

2009

3D Katalog - Rapport



Herning Bibliotekerne

Aalborg Bibliotekerne

Esbjerg Kommunes Biblioteker

Indhold

3D katalog projektet.....	3
Baggrund for projektet.....	5
Tidligere erfaring og inspiration	7
3D Katalogen	10
To Scenarier af en 3D katalog.....	14
Samarbejdspartnere.....	29
3D forretningsmodeller	32
Fokusgruppeinterview – brugernes reaktion	36
Konklusion	40

3D katalog projektet

I perioden november 2008 til oktober 2009 kørte et projekt kaldet 3D katalog, og dette er den afsluttende rapport for projektet.

Initiativtagere til projektet var Herning Bibliotekerne, Aalborg Bibliotekerne og Esbjerg Kommunes Biblioteker. Projektet fik støtte fra Styrelsen for Bibliotek og Medier's udviklingspulje.

Kommissorium

Formålet med projektet var en projektmodning, som kunne skabe klarhed omkring behov, målgruppe, forretningsmodel og betingelser for udvikling og drift af en 3D katalog.

Projektmodningen havde som mål at:

- klarlægge formål, mål og målgruppe for en 3D katalog
- gennemføre 2 behovsundersøgelser
- indsamle informationer om teknologier og forsøg, der kan inddrages i udviklingen af en 3D katalog
- udvikle mulige scenarier for en 3D katalog - og illustrere dem grafisk
- udvikle en eller flere forretningsmodeller for en 3D katalog
- klarlægge de tekniske og økonomiske betingelser for udvikling af en 3D katalog
- udforme ansøgninger om midler til udvikling af en 3D katalog (hvis projektmodningen har vist, at der er behov og muligheder for en sådan)

Målgruppen for projektmodningens arbejder er Styrelsen for Bibliotek og Medier samt relevante samarbejdspartnere og interessenter - eksempelvis biblioteker, systemleverandører, relevante fonde og puljer.

Projektet blev ledt af en styregruppe bestående af ledelsesrepræsentanter fra de deltagende biblioteker.

De daglige aktiviteter udførtes af en mindre projektgruppe med repræsentanter fra de deltagende biblioteker.

Styregruppe

Sara Jørgensen, Herning Bibliotekerne
Tina Bang Andersen, Aalborg Bibliotekerne
Mette Plough Bergholt, Esbjerg Kommunes Biblioteker

Projektgruppe

Steen Ammentorp, Herning Bibliotekerne (projektleder)

Kasper Kjær Christiansen, Aalborg Bibliotekerne
Bodil Wöhnert, Esbjerg Kommunes Biblioteker

I det følgende redegøres for projektgruppens arbejde med et koncept for en 3D katalog.

Baggrund for projektet

Når vores brugere i dag vil søge i bibliotekernes materialer bruger de enten bibliotek.dk eller deres lokale biblioteks katalog – begge i form af en traditionel tekstbaseret webkatalog. Denne form for webkataloger har sine klare fordele på mange punkter, idet den tekstbaserede webkatalog er god til at verificere og lokalisere bibliotekernes materialer, når man ved, hvad man søger efter.

Søger man derimod ikke efter et bestemt materiale, men ønsker man blot at lade sig inspirere, finde noget nyt og spændende – ja så er den nuværende webkatalog ikke velegnet.

Ønsker vores brugere at finde inspiration i dag, så sker det igennem nyhedsletter eller emnelister, som er udarbejdet af andre på forhånd, og disse letter er ikke altid koblet til vores kataloger. Alternativt, og det er vores forestilling, at det er absolut den mest anvendte form, så finder vores brugere inspiration ved fysisk at gå og græsse på bibliotekets hylder. Ved græsning på hylderne forstår vi traditionelt, at man går rundt og tilfældigt vælger materialer ud, som man finder ser spændende ud. Det sker uden nogen bestemt plan, og hvorvidt man tager materialet med sig afhænger ofte af, om man finder det grafiske layout spændende eller om informationerne på forsiden, bagsiden eller coveret er interessante.

I dette projekt ønsker vi at undersøge, om det kan lade sig gøre at skabe en lignende mulighed for vores brugere, sådan at de kan finde inspiration og opdage nye og spændende materialer i vores katalog. Det har vi kaldt en 3D katalog.

Med en 3D katalog mener vi en katalog, som udformes som en webbaseret, grafisk tilgang til bibliotekets materialer.

I 3D katalogen kan brugeren søge og få præsenteret materialer og information udelukkende ved at interagere med et grafisk univers – dvs. uden at brugeren skal søge på traditionel vis ved ordsøgning. I forhold til den traditionelle webkatalog repræsenterer 3D katalogen således en helt anden måde at søge på. Dens styrke er, at den er egnet til at søge inspiration. Man behøver ikke vide præcist, hvad man leder efter, men man kan gennem det grafiske univers gå på opdagelse i bibliotekets mange tilbud – altså svarende til græsning i det fysiske bibliotek.

Søgeformen i 3D katalogen er således mere eller mindre stedbunden og visuel i modsætning til den tekstbaserede søgning i den traditionelle webkatalog. Det er en fordel for alle dem, der har lettere ved det visuelle end det tekstlige. På den måde kan bibliotekerne nå nogle målgrupper, som de i dag har svært ved at nå.

Samtidig tilfører det visuelle udtryk en ny værdi til de tekstbaserede informationer. Udover titel og emne vælger mange som nævnt en roman ud fra illustrationen på omslaget og bogens tykkelse. Alene det, at man kan se beslægtede bøger, databaser og andre videnressour-

cer stå ved siden af hinanden på en virtuel reol eller på anden vis eksponeret sammen gør det nemmere og mere indbydende at vælge mellem de mange titler.

I forhold til det fysiske bibliotek har 3D katalogen grundet sin digitale natur mulighed for at udvide og personalisere biblioteksoplevelsen for den enkelte bruger. I 3D katalogen kan man eksempelvis få fremhævet de bøger, cd'ere el. lign., man er mest interesseret i. Man kan lytte til de cd'er, man har plukket ud som særlig interessante og derudover få serveret yderligere informationer om komponist, musikere, tekst eller noder. Man kan få forfatterportrætter, anmeldelser og markering af anbefalede bøger. 3D katalogen samler alle informationer om bogen, cd'en osv. ét sted. Det gør det lettere at vælge, hvad man vil låne med hjem og udvider samtidig læseoplevelsen.

Endelig kan 3D katalogen også visualisere den stadig større mængde af digitale materialer, som bibliotekerne tilbyder. Det kan for eksempel være digitale tidsskrifter, leksika, databaser eller websites. Dette er typer af materialer, som lige nu er stort set usynlige i det fysiske bibliotek og som derfor har få brugere. I 3D katalogen vil de digitale materialer blive synlige og tilgængelige på lige fod med de fysiske materialer – ja endda mere tilgængelige, fordi man umiddelbart fra sin pc vil kunne få fat på de digitale materialer. 3D katalogen kan på den måde være med til at udbrede brugen af de digitale medieformer.

I projektet ønsker vi at afklare mulighederne for at lave et sådan katalog. Er der nogle, der tidligere har arbejdet med sådan en katalog? Er det teknisk muligt? Hvilke problemstillinger er ved sådan en katalog? Hvem kunne være interesseret i sådan en katalog? Hvad siger vores brugere til idéen? Og mange andre spørgsmål.

Tidligere erfaring og inspiration

Projektgruppen startede naturligvis med at undersøge, om der allerede fandtes kataloger lignende den type, som vi ønskede at arbejde med i projektet. Efter omfattende søgninger i den faglige litteratur såvel som på internettet, så stod det dog projektgruppen klart, at der ikke tidligere er lavet noget tilsvarende i bibliotekssammenhænge. Heller ikke det hjemlige "Lige adgang for alle"-projekt fra Roskilde bibliotek har været inde på noget lignede. Projektet har arbejdet med at udvikle teknologiske løsninger til kompensation for handicap. Løsninger som skal øge bibliotekernes tilgængelighed til bygninger, information, media og materiale i øvrigt.

