

Brugernes vurdering af *Speed Limits*

Center for Regional- og Turismeforskning har gennemført en række forløb med brugere af Speed Limits platformen i løbet af Jais Nielsen udstillingen på Bornholms Kunstmuseum. Det drejer sig om følgende:

1. Inddragelse af to fælles design hold fra hhx/ htx fra Bornholms Erhvervsskole (Besøg på Bornholms Kunstmuseum med oplæg om projekt, besøg på den fysiske og virtuelle udstilling, samtaler samt udfyldelse af spørgeskemaer) Gennemført d.d. 28. og 29. oktober, 2009.
2. Telefoninterview med Susanne Ringsted (billedkunstlærerne og læreruddannelsen på Bornholm, i oktober 2009) samt Lene Degett (Billedskolen på Bornholm samt Bornholms Højskole, november 2009).
3. Observation og samtaler d. 27.12.2009 med gæster på Bornholms Kunstmuseum.

Bornholms Erhvervsskole: Designhold fra hhx og htx-uddannelserne

Nedenfor er tilbagemeldinger efter besøg af to erhvervsgymnasieklasse fra Bornholms Erhvervsskole på Jais Nielsen-udstillingen. Der er tale om en blandet gruppe fra hhx og htx-uddannelserne, der er fordelt på to klasser i tilvalgsfaget Design.

Forløbet

Eleverne blev introduceret til projektet og dets formål af CRT, hvorefter de fik ca. en time til at se den fysiske udstilling og til at afprøve den virtuelle udstilling i de fire "modes" der er opstillet i udstillingen.

Efter at have mulighed for at se udstillingen, blev eleverne bedt om at udfylde et spørgeskema om deres oplevelser. Derudover adspurgtes tilfældige elever om deres oplevelser, med det formål at få mere nuancerede svar, end man ofte får på skrift.

Der var store tekniske vanskeligheder, især på førstedagen, hvor eleverne blev "sluppet løs" på udstillingen. Ved besøget for den næste klasse blev de bedt om ikke at lege med "scroll-funktionen" på musen, da dette havde vist sig, at give mulighed for at bevæge sig ud af den visning maskinerne var indstillet til. De fire "modes" på det virtuelle galleri gik ofte ned, og en stor del af tiden gik med at genstarte maskinerne. På det første besøg var der næsten ingen lys på "curator mode", hvilket gjorde det svært at se billederne – dette var rettet til dagen efter.

Om respondenterne

Der er indhentet svar fra i alt 38 unge på 17-18 år (en enkelt var 24 år), fordelt på 14 kvinder og 24 mænd. Der er således tale om en kernemålgruppe i forhold til projektets formål.

Eleverne blev forespurgt om deres vaner med hensyn til museumsbesøg. Med undtagelse af tre kvindelige elever går flertallet af respondenterne på museum 1-2 gange årligt, gerne lokalt. De tre "afvigere" var hyppige museumsgæster både lokalt, nationalt og internationalt – primært på kunstmuseer.

Elevernes oplevelse af Speed Limits platformen

Næsten samtlige brugere har kommenteret, at det virtuelle galleri ikke er færdigt, og at systemet går ned hele tiden. Dette sker til trods for, at de blev direkte instrueret om ikke at forvente, at platformen

fungerede fuldt ud og at de i deres spørgeskemaer ikke behøvede at kommentere hvad der virkede og ikke virkede.

Respondenterne blev spurgt om deres overordnede oplevelse af henholdsvis den fysiske og den virtuelle udstilling. De blev bedt om at vurdere dette på en skala fra 1 til 6, hvor 6 er den mest positive oplevelse ;-). Heraf fremgår det, at selvom man ikke var specielt begejstret for nogen af udstillingerne, var man generelt mere positive over den virtuelle end den fysiske udstilling.

Vurdering	Den fysiske udstilling	Den virtuelle udstilling
Vurdering 1 eller 2	33 %	11 %
Vurdering 3 eller 4	56 %	78 %
Vurdering 5 eller 6	11 %	11 %

N: antal adspurgte

I forlængelse af dette blev respondenterne bedt om at skrive tre stikord for henholdsvis den fysiske og den virtuelle udstilling.

