

LuBeC 2022

Cultural audiences of the future: The urgency of digital transformation

Maaïke Verberk
7th October 2022

den

About DEN

DEN accelerates digital transformation in culture.

We signal trends, develop practical tools and educate cultural professionals.

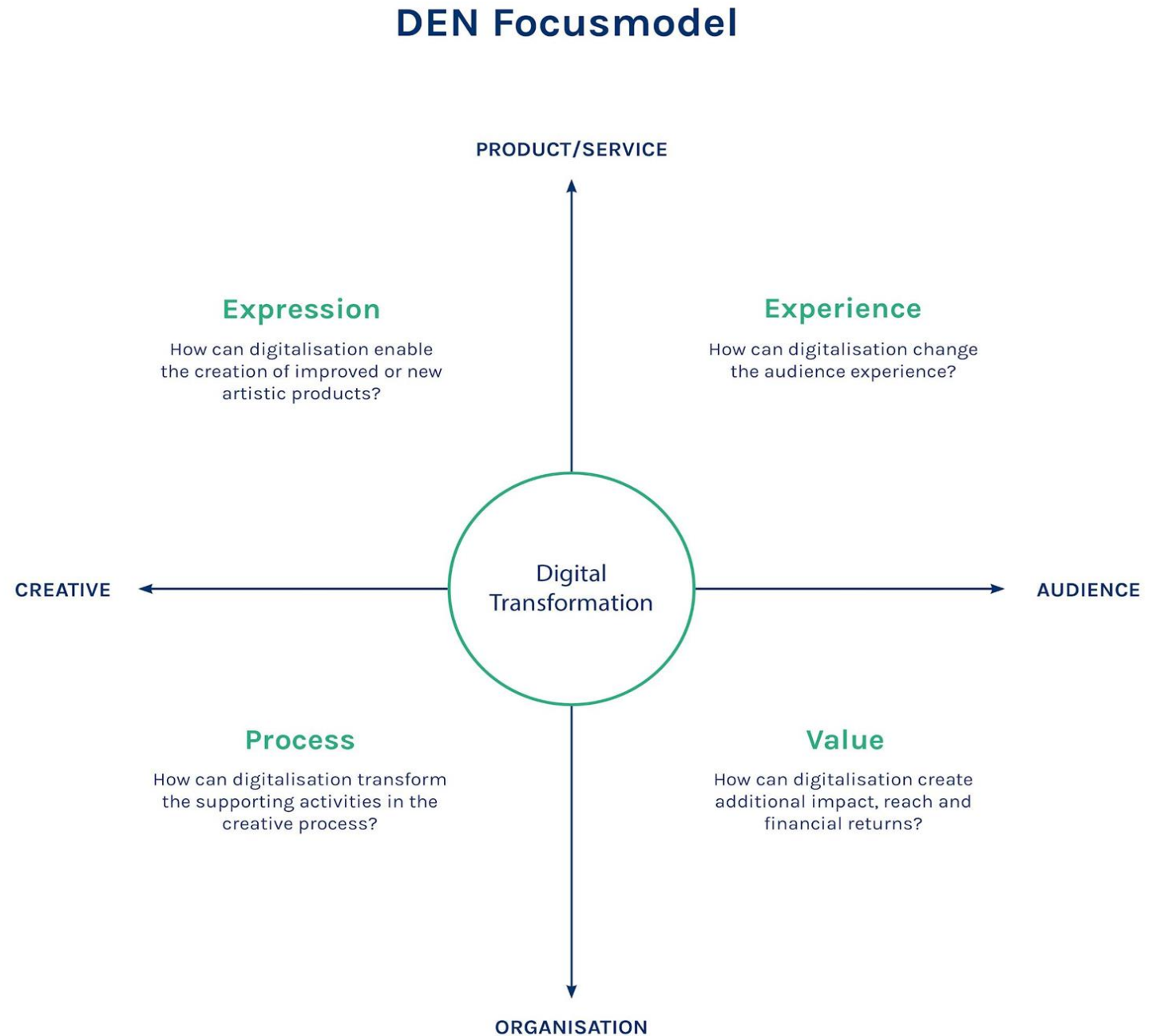
With this, we encourage cultural institutes to expand their audiences and impact to remain relevant and future proof.