Der har naturligvis tidligere været arbejdet med kataloger, som har en anden indgang end den traditionelle tekstbaserede søgning. Mest kendt og mest omtalt er nok Annelise Mark Pejtersen's Boghuset fra slutningen af 1980'erne, som var et ikonbaseret søgesystem, idet en række ikoner var udtryk for bestemte søgninger, der blev udført af systemet, ved aktivering af ikonerne. Udgangspunktet er at ikonerne er intuitivt forståelige for brugerne, og at de er dækkende for de søgninger, som udføres underliggende. Denne tilgang har efterfølgende været afprøvet i flere forskellige afskygninger og videre udviklinger.¹

Her er der naturligvis tale om et grafisk og ikke-tekstbaseret søgesystem til katalogen, men tilgangen adskiller sig efter projektgruppens mening på flere punkter i forhold til det idégrundlag, som ligger bag 3D katalogen. Først og fremmest har der i alle tilfælde været tale om 2D miljøer, men mere vigtigt er det, at det har været systemer, hvor søgningerne har været defineret på forhånd, idet aktiveringen af et bestemt ikon medfører udførelsen af en allerede defineret søgning. Det betyder, at brugeren ikke har mulighed for at manipulere med søgningen, hvilket projektgruppen føler vil være vigtigt for brugeren.

Man kan dog stadig se Boghuset's betydning i udviklingen af bibliotekskataloger, f.eks. ved Axiell Childrens' Opac², og noget af tankegangen har da også givet inspiration til projektgruppen, men mere herom senere.

¹ Se følgende:

Albrechtsen, Hanne (1997). Formidling af skønlitteratur via Internet. - København Danmarks Biblioteksskole.

Albrechtsen, Hanne (1997). Database 2001 design af en multimedie Web katalog i Ballerup Bibliotekerne. - København: Danmarks Biblioteksskole.

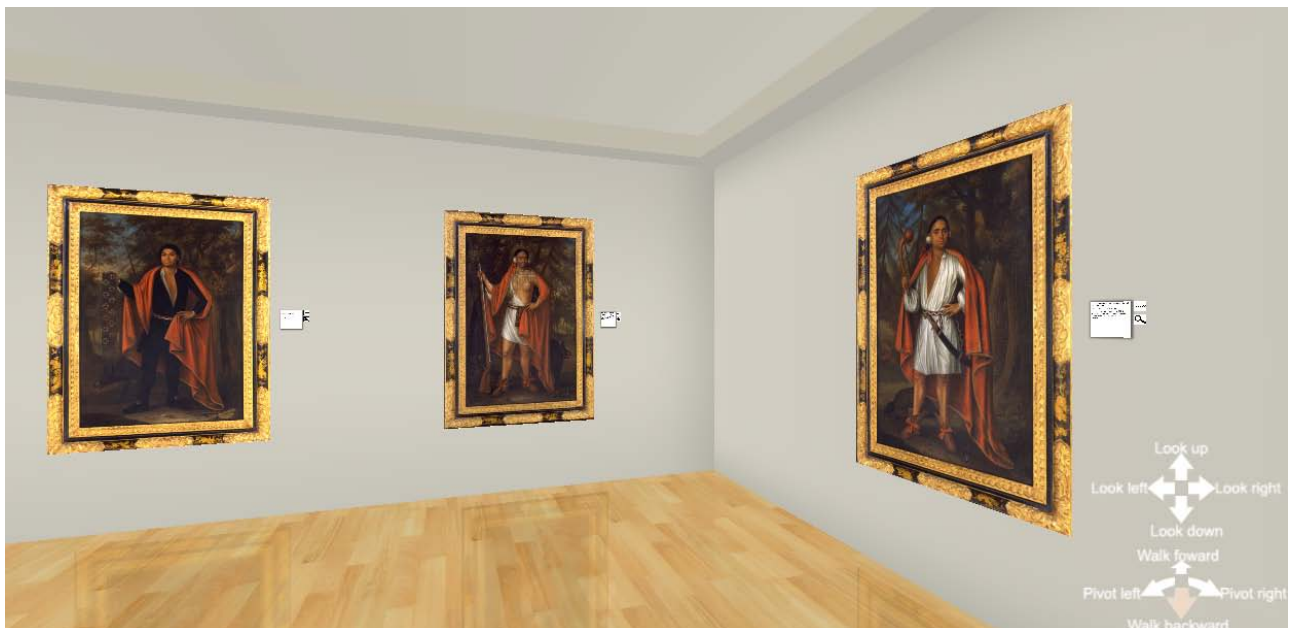
Goodstein, Len & Pejtersen Annelise Mark (1989). The Book House. System Functionality and Evaluation. - Roskilde: Forskningscenter Risø. (Risø-M.2793)

² <http://www.axiell.com/children>

En anden tilgang til en udelukkende grafisk søgegrænseflade er vist ved et andet af Axiell's produkter, nemlig BookDesire på <http://www.bookdesire.se/lsb/> hvor brugeren ud over den rene tekstbaserede søgning har mulighed for at tilkendegive sine interesser ved at flytte på nogle sliders. Projektgruppen er blevet meget inspireret af selve måden, hvorpå der vil kunne generes et udvalg af materialer til brugeren, da der er tale om en søgeform, som ikke består af prædefinerede søgninger, men at brugeren rent faktisk har mulighed for at influere på søgningen. Som det vil fremgå senere så har vi tænkt denne funktionalitet ind i 3D katalogen.

Imidlertid er der dog stadig tale om et 2D brugerinterface, og selve præsentation af de udvalgte materialer er identisk med måden, hvorpå det sker i de traditionelle webkataloger. Faktisk har vi ikke været i stand til at finde nogle eksempler på, at man i bibliotekssammenhæng har brugt en 3D brugergrænseflade til at formidle materialerne.

Det nærmeste man kommer i denne sammenhæng er 3D bibliotekskort, forstået som et 3D kort over det fysiske bibliotek, sådan at brugeren kan finde rundt i det fysiske bibliotek. Et eksempel herpå er fra National Library Singapore³, hvor man ved hjælp af Google Earth-teknologien har skabt et interaktivt 3D kort over biblioteket, som man bevæger sig rundt i. Man kan via en søgemulighed lokalisere en bestemt opstillingskode og få den vist på kortet, men der er ikke tale om at kan finde enkelte materialer frem.



³ <http://nuslibrary.appspot.com>

Et bibliotek som har benyttet sig af en 3D brugergrænseflade i formidlingsøjemed er Library & Archives Canada som har lavet et 3D galleri til formidling af malerier af indianerkonger.⁴ Her står man i et 3D univers, og man kan bevæge sig rundt i rummet og se på billederne af indianerkongerne. Man kan ved hvert billede klikke på forskellige elementer, som giver den "besøgende" mulighed for at få informationer om det enkelte billede samt at zoome ind på det og studere enkelte detaljer. Det skal siges, at selve 3D universet er meget simpelt, idet det kun består af et enkelt rum, og man må sige, at det også er noget begrænset, hvad angår antallet af materialer, idet der kun hænger fire billeder derinde.

Trods sin simplicitet blev projektgruppen meget inspireret af 3D Gallery fra Library & Archives Canada, da det indeholder meget af den funktionalitet, som vi forestillede skulle være til stede i 3D katalogen. Dette kom til at præge vores videre arbejde.

⁴ <http://www.collectionscanada.gc.ca/virtual-vault/4-kings/026021-300-e.html?PHPSESSID=t9cjt95scqpoaqah7s0e665b2>

3D Katalogen

Med udgangspunkt i den viden, som projektgruppen havde indsamlet om tidligere erfaringer med grafiske søgegrænseflader, og de steder vi kunne hente inspiration fra f.eks. spilverdenen men også produkter som Turntool,⁵ så begyndte projektgruppen at arbejde med vort forslag til, hvad en 3D katalog skulle indeholde, hvilke funktionaliteter vi gerne så indgik og hvordan forskellige scenarier kunne se ud.

Hvad menes med 3D?

Inden vi går videre, så er det måske lige på sin plads at få defineret, hvad projektgruppen mener med 3D, fordi ud fra det materiale vi har samlet sammen, så bruges begrebet 3D på mange forskellige måder.

