



# KOLLEKTIVT FORMAT

strømming som musikkopplevelse

ELINE LIA AASLAND

ARKITEKTUR- OG DESIGNHØGSKOLEN I OSLO

## KANDIDAT

Eline Lia Aasland

## DISIPLIN

Tjeneste- og interaksjonsdesign

## VEILEDER

Einar Sneve Martinussen

Herman Freng Billett

Vår 2024

Institutt for design

Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo

## SAMMENDRAG

Kollektivt format er et utforskende og mulighetsdrevet tjeneste- og interaksjonsdesign prosjekt. Prosjektet har som mål å utforske nye kontekster for strømming av digital musikk gjennom konsepter og scenarier. Ved å undersøke digitaliseringens påvirkning på våre lytteevaner, og holdninger til musikk, avdekker jeg noen kriterier for hva en god strømmeopplevelse kan være. Videre utforsker jeg hvordan vi kan se strømming i lys av disse ved å tilrettelegge for kollektive strømmeopplevelser.

Prosjektet presenterer to leveranser: Streamspot, en stedsbasert strømmepattform og Oslo Bymusikk, en tjeneste for offentlige musikkstasjoner. Leveransene er ikke endelige løsningsforslag, men ønsker å bidra til diskusjon for hvordan en kollektiv og engasjerende strømmeopplevelse kan se ut.

Sammendrag	3
<b>INTRODUKSJON</b>	6-7
Min motivasjon	
Kontekst	
Scope	
Tilnærming	
Leveranse	
Metoder	8-9
<b>BAKGRUNN OG KONTEKST</b>	10
Strømming	12-17
Kultur	18-21
Problemstilling	22-23
<b>INNSIKT</b>	24
Eksisterende tjenester	26-27
Spørreundersøkelse	28-31
Fellesskap	34-35
Problemstilling	36-37

<b>UTFORSKE OG UTVIKLE</b>	38
Idegenerering	40-43
Konseptevaluering	46-47
Streamspot opplevelse	48-55
Streamspot interaksjon	56-65
Fra artistens perspektiv	66-67
<b>LEVERANSE</b>	68
Leveranse 1: Streamspot	70-81
Tilbakemelding	82
Refleksjon	83
Leveranse 2: Scenarier	84
Oslo bymusikk	94-101
Tilbakemeldinger	102
Refleksjon	103
Endelig refleksjon	104
Takk til	106
Referanser	107

**MOTIVASJON**

Min motivasjon for denne diplomen er drevet av en personlig interesse for musikk og kultur, et felt jeg ønsker å utforske mer som designer. Jeg er spesielt interessert i dynamikken mellom digitale og fysiske medier og hvordan man kan designe for å skape gode, sanselige opplevelser. I et stadig mer digitalt samfunn er jeg nysgjerrig på hvordan vi kan utfordre digitaliseringen og kommunikasjonen den skaper og hindrer. I møte med musikk og kultur er slike problemstillinger særlig aktuelt.

**KONTEKST**

Strømming av digital musikk assosieres ofte med individuell eller privat lytting. I denne oppgaven ønsker jeg å utfordre denne konteksten ved å utforske hvordan vi kan designe for å tilrettelegge for variert og kollektiv konsumering av digital musikk.

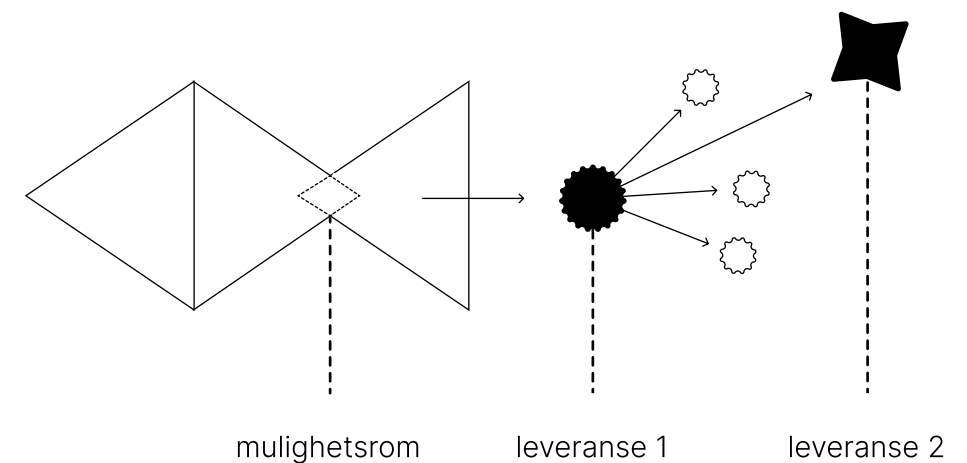
**SCOPE**

I dette prosjektet fokuserer jeg på digital musikk og ønsker med det å utelukke live-segmentet. Dette er fordi mange konsepter som ønsker å utfordre strømeformatet gjerne fokuserer på live som den optimale opplevelsen, og hvor det finnes flere klare behov. Ved å ekskludere live vil jeg sette begrensninger for oppgaven, men og utfordre meg selv på å måtte tenke nytt rundt det ellers ensformige strømeopplevelsen av digital musikk.

**TILNÆRMING OG LEVERANSE**

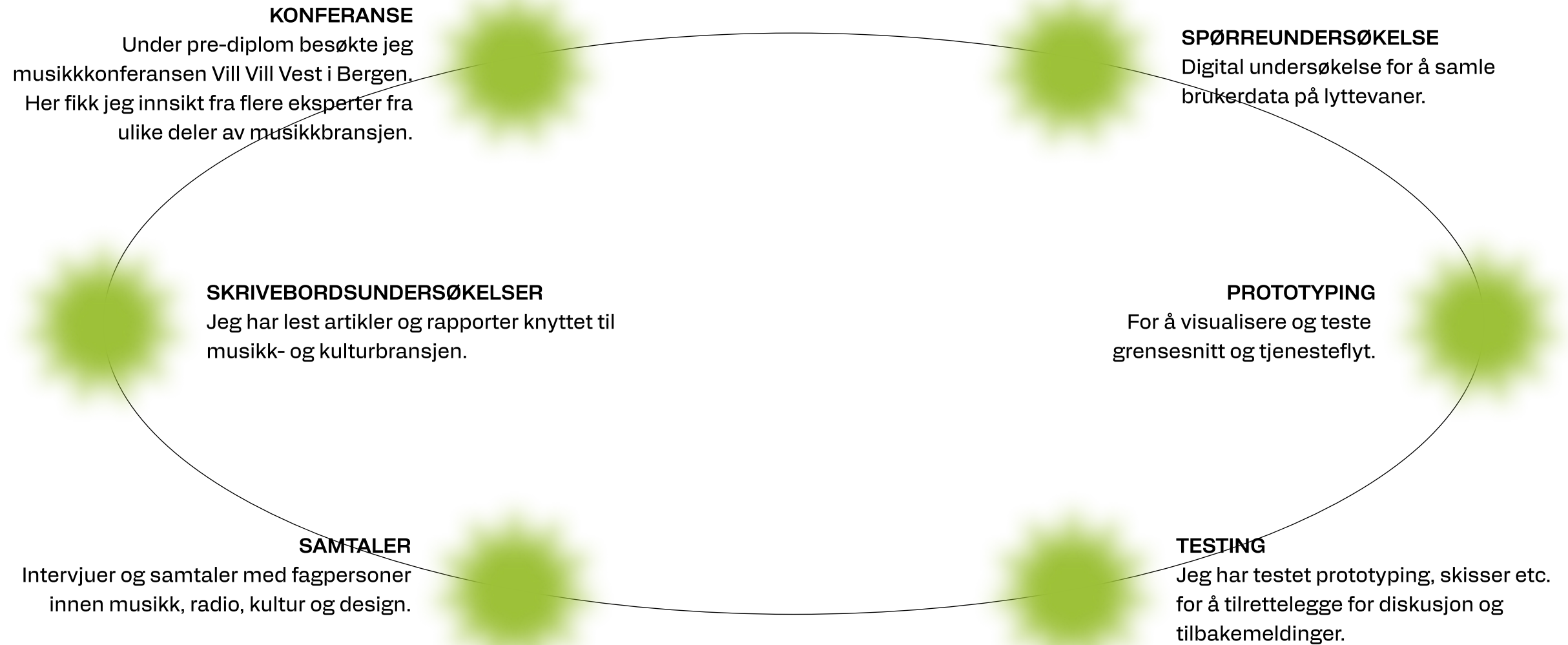
Min tilnærming i dette prosjektet har vært åpen, utforskende og mulighetsdrevet. Å utforske innovasjon i et felt som er i konstant endring er både interessant og utfordrende. Jeg mener derfor prosjektet bør være fleksibelt og tilpasningsdyktig, spesielt når det er få klare brukerbehov, som krever en annen tilnærming enn et tradisjonelt designproblem.

Fremfor å presentere en konkret løsning leverer prosjektet flere mulige løsninger som i stedet peker på noen konkrete verdier. Disse konseptene ønsker jeg å se på som verktøy for videre diskusjon rundt kollektive musikkstrømmeopplevelser.



Første del består av utforskning og et hovedkonsept. Dette konseptet fungerer som det sentrale elementet i prosjektet og danner grunnlaget for den andre leveransen.

Den andre delen av leveransen består av en serie med scenarier. Jeg har valgt å utdype ett av scenarioene, som tilbyr en bredere utforskning og refleksjon.



# BAKGRUNN OG KONTEKST

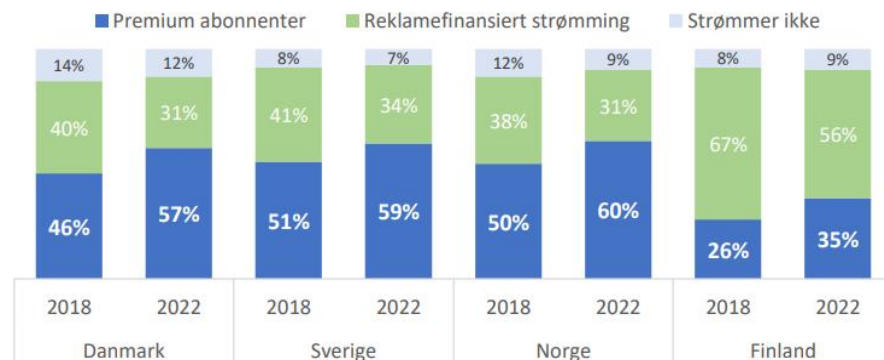
I dette kapitlet ønsker jeg å kartlegge digitaliseringens påvirkning på holdninger og vaner knyttet til musikkonsum. Dette har jeg gjort ved å lese rapporter og artikler samt snakket med relevante fagpersoner. Innsikten har lagt grunnlaget for prosjektets kontekst og problemstilling.

## STRØMMING

Strømmetjenestene revolusjonerte musikkbransjen ved å tilby umiddelbar tilgang til et enormt bibliotek av musikk, og med det endret det hvordan vi distribuerer og konsumerer musikk. Vi kan nå lytte til musikk hvor vi vil, når vi vil.

Ifølge en trendrapport fra Music Norway<sup>1</sup> utmerker Norge seg i Norden med sitt digitale musikkonsum, noe som kan speile en velutviklet digital kultur med høyt brukerengasjement.

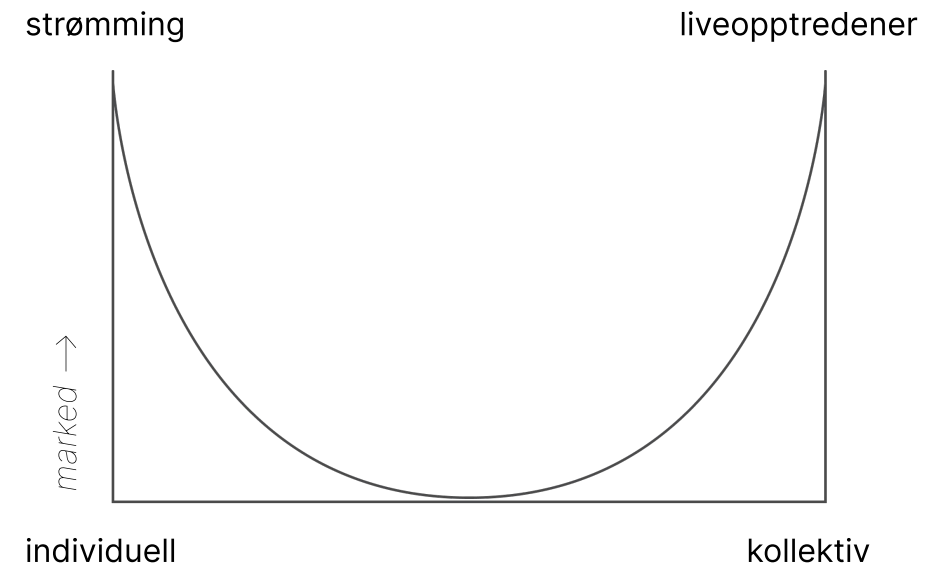
Figur 3.7: Strømmevaner i Norden, 2018 og 2022



Kilde: YouGov (2022 og 2018).

## STRØMMING SOM OPPLEVELSE

Digitaliseringen har også hatt en stor innvirkning på hvordan vi lytter til musikk. Lytteren har gått fra å være sosialt- og kollektivorientert i den analoge tiden, til å bli private og individuelle i den digitale tiden.<sup>2</sup>



I dag kan vi se på musikkopplevelser slik; hvor strømming i stor grad foregår individuelt og den tradisjonelle liveopptredenen kollektivt.

## MUSIKK SOM BAKGRUNN

I et intervju om lyttevener forteller Anne at hun strømmes mest musikk til blant annet skolearbeid, gå-turer, matlaging og husvask - og hun beskriver det som bakgrunnsmusikk.

“Context is the new genre” har Spotify tidligere sagt, for selv om musikken noen ganger får vår fulle oppmerksomhet, er det svært ofte at musikken er bakgrunnslyd for andre aktiviteter.

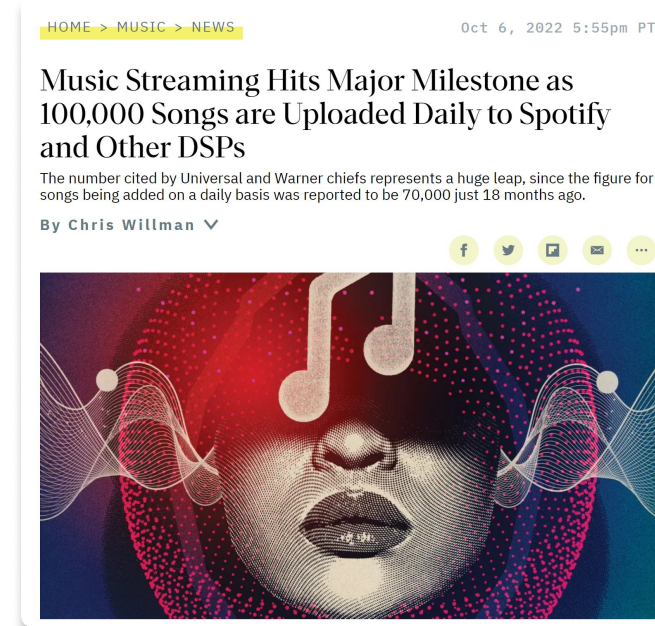
I samtale med Simen Eidsvåg, manager i Sesong 1, kan han fortelle at det er blitt vanskeligere å både skape og måle engasjement i dag.

“at musikk er blitt en bakgrunnslyd for mange, er en kjempeutfordring, spesielt når man ønsker å skape et engasjement”

For selv om høye strømmetall generer økte inntekter og artistens synlighet, reflekterer de ikke nødvendigvis ekte engasjement.

## PARADOX OF CHOICE

I møtet med tilgjengeligheten oppstår “the paradox of choice”: Tendensen til at et stort antall alternativer er så overveldende at man gjerne velger noe man kjenner fra før, eller unnviker å ta et valg.



Musikk programleder i NRK P3, Anna Sørensen kunne selv fortelle om dette:

“Noen ganger så bare sitter jeg med headsettet på bussen, og så er det ikke noe lyd i det, for jeg har ikke klart å sette på noe på Spotify”



Oppsummert kan vi se digitaliseringens påvirkning slik:

1. Strømmetjenestene kan tolkes å ha skapt en passiv trend, hvor musikk i større grad er blitt redusert til et funksjonelt konsum. Slik kan vi se skiftet fra “lytter” til “forbruker”.
2. Ved at vi er mindre engasjert i våre musikkvalg svekkes også våre personlige bånd til artisten.
3. Strømming har ført til fragmentert og individuell lytting, dette fører til færre felles referanser.

**KULTUR**

Jeg mener det er viktig å se musikk i lys av kulturfeltet og dens verdi til å påvirke enkeltindividet og samfunnet. Derfor vil jeg i denne delen trekke frem noen viktige punkter som kan være med å belyse nettopp dette.

**KULTURENS EGENVERDI OG NYTTEVERDI**

“Verdiene kulturfeltet bærer med seg er viktige for enkeltmenneskets opplevelser og for hvordan vi handler og lever i fellesskap. For det enkelte menneske kan øyeblikket med kulturell opplevelse være det som teller mest, og som gjør kulturens egenverdi sentral. Imidlertid, når kulturen påvirker oss som individer, evner den også å påvirke samfunnet vi er en del av. Slik får kulturen en nytteverdi.”<sup>3</sup>

(Kommunesektorens organisasjon, 2022, s. 10.)

