

BIBLIOBITTERNE KOMMER

Hvordan bringer vi Augmented Reality ind på bibliotekerne?

Det har fem biblioteker set nærmere på. Snart er det ikke kun bibliotekets folk, der giver biblioteksorientering og vejleder børnebrugerne til bibliotekets forskellige muligheder. Bibliobitterne er på vej med ekstra assistance.

Alle kender og bruger GPS-teknologi til let at finde rundt i verden. Og om ikke alle, så rigtigt mange kender nok også Pokemon Go, hvor de små tegnede monstre pludselig i 2016 kunne mødes og fanges på farten – takket være en kombination mellem GPS og AR-teknologi, Augmented Technology, et digitalt, grafisk lag lagt oven på virkeligheden.

Nu er AR på vej ind i biblioteket som et redskab til formidlingen. Med hjælp af AR blandes animation og virkelighed sammen, og et nyt univers opstår. For at kunne færdes i det og have glæde af det bruges en smartphone eller tablet samt en app og via den scannes AR-markører anbragt rundt omkring i biblioteket.

I projektet *Augmented Reality i biblioteket* har fem folkebiblioteker netop afsluttet udvikling af en prototype for en app og et nyt orienteringskoncept *Bibliobitternes Ø*. Man håber i projektgruppen, at konceptet med tiden, og efter en app i en version 2.0, vil kunne gå hen og blive til et gængs værktøj for mange andre folkebiblioteker. De fem biblioteker er Ballerup, Frederiksberg, Gladsaxe, København og Herlev, der også er projektejer.

Konkret er Bibliobitterne otte forskellige figurer/karakterer, som hver især er meget glade for et særligt område i biblioteket nemlig skønlitteratur, faglitteratur, fantasy, tegneserier, letlæsning, film, spil og engelske bøger. De har en tilbøjelighed til at fortabe sig og blive opslugt i bibliotekets verden og glemme, hvordan de finder tilbage deres hjem: Bittebo. Men så er det godt, at de, via den biblioteksorientering børnebrugerne får og med børnenes hjælp, vil kunne finde vej hjem. På en åben konference den 6. marts på Biblioteket Frederiksberg blev Bibliobit-app'en og vejen dertil præsenteret af projektgruppen ved projektlederne Cecilie Lyne-

borg, digital formidler, og Toke Frello, børne- og ungeformidler, begge Herlev Bibliotek. Og alle tilstedeværende biblioteker blev inviteret til at deltage i en testfase frem til efteråret. Herefter er det planen at søge om midler til udvikling af en endelig model.

Midlet og ikke målet var afsættet for en utraditionel, åben og eksperimenterende projektproces. Som Cecilie Lyneborg fortæller, havde man søgt om midler til at teste AR-teknologien i biblioteksregi. "Vi stod med en teknologi som udgangspunkt fremfor et problemområde og skulle så undersøge hvilke opgaver og problemer, den måske kunne løse – eller hvor den kunne berige et område eller en opgave i biblioteket. Og vi var vidt omkring, før vi landede på Bibliobitternes Ø." Otte biblioteksmedarbejdere har udviklet konceptet i samarbejde med tre udviklere fra designgruppen Yoke.dk. Dan-skernes Digitale Bibliotek (DDB) har ydet økonomisk støtte til projektet, der løb fra januar 2018 til marts 2019.

10 mulige koncepter blev identificeret i processtarten, og man udviklede på de tre af dem. Herefter blev et af de tre, *Bibliobitternes Ø*, valgt ud som det oplagte at gå videre med. De syv, som ikke nåede videre, gik på: Fobier, Visualisering af DK5-systemet, Oversættelse (for brugere, der ikke taler dansk), En virtuel udgave af en romankarakters verden, Spejlbilleder – om at se sig selv i andre universer, Rejse-



Screenshot fra en typisk "gennemspilning" af "Bibliobitternes Ø", efter to bibliobitter er fundet.