Projektgruppen har drøftet en definition på, hvad der i denne aktuelle sammenhæng menes med 3D. Vi er endt med to definitioner:

- Det traditionelt kendte grafiske univers, som man kan bevæge sig rundt i og agere i
- I katalogsammenhæng dækker "3D" over hidtil ukendte søgemuligheder, og der vil ofte være tale om brugerskabte kombinationsmuligheder

I det følgende bruges begrebet "univers" som betegnelse for en udformning af en 3D katalog (d.v.s en 3D brugergrænseflade med nye søge- og formidlingsmuligheder).

Projektgruppen har arbejdet med et 3D katalog-koncept, som i sit udgangspunkt giver mange muligheder, hvor man kan lave mange forskellige 3D kataloger rettet mod enten definerede målgrupper eller mod biblioteksbrugerne bredt.

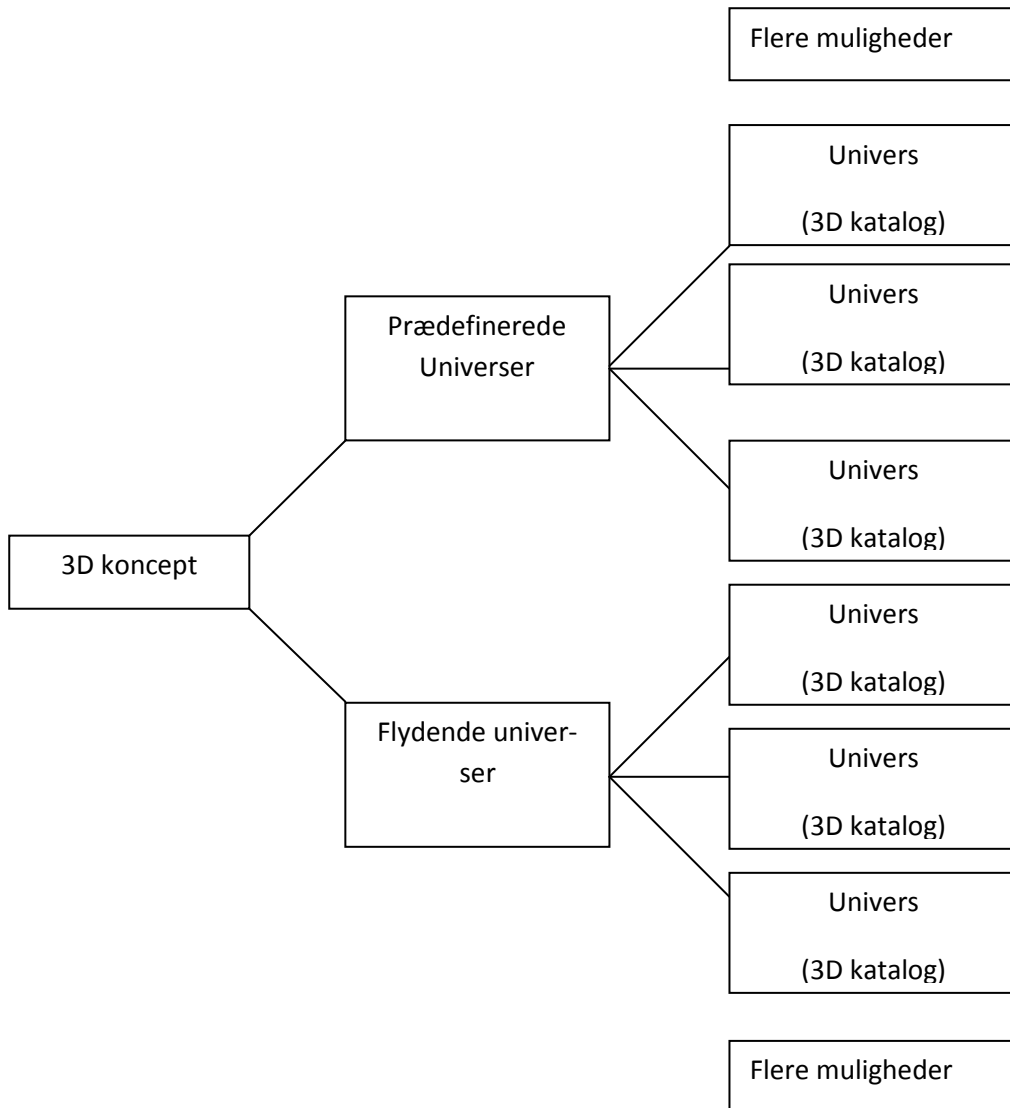
Konceptet arbejder med to strenge:

De prædefinerede universer ⁶	De flydende universer
Biblioteket bestemmer mulighederne	Brugeren vælger blandt forudbestemte valgmuligheder
Biblioteket hvilket indhold (materialer)	Brugeren designer sit eget univers
	Brugerens adfærd styrer søgevalg

⁵ <http://www.turntool.com>

⁶ Man kan sige, at de prædefinerede universer som udgangspunkt minder en del om tilgangen i f.eks. Boghuset.

Idé diagram



Både de prædefinerede og de flydende universer kan munde ud i forskellige "3D kataloger" rettet mod forskellige målgrupper og med forskellig funktionalitet evt. med inddragelse af sociale teknologier.

Vi har ikke valgt specifikke målgrupper, men opererer med mange muligheder, som kan kombineres alt efter bibliotekets ønske om formidling.

Mulige målgrupper kunne være aldersafgrænsede eller specifikke brugergrupper som f. eks.:

- småbørn
- unge voksne
- biblioteket-kommer brugere
- brugere med anden kulturel baggrund

Mulige emner kunne være: skønlitteratur eller afgrænsede faglige områder som f.eks. lokalhistorie.

Generering af indhold i universerne (3D katalog)

I den nedenstående oversigt beskrives muligheder for generering af indholdet i 3D katalogen. Dette kunne også kaldes fremsøgningen af materialer.

Her kan der være tale om, at biblioteket manuelt fastlægger indholdet (prædefinerede universer). Eller der sker en automatisk generering ud fra søgealgoritmer evt. kombineret med brugerens valg (flydende universer)

De prædefinerede universer	De flydende universer
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteket skaber universer med udgangspunkt i nogle temaer (eks. ferie) • Der sker en manuel bearbejdning af universet eksempelvis i forhold til det grafiske udseende • Udvælgelsen af indhold sker også manuelt. 	<p>Random</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brugeren skaber sit eget univers ved at "trykke på en knap" • En algoritme genererer et udtræk af indholdet fra biblioteksbasen • Universet fyldes tilfældigt op med forskelligt indhold.
<p>Udstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteket skaber universer til udstilling af f.eks. materiale inden for et bestemt område eller emne. 	<p>Generering på baggrund af eksisterende data i biblioteksbasen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brugeren skaber sit eget univers ved at vælge indhold ud fra en række emneord, genrer eller bibliotekets opstil-

	<p>lingsprofiler</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blanding af genre: f.eks. 10% krimi, 20% historiske romaner o.s.v. • Der er udelukkende tale om fordeling på antal - der er IKKE tale om en vægtning som det f.eks. kendes fra BookDesire
<p>Labyrint</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteket skaber universer til udstilling af f.eks. inden for et bestemt område eller emne • Biblioteket skaber universer, hvor brugeren bevæger sig rundt og ad forskellige veje finder indholdet • det indhold som brugeren præsenteres for til slut, er afhængigt af, hvilken vej brugeren går i "labyrinten" • Undervejs kan brugeren foretage til- og fravalg, som vil få indflydelse på det udvalg som brugeren præsenteres for til slut • 	<p>Generering på baggrund af automatisk vægtning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brugeren skaber sit eget univers ved hjælp af klynger • udvælgelsen sker ved en vægtning af forskellige klynger • Klyngerne består af prædefinerede og relaterede termer som det kendes fra f.eks. Googles tild-søgning • Baseret på tekster i naturligt sprog f.eks. fuldtekst, anmeldelser
	<p>Generering på baggrund af brugergenererede data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brugeren skaber sit eget univers ved at udvælge indholdet ud fra tags • Udvalget sker ved vægtning af forskellige tags (som det kendes fra BookDesire)
	<p>Shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brugeren shopper i andre universer og udfylder dermed sit eget • Shopping kan ske såvel i de prædefinerede universer som i de flydende universer

To Scenarier af en 3D katalog

Ud fra ovennævnte koncept om en 3D katalog og betragtninger omkring genereringen af indhold til katalogen gik projektgruppen i gang med at udarbejde nogle forskellige scenarier på forskellige 3D kataloger. Her skal vi beskrive de to scenarier, som vi gik videre med i projektet, men i bilag I vedlægger vi en række korte beskrivelser af andre scenarier.