Digital transformation

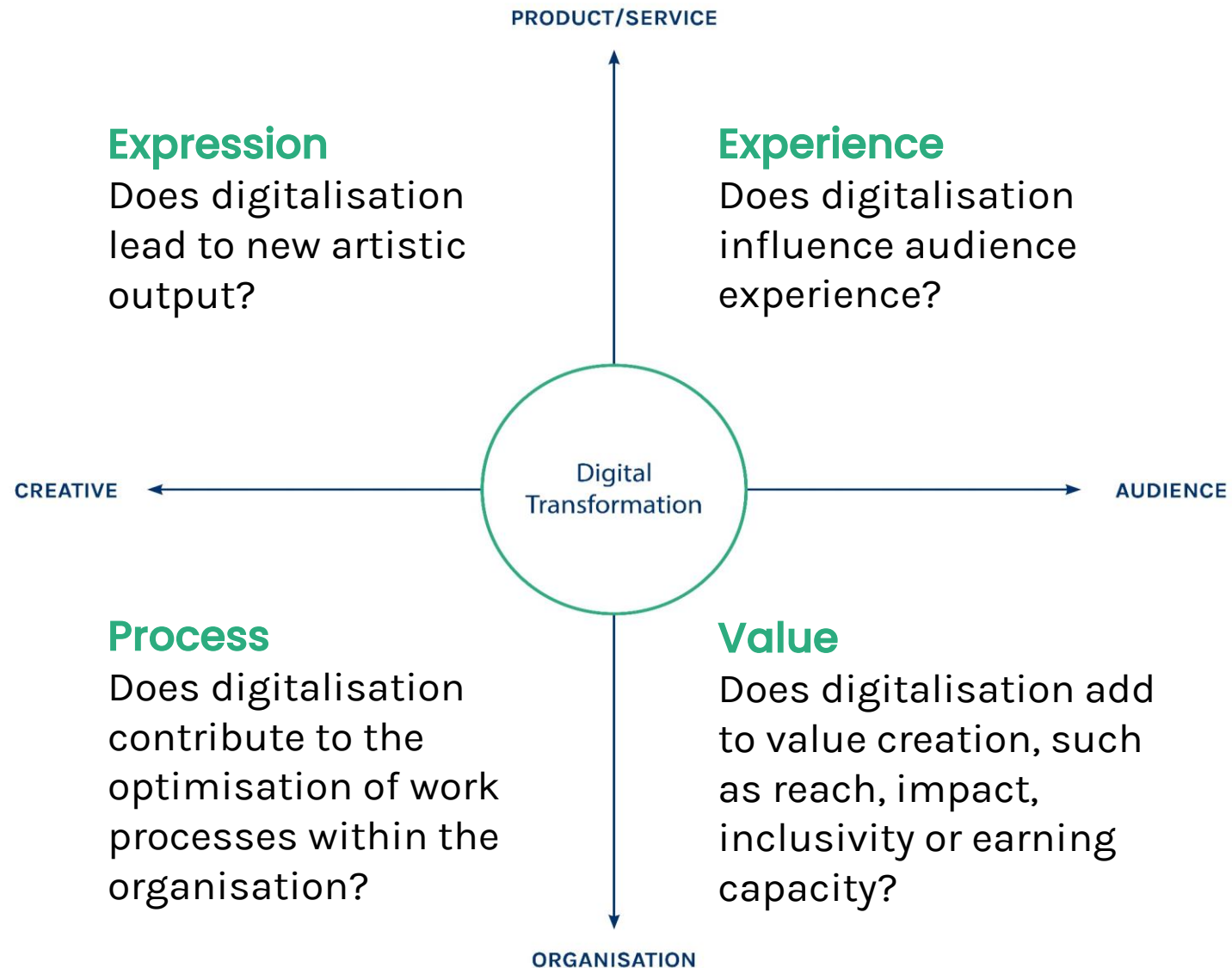
‘Digital transformation refers to the fundamental changes in **customer interactions** and **customer experiences**, value propositions and business models, operational processes, and in the management and use of data, as a result of the impact of digitalisation on organisations and society.’

Rik Maes, emeritus professor of Information and Communication Management, University of Amsterdam

DEN Focusmodel



DEN Focusmodel



The background features a dark grey triangle on the left side. Overlapping this and the rest of the frame are several large, semi-transparent circles in various shades of green and teal. The circles overlap each other and the triangle, creating a layered effect.

An example

den

Playgrounds is a Dutch institute and platform that connects and forms creative communities within the fields of illustration, animation, games, digital design and art by organising live meetings and workshops in Eindhoven, Amsterdam and Berlin.