**KULTURELL INFRASTRUKTUR**

“Ordet «kulturell infrastruktur» kan beskrives som en samfunnsstruktur som legger til rette for både produksjon, opplæring, formidling og opplevelse av kunst og kultur. Denne strukturen kan dreie seg om alt fra fysisk tilrettelagte arenaer, tilpassede digitale muligheter, organisatoriske grep og et komplementerende innhold.”<sup>3</sup>

(Kommunesektorens organisasjon, 2022, s. 12)

**DIGITALE KULTURVANER**

En strategi for 2022-2025 fra Norsk Publikumsutvikling har avdekket viktige trender og innsikter i hvordan det norske publikummet engasjerer seg med kulturelle tilbud<sup>4</sup>. Funnene, som inkluderer både utfordringer og muligheter, gir en dypere forståelse av kulturelle preferanser og atferdsmønstre. Dette er relevant i en tid hvor tilpasning til digitale plattformer og endrede forbrukervaner står sentralt. Blant annet kan man lese at publikum har utviklet nye, digitale kunst- og kulturvaner.

Digital formidling har tilgjengeliggjort kulturtilbudet for personer som bor langt unna storbyene og har på grunn av dette kunnet delta i kulturopplevelser som de tidligere har vært ekskludert fra. Dette er derfor et voksende marked for aktører som ønsker å inkludere flere og nå bredere ut gjennom digitale kulturopplevelser.

Imidlertid ser Norsk Publikumsutvikling at digitaliseringen også har ført til at folk i større grad sitter hjemme, en tendens kunst- og kulturaktørene ønsker å motvirke ved å gjøre det fysiske kulturmøtet relevant for så mange som mulig.

“Kunst- og kulturaktørene er tilbydere av viktige, fysiske møteplasser som bidrar til å forsterke følelsen av tilhørighet i samfunnet.”

(Norsk publikumsutvikling, 2022, s. 2)

Statistisk sentralbyrå  
Statistics Norway

Søk

> Arbeid, lønn og utdanning > Befolkning og bolig > Helse og samfunn > Miljø og transport > Næringsliv og teknologi > Økonomi

Forsiden / Kultur og fritid / Kultur / Norsk kulturbarometer / Artikler om norsk kulturbarometer / 35 prosent så en digital konsert i 2021

## 35 prosent så en digital konsert i 2021

Bruk av fysiske kulturtilbud falt kraftig i 2021, men digitale tilbud har kommet tydelig på banen. 35 prosent av befolkningen var på digitale konserter i 2021, mot 23 prosent som var på fysiske konserter.

Publisert: 24. mai 2022  
Forfatter: [Andreas Østhus](#)

Innsikten peker på noen utfordringer, men og muligheter:

1. Publikum har utviklet nye vaner for digitalt engasjement når det gjelder kulturbransjen og representerer med det et voksende marked for digitale kulturopplevelser.
1. Kulturinstitusjoner står overfor utfordringen med å gjøre fysiske kulturopplevelser mer relevante og tiltrekkende for publikum.
1. Kulturen har stor verdi både for individets personlige berikelse og for dens bredere nytteverdi i samfunnet.

Å se strømming av musikk i en større kontekst tror jeg kan være viktig for å både møte behovet for aktivt engasjement og for at strømming av musikk kan få en større nytteverdi utover kommersielle interesser.

**PROBLEMSTILLING**

Utforske nye kontekster for strømming av digital musikk som fremmer kollektive og engasjerende musikkopplevelser.

# INNSIKT

I dette kapitlet har jeg undersøkt hva som legger premissene for en god strømmeopplevelse og hvordan jeg kan utnytte disse. I denne fasen har jeg fokusert på å hente inn brukerinnstikk gjennom testing av eksisterende tjenester, intervjuer og statistikk. Formålet var å kartlegge de ulike faktorene for den satte konteksten og finne muligheter for videre utforskning.

Brukerinnstikken er fokusert på unge i alderen 24-30.

## EKSISTERENDE TJENESTER

For å få en oversikt over eksisterende tilbud har jeg underveis i prosjektet både testet og abonnert på ulike tjenester

### TEST AV VIER.LIVE

Spesielt interessant er Vier.Live, en norsk plattform for direkte strømmede konserter. Jeg inviterte tre venner hjem for å teste og diskutere konseptet. Den planlagte livesendingen ble dessverre utsatt uten varsel og vi så i stedet gjennom opptak av tre tidligere konserter som også formet diskusjonen til slutt.

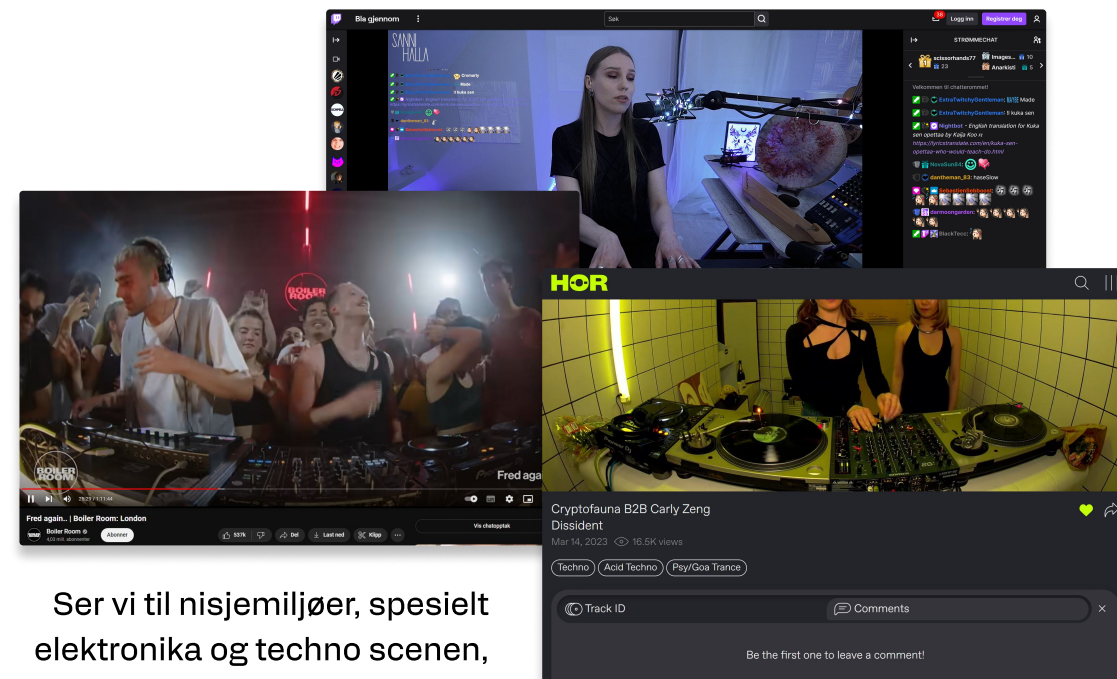
Det som likevel var interessant var at ingen av opptredener henvendte seg til publikum, altså oss i stuen. Dette påvirket deres opplevelse av innholdet som eksklusivt og de undret hva som var ulikt fra dette og en Youtube video.



I diskusjonen kom det videre frem at brukerne følte seg litt passive. Det ble kommentert at dette kunne være grunnet en død chat, men stusset likevel over hvordan de skulle løst det med en chat fordelt på tre tilskuere. Spørsmålet er om erfaringen ville vært stort annerledes, ville konserten vært live og hvilken grad av oppmerksomhet chatten ville krevd av opplevelsen deres som gruppe.

“Hvis jeg er fan vil jeg gjerne at de skal snakke og si noe, så det føles litt mer personlig”

“Man blir veldig passiv, spesielt uten et aktivt kommentarfelt”



Ser vi til nisjemiljøer, spesielt elektronika og techno scenen, finnes det flere alternative konsepter slik som Hør og Boiler Room. Sistnevnte har vokst seg store med fysiske klubbkvelder som direktesendes via Youtube.

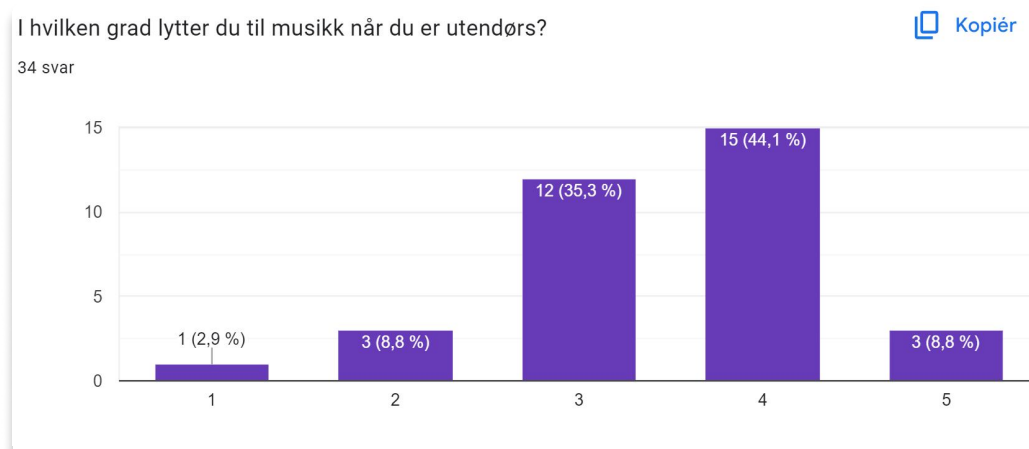
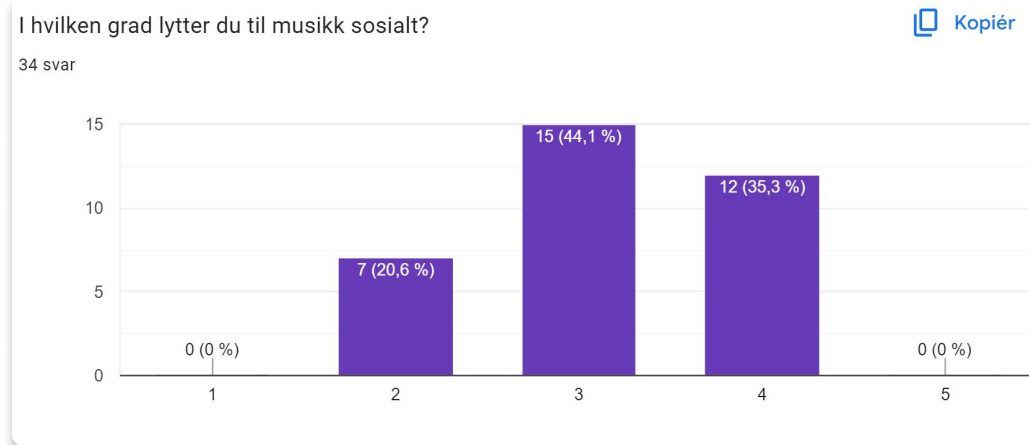
Selv har jeg abonnert på Hør sin tjeneste siden februar. Plattformen er gratis å bruke, men gir abonnenter noen ekstra goder som lagring av sendinger, chat og liste med låter. Det jeg opplever som unikt med plattformen er deres engasjement for fellesskap og formål.

“HÖR serves as a platform for expression and inclusivity, connecting global community of fellow music enthusiasts.”  
(HÖR, 2024)

Fellesnevneren for tjenestene er at de alle formidler direkte-  
sendinger, som du kan se  
live og i ettertid.

**SPØRREUNDERSØKELSE**

For å kartlegge lyttevaneer og ulike holdninger knyttet til musikkopplevelser ble det tidlig i prosjektet sendt ut en spørreundersøkelse. Med mål om å både bekrefte og avkrefte egne antagelser ga funnene verdifull innsikt på hva som driver engasjement og definerer en god musikkopplevelse.

**LIVE OPPLEVELSE**

Her ble flere av mine antagelser bekreftet i svarene som scoret høyt, blant annet at det må være en artist man ser opp til, lytte til musikken og at man er sammen med venner. Et svar som derimot overrasket var at 0 av 35 mente et stort publikum er en viktig faktor. Det mener jeg er et verdifullt funn som er med å avdekke kriterier for en god opplevelse.

**Hva er det viktigste for deg ved live opptredner?**

- 67% At det er en artist/band jeg ser opp til
- 41,2% Å møte venner
- 58,8% Å lytte til musikken
- 0% At det er et stort publikum

“Generelt stemningen! At man oppsøker en atmosfære en gjerne vil være en del av, og følelsen av fellesskap. Ikke minst, et utløp for følelser!”

“For meg er det avgjørende at artisten bryr seg og leverer et gjennomført show med kvalitet (...) samt at konserten ikke varer for lenge”

## LYTTEVANER

I undersøkelsen svarte deltakerne også på hva aktiv lytting innebar for dem.

“Høre på musikk som primæraktivitet”

“At jeg sitter å bevisst lytter til tekst, beat og melodi i en sang”

“Jeg skulle ønske jeg oftere satte av tid til å lytte til god musikk”

Fra denne fasen samlet jeg innsikten og kartla gjennomgående temaer.

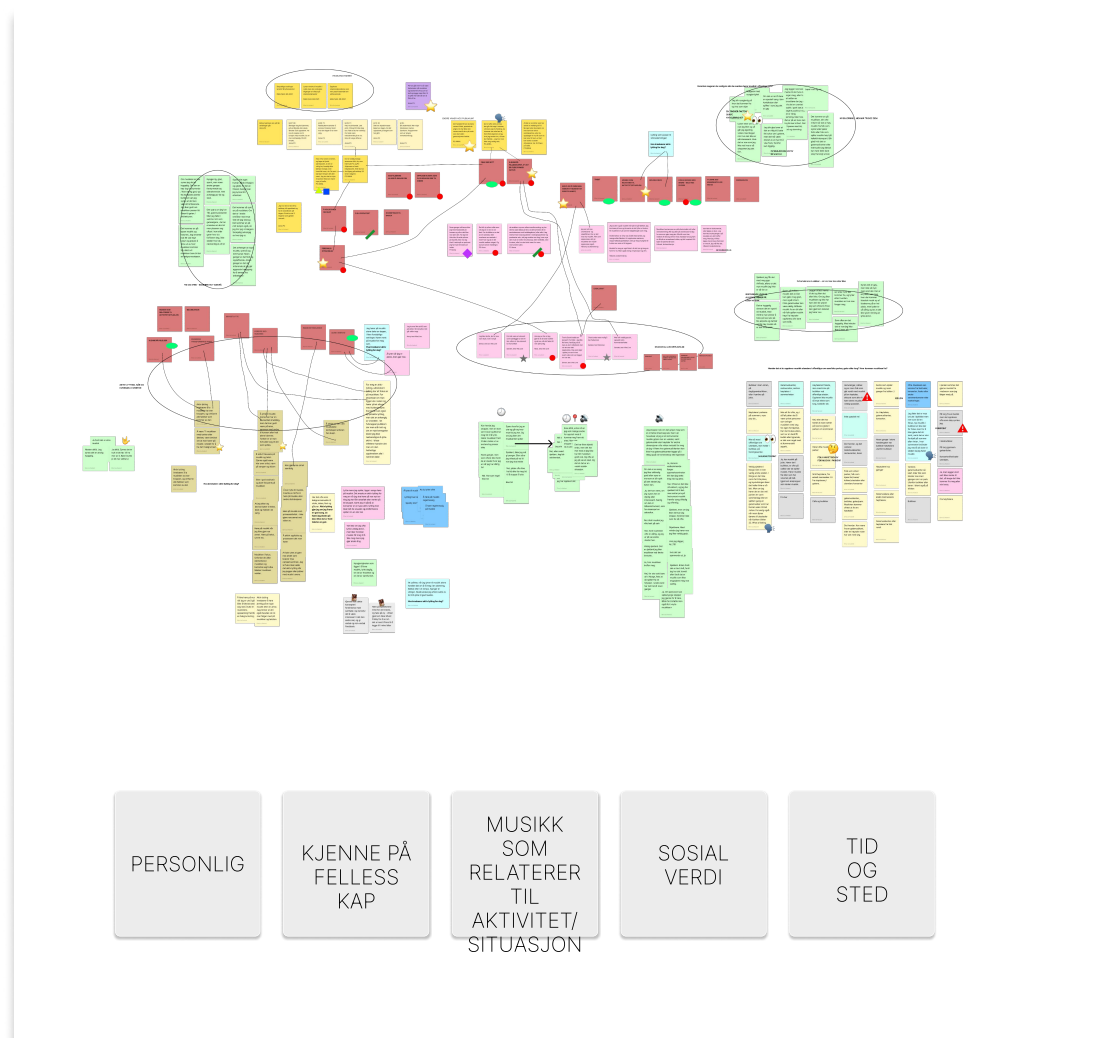
“ingen distraksjoner”, “omfavne følelser”, “fokus”, og “musikalsk innhold”.

Svarene ga meg innsikt på hvilke kriterier eller interesser som ligger til grunn for en bevisst og aktiv lytteopplevelse.



**OPPSUMMERING**

For å samle de ulike innsiktene fra brukerne har jeg gjennom kartlegging sortert og kategorisert ulike temaer som er kommet frem. Til slutt har dette gitt meg noen veiledende temaer for videre utforskning og som jeg har hatt i bakgrunnen av prosjektet.

**PERSONLIG:**

En opplevelse bør være personlig og engasjere individet på et dypere nivå. Dette kan for eksempel være gjennom direkte henvende seg til publikum, ved å skape relasjoner eller gi innsikt i avsenders kreative prosess eller personlige historie.

**KJENNE PÅ FELLESSKAP:**

Publikum ønsker å føle at de tar del i noe sammen, både direkte og indirekte. Følelsen av fellesskap kan for eksempel skapes gjennom felles engasjement og ulike interaksjoner.