Generelt

Den overordnede forudsætning for de to beskrevne scenarier er en katalog som tager højde for søgninger - gerne dybe - i bibliotekets materialer, som også omfatter de digitale ressourcer. Søger man f. eks. efter materiale om Irland, finder man også artiklen om Irland i Europa World Plus, Britannica Online og EBSCO Masterfile/UK Eire Reference.

Systemet kendes i dag i statsbibliotekets SUMMA, hvor man finder de enkelte artikler fra de Digitale Årbøger ved søgning på f.eks bil- eller motorcykelmærker. Axiell's Arena og Inlead-Media's EasyOpac udvikles efter lignende principper. TING projektet arbejder med opbygning af en databrønd, hvor man via xml søger og finder de kendte data fra nationalkatalogen og indholdet i de elektroniske ressourcer.

Det skal dog understreges, at en dyb søgning er betinget af, at de enkelte dataleverandører giver tilladelse hertil.

Der er ingen tvivl om at en 3D katalog, som især skal vægte de digitale materialer, kun kan fungere optimalt, hvis databrøndprincippet indføres.

Fælles for de to scenarier er en række krav - nogle kan det blive nødvendigt at udelade af praktiske årsager - men generelt bør nedenstående parametre tilstræbes.

Brugeren skal kunne:

- gemme sit univers ("min reol")
- tilføje/fjerne materialer i "min reol"
- inddrage sin lånehistorik fra bibliotekssystemet
- ændre det grafiske "skin" - d.v.s. ændre tapetet
- "møblere" sit univers
- besøge og kommentere andre universer
- tage materialer med fra andre universer og sætte på "min reol"
- tage
- vægte
- anmelde
- gemme udvalgte interessante universer
- holde sit univers helt privat
- invitere andre brugere på besøg

- gøre sit univers fuldt offentligt
- søge på known item - tekstbaseret søgning

Indholdets beskaffenhed:

- hovedvægten lægges på de digitale materialer
- lyd
- fuldtekst
- appetitvækkere - hvis fuldtekst ikke er mulig
- forsider
- bagsider
- indholdsfortegnelse
- anmeldelser
- noget der ligner
- andre der har læst

Der vil kunne indlægges en spilfunktion i universerne, hvis man ønsker at tiltrække yngre brugere

Spilfunktionen kan også bruges i forbindelse med formidling af indholdet.

Scenarierne

I projektet har vi valgt at gå dybere ned i to scenarier, som vi har navngivet henholdsvis *udstillingsvinduet* og *mit private bibliotek*. Nedenstående vil vi give en uddybning af elementer i de to scenarier. Vi har i den forbindelse fået fremstillet en række illustrationer af scenarierne i samarbejde med virksomheden Imaginess⁷. Illustrationerne viser udmærket tankerne bag scenarierne, om end de måske ikke helt udtrykker den moderne stil, som vi fra projektgruppen havde forventet. Det skyldes nok i høj grad at grafikerne fra Imaginess sidder i Litauen, og der var visse kommunikationsproblemer. Som det fremgår så er der et vist overlap mellem billederne på de to scenarier, idet vi har valgt at holde den samme stil i de to scenarier og genbruge nogle af illustrationerne. Det har vi gjort for at kunne overholde det afsatte budget.

1: Mit private bibliotek

Scenariets udgangspunkt er den traditionelle katalog præsenteret i et 3D miljø.

Brugeradfærden er i høj grad præget af serendipitet, og målet med brugerens besøg er ikke prædefineret.

⁷ <http://www.imaginess.dk/>

Brugeren har selv mulighed for at kombinere elementer og sammensætte eller opbygge sit eget virtuelle bibliotek. Materialerne er logisk knyttet sammen i virtuelle rum.

Som udgangspunkt er det muligt for brugeren at tilgå informationen i materialerne umiddelbart. Det vil sige, at der er mulighed for at få fuldttekst, billeder og lyd.

Samtidig kan brugeren dykke dybere ned i det enkelte materiale. Det kunne f. eks. være umiddelbar adgang til brugeranmeldelser, forfatterportrætter, lydspor og "Brugere-der-kan-lide-dette-materiale-kan-også-lide" eller "Andre Der Har Lånt".

Derudover kan brugerne have mulighed for at interagere aktivt med hinanden. Dette kan foregå via avatarer, chat eller beskeder på "væggen".

Eksempler:

- Mine "Hot topics" (brugeren interesserer sig for en hobby eller den aktuelle samsfundsdebat, har lige fået barn eller anden social begivenhed)
- Det har jeg læst (mange brugere fører lister over hvad de læser - her med mulighed for personlige kommentarer)
- Det vil jeg læse - men mulighed for notater
- Det vil jeg anbefale til andre - desiderede anmeldelser som kan uploades til katalogen
- Mine nyhedslistor - mulighed for at generere søgesæt til løbende afsøgning af katalogen enten automatisk eller når brugeren "trykker på knappen"
- Mit studiebibliotek - anvendelse af RefWorks EndNote og andre referenceprogrammer
- Mit barns bibliotek (for voksne)
- Mit børnebibliotek - formidling til børn

Udvælgelsen af indholdet sker

- dels ved samsøgning som ovenfor beskrevet
- dels ud fra brugergenererede data

Brugeren genererer indholdet til sit bibliotek ved hjælp af parametre (som de f.eks. kendes fra BookDesire).

I det virtuelle bibliotek præsenteres materialerne ud fra en default visning, men brugeren har mulighed for at "møblere om" i sit rum som det fremgår af de generelle krav ovenfor.

Der kan endvidere være mulighed for decideret brugergenereret indhold som f.eks. egen prosa, dagbog eller endda egen grafik til brug i biblioteksrummet.

Der skal skabes grobund for overraskelser og andre oplevelser, men materialebestanden skal alligevel organiseres på en sådan måde at brugeroplevelsen ikke er præget af ren kaos.

Det er ikke ønskeligt at tilstræbe en struktur, som ligner det fysiske bibliotek.

Der skal være rige muligheder for at lege med form og udtryk i det virtuelle rum.

Et rum kan blive "seedet" alt efter systemets forventning til, hvad brugeren ønsker at finde. På denne måde kan man skabe et individuelt udtryk og skræddersy biblioteksoplevelsen til den enkelte bruger i langt højere grad end i det fysiske bibliotek – og mere overskueligt end i den traditionelle katalog.

Brugen af sociale teknologier viser i dag, at folk gerne vil stille deres interesser til skue. Dette kunne sagtens bruges i en biblioteksmæssig sammenhæng, hvor brugere inspirerer andre brugere gennem de bevidste valg de har foretaget i deres biblioteksrum.

Illustrationer - Mit Personlige Bibliotek

Eksempel: Skønlitteratur



1. Brugeren er kommet ind i 3D katalogen (velkomsthallen). På væggene er det velkomst tekst og vejledning. Brugeren har mulighed for at gå hen til elevatoren. Elevatoren bruges til at navigere rundt mellem forskellige universer jf. det tidligere viste idé-diagram, idet flere prædefinerede og flydende universer kan eksistere samtidigt.



2. Inde i elevatoren har brugeren en række valgmuligheder i form af etageknapperne, som giver adgang til brugerens eget personlige bibliotek (kræver at brugeren tidligere har brugt systemet og gemt sit bibliotek. Brugeren har også mulighed for at besøge andre biblioteker, f.eks. et bibliotek som vist i scenarie 2 eller det kunne være andre brugeres personlige bibliotek. Sidst nævnte kræver naturligvis en tilladelse, men vi har tænkt dette som et aspekt tilsvarende andre sociale medier, hvor man kan have venner og få adgang til deres områder. Brugeren har naturligvis også mulighed for at skabe et nyt bibliotek. Brugeren har mulighed for at få hjælp og komme tilbage til velkomsthallen. Inde i elevatoren vil der også være mulighed for at informere/reklamere for forskellige ting – som her en plakat relateret til scenarie 2.