Lubec 2022 | Missione Cultura | 7 October 2022



Playgrounds

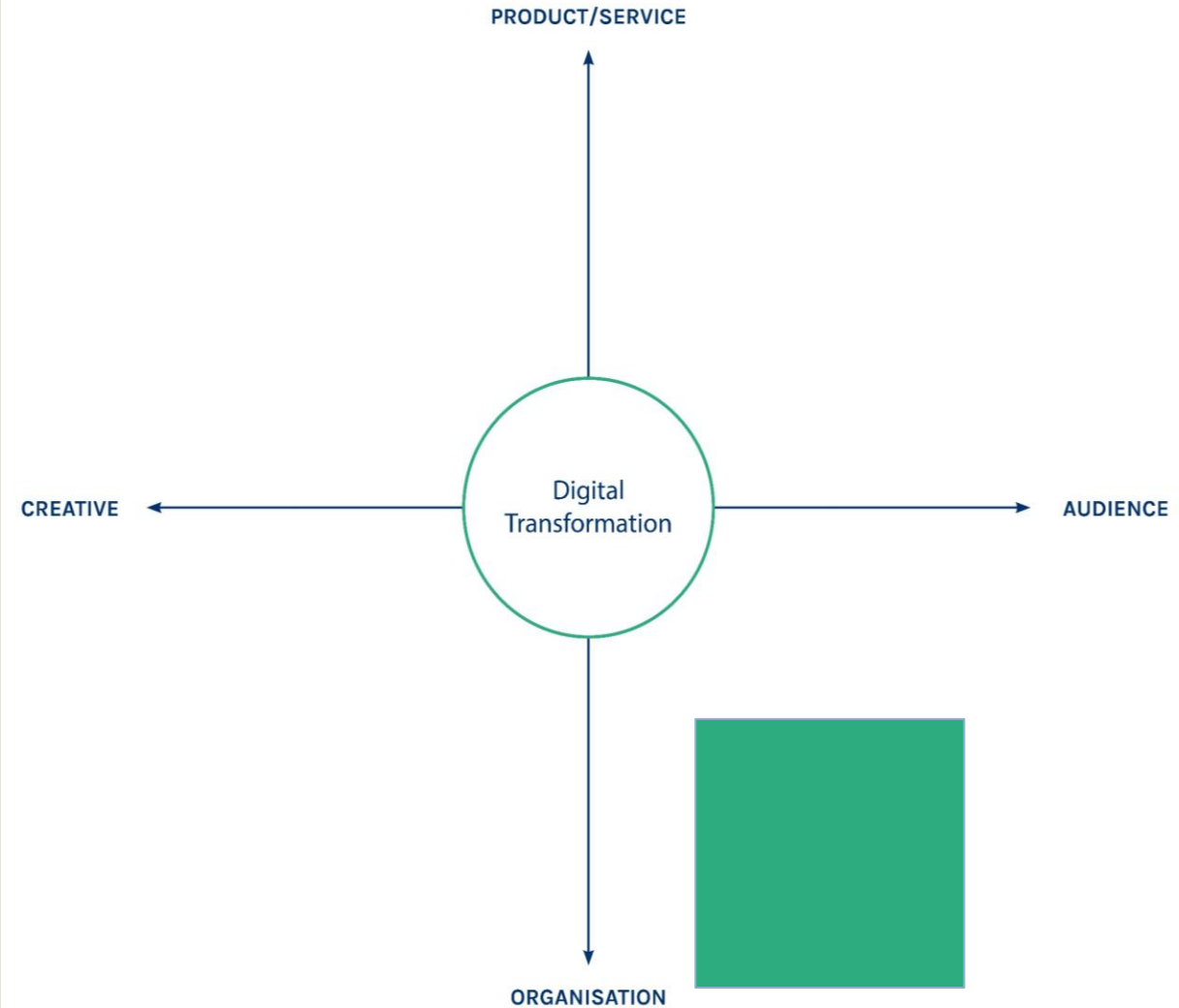
Started with their focus on creating value:

- Keep reaching and connecting audiences

Organising the festival online due to covid restrictions:

- Larger audience groups
- Broadening the makers community

DEN Focusmodel



Playgrounds reached around 30.000 creatives from 42 countries with their first online festival PLGR Art Department in april 2020.

Their physical event in 2019 attracted 4.000 participants.