Bibliotekeren fortæller om "Bibliobitternes Ø".



Eleverne kigger på øen gennem tablets.



Eleverne får et hint til en bibliobit.



Eleverne finder bibliobitten.



De tager den med tilbage til øen.



Eleverne skal nu finde den næste bibliobit og fortsætter, til de har fundet dem alle.

oplevelser – noget tilsvarende – og Way-finding – om at finde rundt i biblioteket. Alle koncepter med både fordele og ulemper og flere af dem meget omfattende at skabe relevante AR-apps til.

De to, der også røg med i anden fase, drejede sig om 1) Visualisering af digitale materialer fra eReolen.dk og 2) Lokalarbiver. Det første giver nogenlunde sig selv, mens det andet gik ud på at skabe et digitalt kort over en by i samarbejde med lokalarkiver og borgere. Det ene blev bl.a. droppet, fordi det krævede mange trin for brugeren, og det andet bl.a. fordi et analogt kort i sig selv er spændende, mens en app nærmere kunne gøre oplevelsen besværlig for brugeren.

Børnene har taget godt imod app'en *Bibliobitternes Ø*, ligesom de involverede formidlere i børnebibliotekerne er positive over for at knytte biblioteksorientering sammen med det digitale univers. Samtidig har projektet givet solide erfaringer for det videre arbejde. "Vi har lært, hvad

der ikke fungerer, hvilke muligheder og udfordringer teknologien giver. Og *hvor stor* en pengepose, man er nødt til at have, hvis vi for alvor vil inkludere AR-teknologi i bibliotekernes virksomhed. Vi har ikke tabt modet, snarere tværtimod, og har ambitioner om et projekt 2.0", fortæller Toke Frello. I en næste runde vil man involvere flere animationsdesignere, tekstforfattere, børnebibliotekarere og – børnene selv.

Også på ledelsesgangen er der opbakning til projektet og til et videre arbejde med *Bibliobitternes Ø*. Bibliotekschef i Herlev Kommune, Linda Klingenberg, fortæller hvorfor.

"Det er vigtigt, at vi som folkebiblioteker holder fokus på det unikke, vi kan tilbyde børn såvel som voksne, nemlig en legende, let 'hands on' vej til læring baseret på de elementer, moderne forskning i læringsteorier peger på: Man skal gøre for at lære. Derfor er det genialt at udvikle en biblioteksorientering, hvor vi kobler et kendt medie, iPad'en, og en spændende

ny teknologi, AR, med en verden af fortællinger og ikke mindst spil-elementet, der i forvejen er en del af børns hverdag. Forhåbentlig vil der blive mulighed for at skaffe midler til at udvikle *Bibliobitternes Ø*, så det kan implementeres i alle biblioteker – børnene er i hvert tilfælde parate til at tage imod og spille sig ind på børnebibliotekets hylder."

Der er således store potentialer i en videreudvikling af universet omkring *Bibliobitternes Ø* – både i forhold til fortællingen, brugeroplevelsen, det visuelle og det sanselige i form af animationer og lyd. "Vi er ikke færdige", lød konklusionen fra projektgruppen på Frederiksberg Biblioteket. "Vi har brug for jeres hjælp til at komme videre." Derfor fik alle deltagende biblioteker et særligt mini-kit med sig og en opfordring til at hente app'en i projektbanken.

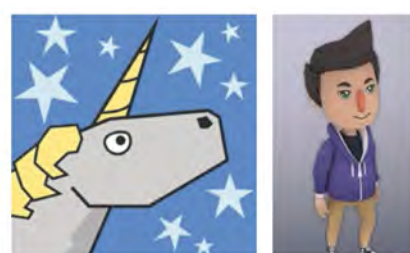
Læs om projektforsøg og proces (Design Thinking-metode) i projektrapporten, se kortlink.dk/xc4k



Super-Bit (tegneserier)



Kloge-Bit (faglitteratur)



Fantasy-Bit (fantasy)

HELLEN NIEGAARD