Generering af et biblioteksrum

Vælg de indstillinger der bedst matcher dine ønsker og tryk "Generér bibliotek"

Gammel **Ny**

Alvor **Humor**

Fantasi **Virkelighed**

Lokal **Global**

Ingen kærlighed **Megen kærlighed**

Mange

Få

Hvor svær?

Hvor lang?

Hvor populær?

Prøv lykken

Generér bibliotek

Fortryd

3. Hvis brugeren i elevatoren vælger at skabe et nyt bibliotek, så kunne det ske ud fra det princip som kendes fra det tidligere omtalte BookDesire, hvor brugeren kan udtrykke sine interesser og præferencer. På denne måde skal der ikke foretages en tekstbaseret søgning jvf. de generelle krav ovenfor. Det viste er naturligvis kun et eksempel på de mange forskellige parametre, som man kunne sætte op i denne sammenhæng.



4. Når Brugeren har valgt sine parametre, så generes søgningen og materialerne placeres automatisk i et standardiseret rum, som f.eks. indeholder en reol, hvorpå bogligt materiale præsenteres med forsiden, en jukeboks, hvor brugeren kan finde audio-materiale, og en skærm på væggen, hvor der kan præsenteres elektroniske tekster og/eller anden visuelle materialer. Brugeren kan gå rundt i rummet og se på materialerne, og ved at klikke på et bestemt materiale, bliver brugeren ledt til et visningsbillede, se. Illustration 8.



5. Udover at brugeren har mulighed for at besøge det standardiserede biblioteksrum, som vist i illustration 4, så har brugeren også mulighed for at personificere biblioteksrummet og gemme det til næste gang brugeren bruger bibliotekssystemet. Illustration 5 viser et personificeret rum, hvor brugeren har valgt en stil, der minder om det "engelske bibliotek".



6. Brugeren personificerer sit biblioteksrum ved hjælp af en "værktøjskassen", hvor brugeren har mulighed for at vælge et tema eller en stilart, samt at udvælge forskellige møbler til sit bibliotek. Brugeren har mulighed for, at flytte rundt på møblerne i rummet. Illustrationerne 5 og 7 er eksempler på personificerede biblioteker. Man kan forestille sig mange forskellige elementer, som brugeren kan bruge til at opbygge sit bibliotek med.

- møbler
- gulvtæppe
- kamin med/uden ild
- tapet
- lamper
- billeder
- gardiner
- udsigt fra vinduet
- kæledyr
- lydmedier - stereo, MP3, jukebox...
- billedmedier - TV ...



7. Her er der valgt et mere modernistisk præg.



8. Når brugeren udvælger et materiale i biblioteket, så bliver vedkommende præsenteret for et visningsformat svarende til ovenstående illustration. Her ser vi forsiden samt de bibliografiske oplysninger i venstre kolonne. I midten har vi en aktiv kolonne, hvor brugeren kan få vist forskellige oplysninger fra eller vedrørende materialet. Eksempler på forskellige muligheder fremgår af kolonnen til højre. Som det fremgår, så har brugeren også mulighed for læse andre brugeres kommentarer, kommentere selv, anbefale materialet til andre o.s.v.

2: Udstillingsvinduet

I dette katalog giver biblioteket inspiration til at fordybe sig i de emner, der er oppe i tiden lige nu og her. Det kan være tilbagevendende sæson-temaer eller temaer som kan medvirke til at give baggrundsviden til aktuelle begivenheder i ind- og udland.

Formålet med katalogen er at give brugeren en mere nuanceret indgang til de emner, der rører sig i medierne.

Eksempler:

- Højtider
- Influenza
- Miljø

- Durban II
- EU-valg
- Tronfølgeloven
- Vær forsikret og vaccineret når du rejser
- Doping og cykelsport
- Læsning til hængekøjen

Udstillingsvinduet er i sit udgangspunkt rettet mod en bred brugergruppe - også aldersmæssigt.

Rent praktisk består katalogen af et emneregister, der tager udgangspunkt i emnet/dagens/ugens/månedens nyheder.

Alt efter de valgte emner kan generering af indhold ske på to måder:

1. biblioteket foretager en manuel kvalitativ udvælgelse - her fastlægges også niveau og kvantitet
2. universets indhold genereres ved en prædefineret dynamisk søgning i den lokale katalog - denne metode vil nok egne sig bedst til præsentation af nyhedslistes o.l.

Der er på forhånd defineret et grafisk univers - et udstillingsrum, som den besøgende kan bevæge sig rundt i.

Materialerne vil blive vist med forsider, mens artiklerne kan præsenteres via teaser og evt. artikelbillede.

Udover at brugeren bliver præsenteret for materialerne i form af billeder og lyd, kan man også blive præsenteret for relateret information i form af f.eks. forfatterportrætter, anmeldelser eller oplysninger om relaterede arrangementer i biblioteket.

Der skal være adgang til benyttelse af de digitale tilbud - fjernadgang administreres alt efter bibliotekssystem, men ideen bør være at brugeren får så megen fuldtekst som muligt.

Et tema om eksempelvis Durban II konferencen kan således være baseret på en samsøgning som ovenfor beskrevet - eller søgningerne kan være foretaget manuelt af en bibliotekar (lokal formidling).

"Seedningen" af Udstillingsvinduet skal først foregå i det øjeblik, brugeren klikker sig ind på et tema, og vil således indeholde de allernyeste artikler og materialer biblioteket har adgang til.

Illustrationer - Udstillingsvinduet

Emne: Doping & Cykelsport



1. Lige som i det foregående scenarie bruges elevatoren til at navigere rundt med. Blot er der her tale om færre valg muligheder for brugeren, i det der kun er mulighed for at vælge mellem en række prædefinerede emner. I denne udgave har brugeren altså ikke mulighed for selv at generere i sit eget bibliotek, ændre på nogle parameter eller gemme sit bibliotek. I dette tilfælde har brugeren mulighed for at vælge mellem tre emner, hvor biblioteket på forhånd har udvalgt de materialer, som vises i de tre biblioteketsrum.



2. Biblioteksrummet med emnet Doping & Cykelsport: Her har vi et rum med udstillinger og reoler med skråhylder med materialerne (bøger, tidsskrifter, cd'er, dvd'er m.m.). Der vises forsider. Brugeren har mulighed for at gå rundt i rummet og se på materialerne. Udover bøger vil der i rummet være billeder på væggen, storskærm til artikler, film, jukebox til lyd m.v.



3. Samme rum fra en anden vinkel.

Samarbejdspartnere

Med baggrund i de ovenstående beskrevne idéer og scenarier omkring en 3D katalog, drøftede projektgruppen, hvilke mulige samarbejdspartnere der kunne være, hvis sådanne tanker omkring et 3D katalog skulle kunne realiseres. Spørgsmålet var naturligvis om det var teknisk muligt, at opfylde de ønsker vi havde fra projektgruppens side, og vi var naturlig også interesseret i et bud på, hvad omkostningerne vil være ved at udvikle en sådan katalog.

Projektgruppen opstillede fem spørgsmål, som vi gerne ville have respons på fra de mulige samarbejdspartnere/interessenter. De fem spørgsmål var som følger:

- Tror I, at det kan realiseres?
- Hvor langt kan man komme med den eksisterende teknologi og datagrundlag?
- Hvilken tidshorisont vil der være for udvikling af brugergrænseflader af denne art?
- Hvad vil økonomien være i et sådan udviklingsprojekt?
- Kunne det tænkes, at I ville være interesseret i at gå ind i et udviklingsprojekt omkring dette?

Der var i projektgruppen en længere diskussion om, hvem vi skulle henvende os til, fordi vi umiddelbart kunne se, at en lang række forskellige interessenter ville kunne komme med relevante synsvinkler lige fra softwarefirmaer, der arbejder med 3D computerspil, til andre biblioteker. Vi valgte dog i gruppen at tage kontakt til fem interessenter, og fællesnævneren for de fem, er at de alle har kendskab til biblioteksverdenen, herunder bibliotekskataloger og udviklingen af disse. Det drejede sig om følgende: Axiell, DBC, InleadMedia, Refind og projektet TING⁸

Desværre viste det sig ikke muligt trods ihærdige forsøg at få en dialog i gang med hverken DBC eller folkene bag TING projekt. Hovedårsagen til dette skyldes, at det simpelthen ikke var muligt at få kalenderne til at passe sammen, sådan at vi kunne mødes og snakke sammen om projektet. Imidlertid er det projektgruppens opfattelse, at det ikke har den store betydning, idet responsen fra de tre andre var uddybende, og fordi vi indledte et samarbejde med Refind om at afdække de tekniske og økonomiske aspekter ved udviklingen af en prototype af 3D katalogen.