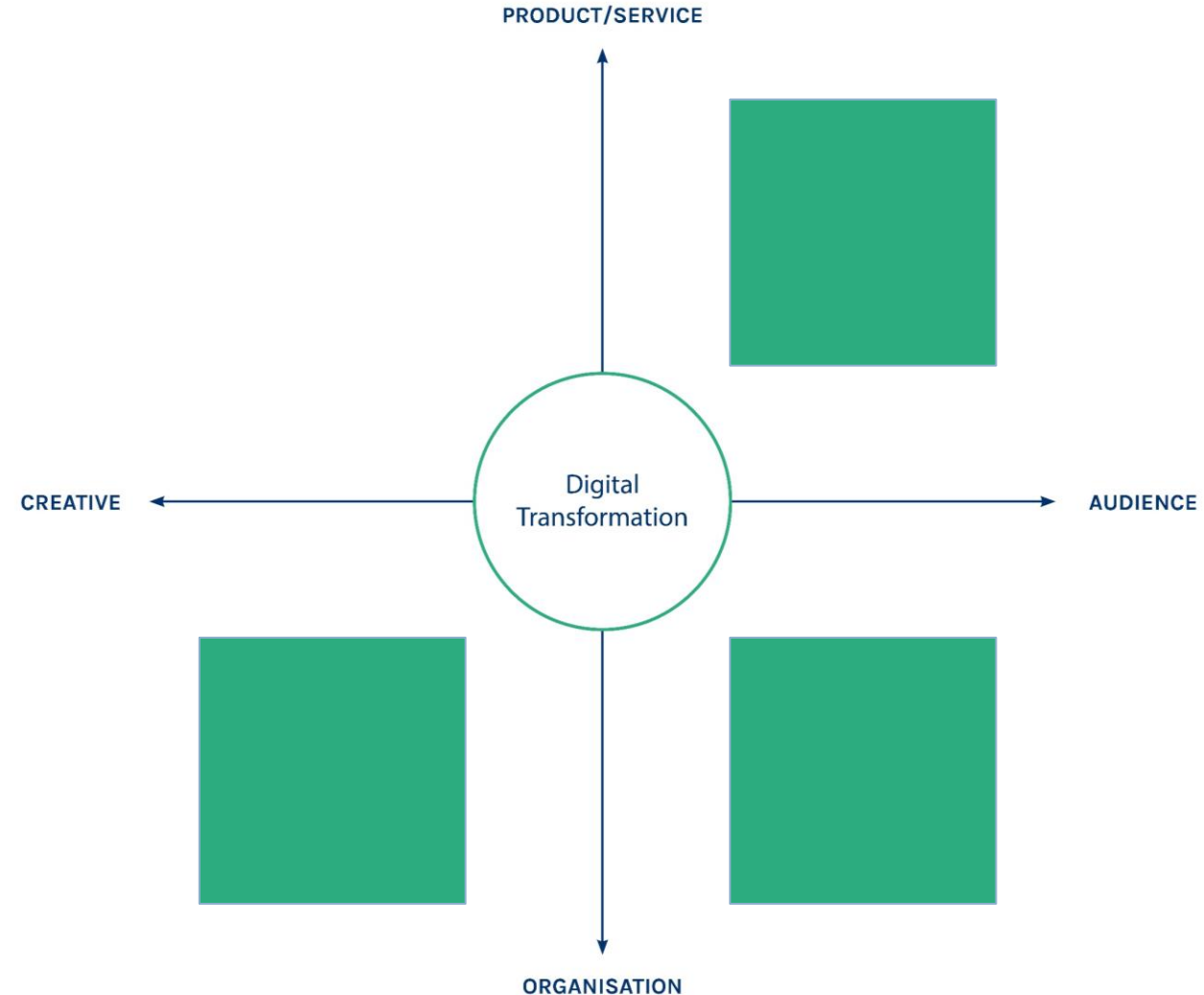
Playgrounds

Towards experience and process...

- Building a broadcasting studio in their office
- Developing audience experience,
- train technicians and producers from live venue to online programs



DEN Focusmodel

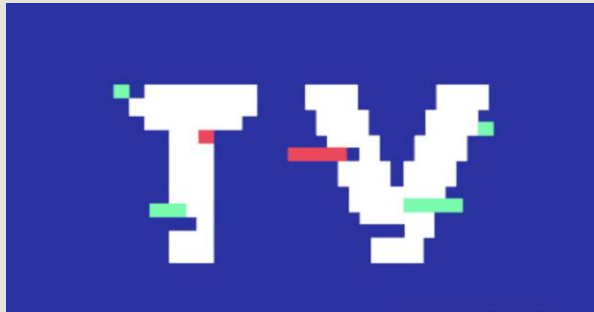


Playgrounds

Including creation:

