiskt mervärde genom att besöka platsen eller delta i arrangemang kopplade till platsen?</p>	<p>Hur påverkas den lokala marknaden av de direkta och indirekta intäkter som aktiviteterna i Stenstan genererar?</p> <p>Har aktiviteterna i Stenstan skapat fler arbetstillfällen i regionen?</p> <p>I vilken utsträckning bidrar aktiviteterna i Stenstan till regionens attraktivitet och lokala profil?</p>	<p>Har turismen ökat?</p> <p>Kan man se att fler kulturella och kreativa näringar och andra företag etablerat sig efter utvecklingen av Stenstan?</p> <p>Har regionen blivit en mer attraktiv livsmiljö?</p>
<i>Sociokulturella</i>	<p>Har besökarna fått en större kunskap om historia och kulturarv och känner sig stärkta i sin kulturella identitet?</p> <p>Känner besökarna ett större engagemang för lokalsamhället?</p> <p>Känner sig besökarna mer inkluderade i samhället?</p>	<p>I vilken utsträckning har aktiviteterna i Stenstan bidragit till kunskapsuppbyggande, informations-spridning och opinionsbildning kring kultur och aktuella samhällsfrågor?</p> <p>Vilka samarbeten har utvecklats och fördjupats mellan Sundsvalls museum och lokala aktörer inom t.ex. utbildning, kultur och den ideella sektorn?</p> <p>Uppfattas Stenstan som en social mötesplats?</p>	<p>Har kunskapsnivån beträffande kultur och historia höjts och har kulturintresset, kultur-deltagandet och kulturskapandet i regionen ökat?</p> <p>Har regionen blivit tryggare och trevligare att bo i?</p>

<i>Miljömässiga</i>	Har besökarna fått en ökad kunskap om hållbarhetsfrågor (t.ex. genom ett fördjupat historiskt perspektiv på lokalsamhället)?	I vilken utsträckning har aktiviteterna i Stenstan bidragit till informations-spridning och opinions-bildning kring hållbarhetsfrågor?  Har Sundsvalls museum utvecklat strategier för hållbar utveckling och i vilken utsträckning har dessa följts när det gäller Stenstan?	Har regionen blivit mer attraktiv ur ett hållbarhetsperspektiv?
---------------------	--	---	---

Som tabellen ovan visar kan aktiviteterna i Stenstan ha ekonomiska, sociokulturella och miljömässiga effekter som bidrar till platsens utveckling och en starkare lokal profil. Sundsvalls museums arbete i Stenstan befinner sig än så länge i en uppstarts- och utvecklingsfas och det vore intressant att följa detta arbete och fortlöpande utvärdera resultatet med hjälp av olika mätmetoder. Förhoppningsvis skulle sådana undersökningar kunna visa att museets arbete med Stenstan får positiva effekter på omgivningen.

## Vidare forskning

I det här projektet har vi identifierat områden där kulturarvsinstitutioner kan ha en ekonomisk, sociokulturell och miljömässig påverkan. Vi har utvecklat indikatorer för att mäta kulturarvsinstitutionernas effekter, testat olika mätmetoder och genomfört pilotstudier för att finna nya möjligheter till regional samverkan och tillväxt. En viktig lärdom har varit att mycket av det arbete som kulturarvsinstitutioner gör sällan utvärderas och att de långsiktiga effekterna på det omgivande samhället nästan aldrig mäts. Det innebär att kulturarvsinstitutionerna inte alltid ser hur deras resurser kan användas och att beslutsfattare och finansärer inte förstår kulturarvets fulla potential, särskilt inte inom områden som inte är direkt relaterade till kultur. Vi anser därför att det krävs mer forskning för att undersöka hur kulturarvsinstitutioner kan bidra till den regionala utvecklingen och hur de ska styra resurserna för att skapa varaktiga effekter.

Ett nästa steg är således att skapa ett nytt projekt i vilket dessa frågeställningar fördjupas, men även omsätts i praktiken genom att metoder och aktiviteter utvecklas. Projektet kommer således att vara både metodutvecklande, prövande och utvärderande till sin karaktär. De områden vi vill undersöka bygger på samverkansmodellen och indikator Tabellen som vi har tagit fram inom ramen för detta förprojekt.

I ett större projekt är en bred samverkan en förutsättning. Vi vill utvidga samarbetet i förprojektet till att innefatta fler parter, gärna de som på olika sätt varit involverade i de diskussionerna som förts kring projektet och dess resultat, men även andra. Exempelvis vore det önskvärt att knyta till sig experter som kan analysera kulturarvsinstitutionernas samhällseffekter på ett mer övergripande plan. Kontakter kommer därför att etableras med lämpliga forskare och nätverk.

Projektet ska utmyнна i en operationaliserbar metod för att förbättra och mäta de effekter som en kulturarvsinstitution har på sin omgivning. Projektet ska också utmyнна i en gemensam strategi för hur resultatet ska implementeras i de deltagande institutionerna, vilken även ska spridas till andra kulturarvsinstitutioner. Strategin ska också innefatta hur resultaten kan kommuniceras till beslutsfattare och finansärer.

rer såväl som till allmänheten. Projektet beräknas behöva pågå i åtminstone två år, så att även effekter på lång sikt kan mätas. Medel för finansiering ska i första hand sökas från programmet Interreg Sverige-Norge 2014-2020 inom området "Natur och kulturarv".