⁸ Deres hjemmesider ses på følgende adresser:

Axiell: <http://www.axiell.dk>

DBC: <http://www.dbc.dk>

InleadMedia: <http://www.inleadmedia.dk>

Refind: <http://www.refind.dk>

TING: <http://gnit.dk>

Generelt fik vi en positiv tilbagemelding fra de tre interessenter på vores tanker omkring en 3D katalog.

Der var igen tvivl blandt de tre interessenter om, at det vil være muligt at realisere 3D katalogen med de i dag kendte teknologier, både i forhold til at skabe 3D miljøet og i forhold til de ønskede søgefunktionaliteter. Dog nævnte alle begrænsningerne i det eksisterende datagrundlag, idet vi i dag ikke har al den information, som projektgruppen har tænkt skulle være grundlaget for søgningerne. Meget af den ønskede information er dog, som Axiell påpegede, under opbygning i form af brugergenererede data, og ligeledes øges løbende data/information på/om de enkelte materialer, som f.eks. bagsider.

Imidlertid nævnte de tre aktører også, at 3D katalogen kun vil fungere optimalt rent formidlingsmæssigt på den mængde af materialer, hvor datagrundlaget er i orden. 3D katalogen vil ikke fungere på den store mængde af bibliotekers ældre materialer, hvor der ikke findes f.eks. forsider, bagsider og anmeldelser m.v. det vil være en udfordring at få disse materialer med.

Samstemmende syntes de tre aktører at tankerne, om at bevæge sig væk fra den tekstbaserede søgning var meget interessante, og det var jo noget som Axiell allerede havde beskæftiget sig med i forbindelse med BookDesire. Ligeledes fandt de tankerne om at ændre visningen af bibliotekernes materialer fra den traditionelle listning af bibliografiske poster til en grafisk formidling i form af et 3D miljø interessante. I den forbindelse var man meget interesseret i at høre, hvad brugerreaktionen havde været på idéerne og ikke mindst tankerne om at lave virtuelle biblioteksrum i 3D, fordi man gerne ville vide, hvorvidt brugerne mente, at 3D rummene ville bidrage væsentlig til oplevelsen. Desværre havde projektgruppen ikke på daværende tidspunkt haft mulighed for at præsentere konceptet og de i rapporten tidligere viste illustrationer overfor nogle biblioteksbrugere, men vi var naturligvis også spændt på deres reaktion.

De tre adspurgte aktører Axiell, InleadMedia og Refind gav alle udtryk for en interesse i idéerne, og de ville alle gerne følge projektet, og de var villige til at fungere som sparringspartnere, og InleadMedia og Refind gav også udtryk for, at de godt kunne se sig selv mere direkte involveret i den videre udvikling.

Vedr. økonomien og tidshorizonten så var det dog på det eksisterende grundlag svært for de tre aktører at give konkret noget bud på både, hvad økonomien ville være i udviklingen af en 3D katalog baseret på de skitserede tanker. Ligeledes var det svært at give noget reelt bud på, hvad tidshorizonten kunne være for udviklingen af systemet, om end der var konsensus omkring, at en prototype ville kunne udvikles inden for et årstid.

Både i projekt- og styregruppen var vi af den opfattelse, at det var vigtigt at få tilvejebragt nogle konkrete sondringer vedr. økonomi og et konkret bud på en teknisk løsning. Da projektgruppen ikke følte, at de selv var i besiddelse af de krævede kompetencer til dette, så indledte vi derfor, som tidligere nævnt, samarbejde med Refind for at få afdækket de tekniske og økonomiske aspekter ved udviklingen af en prototype af 3D katalogen. Resultatet af

Refinds arbejde skal vi ikke gå i dybden med her men blot henvise til den vedlagte foranalyse.

3D forretningsmodeller

Sideløbende med den tekniske og økonomiske udredning, så arbejde projektgruppen også med at udarbejde nogle forretningsmodeller for udvikling og drift af en 3D katalog. Det var for projektgruppen svært at give nogle meget konkrete bud på forskellige forretningsmodeller pga. de mange forskellige parametre, som vil have betydning for udviklingen og driften af en 3D katalog. Derfor har projektgruppen efter aftale med styregruppen fokuseret på, at beskrive nogle modeller for, hvordan udviklingsarbejdet og efterfølgende drift kunne organiseres. Derefter har vi lavet en SWOT-analyse for hver model for at afdække svagheder og styrker ved den enkelte model, som vi ser dem i projektgruppen.

I projektgruppen så vi umiddelbart tre modeller for, hvordan det videre udviklingsarbejde kunne forankres eller organiseres. Vi har givet modellerne følgende betegnelser:

1. Den Lokale model
2. Konsortiemodellen
3. Den National model

Den Lokale model

Den lokale model betegner en model, hvor den videre udvikling af en 3D katalog forankres i et enkelt bibliotek (eller flere biblioteker hver for sig). Det pågældende bibliotek påtager sig udviklingen af 3D katalogen med det formål at opbygge en alternativ grænseflade med en anden søgefunktionalitet til den allerede eksisterende lokale katalog. Det vil sige, at udvikling centrerer omkring den lokale base med den lokale datamængde, sådan at data lagres lokalt, men der vil dog højst sandsynligt skulle trækkes på nationale services f.eks. brugergenerede data simpelthen for at skabe en kritisk masse i den lokale katalog.

Til denne model er der en model 1a, hvor udviklingen af 3D katalogen overdrages til en kommerciel aktør, der påtager sig opgaven mod at forretningsmæssigt kunne udnytte systemet til salg til andre biblioteker.

SWOT Analyse: Model 1

Styrker	Muligheder
Den store styrke ved denne model er at det lokale bibliotek selv bestemmer, idet det kan skræddersy 3D katalogen til dets lokale behov.	Den store mulighed i modellen er, at en lokal model knyttet til den lokale base giver mulighed for at profilere egne materialer

<p>Svagheder</p> <p>Kræver mange ressourcer af det enkelte bibliotek både økonomisk og teknisk.</p> <p>Kræver samarbejde mellem flere aktører. Eksisterende bibliotekssystem, Nationale services m.v.</p> <p>Kræver mere datatransaktion end model 3</p> <p>1a) Kan blive nedprioriteret i udviklingen hos den kommercielle aktør</p>	<p>Trusler</p> <p>For få brugere</p> <p>Brugerne kan være interesseret i mere end lokale materiale og data</p> <p>Konkurrence fra den/de nationale kataloger</p> <p>1a) Få biblioteker vil være interesseret, så det er kommercielt uinteressant</p>
--	---

Konsortiemodellen

Denne model betegner en model, hvor en række biblioteker går sammen om udviklingen af 3D katalogen. I og for sig er baggrunden for udviklingen meget lig model 1, idet udgangspunktet stadig vil være de lokale kataloger – med mindre bibliotekerne danner en fælles katalog. Denne model åbner naturligvis også op for, at en kommerciel aktør indgår i konsortiet. Man kan efterfølgende sælge systemet.

Projektgruppen har vurderet at meget af det der kendetegner model 1 i form af styrker og svagheder m.v. også går igen ved denne model. Dog med nogle få ændringer

SWOT Analyse: Model 2

<p>Styrker</p> <p>De deltagende biblioteker har stor indflydelse på udformningen af 3D katalogen til lokale behov.</p>	<p>Muligheder</p> <p>Mulighed for at profilere lokale materialer</p>
<p>Svagheder</p> <p>Kræver en del ressourcer af de enkelte biblioteker både økonomisk og teknisk.</p>	<p>Trusler</p> <p>For få brugere</p> <p>Brugerne kan være interesseret i mere end lokale materiale og data</p>

<p>Kræver konsensus i konsortiet</p> <p>Kræver samarbejde mellem flere aktører. Eksisterende bibliotekssystemer, Nationale services m.v.</p> <p>Kræver mere datatransaktion end model 3</p>	<p>Konkurrence fra den/de nationale kataloger</p>
---	---

Den nationale model

Endelig forestiller projektgruppen sig en national model, hvor den endelige udvikling og drift sker i nationalt regi, det vil sige at Styrelsen for Bibliotek og Medier har ansvaret, om end de selvfølgelig godt kan have uddelegeret opgaven til en eller flere aktører. I dette tilfælde forstiller projektgruppen sig, at der er tale om en alternativ grænseflade til den i dag kendte i bibliotek.dk Der er så tale om, at data lagres central men sker i et sammenspil med de lokale systemer omkring låneroplysninger. Der vil nok være en mulighed for en begrænset lokal profilering (via single sign on). 3D katalogen vil også i dette tilfælde trække på andre nationale services (bl.a. brugergenererede data).