- Develop new online formats

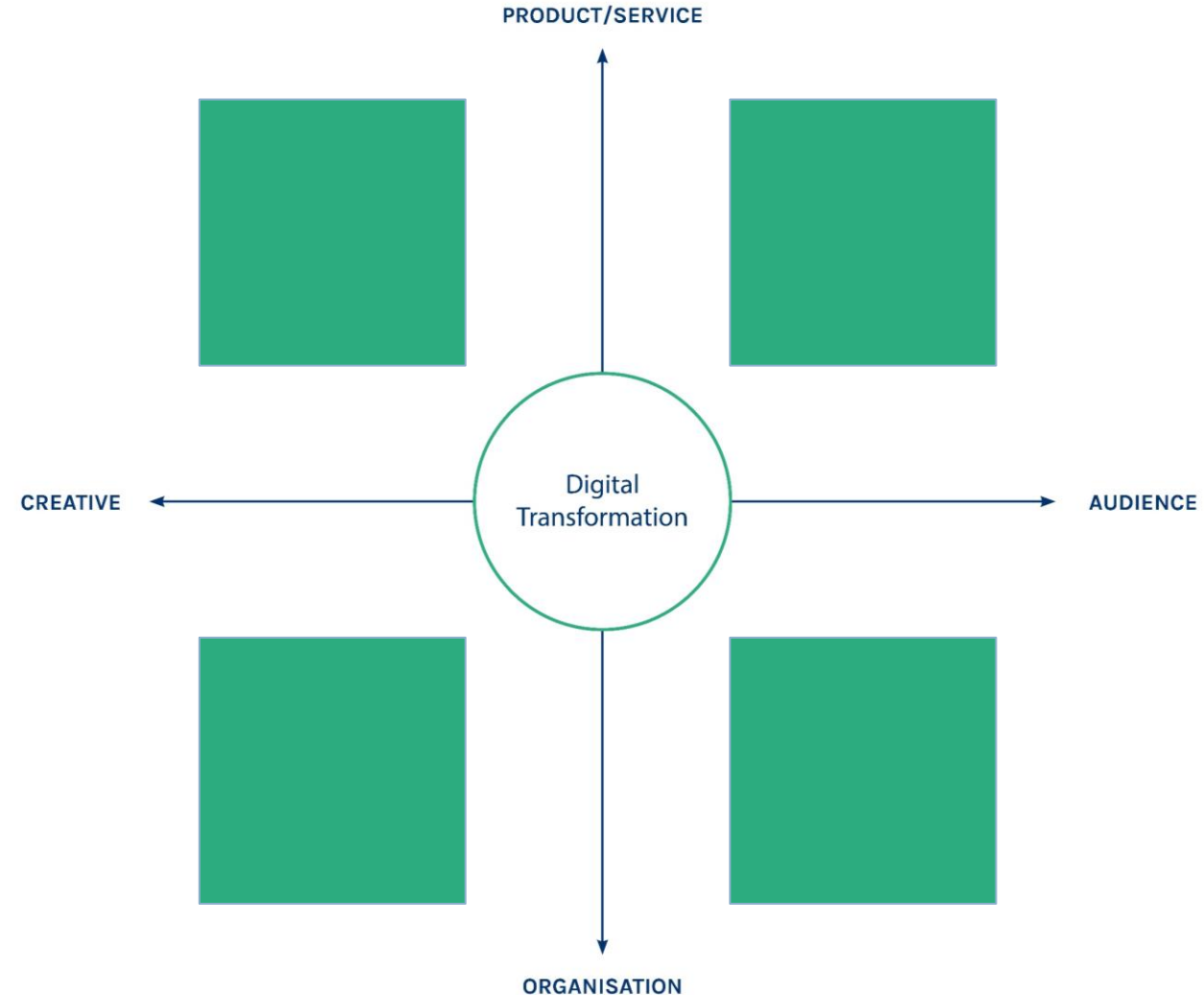
ON
DEMAND



And back to value:

- New business models:
On demand or pay per view
Digital archive accessible

DEN Focusmodel



16 September 2022

PLAYGROUNDS LAUNCHES NEW ONLINE PLATFORM REPLAY

dive into our rich archives





The urgency of digital transformation

den

The Netherlands : national government

Policybrief Ministry of Culture

23rd May 2022

Digital innovation

'Covid showed the innovative ability of the cultural sector.

The audience appreciates the combination of physical and digital cultural experiences.

I wish to continue to support this innovation, because it strengthens the sector and increases its flexibility.'

The Netherlands
Dutch Arts Council

6th September 2022

'Digitalisation as an opportunity'

Policy recommendations

**Digitali
sering
als
kans**
De digitale
transformatie
van de
culturele en
creatieve sector

Dutch Arts Council

Digitalisation as an opportunity

‘According to the council, it’s important to retain this acceleration of digital transformation and embrace the opportunities of digitalisation.

Digital transformation offers many opportunities for new artistic creation, increasing audience numbers, reaching new audiences and deepening audience experiences.

Additionally, a strong digital foundation improves the flexibility of the sector in crises. In the long run, digitalisation can also contribute to the economic consolidation and societal relevance of the sector.’



Digital transformation:
a push agenda!

den



Future scoping

New (digital) audiences

den

Future scoping

Remain relevant in a changing world

Future scoping is a coherent and systematic way of thinking that uses research, imagination and conversation.

By developing different 'what-if' narratives, you start to envision what might happen in 10, 20 or 30 years.

Research shows that organisations that embrace future scoping as a regular practice become more agile and resilient.

What are scenarios?