**MUSIKK SOM RELATERER TIL SITUASJON:**

Som lytter er det viktig at det er rett musikk til rett tid. Dette reflekterer deres lyttevaneer hvor musikk gjerne akkompagnerer en aktivitet eller situasjon, et mulig premiss for digitale musikkopplevelser.

**SOSIAL VERDI:**

Utover underholdning bør musikkopplevelsen tilby sosial verdi ved å tilrettelegge for sosial interaksjon og stimulering.

**TID OG STED:**

Planlegging og tilgjengelighet er nødvendig for å prioritere en musikkopplevelse. På den måten er deltageren forberedt og mentalt innstilt på nye inntrykk og refleksjoner.

Hvordan påvirker fellesskap opplevelsen av musikk?

### MUSIKK OG FELLESSKAP

I samtale med en bruker forteller Ulrikke om sitt forhold til musikk og hvordan fellesskapet har gitt henne en form for trygghet og tilhørighet.

“Jeg føler at musikk gir meg rom til å slappe av når jeg er sammen med venner. Da tenker jeg ikke på alt som stresser meg, jeg bare nyter øyeblikket.”

“Jeg er vokst opp på bygda, så countrymusikk er en del av min oppvekst og hvem jeg er. Men i Oslo føler jeg større tilhørighet til techno scenen og verdiene den representerer”

### DIGITALT FELLESSKAP

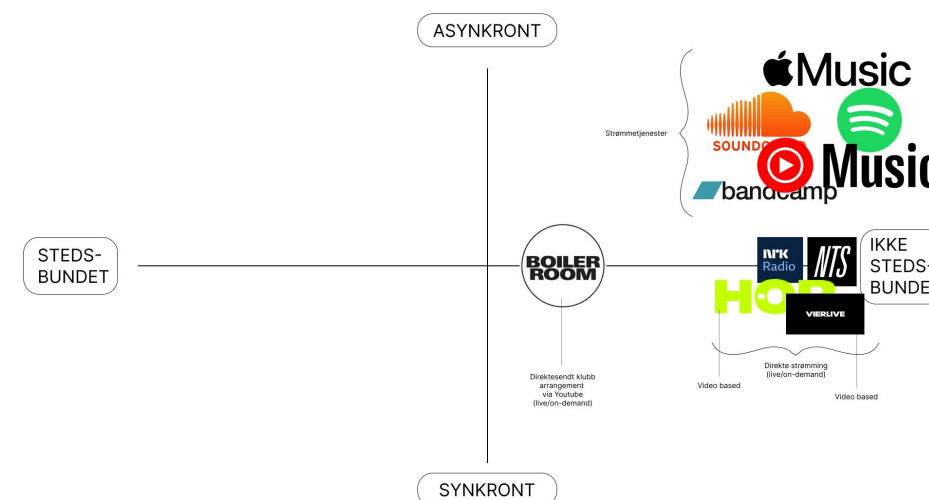
Til slutt har jeg undersøkt fellesskap i lys av digitaliseringen. For hva er et digitalt fellesskap?

Det er asynkront (ikke tids-bundet) og ikke-stedbundet. Uten krav til fysisk nærhet og hvor interaksjoner skjer når det passer den enkelte.

“Nyere nevroforskning viser at fordi digitale fellesskap ikke foregår i fysiske rom, skaper de ikke tilliten, empatien og forpliktelsen som trengs for å knytte emosjonelle bånd til andre. Relasjonene blir abstrakte og upersonlige, og erstatter ikke fysiske fellesskap.”<sup>5</sup>

(Gravingen, Morgenbladet, 2024)

Videre ønsket jeg å se de eksisterende musikk-tjenestene i lys av dette. Ved å plassere de ulike aktørene i en plansje begynte jeg å undre over hvordan en stedsbasert strømmetjeneste ville sett ut, og hvilken merverdi det kunne gi til lytteopplevelsen.



I dette kapitlet peker jeg på hvordan det sosiale har innvirkning på vår opplevelse av musikk. I utforskningen av nye kontekster kan fellesskap derfor være et viktig middel for å gjøre strømmeopplevelsene mer relevant.

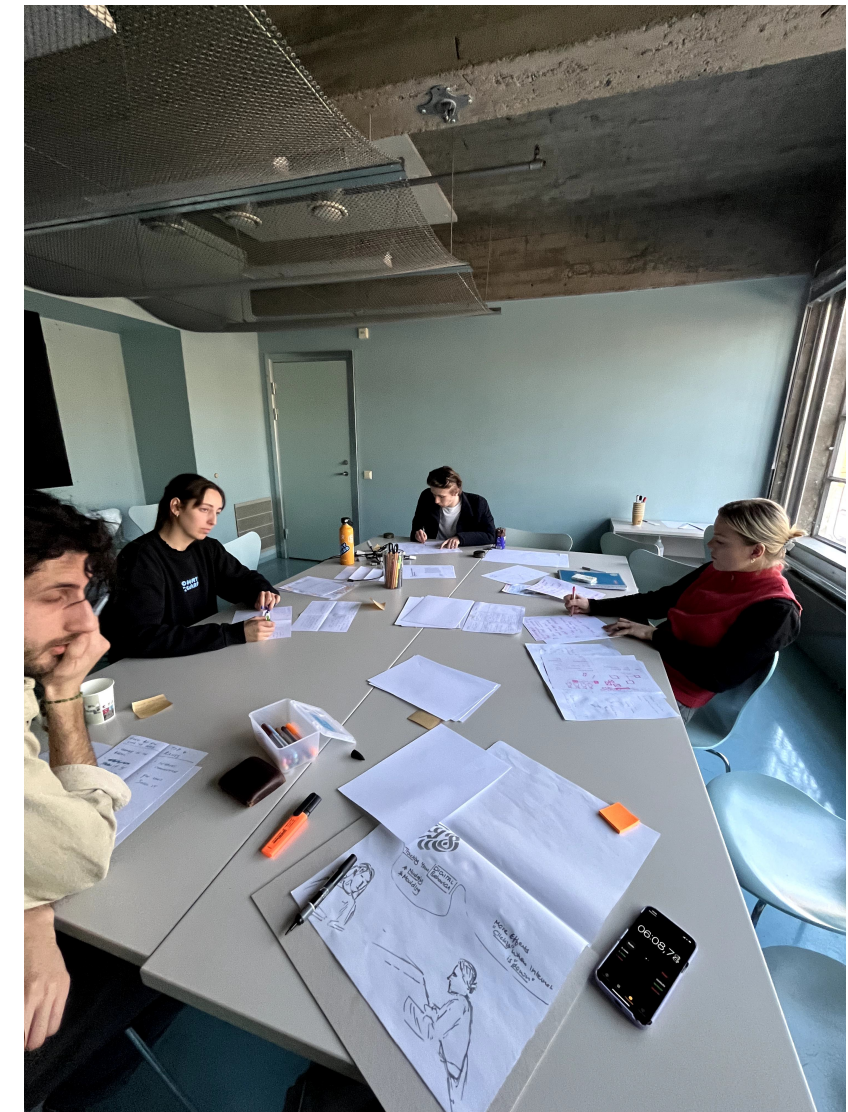
Kan fellesskap bidra til økt engasjement og dermed en større relasjon til musikken? Og på hvilken måte kan nye kontekster skape disse fellesskapene? Ved å undersøke og aktivt bruke lokasjon for å fremme kollektive musikkstrømmeopplevelser, kan vi kanskje berike den individuelle opplevelsen, men også styrke fellesskapet som oppstår gjennom felles musikkopplevelser.

### **PROBLEMSTILLING**

Utforske bruk av lokasjon for å skape kollektive musikkstrømmeopplevelser som fremmer aktiv lytting og fellesskap.

# UTFORSKE OG UTVIKLE

Dette kapitlet tar for seg utforskning og utvikling av skisser og idegenerering til testing og tilbakemeldinger av valgt konsept.

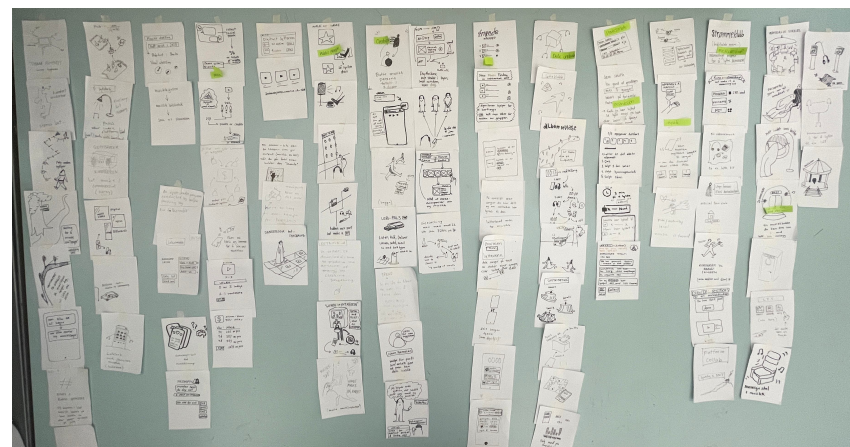
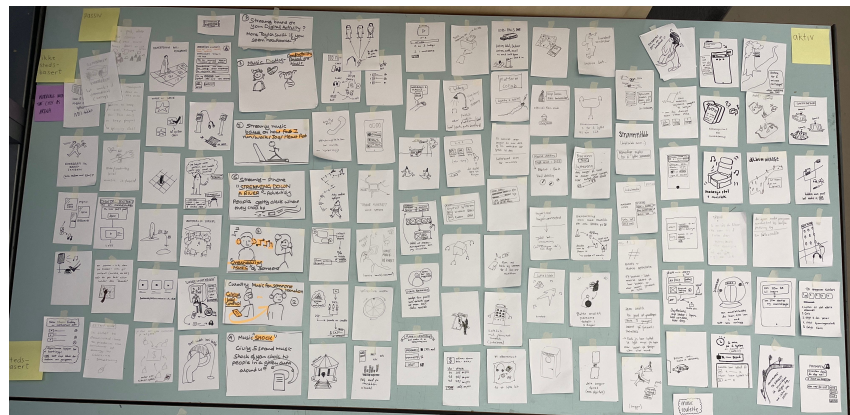


**SKISSER**

Basert på innsikt og identifiserte temaer, startet jeg prosessen med å skisse ideer til både konsepter og enkle interaksjoner. For å skaffe nye perspektiver arrangerte jeg en skisse-workshop sammen med fire medstudenter. Til slutt utgjorde det i underkant av 100 ideer.

## KATEGORISERING

Det neste steget i prosessen var å sortere disse skissene etter umiddelbar relevans for deretter å sortere disse tematisk



## TEMA

De fremtredende temaene jeg identifiserte var:

”samskaping”; fokus på at lytterne skal skape og drive noe sammen

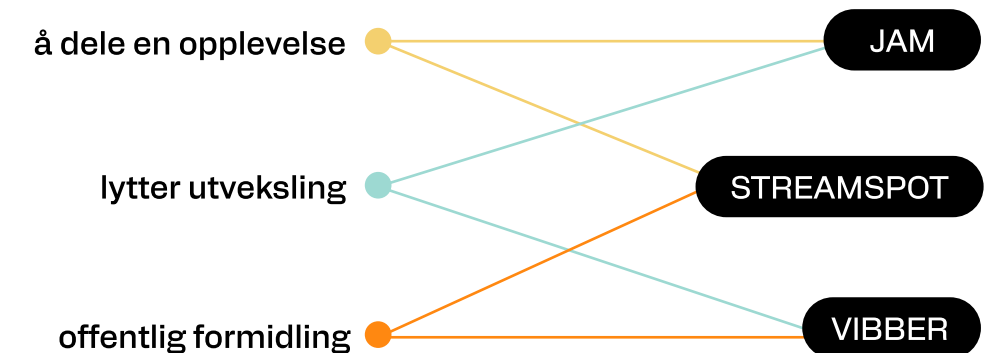
”å dele en opplevelse”; fokus på arrangerte opplevelser

”offentlig formidling”; fokus på konsepter i offentlige sammenhenger.

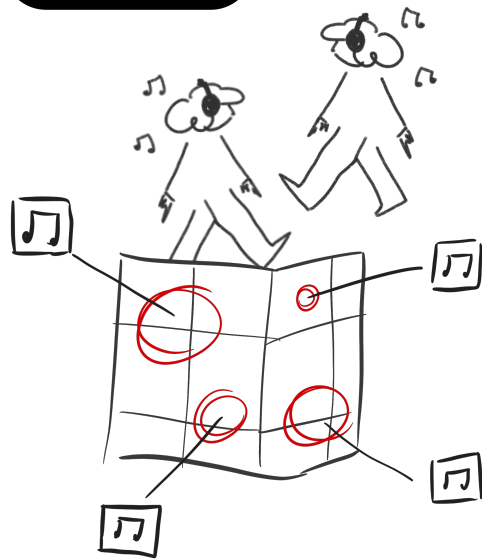
”lytter utveksling”; fokus på deling av innhold og informasjon mellom lyttere.

”finne spor”; fokus på å finne og oppdage musikk.

Med fokus på sted, fellesskap og lytting så jeg ut tre temaer som kunne svare best til problemstillingen. Deretter valgte jeg en skisse fra hvert tema, med noe overlappende tematikk, som jeg ønsket å utforske videre.



VIBBER

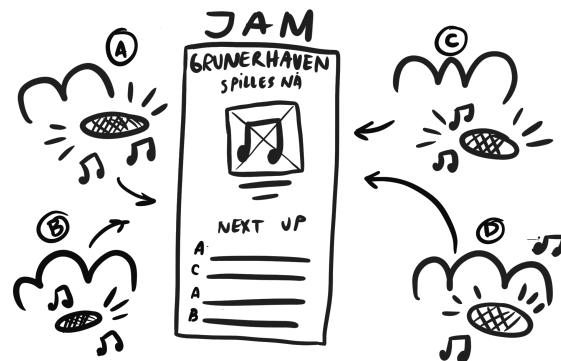


**Oppdag lokale musikktrender**  
 Konseptet utforsker hvordan vi kan knytte oss til andre lyttere rundt oss i sanntid og hvordan dette kan være en måte å oppdage både musikk og kultur. Hva lyttes til i dette området akkurat nå?

**Synkron musikk i parken**

Dette konseptet utforsker hvordan en gruppe mennesker kan samles rundt en felles strømmeopplevelse ved å synkronisere individuelle høyttalere i en park.

JAM



STREAMSPOT



**Musikkslipp og lyttefest**

Dette konseptet utforsker strømming med sted- og tidsbegrensning og hvordan dette kan bli brukt som en måte å få høre nye slipp og dermed en ny musikkstrømmeopplevelse.



**EVALUERING AV KONSEPTER**

For å teste interessen og potensiale for de ulike konseptene samlet jeg de i et hefte som jeg tok med meg til 5 brukere. Heftet ble et godt grunnlag for diskusjon og tilbakemeldinger, og innsikten ga meg en retning for videre utvikling.

TILBAKEMELDINGER JAM

“Hvis jeg er uenig med det som spilles, så vil jeg bare koble det av. Det er min soundboks.”

“Gøy at man kan koble seg til folk man ikke kjenner”

Jam fikk negativ respons på grunn av bekymringer om udemokratisk avspilling. Ideen med å koble seg til andre virket interessant, men brukerne foretrekker å kontrollere sin egen musikk i den typiske settingen for parkbesøk, som igjen peker på brukerens preferanse for tid og sted.



TILBAKEMELDINGER VIBBER

“Dette virker som en feature snapchat kunne hatt”

“Det er interessant hvis du er i en ny by, hvis du vil finne ut av hvor techno headsa henger”

Vibber fikk mikset respons, brukerne så ikke et behov for tjenesten i det daglige, men et potensial i kontekst av turisme - når man besøker et nytt sted og vil vite hvilke områder som er hippe, basert på musikk og identitet.



TILBAKEMELDINGER STREAMSPOT

“For meg som publikum, så skal det være noe jeg drar til for å oppleve noe spesielt, at kunstneren har en visjon”

“Jeg liker at det er lavterskel, man trenger ikke investere i så mye mer enn å bare dukke opp”

Streamspot fikk overveiende positiv respons for å være en lavterskel musikkopplevelse. Tilbakemeldingene peker likevel på noen kriterier for bruk, slik som plassering, kommunikasjon og eksklusivitet.



For å evaluere Streamspot en siste gang fikk jeg vist det til tre eksperter fra bransjen.

“Jeg vil tenke at dette er for et yngre publikum. Disse lytteeventene fenger i stor grad også et yngre publikum hos oss, fordi de kanskje kjenner bedre til silent-disco og lignende aktiviteter. Det er sosialt, men samtidig en individuell opplevelse.”

*Andreas, daglig leder Big Dipper*

“Det burde være et sted som er litt spesielt, eller behagelig å være over tid”

*Christoffer Kroge, Fucket Freakkvens*

“Dette kan absolutt gi verdi for flere, men hva skjer om få bruker det, hvilken verdi har det da?”

*Kristian, daglig leder Tiger Records*

“At man kan treffe likesinnede mennesker, det aspektet liker jeg godt. Og hvis man da klarer å innby til kommunikasjon mellom de fremmøtte. Det kan kanskje være med å gi opplevelsen nok egenverdi.”

*Christoffer Kroge, Fucket Freakkvens*



# UTFORSKE OG UTVIKLE

# STREAMSPOT OPPLEVELSE

I den første fasen utforsket jeg Streamspot gjennom testing av den fysiske opplevelsen.