For den fysiske udstillings vedkommende blev følgende ord anvendt gentagne gange: *spændende, inspirerende, kulturelt*; men også *kedeligt, ensformigt og uinteressant*.

For den virtuelle del anvendtes primært ordene *inspirerende* og *innovativt*, suppleret med *lovene* og *god idé*. Men der er mange ord eller sætninger, der peger på, at det ikke er færdigt, at det fremstår i en meget simpel udgave, at den "i sin nuværende udgave ikke er imponerende, men at den har potentiale for at blive fantastisk interessant", som en af respondenterne skrev.

De to ovenstående input understøtter forestillingen om, at det virtuelle medie formentlig appellerer til denne målgruppe mere end den fysiske gør.

Om ideen og konceptet bag Speed Limits

Overordnet var de unge meget positive, når de blev adspurgte om ideen om at udvikle en 3D virtuel platform til kunst. De blev spurgt hvilken "mode" de fandt mest interessant eller brugbar. Blandt samtlige unge, var man mest interesseret i "fun mode", idet denne form giver størst mulighed for interaktion og ligner måske mest andre måder de unge bruger en PC på. Blandt kvinderne var der enkelte der primært var interesseret i "curator" og "critique mode". Dette var de samme kvinder, som har besøgt mange museer i løbet af det sidste år, og man kan antyde, at disse kvinders interesse for kunst "styrer" deres opfattelse af platformen i en anden retning end de øvrige brugere.

Langt fra alle respondenter udfyldte hele spørgeskemaet og det er en indikator i sig selv, at de fleste svar vedrørte "fly-through mode" samt "fun mode" frem for "curator" og "critique mode". Dette kan til dels være relateret til, at især "curator mode" gik ned, hvilke havde indflydelse på hvor meget man nåede at gemme egne gallerier, som man efterfølgende kunne kommentere i "critique mode".

Overordnet fandt mange det kedeligt og ensformigt i sit nuværende udtryk, da der simpelthen ikke er mulighed for at interagere nok. Et flertal kommenterede, at når platformen blev internetbåret ville det være positivt at kunne afprøve det hjemme.



Design hold fra Bornholms Erhvervsskole

Om "fly-through mode"

Næsten samtlige respondenter efterspurgte mulighed for at interagere med fremvisningen; flere kommenterede, at "filmens" fremdrift var for langsom og at man burde kunne klikke sig frem til en hurtigere præsentation; andre ønskede mulighed for at bruge musen til at se en anden vinkel end den valgte.

Et flertal kommenterede, at platformen var *cool, fed, super flot* og "*spændende at kunne se hele museet uden rent faktisk at være der*" og var positive overfor at se kunstmuseet på en anden måde, hvor man får øje på detaljer, man ikke nødvendigvis ser i virkeligheden.

Om "curator mode"

Langt de fleste kommenterede, at det ikke fungerede rent teknisk og enkelte kommenterede at det i sin nuværende form var *ensformigt* og *kedeligt*. Enkelte var positive overfor ideen om at kunne sammensætte sin egen udstilling.

Indholdsmæssigt ønsker man større mulighed for at interagere med billederne, altså andre muligheder end blot at hænge billederne på væggene. Det er "*...lidt kedeligt bare selv at tage stilling til hvor kunsten skal placeres*" og "*Det er meningsløst*" er nogen af kommentarerne. Enkelte efterspurgte mulighed for at udstillingens skulpturer også havde været en del af de kunstværker, der indgår i den virtuelle udstilling.