- Fictional narratives of possible futures
- An aid in the conversation about the future, rooted in the present
- Starting points for the most important topics of conversation
- A set of possible futures for a **structured dialogue** > not a brainstorm

Characteristics

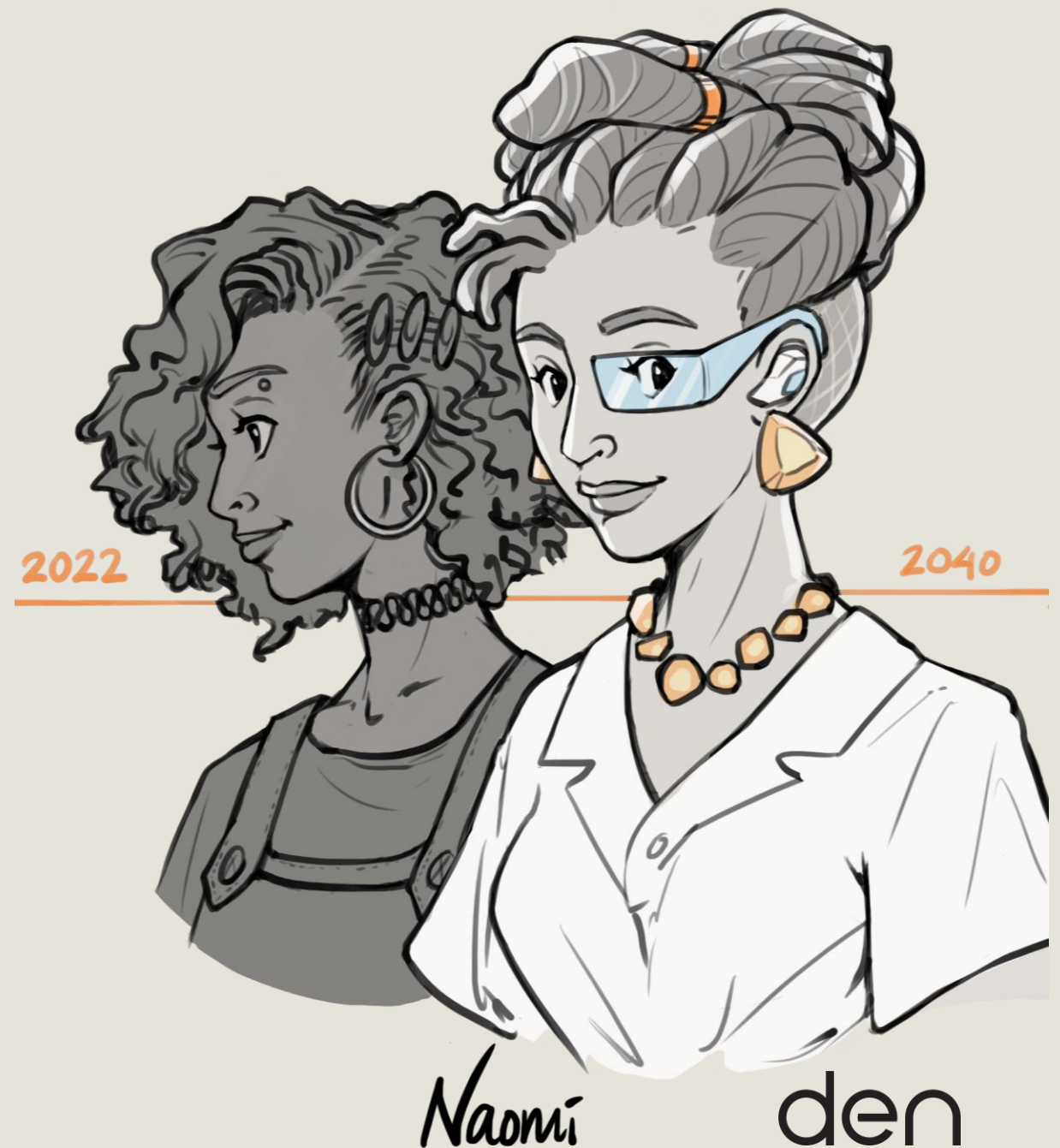
Gen Z, born between 1996 and 2015

- Expects **personalised interactions** via many different channels, individuality is key
- **Loves to share** and take part in social dialogues
- **Values:** trust, integrity and transparency
- Likes to **contribute personally** for a greater good
- Is attracted to **organisations that take their social responsibility**

Meet Naomi

Naomi is part of Gen Z. In 2040, she's 36 years of age. How she interacts with arts and culture differs in each scenario.

Her role is either **active** or **passive** and her environment is either **cohesive** or **fragmented**.





Active



Cohesive

Fragmented



Passive



den



Active

Scenario 1

Lots of cultural institutions were forced to shut down as subsidies were cut. This opened up an opportunity for Naomi as a programme maker. She is part of an international talent hub where participants co-create and exchange collections. Hybrid forms, blended genres and remakes are proving hugely successful. Is this the new form of culture?

Cohesive

Active



Fragmented

Scenario 2

Naomi is a leading online cultural influencer. She is a strong advocate for climate and sustainability, but also shares entertaining content about her own life. The whole world is her stage. She reaches some 2 million people every week who actively share her content. Businesses and artists are eager to jump on board. But lots of other people are not interested in what Naomi has to offer; they have other interests and inhabit other bubbles.