Formålet var først og fremst å få en forståelse for konseptets potensial. Videre ønsket jeg å kartlegge fremvoksende behov og erfaringer som kunne sette videre kriterier for opplevelsen.

### MVP TEST 1

Som et middel for å få oversikt og forståelse for selve opplevelsen av Streamspot konseptet gjennomførte jeg en low-fidelity test, med både fysiske og digitale interaksjoner.

Jeg inviterte fem brukere til lytting av en nylig utgitt singel via "Spotify jam". En funksjon som tillater en synkronisert avspilling.

Dette gjorde det mulig for meg å observere og få direkte tilbakemeldinger på brukeropplevelsen. Jeg fikk også en bedre forståelse for selve brukerreisen og potensialet for digitale interaksjonspunkter.

### TILBAKEMELDINGER

Etter testen diskuterte vi sammen i gruppe om både musikken, opplevelsen, den digitale interaksjonen og mulige scenarier.

På spørsmål om hvilken grad de lyttet til musikken svarte samtlige at de lyttet til musikken i stor grad.

**"Veldig annerledes enn å bare være i en park og lytte på egenhånd"**

**"Det var litt rart å lytte alene, men å vite at andre også hørte det samme på egen hånd. Det var på en måte ganske intimt."**

Dette var også tydelig i mine observasjoner under lyttingen. Brukerne fant seg raskt til rette hvor flere la seg ned på gresset og lukket øynene.

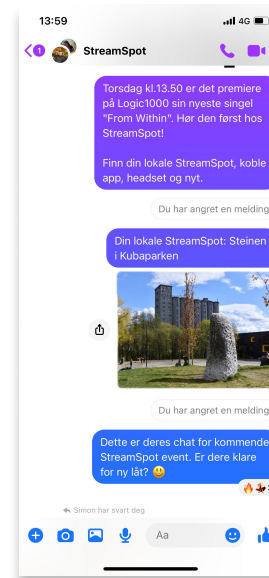


Fig (1)



Fig (2)



Fig (4)

Informasjon blir delt i chat

Fig (1)

Lyttestart: Informasjon blir gitt muntlig og i chat

Fig (3)

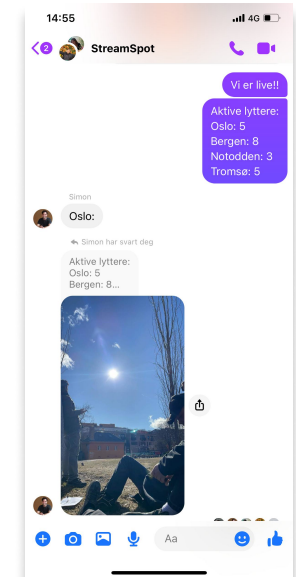


Fig (3)

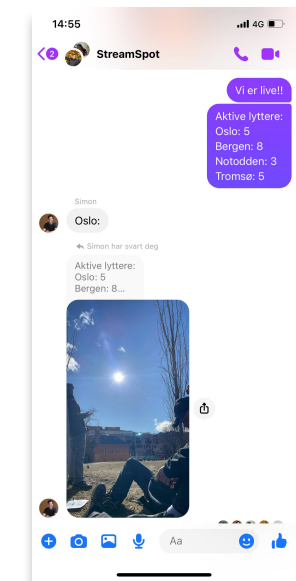


Fig (5)

Aktivitet i chat

Fig (5)

Lyttere scanner QR kode på stedet

Fig (2)

Lytting foregår

Fig (4)



### MVP TEST 2

Etter første MVP test ønsket jeg å teste opplevelsen en gang til, denne gangen med flere mennesker og folk som ikke kjente hverandre. Målet var å se om det ville generere andre tilbakemeldinger med en gruppe nye mennesker.

Denne gruppen fikk også færre instruksjoner både før, under og etter testen. Jeg hadde laget en spilleliste på Spotify som spilte ventemusikk, en intro som sang “lets get ready”, det planlagte albumet og til slutt en låt som het “takk for idag”.

Med dette så jeg i hvilken grad de interagerte med telefonen under strømming. Noen fikk ikke med seg at musikken som spilte het “Waiting Room” og trodde det var albumslippet.

Et annet interessant punkt som skilte seg ut i denne testen var hvordan det tok litt lenger tid for gruppen å finne seg til rette sammenlignet med første test.

Det var et bevisst valg fra min side å ikke gi de så mye informasjon, og i etterkant ser jeg at dette er noe som muligens ville effektivisert deres “fysiske on-boarding” til strømmeopplevelsen.

Som avslutning ba jeg brukerne svare på et skjema de kunne diskutere i grupper, men svare på hver for seg. Her stilte jeg mer konkrete spørsmål rundt opplevelsen av fellesskap og omgivelser.

“Jeg ble bevisst på musikken, i tillegg til å bli mer bevisst på omgivelsene. Det ble et samspill.”

“Jeg var klar for en musikkopplevelse. Vanligvis når jeg lytter er det mer i bakgrunnen. Gøy å være i opplevelsen sammen. Gøy å se på hodene som nikket i takt.”

“Det ga mer verdi til strømmingen fordi man har et felles formål - deler en opplevelse sammen her og nå”

## MVP TESTING AV LOKASJON

Siden hovedopplevelsen er i stor grad basert på stedet, var det viktig å undersøke hvordan omgivelsene påvirket lytteopplevelsen.

Hvilken type sted er interessant, og hvor mye påvirker omgivelsene lyttingen? Fra tidligere tester observerte jeg deltakerne legge seg ned og lukke øynene, så spiller det noen rolle om du er på et vakkert sted eller i sentrum av byen?

For å utforske dette fikk jeg en bruker lytte til samme sang på fire forskjellige steder.



STED B: Gamle Deichman atrium

“Arkitekturen setter et positivt preg, men det føles litt innestengt”



STED A: Oslo Sentrum

“Her følte jeg meg litt malplassert og alene”



STED C: I skogen

“Jeg var mer bekvem i skogen, det ble mer isolert og det var bare meg og musikken”

“Dette var veldig deilig. En sjøutsikt passer kanskje til det meste?”

Oppsummert kan omgivelsene påvirke opplevelsen som helhet. Verdien kan ses å ligge i måten publikum velger å utnytte dette på, ved å være våken og bevisst, eller lukke øynene og “forsvinne hen”.

På spørsmål om hvem som skal bestemme stedet ble det sagt at det virket som det mest naturlige at artisten valgte dette.

STED D: Utsiktspunkt Oslofjorden



“Når artisten velger stedet så blir det en del av pakka”

“Det kan bli vanskelig å velge et sted som skal passe musikken når jeg ikke har hørt den før”

# UTFORSKE OG UTVIKLE

# STREAMSPOT INTERAKSJON

I konteksten av Streamspot, hvor opplevelsen er hybrid, både fysisk og digital, har det vært viktig å utforske hvordan digitale interaksjoner kan støtte opp under den fysiske opplevelsen.

I denne fasen har jeg derfor utforsket interaksjonene som vil følge tjenesten, og hvordan disse kan komplementere den fysiske opplevelsen.

Formålet med denne fasen var å kartlegge det faktiske behovet og hvilken type innhold som vil engasjere og gi merverdi til opplevelsen. Fokuset har derfor ligget på innhold og tjenesteflyt, fremfor konkrete detaljer.

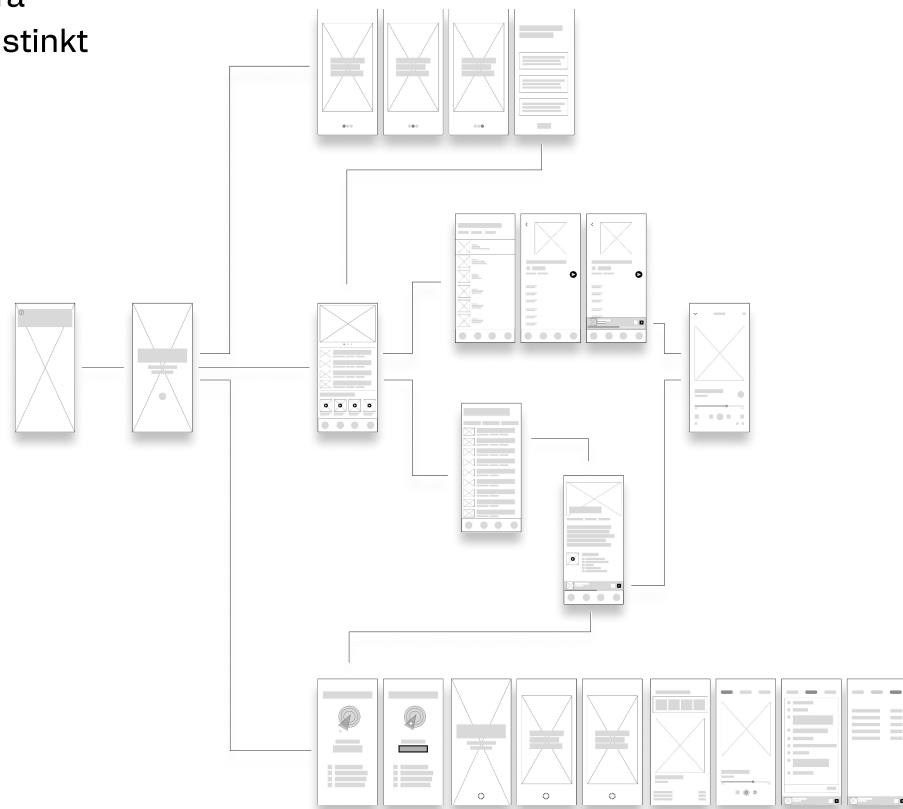
For å raskt iterere og samle tilbakemeldinger har jeg testet lite, men intensivt.

**MVP TEST: UX**

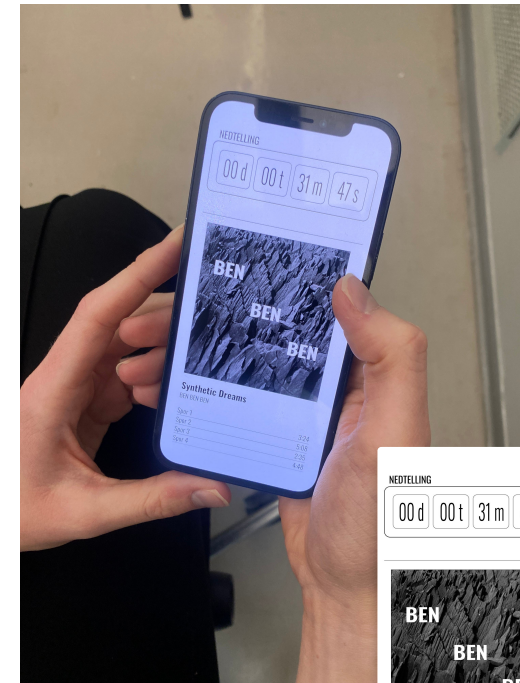
Etter å ha mottatt tilbakemeldinger på MVP-testen skisserte jeg strukturen og wireframes for plattforminteraksjonen i Figma og testet den raskt med den samme brukergruppen.

Den innledende wireframe-testen ga meg en bekreftelse på funksjonaliteten til dashbordet, programoversikten og muligheten til å lagre sanger/album, ettersom tilbakemeldingene hovedsakelig var rettet mot de relevante funksjonene under en lyttesesjon. Dette førte til at jeg konsentrerte meg om disse elementene i den neste iterasjonen. Elementene var basert på behov jeg observerte under testen og kommentarer fra brukerne.

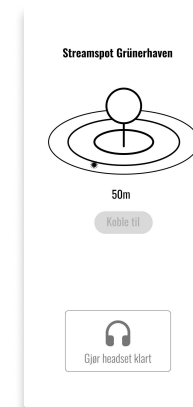
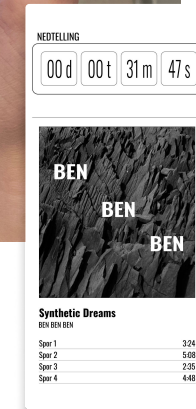
Den generelle tilbakemeldingen ga et ønske om mer engasjement og et design som skiller seg fra Spotify for å skape en distinkt identitet og mer "hype".

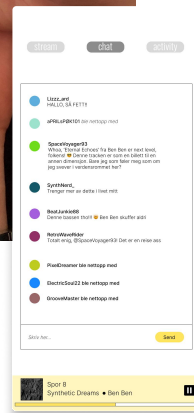
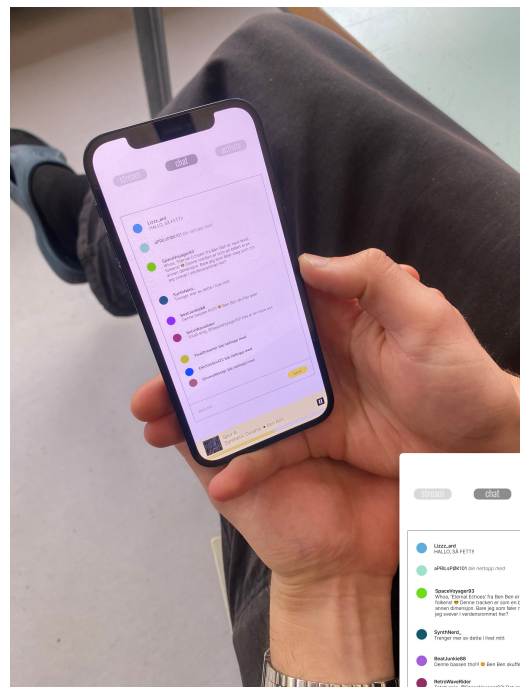
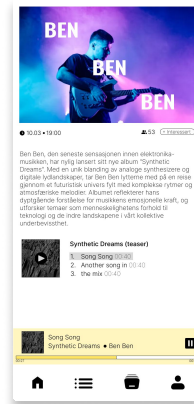
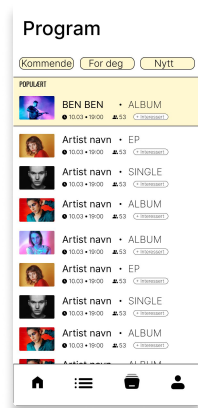


Tekstboks:



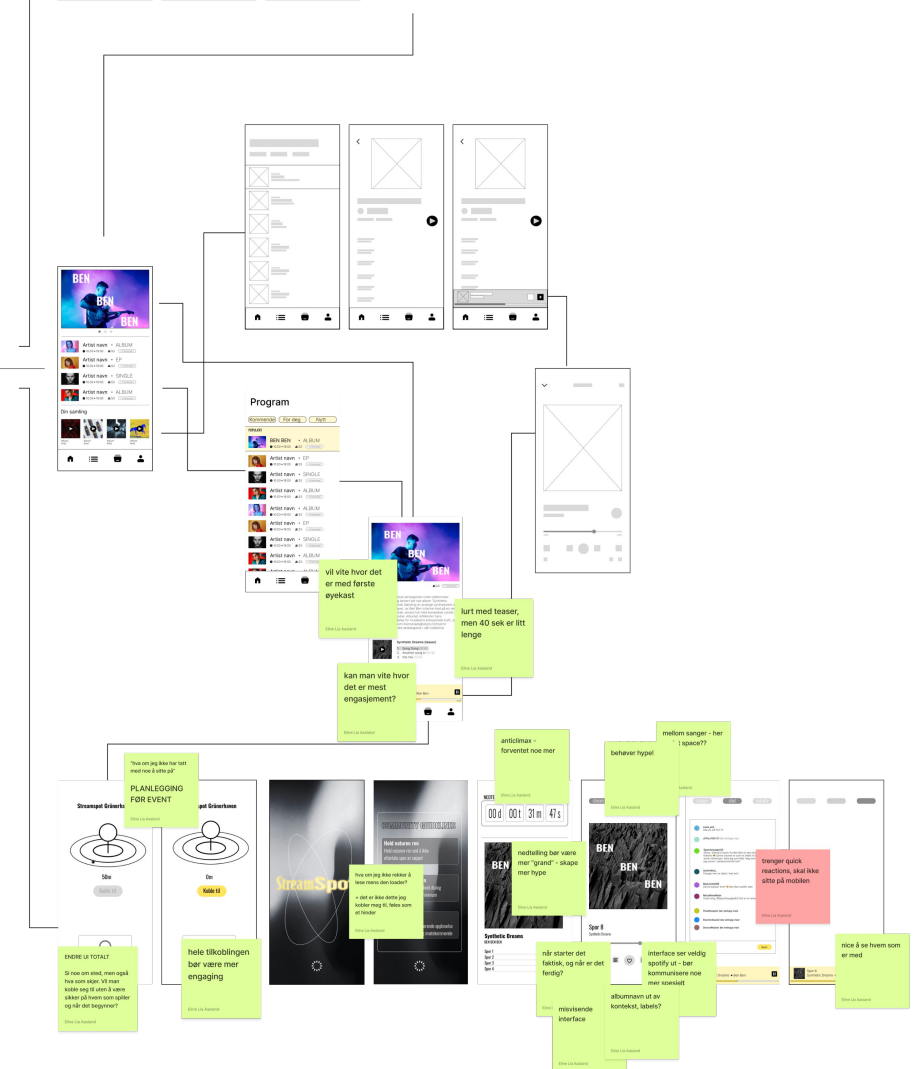
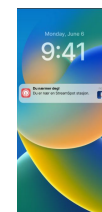
Forventningen om å fysisk koble seg til en digital "arena" utendørs ble oppfattet som anti-klimatisk.