SWOT Analyse: model 3

<p>Styrker</p> <p>Økonomisk styrke og vilje bag udviklingen</p> <p>Færre aktører i udvikling og drift</p> <p>Lettere genbrug af datamængden</p> <p>Lettere adgang til andre nationale services</p> <p>Kan opbygges på eksisterende samspil mellem systemer</p> <p>Det er nemt for de enkelte biblioteker</p>	<p>Muligheder</p> <p>Mulighed for at nå flere brugere</p> <p>Mulighed for at mange kan levere indhold</p> <p>Mulighed for mange biblioteker for at være med på noget nyt</p>
<p>Svagheder</p> <p>Begrænset mulighed for lokalt særpræg</p> <p>Mindre indflydelse på udviklingen for de enkelte biblioteker</p> <p>Tung beslutningsproces</p> <p>Langsom udvikling</p>	<p>Trusler</p> <p>Manglende vilje til samarbejde blandt dataleverandørerne og bibliotekssystem leverandørerne.</p> <p>Konkurrence fra andre leverandører</p> <p>Mindre interesse fra det enkelte bibliotek når der ikke er lokalt særpræg</p>

Ud fra ovenstående SWOT-analyser så er det projektgruppens opfattelse, at både i forhold til udvikling og drift af en 3D katalog vil det være at foretrække, at man vælger den nationale model, da der her klart er flest styrker og muligheder, mens svaghederne og truslerne bør være til at overkomme. Alternativt ser vi model 2 som den næstbedste mulighed for, at 3D katalogen realiseres.

Fokusgruppeinterview – brugernes reaktion

I midten af August 2009 havde vi endelig mulighed for at præsentere konceptet for 3D katalogen for nogle brugere, og høre deres mening om konceptet.

Konfrontationen tog form som et fokusgruppeinterview med 6 potentielle brugere fra Aalborg: Mathias, Maria, Helle, Nick, Tommy og Tina samt to fra projektgruppen. Deltagerne var alle mellem 20 og 35 år, og det var kendetegnende at de alle er under uddannelse. Fire af deltagerne brugte biblioteket og bibliotekskataloget, mens de to resterende ikke brugte biblioteket, men derimod brugte de deres uddannelsesbibliotek.

Vi ville fra projektgruppen gerne have haft flere deltagere med og have haft en lidt bredere sammensætning med hensyn til alder og baggrund, men det viste sig ikke at være muligt af rekrutterer flere. Måske spillede det ind, at rekrutteringen skete henover sommerferien, og at august i dag også er en måned, hvor folk holder ferie. Endelig blev vi også ramt af afbud fra en enkelt deltager, en mand i slutningen af 40'erne, og det kunne have været interessant at få hans vinkel med også.

Fra projektgruppen skal der dog lyde en stor tak til de seks, som mødte op. De deltog alle meget aktivt i diskussionen og kom alle med meget input.

Selve fokusgruppeinterviewet foregik på den måde, at vi havde delt det op i to sessioner. I første session diskuterede deltagerne deres brug af biblioteket i dag og deres brug af det eksisterende bibliotekskatalog. Til dette formål var der mulighed for at lave søgninger i Aalborg bibliotekernes webkatalog.⁹

Til denne session havde projektgruppen udarbejdet følgende spørgsmål til at starte diskussionen med.

Spørgsmål

- Hvad synes I om brugergrænseflade til biblioteksbasen?
- Hvordan finder I en god bog i biblioteksbasen?
- Hvordan bruger I biblioteksbasen?
- Hvordan virker søgefunktionerne?
- Hvilke ting synes I der er godt ved brugergrænsefladen til biblioteksbasen?
- Hvilke ting synes I der er mindre godt brugergrænsefladen til biblioteksbasen?

Diskussionen varede en god time, hvorefter vi holdt en pause.

Efter pausen gik vi i gang med anden session, som handlede om 3D katalogen. Først blev gruppen introduceret til 3D konceptet, og illustrationerne fra Imagines blev fremvist. Der

⁹ <https://nobisweb2.njl.dk/sites/XBIB/pub/search.html>

blev gjort en del ud af at forklare, hvordan funktionerne vil virke, og endelig blev det pointeret, at illustrationerne kun er udkast til, hvordan det kunne være. Dette tog ca. et kvarter, hvorefter deltagerne blev bedt om at diskutere følgende spørgsmål

Spørgsmål

- Hvad synes I umiddelbart om konceptet?
- Hvad synes I om at man kan skabe sit eget bibliotek?
- Hvad synes I om søgemetoden?
- Hvad synes I om idéen, at man kan invitere andre til at besøge sit bibliotek?
- Har I nogle andre idéer, som vi kunne tage med.

Diskussion varede også her en god time, og den kunne sikkert havde forsat, hvis ikke nogle af deltagerne havde måtte forlade diskussionen på dette tidspunkt.

Vi skal ikke her pinde hele diskussionen ud, men vi vil blot fremdrage hovedpunkterne for de to sessioner, som vi mener har direkte relevans i forhold til 3D katalogen.

I forhold til deltagernes eksisterende biblioteksbrug, så fandt vi som nævnt ud af, at fire af deltagerne var jævnlige brugere af biblioteket. De brugte primært biblioteket i forbindelse med fritidsaktiviteter, det vil sige, at det mest var skønlitteratur og musik, som de fandt på biblioteket. Det at finde materialer til brug i forbindelse med deres studier udgjorde en mindre del, da de her primært brugte deres uddannelsesbibliotek. De to resterende brugte ikke rigtigt biblioteket, og det bibliotek som de kom i kontakt med, var deres uddannelsesbibliotek. Det kom ikke rigtig frem i diskussionen, hvorvidt grunden til at de ikke brugte biblioteket var at de ikke læste skønlitteratur. Derimod kom det frem at de brugte tid på spil både online, computere og forskellige konsoller.

Adspurgt om hvordan deltagerne fandt en god bog på biblioteket, og hvordan de bruger biblioteksbasen, så bekræftede de formodninger, som ligger til grund for tankerne bag 3D katalogen. Brugen af bibliotekskatalogen var nemlig ret begrænset blandt deltagerne, idet den gode bog blev fundet ved græsning på hylderne, mens brugen af den eksisterende bibliotekskatalog begrænsede sig til at verificere og lokalisere allerede kendte værker. Ingen af deltagerne brugte katalogen til at finde nye værker eller til at lave brede søgninger i håb om at finde inspiration til ny læsning.

Efterfølgende gik deltagerne over til at diskutere den eksisterende brugergrænseflade med dens søgemuligheder, og vi må desværre sige, at den eksisterende katalog ikke blev udsat for en positiv kritik. For det første var der mange elementer, som deltagerne ikke brugte, så som avanceret søgning og emnekategorierne, og for det andet havde de svært ved at se logikken i præsentationen af søgeresultatet – både rækkefølgen og hvorfor nogle hits var med. Generelt var det også deltagernes opfattelse, at resultatsiden var noget rodet med for meget irrelevant tekstuel information. Under diskussionen blev der afprøvet forskellige søgninger, og herunder blev "noget der ligner" funktionen afprøvet. Ingen af deltagerne havde tidligere brugt denne, og de var noget skuffet over resultatet. Deltagerne havde flere kritikpunkter og

forslag til forbedringer, men disse vil vi ikke gå dybere ind i, da det ligger uden for dette projekt.