Scenario 3

Naomi lives in a community outside of town. Dwellings are more affordable here, and there is a stronger sense of solidarity. Moreover, everything here is within arm's reach: shops, sports facilities, and a diverse range of cultural offerings. Naomi can choose to do whatever suits her, and also does things online like a calligraphy course. She isn't very active on social media and only shares things if she really feels it's worthwhile.

Inclusive



Scenario 4

The Main Square is full of adverts: a VR experience in the museum, a Spanish performer at the pop music venue, dancing with drones. Unlike the younger visitors examining what's on but not finding much of interest, there's one thing that Naomi is certainly keen to visit. But would she feel at ease in these traditional temples of culture, or would she prefer to see it online?

Passive

Guide: Future scoping

Download our free guide to
start future scoping with your
organisation:



Culture Embassy Days | 23 June 2022



To conclude

Newspapers in The Netherlands, september 2022

den

A letter from a 14 year old high school girl:
**'Teach me how to code,
please'**

Het Parool, 14 September 2022

Dutch high school student
requests digital skills classes.

'The curriculum is the same as
when my parents were in high
school.'

Lubec 2022 | Missione Cultura | 7 October 2022

Leer me liever Java, in plaats van Duits

Twee weken geleden begon ik vol goede moed aan mijn schooljaar in 3 gymnasium. Het rooster zag er heftig uit, maar één ding viel me vooral op: meer dan de helft van mijn lessen zijn taallessen! Ik vind dat er onevenredig veel tijd gaat naar talen vergeleken met andere vakken.

Om een voorbeeld te noemen: ik heb nul uur in de week informatica, een uur biologie en drie uur Duits. Deze verhouding houdt geen rekening met de modernisering van de maatschappij waarbij geen enkele Franse of Duitse ondernemer nog van je verwacht dat je hem of haar in zijn of haar moedertaal aanspreekt.

Begrijp me goed, ik ben niet voor het afschaffen van alle moderne vreemde talen. Ik snap bijvoorbeeld dat het Latijn een taal is die ons veel inzicht kan geven in andere taalstructuren en ik hou van het Spaans. Maar welke talen heb ik nou écht nodig voor een universitaire studie? Alleen Engels en Nederlands.

In de afgelopen dertig jaar is de maatschappij totaal gedigitaliseerd, internet en computers spelen tegenwoordig een enorm grote rol in de wereld. Maar het vakkenpakket van leerlingen ziet er, als ik mijn ouders moet vragen, nog min of meer het-

Waar we nu Frans en Duits krijgen zouden we beter af zijn met het leren van programmeertalen Python en Java. In plaats van het uit mijn hoofd leren van rijtjes Duitse woorden, zou ik ook kunnen leren hoe ik alledaagse taken kan automatiseren en problemen met behulp van een computer kan oplossen. De middelbareschooltijd is bij uitstek dé periode om dit soort vaardigheden te ontwikkelen.

De wereld zal er in 2042, als ik 34 ben, totaal anders uitzien dan nu. Ik

Het vakkenpakket ziet er nog net zo uit als bij mijn ouders

denk dat alles dan nóg sneller gaat en dat veranderingen elkaar rap zullen opvolgen. Hopelijk ben ik dan arts en in staat om kritisch en creatief te denken. Maar wellicht denk ik dan ook: had ik in de derde maar een extra uurtje biologie gehad.

Lena van Krullisdijk (14 jaar),

Revenu EduTech sector is expected to grow from 1 billion in 2020 to over 20 billion in 2027

Het Financieele Dagblad, 28 September 2022

‘Intelligent technologies are advancing and fundamentally change education’

Lubec 2022 | Missione Cultura | 7 October 2022

VOOR
ffing
oude-
serve

Isen

seurs stemmen in
open van het belas-
ondernemers kun-
zijn een deel van hun
reserveren voor de
lviseurs vinden wel
'afwikkeling moet
estaande regeling.
ganisatie Register
eurs heeft een on-
haar leden gehou-
binetsvoorstel om
scale oudedagsre-
ifvolgend jaar af te
eerderheid steunt
is pertinent tegen.
n van de faciliteit
emen van het hui-
de circa 140 fisca-
le schonen. Fisca-
lingen die als niet
iet doelmatig zijn
eten verdwijnen.
an de FOR levert
mln op.
zoek komt naar
ling van geringe
r klanten van de
ie een groot deel
rnermer is. Een
eid vindt de faci-
oot) belang voor
ederde van de le-
elastiguitstel in
van de belasting-
voor hun klanten

fen van de
st in het
om de
egelingen
en

de reserves zijn
it de meeste ge-
der de €50.000,
onder.

den geven de
riejarige over-
arin onderne-
ijwilligheid en
korting de uit-
ilsnog kunnen
et stelt voor de
ves volgens de
ewikkelen. Dit



Intelligente technologie kan leren levensecht maken, bijvoorbeeld met virtualrealitybrillen in de klas.