Selv om chatten ikke viste seg å være særlig interessant under den første testen, valgte jeg å inkludere den i brukerflyten og fikk en interessant kommentar som ga opphav til noen nye ideer.

"Det burde være en slags 'quick action' som har en veldig lav terskel for å kommunisere, jeg har ikke lyst til å faktisk chatte."



## BRUKERREISE

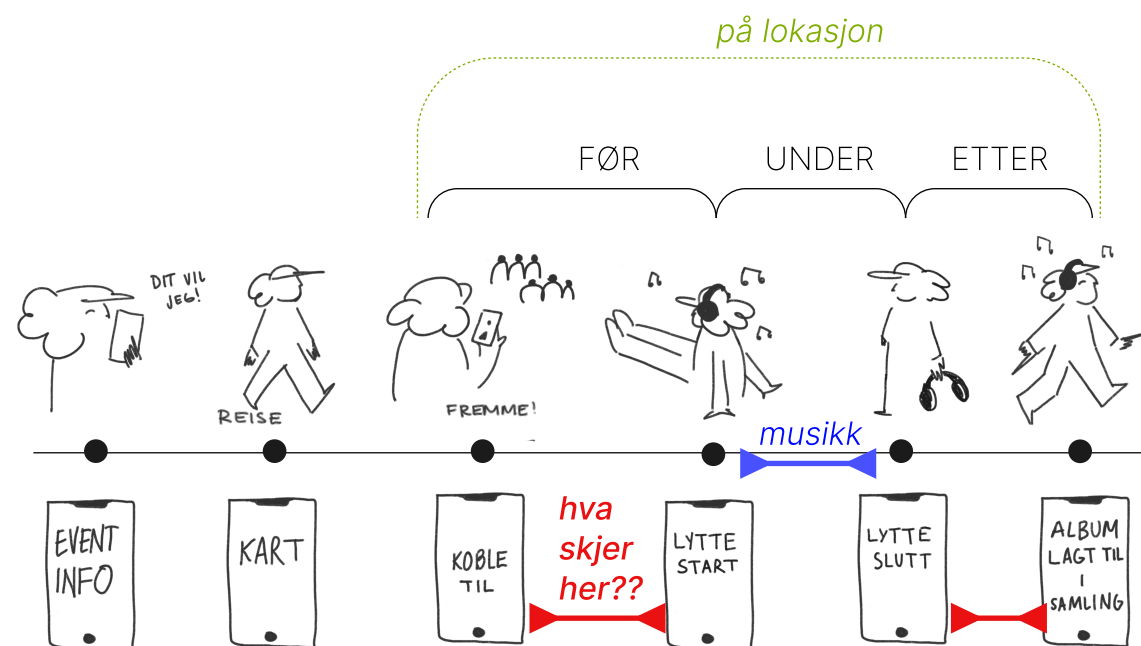
“Jeg vil ikke være på telefonen mens jeg lytter til musikken”

Basert på begge testene ble det tydelig at musikkopplevelsen er målet med konseptet, og det ble dermed en diskusjon på hvilken plass det digitale hadde.

Under en samtale med Ole-Birger Nergård, UX-designer hos NRK Radio, ble jeg gjort oppmerksom på at mobilen ikke bør skape for mye oppmerksomhet, ettersom målet er å fremme fellesskapsfølelsen. Han påpekte at "det handler om de små sosiale interaksjonene".

Det ble derfor viktig å se på hvordan de digitale interaksjonene kan fremme små, men meningsfulle, interaksjoner som kan støtte og tillegge verdi til opplevelsen, fremfor å stjele for mye oppmerksomhet fra musikken.

Ved å se nærmere på brukerreisen så jeg at det er et interessant rom mellom brukeren har koblet seg opp til tjenesten og musikken starter og mellom lytteslutt og fra lytteren kobler seg fra tjenesten for å dra hjem.



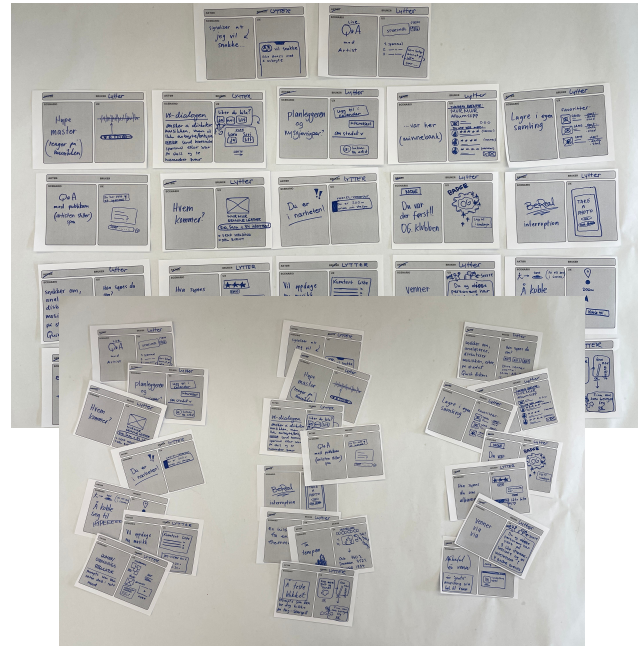


## INTERAKSJONSELEMENTER

Basert på brukerreisen skisset jeg ut raske ideer på funksjoner appen kunne tilby før, under og etter opplevelsen. Fokuset var på å skape noe som kunne gi ekstra “hype” og kommunikasjon.

Jeg viste skissene til tre brukere og tilbakemeldingene ga uttrykk for at de mest konvensjonelle interaksjonene var ønskelig. I videre refleksjon ser jeg at dette kan være et smart steg for første utgave av appen, da selve konseptet i seg selv et nytt og uvant - og at det derfor kan være fint for brukerne og ha noe kjent å interagere med.

Videre ville også skisser som “send melding til tilfeldig lytter” kreve mer omfattende infrastruktur for profil og meldinger. Igjen har fokuset vært på musikkopplevelsen og ikke skape et nytt univers.



## TEKNOLOGI → GEOFENCING

Teknologien StreamSpot kan benytte seg av heter geofencing. Det innebærer å definere et virtuelt geografisk område ved hjelp av GPS. Geofencing sporer mobilen i sanntid, og når den befinner seg innenfor dette avgrensede området, aktiveres funksjoner i appen som gir deg tilgang til spesifikke tjenester.

I tilfellet med StreamSpot sikrer dette at musikken kun er tilgjengelig på et bestemt sted. Ved å kombinere dette med tidsbegrensning kan det også tillate en felles lytteopplevelse.

## FRA ARTISTENS PERSPEKTIV

I dette prosjektet har jeg i hovedsak fokusert på brukeropplevelsen av konseptet, fremfor artist perspektivet.

Derfor ønsket jeg avslutningsvis å høre med tre artister hvorvidt dette var et konsept som trigget deres interesse.



I samtale med artistene møtte jeg både nysgjerrighet og usikkerhet.

Å formidle et nytt konsept og hvilken verdi det kan ha viste seg å være utfordrende - da konseptet raskt ble sammenlignet med konserter.

“For mitt prosjekt er ikke lokasjon så relevant, og jeg ser ikke helt hvordan jeg kan bruke det. Jeg vil heller at fansene mine møtes på konsertene mine.”

Ary

“Jeg vil jo heller spille live for å møte fansene mine, for å se dem i øya.”

SAKSA

Konserter er grunnmuren til artister, og muligens et vanskelig tema å utfordre artister på. Om også konserter skal forsvinne i digitaliseringen, hva er igjen da? Å presisere Streamspot som en utfordrer til musikkstrømming, og ikke et alternativ til konserter, er derfor et arbeid jeg må ta med meg videre. I samtale med Murmur pekte hun på nettopp dette.

“Jeg har ventet lenge på et skifte fra et digitalt fokus til et mer IRL/fellesskapsorientert fokus når gjelder samvær, også rundt kulturopplevelser. Det er noe jeg savner både som artist og som publikum. En tjeneste som dette kan kanskje være en del av et slikt skifte.”

Murmur

# LEVERANSE

Dette kapitlet tar for seg prosjektets to leveranser.

Fremfor å presentere en konkret løsning leverer prosjektet flere mulige løsninger som i stedet peker på noen konkrete verdier. Disse konseptene ønsker jeg å se på som verktøy for videre diskusjon rundt kollektive musikkstrømmeopplevelser.

Første del består av utforskning og et hovedkonsept. Dette konseptet fungerer som det sentrale elementet i prosjektet og danner grunnlaget for den andre leveransen.

Den andre delen av leveransen består av en serie med scenarier. Jeg har valgt å utdype ett av scenarioene, som tilbyr en bredere utforskning og refleksjon.

# *LEVERANSE 1*

# **STREAMSPOT**

Den første leveransen består av en endelig presentasjon av Streamspot ved en visualisering av hvordan denne brukerreisen kan se ut. Leveransen fokuserer på det fysiske møtet og hvordan den digital interaksjonen kan gi merverdi til denne opplevelsen.




GENUINE  
MURMUR  
ALBUMSLIPP

GENUINE LEATHER  
MURMUR  
ALBUMSLIPP 15

LEATHER  
MURMUR  
ELECTRONIA

Du er 0 sider unna [Scan QR koden](#)

🕒 Når du leser denne rapporten

 Album  
MURMUR  
GENUINE LEATHER

GENUINE LEATHER  
**MURMUR**

ALBUMSLIPP 15.06 / 19:00 ELECTRONIA

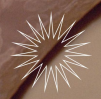
HOS DIN LOKALE  
STRØMMESCENE



StreamSpot

ALBUMSLIPP 15.06 / 19:00 ELECTRONIA

HOS DIN LOKALE  
STRØMMESCENE



StreamSpot

ALBUMSLIPP 15.06 / 19:00 ELECTRONIA

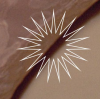
HOS DIN LOKALE



StreamSpot

ALBUMSLIPP 15.06 / 19:00 ELECTRONIA

HOS DIN LOKALE  
STRØMMESCENE



StreamSpot

GENUINE LEATHER  
**MURMUR**

ALBUMSLIPP 15.06 / 19:00 ELECTRONIA

# StreamSpot

## DIN LOKALE STRØMMESCENE

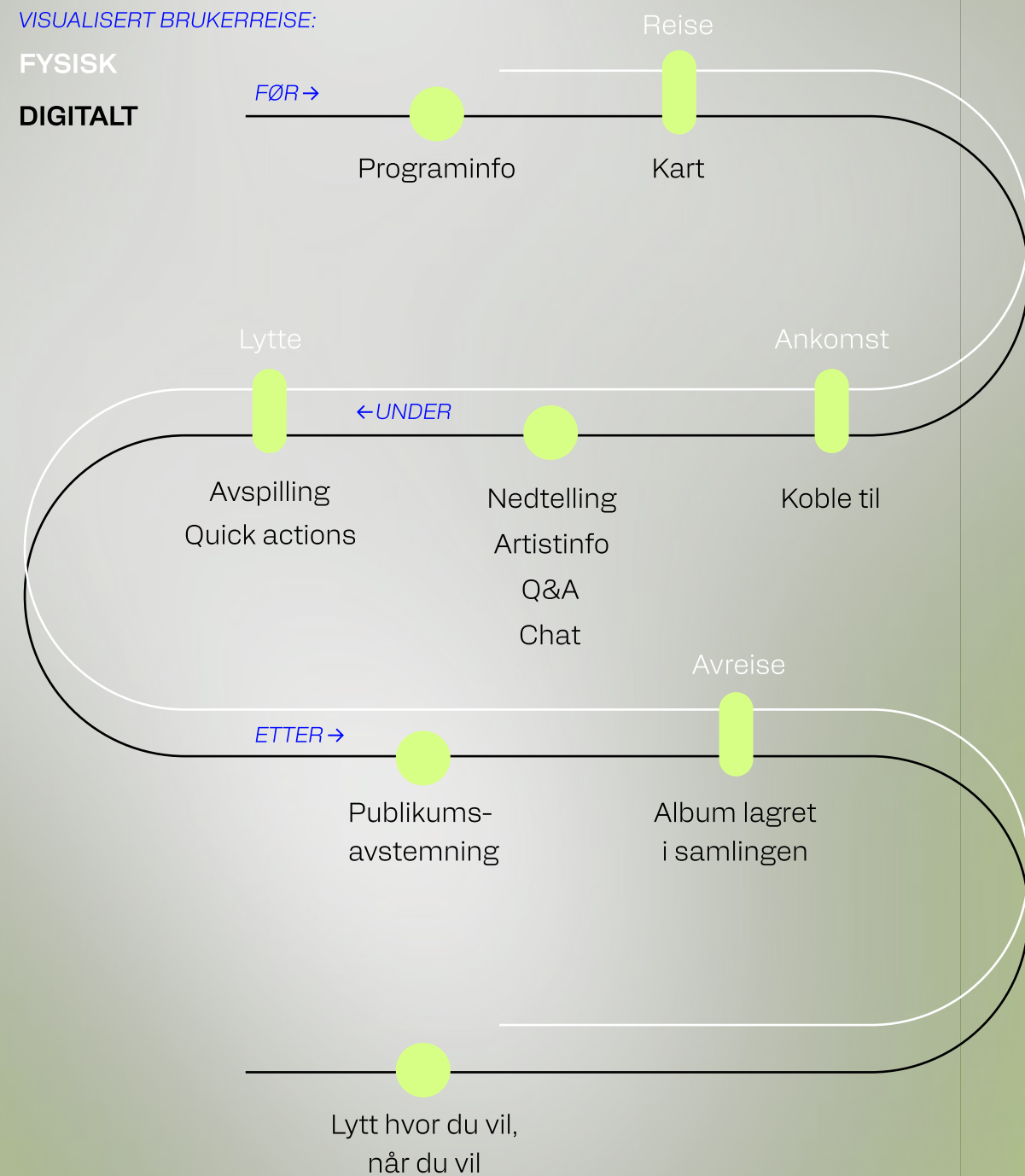
En stedsbasert strømmepattform for nye musikkutgivelser med fokus på kollektiv lytting og fellesskap.

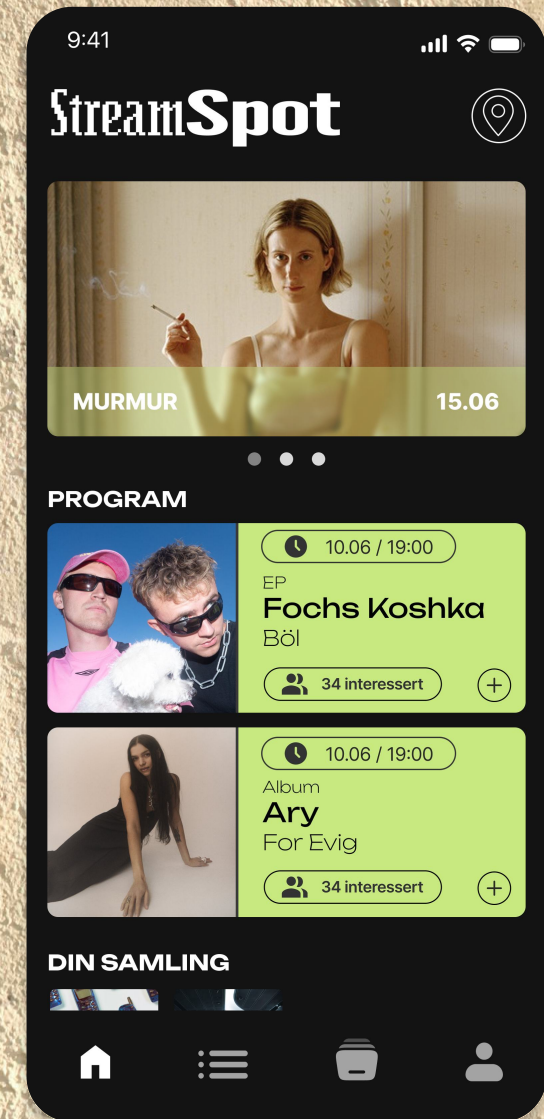


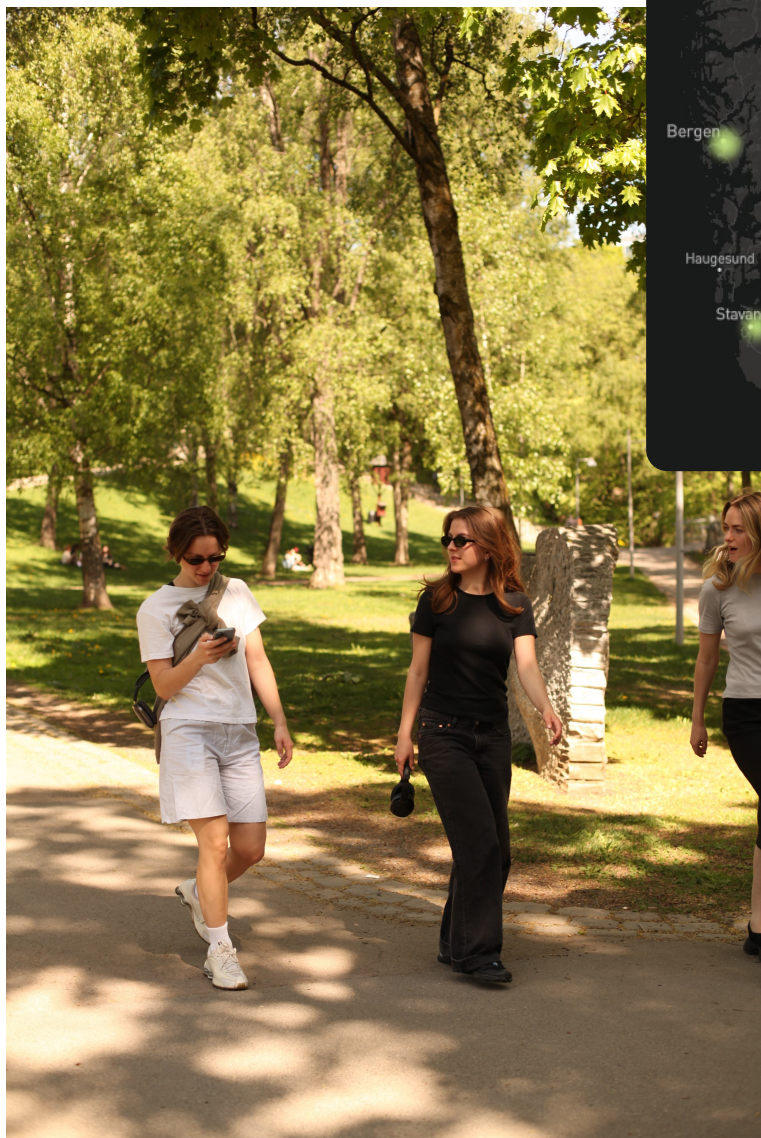
VISUALISERT BRUKERREISE:

FYSISK

DIGITALT







Finn din nærmeste  
strømmescene på  
kartet.