## Rekommendationer

En del i det här projektet var att konstruera rekommendationer som kan användas av kulturarvsinstitutioner för att de bättre och mer effektivt ska kunna förvalta och använda sina resurser för att påverka sin omgivning på ett positivt sätt. För att kulturarvsinstitutionerna ska lyckas med detta krävs också att beslutsfattare och finansierare, ofta lokala och regionala myndigheter, uppmuntrar och underlättar deras arbete.

### *För kulturarvsinstitutioner*

Kulturarvsinstitutionerna måste inse sin potential som viktiga samhällsaktörer och starka drivkrafter i den regionala utvecklingen inom fler områden än endast kultursektorn.

Kulturarvsinstitutionerna måste planera sina aktiviteter utifrån vilka ekonomiska, sociokulturella och miljömässiga effekter de vill uppnå i sin omgivning.

Kulturarvsinstitutionerna måste utveckla samarbetet med andra aktörer från skilda sektorer i samhället och tillsammans med dem verka för en hållbar, inkluderande och smart tillväxt.

Kulturarvsinstitutionerna måste samarbeta och finna gemensamma metoder för att utvärdera sin verksamhet och även de långvariga effekter som deras aktiviteter har på såväl besökare som det omgivande samhället. För detta krävs ett systematiskt och regelbundet insamlade av data samt analysmetoder som tar hänsyn till olika typer av effekter.

Kulturarvsinstitutionerna måste kommunicera resultaten från dessa utvärderingar på ett tydligt och enhetligt sätt i sina verksamhetsberättelser och till lokala och regionala myndigheter. Resultaten ska sedan bilda underlag till institutionernas strategiplaner.

## ***För lokala och regionala myndigheter***

Lokala och regionala myndigheter måste se kulturarvsinstitutionerna som en resurs i arbetet för en hållbar, inkluderande och smart tillväxt.

Lokala och regionala myndigheter måste stödja och underlätta kulturarvsinstitutionernas samverkan över sektorsgränserna och även de beslutsfattare som inte ansvarar för den kulturella sektorn måste inse kulturarvsinstitutionernas potential som samverkanspartners.

Lokala och regionala myndigheter måste utgå från både kvantitativa och kvalitativa mål i sina direktiv till kulturarvsinstitutionerna och tillmäta ekonomiska, sociokulturella och miljömässiga mål lika stor betydelse.

## Referenser

### Intervjuer

Elin Berglund, Sundsvalls museum, 2014-05-15.

### Litteratur

Bergglund, E. (2012), *Medborgare, kulturmiljö och planering: Ett kvantitativt angreppssätt på medborgardeltagande*, FoU-publikation från Riksantikvarieämbetet.

Gibbs, K., Sani, M. and Thompson, J. (2007), *Lifelong Learning in Museums: A European handbook*, Ferrara: SATE srl.

Grossi E., Tavano Blessi G., Sacco P.L. and Buscema M. (2011), "The Interaction Between Culture, Health and Psychological Well-Being: Data Mining from the Italian Culture and Well-Being Project", *Journal of Happiness Studies*.

Guetzkow, J. (2002), "How the Arts Impact Communities: An introduction to the literature on arts impact studies", Princeton University.

Holden, J. (2004), *Capturing Cultural Value: How culture has become a tool of government policy*, DEMOS, London.

Horsch, K. (1997), "Indicators: Definition and use in a results-based accountability system", Cambridge, MA: Harvard Family Research Project.

Innes, J. E. & D. E. Booher (2000), "Indicators for Sustainable Communities: A strategy building on complexity theory and distributed intelligence", *Planning Theory & Practice*, 1(2).

KEA (2009), "The Impact of Culture on Creativity: A Study prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)".

LEM: The Learning Museum Network Project (2013), *Report 3: Measuring Museum Impacts*.

Myerscough, J. (1988), *The Economic Importance of the Arts in Merseyside*, London: Policy Studies Institute.

MYKA: Myndigheten för kulturanalys (2012), *Att utveckla indikatorer för utvärdering av kulturpolitik: Redovisning av ett regeringsuppdrag*, rapport 2012:2.

NMV: Nederlandse Museumvereniging (2011), *More than Worth It: The Social Significance of Museums*.



Sacco, P.L (2001), "Culture 3.0: A New Perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming".

Tillväxtanalys (2010), *Kulturnäringsars betydelse i ekonomin på regional och nationell nivå*, rapport 2010:10.

Throsby, D., (2001), *Economics and Culture*, Cambridge University Press, Cambridge.

UNESCO (2013), "Culture: a Driver and Enabler of Social Cohesion".

## **Webben**

Europeiska kommissionen, Europa 2020:  
[http://ec.europa.eu/europe2020/index\\_sv.htm](http://ec.europa.eu/europe2020/index_sv.htm) (2014-04-14).

Green Museums Initiative:  
<http://www.calmuseums.org/index.cfm?fuseaction=Page.ViewPage&PageID=941>.

Interreg Sverige-Norge:  
<http://interreg.tillvaxtverket.se//program/gransregionalaprogram/sverigenorge.4.1139e41f134c7946d848000697.html> (2014-04-14).

Museene i Sør-Trøndelag: <http://www.mist.museum.no>.

The Nordic Centre of Heritage Learning and Creativity AB:  
<http://nckultur.org/projekt/regionala-effekter>.

Museums, Libraries and Archives Council:  
<http://www.inspiringlearningforall.gov.uk/index.html>.

Stenstandagarna: [www.stenstandagarna.se](http://www.stenstandagarna.se)

Stenstan Visitor Center: <http://stenstanvisitorcenter.se/stenstans-kulturarv/>

Sustainable Museums: <http://sustainablemuseums.blogspot.it>.