FOTO: ANP

ONDERWIJS

Onderwijsraad: spelregels nodig voor slimme tech

Intelligente technologie maakt een opmars

Daardoor verandert het onderwijs fundamenteel

Het dwingt scholen tot samenwerking met bedrijven

Ardi Vleugels
Amsterdam

Intelligente technologie ruikt op en gaat het onderwijs fundamenteel veranderen. Dat zegt de Onderwijsraad in een rapport. Onderwijs en commerciële aanbieders raken daardoor zo vervlochten dat scholen zich moeten afvragen hoe ze hun onafhankelijkheid en onderwijskwaliteit bewaken.

Van slimme camera's voor tentamenoe-

beter te regelen, ontstaan ook in de markt initiatieven. Zo werken ondernemer Edwout de Kok (FeedbackFruits) en IT-directeur Cees Plug (InHolland) aan een blauwdruk voor contracten, waarin scholen zeven belangrijke publieke waarden kunnen borgen. 'Dat is nog in ontwikkeling', zegt Plug, 'maar het idee is dat we werken aan vertrouwen.'

Bij het initiatief, dat Trust Framework heet, zijn ook advocaat Arthur van der Wees en SURF betrokken, een organisatie voor digitalisering van onderwijs. De Onderwijsraad noemt het 'een goed voorbeeld'. Een van de basisprincipes is dat edtechbedrijven producten maken die de autonomie van de docent vergroten. 'Technologie moet de leerkracht dienen. Die heeft didactische kennis. Het gaat niet om de techniek maar om het onderwijs', aldus De Kok.

In die standaardafspraken moeten de

Welke garantie heeft een school dan op eerder afgesproken voorwaarden? 'Over dit soort zaken moeten we nadenken en de risico's waar nodig dichtten', aldus De Kok.

Dat edtechbedrijven actief sleutelen aan hun werkrelatie met scholen, is ook eigenbelang. Onderwijs is voor hen een lucratieve markt, waarin wantrouwen belemmerend werkt. In 2020 is de jaartijksse groei van intelligente technologie in het onderwijs de €1 mrd gepasseerd. Naar verwachting gaat het in 2027 om meer dan €20 mrd.

Hoe die co-creatie tussen scholen en ondernemers voor slimme technologie eruit moet zien, toetsten Plug en De Kok bij InHolland in de praktijk. Plug: 'Wij hebben educatieve technologie nodig om ons onderwijs te innoveren, maar die zullen we niet zelf kunnen maken. Daarom werken we graag als partner samen met bedrijven, zodat we grip houden op het proces.'

Zo had docent Teaching, Learning & Technology Jeroen Bottema van InHolland

Empower your organisation in its digital transformation

Our audiences of the future will be fundamentally different, so developing new future proof businessmodels that incorporate the needs and ways of our future audiences in a digital society is not a choice.

Develop a digital strategy with scenario's of your future audiences in mind

Think about the integrated approach when embracing all the inspiring immersive examples you see and hear about today.

More information?

www.den.nl

Maaïke Verberk

Maaïke.verberk@den.nl

den

Privat slides

9.30 tot 13.00 uur

Het tweedaagse evenement, in zijn tweede editie, heeft tot doel de reflectie over deze kwesties te begeleiden door de beleidsmakers van de sector, ook internationale, te vergelijken door voorstellen, oplossingen en concrete ervaringen te presenteren. TWEEDE PANEEL | De convergentie van cultuur en technologie en de nieuwe waardeketen. Ervaringen vergelijken

Digitale technologieën stimuleren en conditioneren nieuwe vormen van bemiddeling, participatie en betrokkenheid van het publiek, die ingrijpen in het proces van culturele productie zelf. De vergelijking tussen enkele van de hoofdrolspelers van dit proces benadrukt behoeften, mogelijke oplossingen, ervaring.

Voor het middag programma, 15.00

Op weg naar co-creatie: voor een alliantie tussen kunst en technologie

DERDE PANEL | Digitale creatieve experimenten voor de innovatie van de cultuurindustrie De belangrijkste trends en ervaringen van samenwerking tussen creatieven, musea en bedrijven gericht op de innovatie van de culturele industrie tussen echt en virtueel.

Introduce e conduce

Stefano Fake, *ImmersiveExperience.Art*

Arte e creatività tra musei e Metaverso: lavori in corso

Angelo Mazzetti, *META**

Marcus Loeffler, *Fondatore Museo Kunstkraftwerk Lipsia*

The New Atlas of Digital Art

Maria Grazia Mattei, *Presidente MEET Digital Center*

Verso la co-creazione: per un'alleanza tra arte e tecnologia

Elisabetta Rotolo, *CEO & Founder MIAT – Multiverse Institute For Arts And Technology*

Franco Losi, *CEO e Co-founder di Cinello*

Maaïke Verberk, *Director of DEN*