Streamspot baserer seg på geofencing og musikkstrømmingen kan derfor skje innen rekkevidde for gitt lokasjon.



Koble deg til  
geolokasjonen  
når du er innen  
rekkevidde

Om unna
Koble til

🕒 10.06 / 19:00

👤 34 interessert

+

Albumslipp

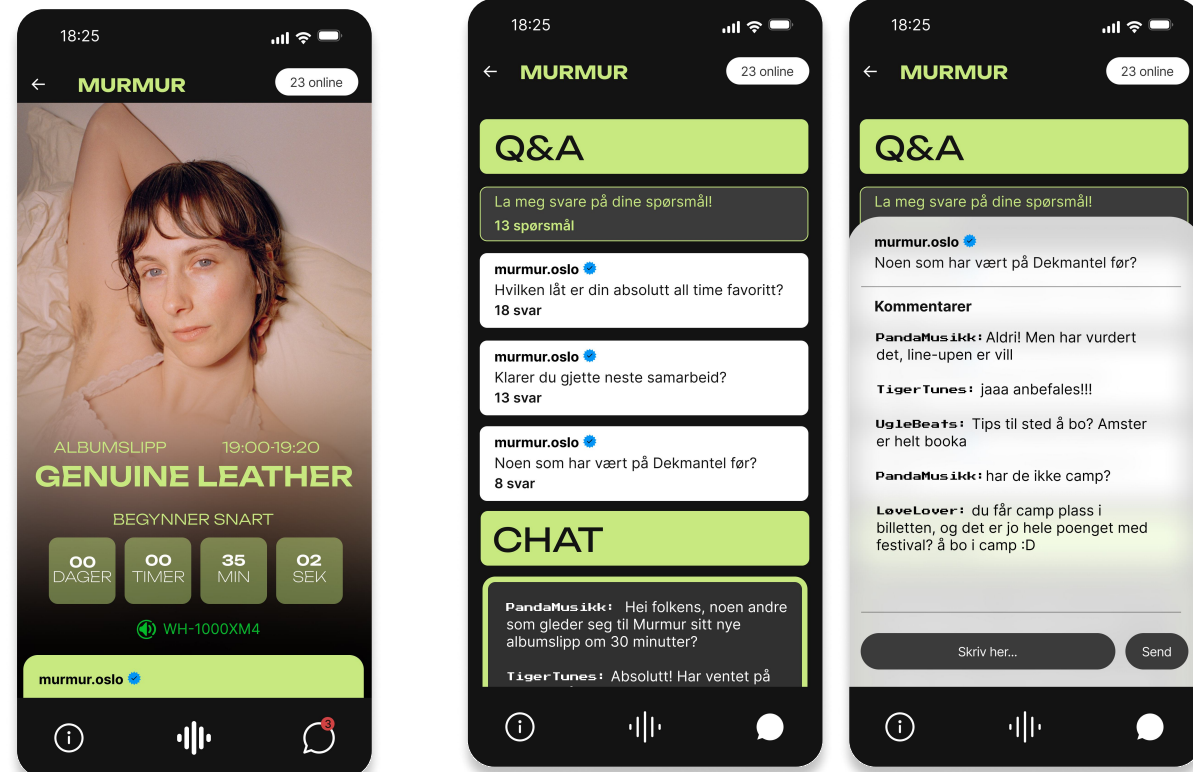
MURMUR

GENUINE LEATHER



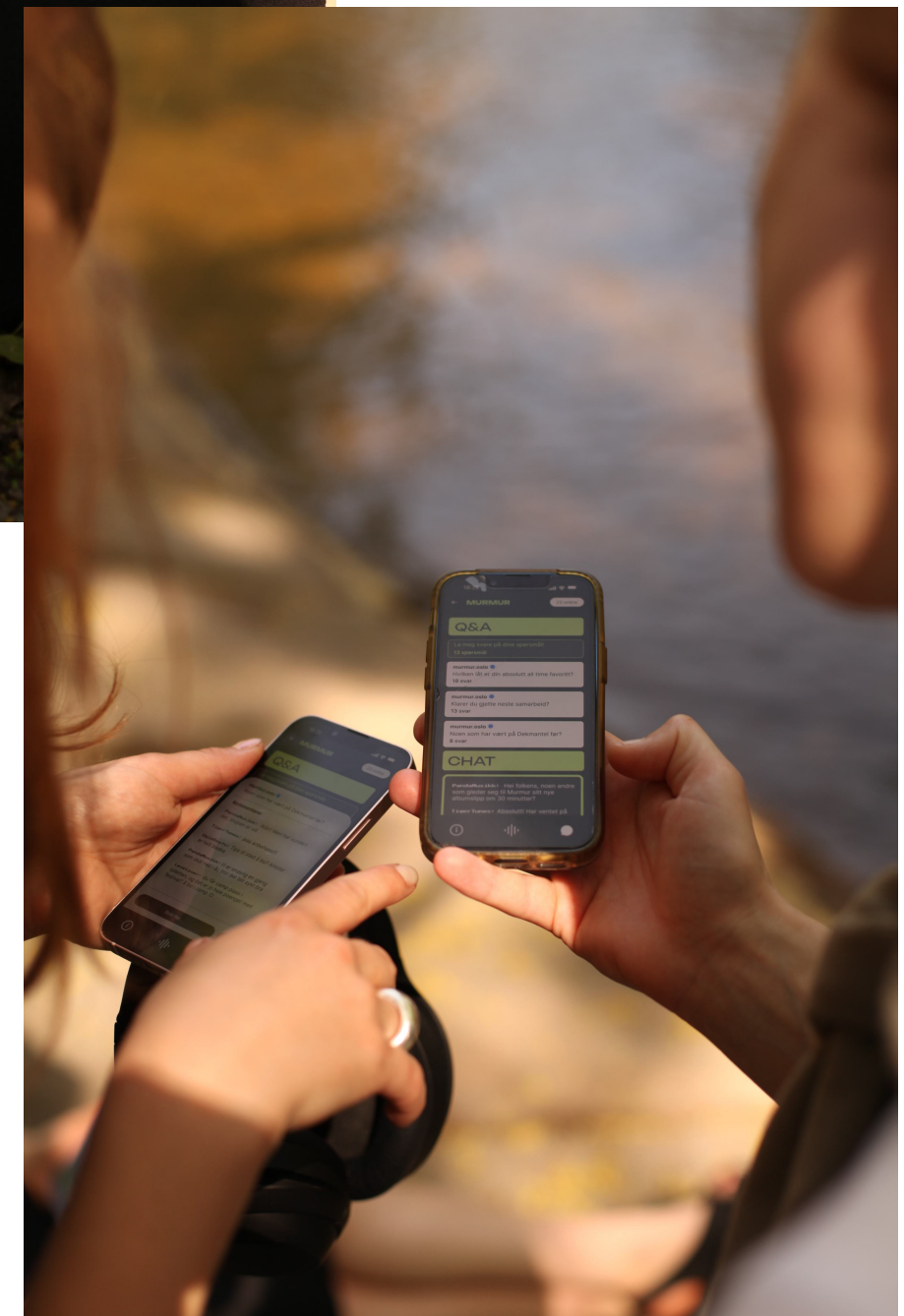
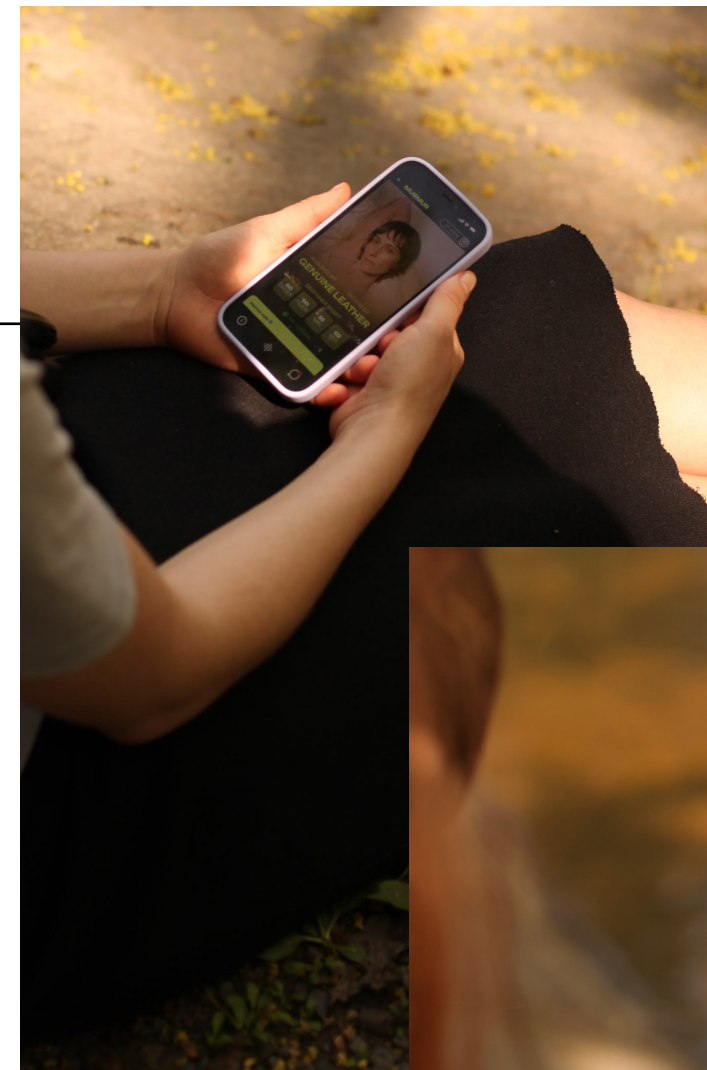
Interaksjonselementene i appen fokuserer på lavterskel kommunikasjon og fremmer derfor Q&A mer enn chat.

Her kan du svare på spørsmål fra artisten selv, eller stille hen noe du lurer på. Kanskje har noen andre allerede spurt om noe gøy!



**SPØRSMÅL OG SVAR (Q&A)**

Streamspot fokuserer på lavterskel kommunikasjon. Svar på artistens spørsmål eller diskuter det med de rundt deg



**murmur.oslo**  
I'm releasing my debut album! Nine songs written, performed & produced by me, and recorded through winter. Nine diary notes, nine perspectives, nine atmospheres, nine secret worlds.

**ARTISTENS PREG**  
På forsiden kan artisten skrive en personlig hilsen til sine oppmøtte lyttere

**COMMUNITY GUIDELINES**

- Hold naturen ren**  
Hold naturen ren ved å ikke etterlate deg spor av søppel
- Respekter musikken**  
Respekter musikken og hold lav dialog under strømming
- Co-creation**  
Samarbeid om en inkluderende opplevelse, være nysgjerrig og imøtekommende

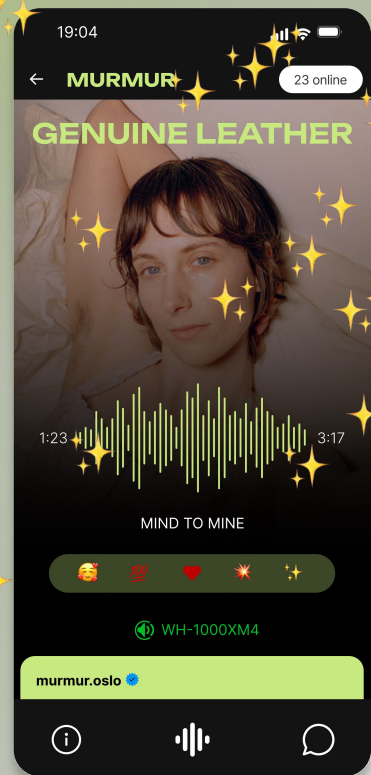


**MURMUR**

Elektroniske utforskninger av melodier, stemninger og underbevisstheten.