Efter præsentationen af 3D katalogen var deltagerne generelt meget positive over for konceptet, og de mente at det var nogle spændende tanker. Selve det grafiske layout på illustrationerne blev naturligvis diskuteret, men deltagerne kunne godt abstrahere fra det og forholde sig til konceptet. Først og fremmest var der bred enighed om, at 3D miljøet skabte en form for indbydenhed, som måske især vil tiltale de yngre brugere, der er vant til at navigere på denne måde fra spil. Dog blev det også påpeget, at ruten ikke måtte være for lang fra start til mål, f.eks. blev der stillet spørgsmål ved om illustration 1 (velkomsthallen) i det første scenarie var nødvendig? Kunne man ikke starte i elevatoren?

Selve formidlingsformen, med at man kunne gå rundt mellem hylderne og græsse blandt forsiderne, var deltagerne meget positive overfor, da de syntes at man sagtens kunne lade sig inspirere af miljøet, og at det ville minde meget om den fysiske græsning. Ligeledes kunne de godt lide det tredelte visningsbillede – specielt hvis det var muligt at få adgang til alt den skitserede information.

Deltagerne var umiddelbart positive over for idéerne om, at man kan skabe sit eget bibliotek, og igen mente de, at det var noget, der ville appellere til det yngre publikum. Dog var der også to af deltagerne, som mente, at det ville tiltale især kvinder at få muligheden for at møblere sit eget bibliotek. En af deltagerne, som ikke er biblioteksbruger, påpegede at det jo også er et koncept, som mange vil kunne nikke genkendende til fra spilmiljøer som PlayStation Home til PlayStation3-konsolen, hvor spilleren har mulighed for at skabe og indrette sin egen lejlighed.¹⁰ Efter længere tids diskussion omkring de mange muligheder ved at kunne indrettet sit eget biblioteksrum, så blev det også nævnt, at det var vigtigt, at disse muligheder ikke tog overhånd og fjernede fokus fra det vigtigste – nemlig formidlingen af bibliotekets materialer. Dette førte så igen til en diskussion af, hvor mange der kunne tænkes at ville bruge disse muligheder, og hvor vigtigt det var for konceptet.

Den ikke-tekst-baserede søgemetode kunne deltagerne også godt lide, da det var meget nemmere at forholde sig til end f.eks. den avancerede søgefunktion i den eksisterende katalog. Dog efterlyste de mange yderligere parametre, som vi ikke havde angivet, ligesom de efterlyste en skalering på de forskellige parametre.

Deltagerne synes også godt om idéen med, at man kan invitere andre til at besøge sit bibliotek. Her blev der igen draget sammenligninger til de mange forskellige sociale softwares, som eksisterer i dag, og dette kunne de også godt se benyttet i bibliotekssammenhænge. Dog kunne de tvivle på omfanget af benyttelsen, fordi hvordan skulle man finde vennerne i systemet.

Afslutningsvis sagde deltagerne at det var et meget spændende koncept, og at det bestemt var værd at arbejde videre med – ikke mindst fordi det var meget anderledes. En af de delta-

¹⁰ http://www.virtual-worlds-online.com/html/playstation_home.html

gende, som normalt ikke brugte biblioteket, fortalte at han inden mødet havde været meget skeptisk over for at skulle tale om biblioteksdata-baser, men at han var blevet meget positivt overrasket, fordi han var blevet præsenteret for nogle tanker, som han ikke havde forventet fra et bibliotek . Selv om deltagerne var positive og fandt at 3D teknologien for dem ville bidrage til deres oplevelse, så ville de dog anbefale, at konceptet blev præsenteret over for langt flere mulige brugere, ikke mindst fordi de synes, at de selv udgjorde en for homogen og lille gruppen. De synes også, at det med at kunne møblere sig eget rum skulle afprøves på andre. Samtidig gav de også udtryk for, at det var lidt svært at forholde sig til blot illustrationerne, og at det ville være noget nemmere, hvis man kunne afprøve det.

Med afslutningen af fokusgruppeinterviewet så betød det også afslutningen på projektet. Tilbage stod nu kun at samle de indhentede erfaringer sammen i nærværende rapport og at give en konklusion på, hvorvidt 3D katalogen er en realiserbar størrelse.

Konklusion

Projektet omkring 3D katalogen startede i november 2008, og i de forløbne år har projektgruppen indsamlet informationer, som kan understøtte en mulig fremtidig udvikling af en 3D katalog.

Formålet med en 3D katalog vil være at skabe en katalog, hvor der ikke udelukkende er tale om en tekstbaseret søgefunktion, men at brugeren ved navigation rundt i et 3D univers eller ved foretagelse af nogle valg i forhold til en række parametre bliver præsenteret for et udvalg af bibliotekets materialer i indbydende 3D miljø. Dette giver brugeren mulighed for at gå på opdagelse og blive inspireret og finde ukendte materialer.

Det har ikke været muligt for projektgruppen at fastsætte et konkret mål eller udpege en bestemt målgruppe for 3D katalogen, selvom fokusgruppeinterviewet måske tyder på at den vil have størst bevågenhed blandt de yngre biblioteksbrugere. I stedet for har projektgruppen udviklet et koncept for en 3D katalog, som vil kunne tilpasses efter behov.

Projektgruppen har i løbet af projektet undersøgt om der tidligere skulle være lavet noget, der minder om en 3D katalog. Vi har ikke været i stand til at finde noget. Derimod har vi ladet os inspirere af andre bibliotekskataloger, herunder Boghuset og BookDesire, og 3D miljøer og værktøjer i andre sammenhænge. Projektgruppen præsenterer i denne rapport en lang række elementer, som vi mener bør ligge til grund for en 3D katalog, eller som er ønskværdige i forhold til at opnå den optimale 3D katalog. Her har projektgruppen sine betænkeligheder ved, om vores poster i biblioteksbaseerne har det tilstrækkelige datagrundlag, til at vi fuldt ud kan implementere den ikke-tekst-baserede søgning. Projektgruppen anbefaler, at indsatsen med at berige posterne eller tilknyttet eksternt information til posterne intensiveres.

I løbet af projektet har projektgruppen haft dialog med tre aktører inden for bibliotekssystem området Axiell, InleadMedia og Refind, som alle har udtrykt en positiv interesse i tanker omkring 3D katalogen. Ingen af dem var afvisende over for at være sparringspartnere i forhold til udviklingen af en 3D katalog, som beskrevet. Alle tre har tilkendegivet at man teknisk vil kunne udvikle 3D katalogen, og samtidig påpeger de, at datagrundlaget for den ønskede søgefunktionalitet er på vej.

I forsøget på at klarlægge de tekniske og økonomiske betingelser for udviklingen af en prototype af en 3D katalog indledte projektgruppen et samarbejde med Refind, som med baggrund i et oplæg fra projektgruppen og samtaler med projektgruppen har udarbejdet en foranalyse, hvori de skitserer en teknisk løsning for en prototype 3D katalog samt estimerer omkostningerne ved udviklingen af denne. De anslår prisen for udviklingen til at være på 820.000 kr.

Fokusgruppeinterviewet understøttede tidligere undersøgelsers påvisning af, at vores bibliotekskataloger ikke fungerer, når det kommer til at give vores brugere inspiration og lade

dem gå på opdagelse i nye og ukendte materialer. Der er stadig et behov for en katalog, der understøtte dette. Til trods for at deltagerne i fokusgruppeinterviewet var overvejende positive over for den skitserede løsning, så anbefaler de, at der foretages yderligere brugerundersøgelser. Brugerundersøgelserne skal afdække, om den i rapporten 3D teknologi bidrager nok til brugerens eksplorative oplevelse, at det kan betale sig at i gang sætte udvikling af en prototype. Dette var i øvrigt også Refinds anbefaling.

Projektgruppen anbefaler, at der laves en mere omfattende brugerundersøgelse af, om brugerne finder, at 3D katalogen den rette til at understøtte den eksplorative søgning. Uden at igangsætte udvikling af en prototype, så kunne dette ske ved at udsætte brugerne for en mock-up version af en 3D katalog.

Skulle man gå videre med udvikling af en 3D katalog, så er det projektgruppens vurdering, at den endelige udvikling og drift skal forankres i en national model, hvor 3D katalogen ses som en alternativ grænseflade til den i dag eksisterende bibliotek.dk. Det er projektgruppens vurdering, at opgaven vil være for tung at løfte for et enkelt bibliotek.