Murmurs musikk har blitt beskrevet som «festmusikk for de mollstemte» og

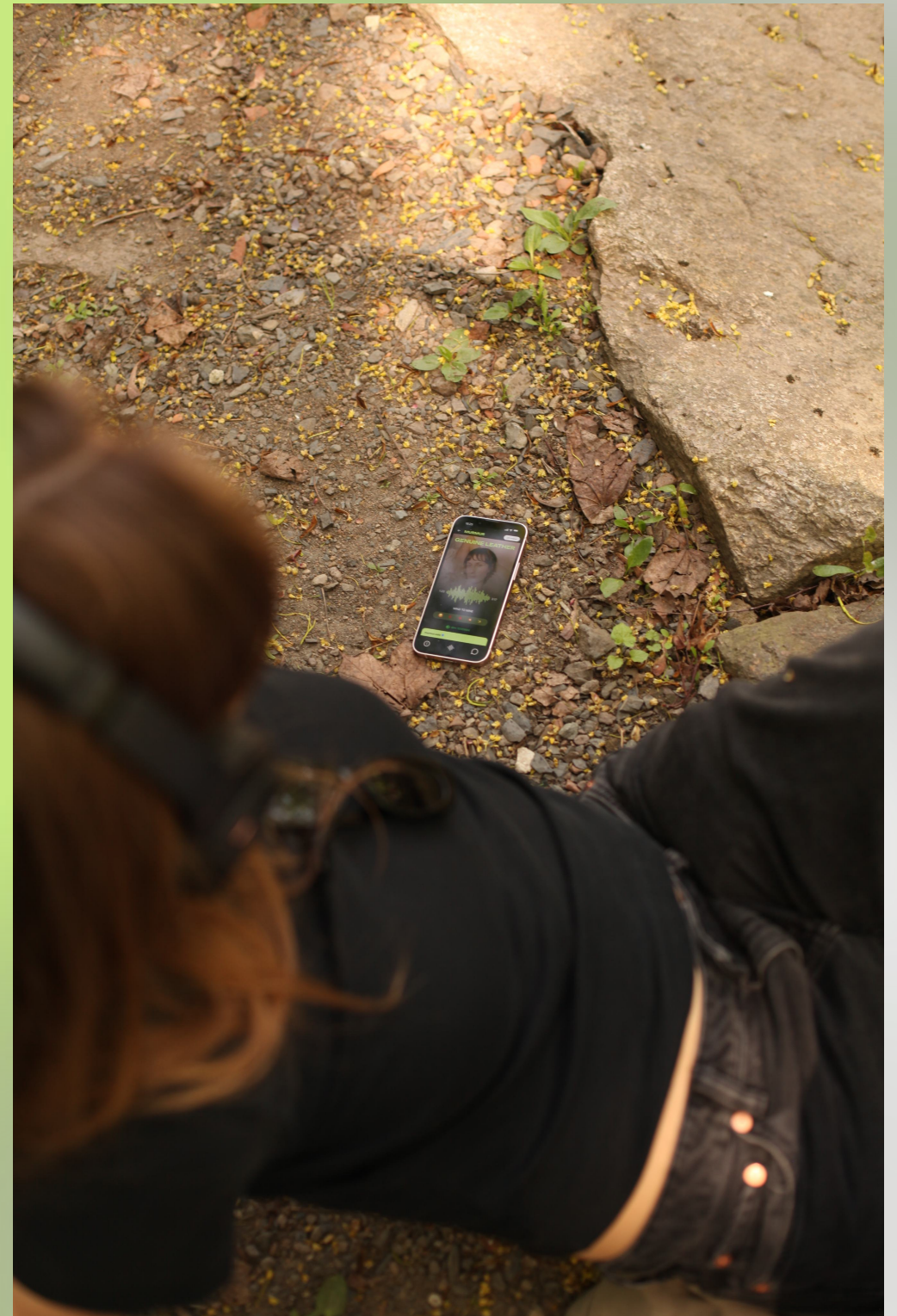


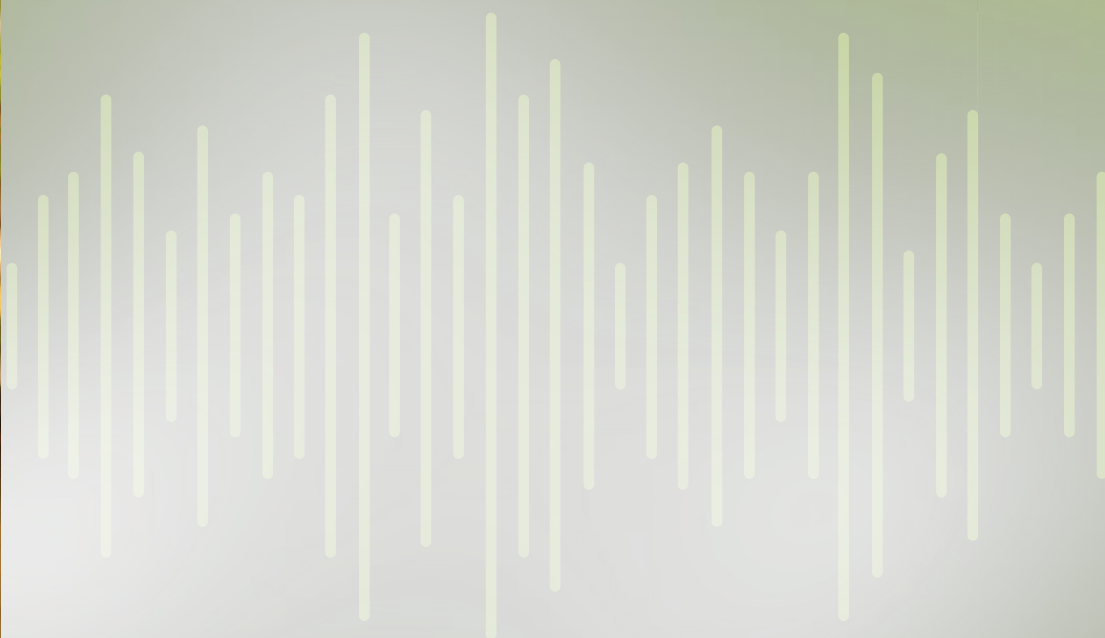
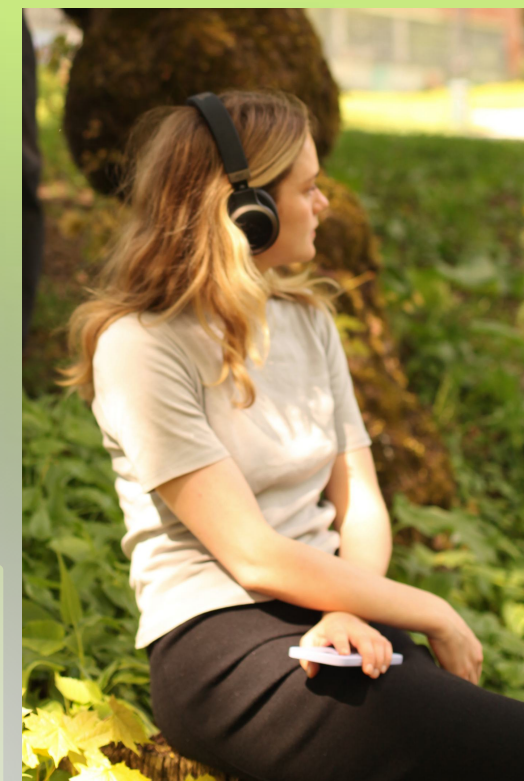


### QUICK ACTIONS

Synes du hooket er ekstra bra? Gi et raskt stjernedryss!

Utover dette tilbyr appen ingen nye funksjoner under selve lyttingen da tjenesten ønsker å fremme aktiv lytting og tilstedeværelse.





*Noen liker å være i bevegelse mens de lytter, andre vil sitte stille.*












Gi dine stjerner



Legg igjen en kommentar

Hvilke sang likte du best?

1. Goo 
2. Hour of Truth 
3. Wet Dream 
4. How Are You Doing Darling 
5. Mind to Mine 
6. Bore 
7. Intermission 
8. Song for Ferns & Stones 
9. G.L. 

Under tidligere testing har tilbakemeldingene pekt på at opplevelsen har en brå avslutning - et antiklimaks.

For å motvirke dette avsluttes lyttingen med en publikumsavstemning.



Helt til slutt kan lytterne få se en oppsummering av alles svar. Hvilke låt som slo best an og personlige kommentarer kan være med å gi en helhetlig opplevelse.



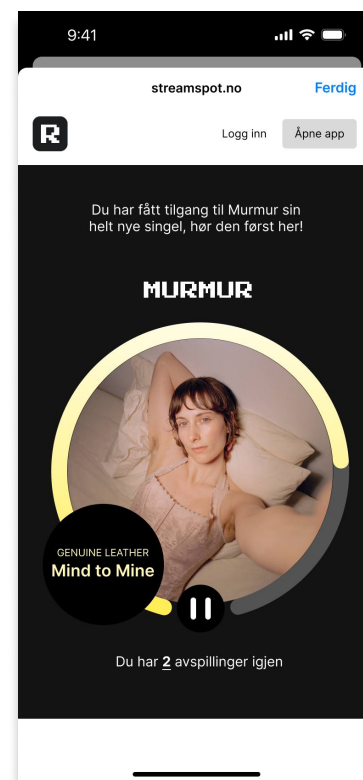
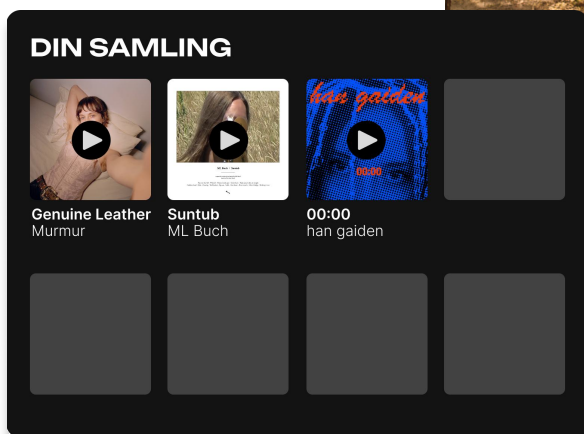
Takk for lyttingen!

nå

Genuine Leather ble nettopp lagret i samlingen din. Lytt hvor du vil, når du vil!



Når albumslippet og lyttingen er ferdig vil brukerne få eksklusiv tilgang til albumet. Dette lagres i samlingen i appen og kan lyttes til hvor som helst, når som helst.



Del med en venn!



Men hva med de som elsker Murmur men som ikke hadde mulighet til å dra?

Etter endt albumslipp kan lyttere få dele musikk fra deres samling med begrensede avspillinger. Slik kan musikken fortsatt holdes eksklusivt selvom den deles.

**ENDELIG TILBAKEMELDING****KRISTOFFER LO**

Bandmedlem i Slowshift,  
tidligere Highsakite.

“For oss som driver med platesegmentet fremdeles, så lager vi stort sett plater fordi vi gjerne vil at mennesker skal høre helheten av det, og ikke bare biter”

“Jeg tror det er noen greier på gang der, at vi som artister, og kanskje også som lyttere, vil gjerne bli litt mer personlige. La mennesker få ta større del av reisen.”

“Å slippe musikk på denne måten, vil gjøre det mer personlig. Og det vil gi artisten muligheten til å chatte med fansen sin på en mye mer direkte måte, knytta opp mot den gjengen som faktisk skal høre på plata.”

Kristoffer peker videre på at det er videre arbeid i å gjøre tjenesten attraktiv nok til at folk er interessert og bygge opp eksklusiviteten i form av “du måtte vært der” - slik at en type “fomo” slipper til. Å basere musikken på sted kan være med å skape dette, men og at man får en slags perk av å være der, feks ved å dele til andre venner “jeg var der, så derfor har jeg muligheten til å gi deg denne her”.

Kristoffer nevner også åpenbare utfordringer hva gjelder rettigheter, avtaler og betaling - men poengterer at dette er noe bransjen begynner å få flere løsninger på. Utover dette er økonomispørsmålet også interessant - I en abo-ordning så blir det mindre per artist, men man vil sannsynligvis nå ut til flere. Det vil være enklere å bare melde seg på ting og få flere opplevelser, fordi det ikke blir så stor terskel. Med betaling per-opplevelse, så vil artisten få mer per enkelt opplevelse, men ikke nødvendigvis trekke med seg så mange.

**REFLEKSJON STREAMSPOT**

Med dette konseptet har jeg ønsket å utfordre dagens strømmekultur ved å se den i nye kontekster. Streamspot knytter det digitale og fysiske med det sanselige og sosiale. Ved å teste den individuelle opplevelsen hos den enkelte person - hvilke følelser og tanker det har gitt dem - har tilbakemeldingene gjennom prosjektet pekt på primære verdier for å oppnå en god strømmeopplevelse. Dette viser at å se strømming som et større, sosialt middel for musikkopplevelser har potensiale til å fremme fellesskap og musikkinteresse.

Fokuset i utforskningen har vært på opplevelsen og hva som skjer i møtet med musikk og geolokasjon. Appens funksjoner kan derfor ses som et verktøy for å heve opplevelsen, fremfor å være hovedproduktet.

Ved å kombinere teknologi, fysisk lokasjon og sosiale interaksjoner kan dette konseptet skape en ny tilnærming til lavterskel musikkstrømmeopplevelser.

*LEVERANSE 2*

**SCENARIER:  
STREAMSPOT  
UNDER NYE  
AKTØRER**



## STREAMSPOT UNDER EKSTERNE AKTØRER

I lys av et utforskende og mulighetsdrevet prosjekt har jeg ikke ønsket å stoppe utforskningen ved Streamspot. Som nevnt viser konseptet potensial og et verdigrunnlag som kan tas videre i nye konsepter.

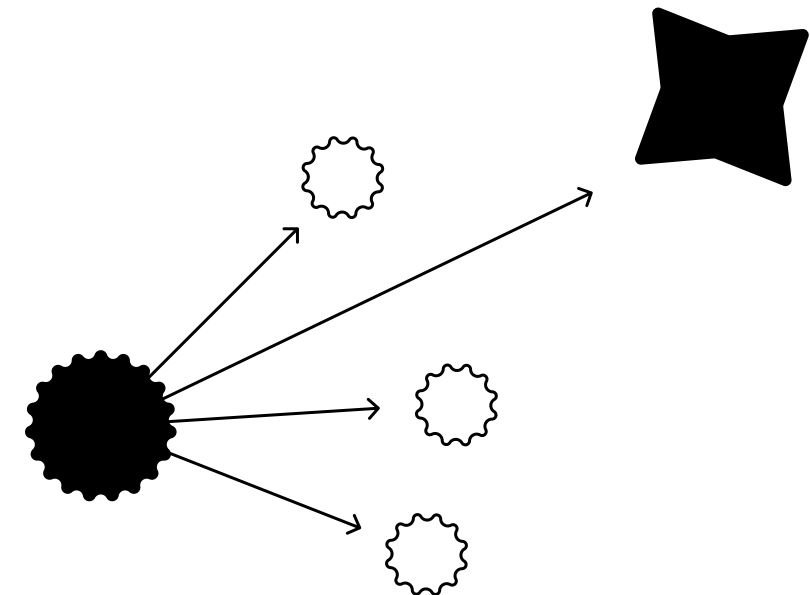
## LEVERANSE

Mine scenarier viser en serie med "hva om denne aktøren forvaltet Streamspot". Med aktørene ønsker jeg å utforske et bredt spekter av hvordan tjenesten kan endre form avhengig av aktørene.

Jeg har valgt å utdype ett av scenarioene, som tilbyr en bredere utforskning. Dette scenariet har blitt diskutert med både brukere og aktuell aktør og tilbakemeldingene reflekteres i oppsummeringen.

## HVA OM?

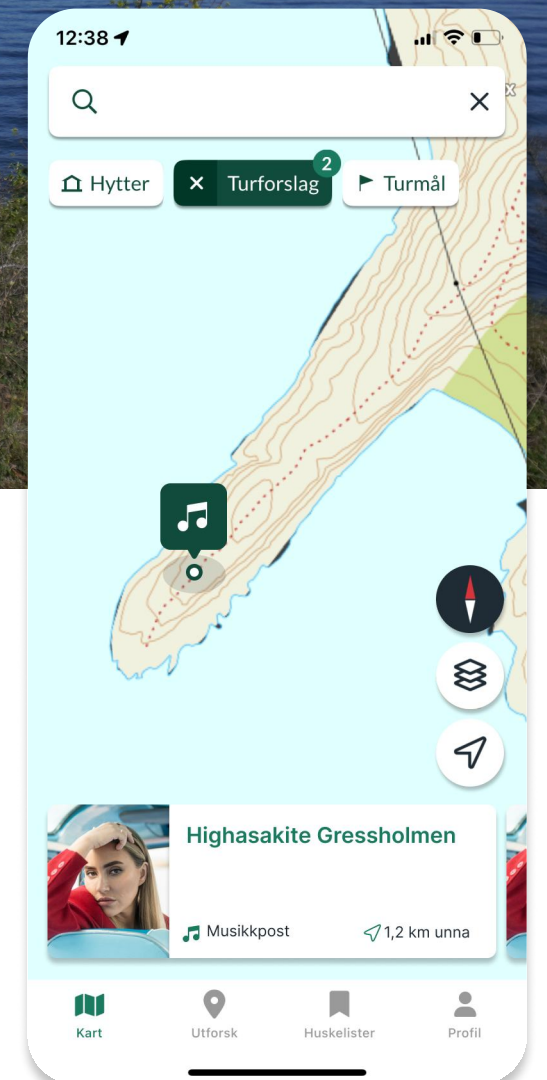
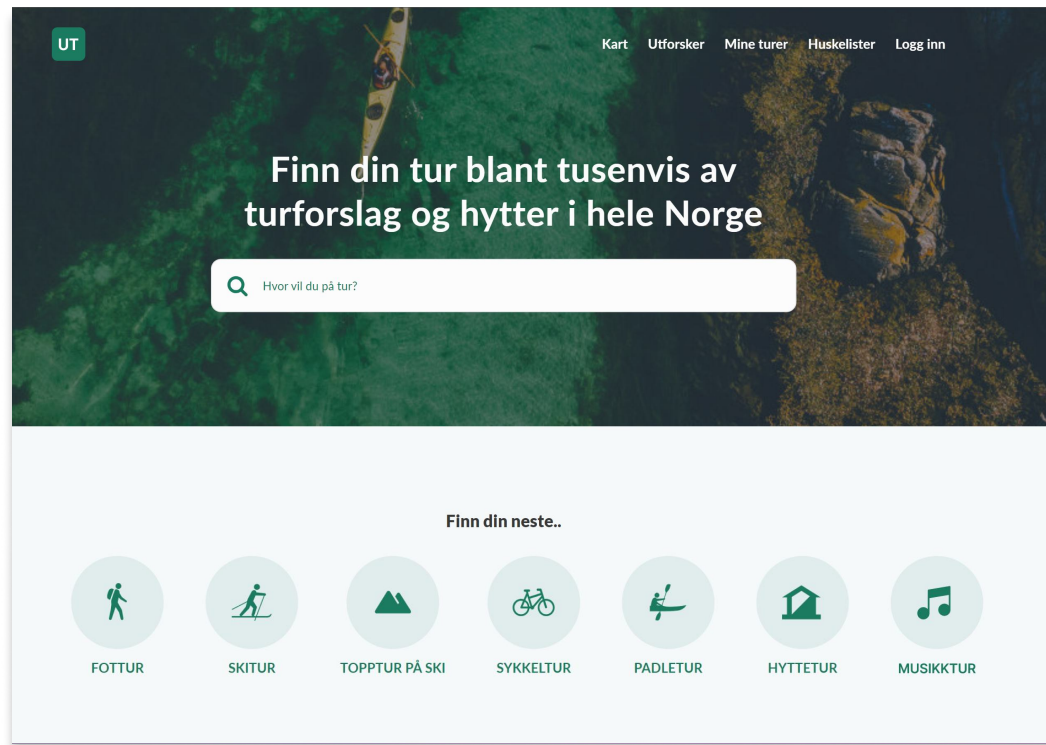
Ved å stille spørsmålet "hva om denne aktøren forvaltet Streamspot" har jeg vurdert både relevante og mindre relevante aktører. Jeg har sett på potensialet i de ulike kontekstene som disse aktørene byr på, noe som har gitt nye ideer. Selv om ikke alle ideene nødvendigvis er levedyktige, ønsker jeg å tilrettelegge for en diskusjon ved å presenter strømming i en potensiell rar kontekst. Det er likevel ett scenario som har utpekt seg, og dette har jeg valgt å utdype.



# MUSIKKTUR

## Hva om UT.no forvaltet Streamspot?

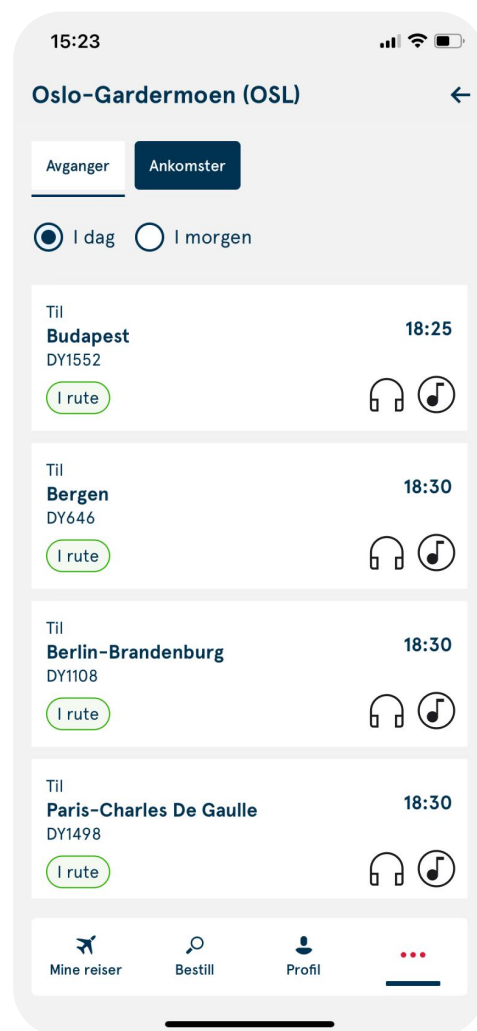
Hva om UT.no kunne samarbeide med artister om musikkture, hvor turmålet var en ny utgivelse?  
Kunne dette vært en måte å fremme både fysisk helse og musikkengasjement?



# BEAT TO GATE

## Hva om Norwegian forvaltet Streamspot?

Hva om du kunne lytte til lokal musikk fra din reisedestinasjon mens du venter på avgang? Kunne dette vært en måte å formidle kultur og kunnskap?



Gate 8B → Budapest  
Spilles nå: Kupu - Juhmeres Meraban

# MUSIKK I RUTE

## Hva om Ruter forvaltet Streamspot?

Hva om Musti ble spilt av når 20 bussen kjører gjennom Tøyen?

Kunne rutebussen vært en formidler av lokal musikk?

18:51 - 18:58 7 min

**20**

18:51 Carl Berners plass  
Plattform i Christian Michsens gate  
Sone 1

**20** Galgeberg

4 stopp

18:53 Helgesens gate  
Sone 1

18:54 Tøyenparken  
Sone 1

18:55 Tøyen  
Sone 1

18:56 Kjølberggata  
Sone 1

18:58 Galgeberg  
i Jordalgata  
Sone 1

Musti - gro Harlem Brundtland

Bysykkel

Stoppesteder

Salgssteder

Google



## OSLO BYMUSIKK

### Hva om Oslo kommune forvaltet Streamspot?

Hva om Oslo kommune sammen med innbyggerne kuraterte musikk, og spilte denne høyt på forskjellige steder i byen? Hva om det spilles musikk mens du venter på grønn mann? Hva om du kunne lydsette ditt favorittsted i byen?

Dette scenarioet tar for seg akkurat det.

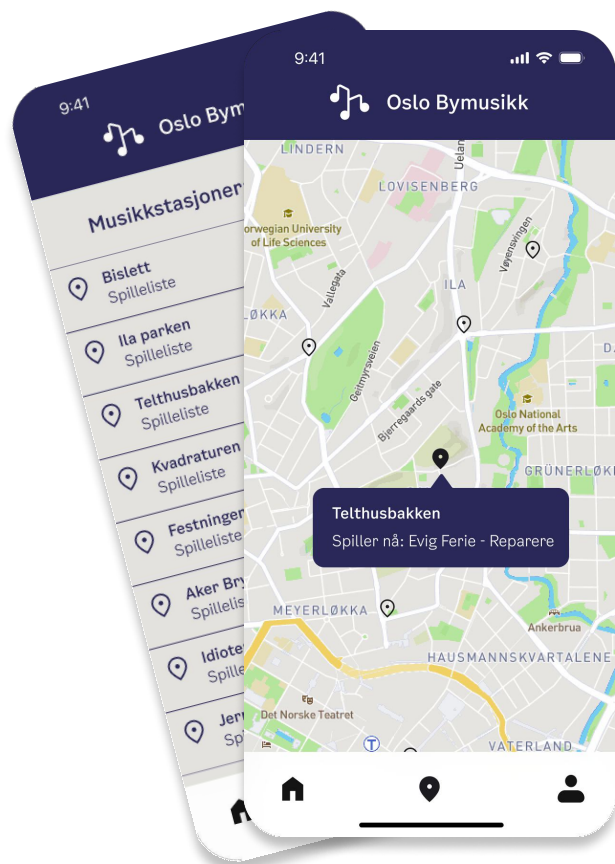
## Opplev Oslo med musikk!

Våre nye musikkstasjoner er plassert rundt i byen. Opplev en rekke sjangre – fra jazz til elektronisk.

## OPPLEV OSLO MED MUSIKK!

Oslo Bymusikk er musikkstasjoner plassert rundt i byen. I parker, lyskryss og busstopp. Tjenesten har som formål å demokratisere strømming og lydsette byen med lokal og nasjonal musikk.

I appen kan innbyggerne stemme frem sine favorittartister eller foreslå steder for nye musikkstasjoner. Her kan man også enkelt få oversikt over nærmeste stasjon, hva som spilles nå eller tidligere spillelister.

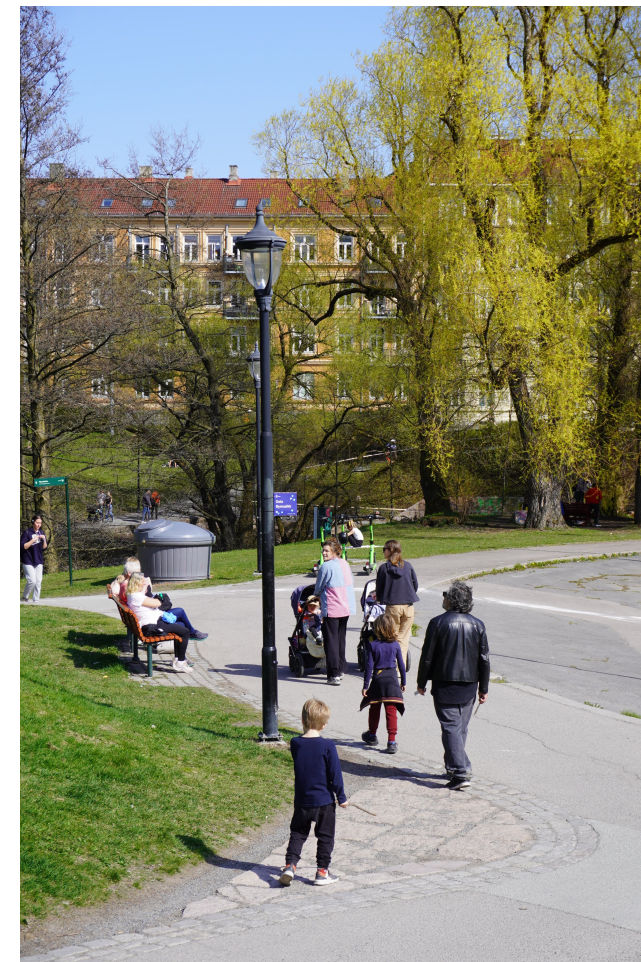


### TESTING

Ved å teste scenarioet gjennom både en fysisk installasjon og en instagram konto fikk jeg observert både innbyggers og artisters nysgjerrighet og engasjement for konseptet.

Musikkstasjonen ble hengt opp to ganger i Kubaparken, først langs stien i et gjennomfartssted og siste gang ved enden av parken hvor park gjester satt på både benk og gress.

Å plassere stasjonen der hvor folk oppholdt seg skapte mye mer nysgjerrighet enn ved tidligere plassering, hvor folk så vidt så den idet de travet forbi.



Under testen observert jeg to jenter som stoppet opp ved musikkstasjonen, før de satte seg ned i parken. I samtale med disse fikk jeg høre deres umiddelbare tanker om konseptet.

De fortalte at de raskt ble nysgjerrige, og at de syntes det var en morsom ide, spesielt i parken hvor så mange satt.

“Vi så den! Det er veldig kult, et morsomt initiativ, spesielt her i parken. Det kunne gjerne vært høyere”



Oslo

## Opplev Oslo med musikk!

Våre nye musikkstasjoner er plassert rundt i byen. Opplev en rekke sjangre - fra jazz til elektronisk.

# Oslo Bymusikk

## Favorittstedet til Anna (8)

Legg inn dine stedsforslag på oslobymusikk.no

Torjus (26) foreslo Evig Ferie

Foreslå dine favoritter på oslobymusikk.no

## Hørt noe du ikke har hørt før?

I et rolig hjørne i Botanisk Hage kan du la tankene vandre til meditativ musikk

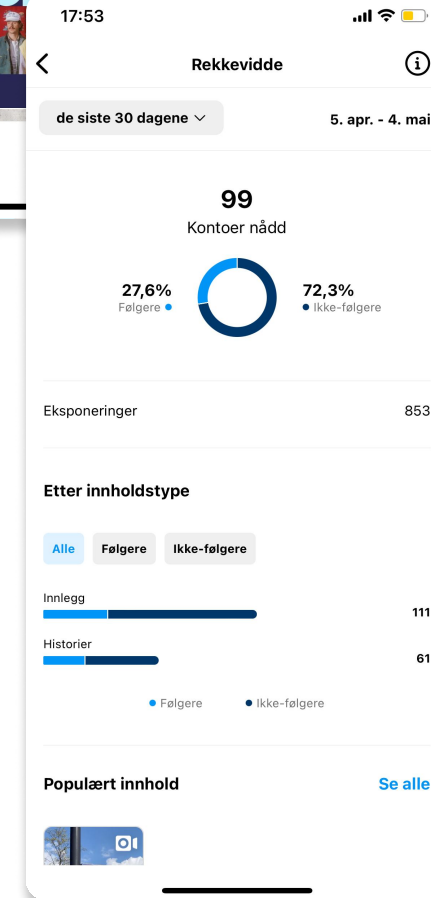
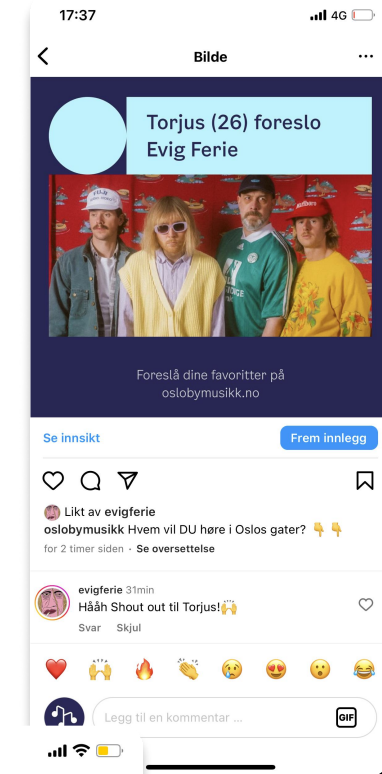
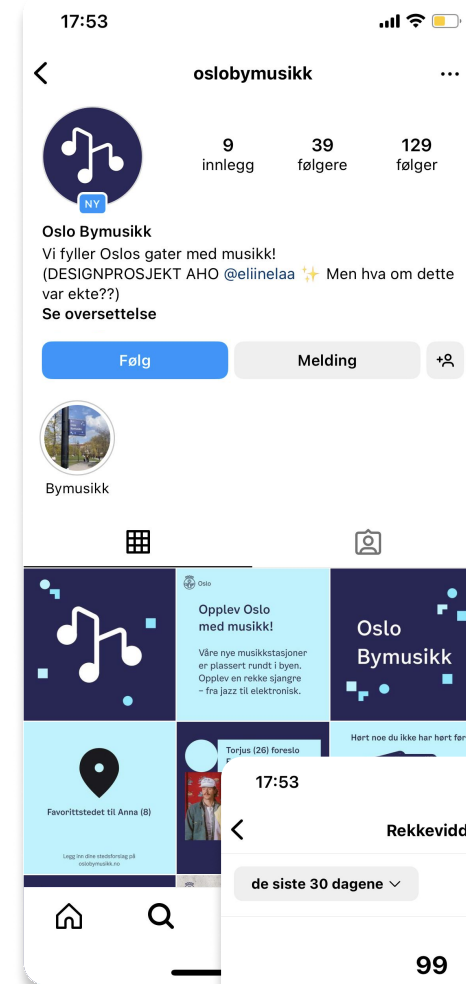
Se flere steder på oslobymusikk.no

Oslo

## Dette er Oslos nye musikkstasjon

På Grønland er det litt mindre kjedelig å vente på grønt lys

Se flere steder på oslobymusikk.no





## ENDELIGE TILBAKEMELDINGER

I slutten av denne utforskningen kontaktet jeg en fagpersoner fra Oslo kommune og tre artister.

Jeg ønsket å diskutere mulig verdi og kriterier for konseptet. Tilbakemeldingene er ikke tatt videre i prosjektet, men ga meg nye spørsmål og perspektiver som jeg viser til i min refleksjon.

### ARVILD BRUUN

Prosjektleder for Levende Gater  
Oslo Kommune

“For oss er det viktig hvordan vi som kommune kan skape aktive deltagere. Vi ønsker at folk skal være engasjert. Om dette er en tjeneste som kan gjøre det, er det interessant.

Men vi skal tenke på balansen av hvem som eier lyden i byrommet. Er det ungdommene med boomblasteren, kommunen eller styres det sentralt?

Det kan fort bli problematisk om musikken som spilles ikke treffer stedets målgruppe. Og hvem er egentlig kommunen til å bestemme musikken?”

### Pikekyss, band

Hei Eline! Dette er gøy:) Følger i utgangspunkt fordi jeg tenkte dette kanskje kunne vært noe vi hadde lyst til å gjøre et samarbeid med:) Ellers er jeg personlig superfan av kulturinitiativer i bybildet, og likte svært godt dette! Selv om jeg ikke har fått testet i praksis ennå:)

### Anonym musiker og ansatt i plateselskap

Hei Eline 🙌🙌🙌  
Vi ble sjukt nysgjerrige da vi ble bevisstgjort på det prosjektet her, og trodde i utgangspunktet at det var en ekte greie og var generelt ganske stoka på greia. Det virker som en rå måte å vise nye artister. Selv om det kanskje hadde krangla litt med folk i parken med Soundbox, haha.

### Evig Ferie, band

Hei Eline 🙌🙌🙌

Skjer det noe videre i det prosjektet her?

Skjer det noe videre i det prosjektet her?

## REFLEKSJON OSLO BYMUSIKK

Oslo kommune har en spesifikk troverdighet når det gjelder innbyggerinvolvering og demokratisering av tjenester. Å bruke kommunen sin identitet til å formidle scenarioet hjalp derfor med å gjøre konseptet mer helhetlig og tilgjengelig for publikum.

Testing av scenarioet viste raskt et engasjement og nysgjerrighet fra innbyggere, så vell som musikere. Det viste meg at flere er åpne for nye musikkinitiativer.

I møte med kommunen bar samtalen raskt preg av ressurser og restriksjoner. En realistisk samtale med klare utfordringer, men som igjen ga et interessant perspektiv på diskusjonen rundt hvilken rolle musikk har i byen.

Vi skal vise hensyn til mangfoldet av ønsker i byen, men kan også dette scenarioet gi musikk mangfoldet en plass? Om strømnetjenester stadig polariserer musikktrender og gjør de rike rikere, kan kommunen være en demokratisk formidler av musikk? Kan det å bli utsatt for musikk du potensielt ikke liker, åpne øynene for det du faktisk liker?

En annen utfordring, som også kunne vært interessant å utforsket videre er hvordan dette kunne sett ut under en privat, kommersiell aktør. Kunne dette endret hvordan vi ser kommunens rolle i musikkformidling?

Tross mulige utfordringer tror jeg konseptet har en verdi som vil komme innbygger, bymiljø og bransje til gode ved at det gir musikken en plass i byen.

## ENDELIG REFLEKSJON

I dette prosjektet har jeg ønsket å utforske nye kontekster for strømming av digital musikk. Som leveranse har jeg presentert to utdypende bidrag for videre diskusjon.

Personlig har dette vært et spennende prosjekt med overraskende mye engasjement og meninger fra folk jeg har møtt på veien. I en tid hvor det digitale i større grad former våre liv, kan det virke som at flere vil se mot nye konsepter som kan trigge tilstedeværelse i personlige og kollektive opplevelser. Det viser at jeg potensielt pirker borti et emne som både er interessant og aktuelt.

Videre er det et krysningpunkt mellom musikk og digitalisering som har vært spennende å utforske gjennom design. Hvor jeg har arbeidet med å finne balansen mellom det digitale, fysiske og det sanselige.

## TAKK TIL

Herman Freng Billett for ekstern  
veiledning og inspirerende samtaler!

Mine kjære klassekamerater;  
takk for mobillader, figma hacks,  
pulverkaffe og Rema runder.  
Takk for all støtte og heiarop!

Nora, som alltid pusher meg.  
“Hva har du å tape?”

Takk til mine fantastiske foreldre,  
mamma og pappa <3<3

## SLUTTNOTER

- 1 Ryssevik, J. (2022). *Trender i norsk og internasjonal musikkbransje. En kunnskapsoppsummering*. Utarbeidet for Music Norway. <https://musicnorway.no/uploads/documents/Trendrapporten-2023.pdf>
- 2 Tronvoll, B. (2019). *Digital enabled experience – the listening experience in music streaming*. [https://brage.inn.no/inn-xmlui/bitstream/handle/11250/2638532/volume-8-no-1-april-2019-tronvoll\\_end.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://brage.inn.no/inn-xmlui/bitstream/handle/11250/2638532/volume-8-no-1-april-2019-tronvoll_end.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- 3 Kommuesektorens organisasjon (2022). *Hvordan utvikle lokal og regional kulturpolitikk?* <https://www.ks.no/globalassets/fagomrader/samfunnsutvikling/kultur/KS-Veileder-Kulturpolitikk-endelig-utgave.pdf>
- 4 Norsk publikumsutvikling (2022). *Strategi for 2022-2025*. <https://norskpublikumsutvikling.no/uploads/images/Strategi-for-2022-2025.pdf>
- 5 Gravingen, M., 2023, *Spotify killed the radiostar - og sannsynligvis mye mer* <https://www.morgenbladet.no/ideer/kronikk/2023/04/17/spotify-killed-the-radiostar-og-sannsynligvis-mye-mer/>