Om "critique mode"

Der var ganske få kommentarer til denne "mode", hvilket skyldes at kun få afprøvede den selv. De positive kommentarer vedrørte primært ideen om at "*kunne give udtryk for sine følelser*". En kvindelig bruger gav

udtryk for, at netop denne mulighed er ganske interessant. En bruger har foreslået, at man indfører stemmestyring; det vil sige mulighed for at indtale sin egen vurdering og høre andres vurderinger, da skriftlige kommentarer hurtigst bliver for tunge; en anden foreslår mulighed for at chatte. En tredje har foreslået, at man skal kunne knytte kommentarer til enkelte dele af udstillingen, dvs. klikke på et billede eller et rum og kommentere det, i stedet for kun at kunne kommentere den samlede udstilling.

Om "fun mode"

Som nævnt tidligere var denne "mode" den mest kommenterede, hvilket antyder at brugerne umiddelbart fandt denne "mode" mest appellerende. Det gælder især for de mandlige respondenter. Samtlige respondenter efterlyser mere styring og bevægelighed med musen og tastaturet og kommenterer, at den ikke er udviklet endnu til et punkt, hvor den er rigtig interessant. Alle respondenter ønsker at spillet bliver mere udfordrende.

En enkelt kvinde udskilte sig fra mængden: "Den ---er irrelevant, da man kommer for at kigge på kunst og ikke spille. Der er masser af hjemmesider med spil". Man kan diskutere, hvilken oplevelse eller læring der ligger i at nedskyde kunstværker på en skærm.

Kan en virtuel udstilling skabe interesse for at se kunst blandt unge, der ikke ellers beskæftiger sig med kunst?

Som det fremgår af ovenstående, kan Speed Limits platformen i sin nuværende udgave ikke være med til at besvare dette spørgsmål, idet de unge i for høj grad blev distraheret af manglende funktioner til at blive rigtig grebet af ideen.

Lidt provokerende blev de unge til sidst i spørgeskemaet bedt om at krydse af, hvilke af følgende udsagn der bedst beskriver deres holdninger:

Angiv hvilken holdning, der bedst beskriver dig:	%
Jeg kan godt lide, at gå på kunstmuseum, og en interaktiv virtuel udstilling ville forstærke min oplevelse	18 %
Jeg kan godt lide at gå på kunstmuseum og en interaktiv virtuel udstilling er uinteressant	0 %
Jeg gider ikke gå på kunstmuseum, men jeg kan godt finde på, at besøge et virtuelt museum på nettet	59 %
Jeg gider ikke gå på kunstmuseum, og et interaktivt virtuelt galleri gør det ikke mere interessant	24 %

Antal respondenter = 20

Respondenterne viser her, at der er et stort potentiale i at tiltrække unge til kunst og kunstmuseer gennem en platform som Speed Limits.

Inddragelse af billedkunstlærere, studerende på læreruddannelse, Billedskolen på Bornholm samt Bornholms Højskole

Lene Degett fra Bornholms Billedskole har haft i alt tre hold fra Billedskolen og et internationalt hold fra Bornholms Højskole med på udstillingen. Især for holdet fra Bornholms Højskoles vedkommende gælder, at

der er tale om personer der ikke selv ville have opsøgt udstillingen. For de øvrige besøgende er der tale om personer, der er kunstinteresserede og ville besøge kunstmuseet alligevel.

Susanne Ringsted har været på besøg med et hold billedkunstlærere, hvor det blev introduceret til projektet af Lars Kjærulf og Barrington Stewart (der er fra CRT).

Både Susanne Ringsted og Lene Degett ønskede ikke at udfylde spørgeskemaer og mente ikke det ville give mening at lade mig interview eller stille spørgsmål til de studerende. Begrundelsen var at man fandt platformen for dårlig rent teknisk og man havde dårlige oplevelser med at maskinerne gik ned. Begge sympatiserer med ideen bag projektet og vil i princippet gerne støtte tankegangen bag, men man var ikke imponerede over de nuværende muligheder på platformen, idet man savnede muligheder for interaktivitet og fandt brugerfladen for uinteressant.

Disse temmelig negative holdninger kan tolkes som en undervisers tilgang, idet man måske primært er optaget af læringsmulighederne, som man vurderer ikke fungerer på nuværende tidspunkt.

Observation af og samtaler med besøgende på Jais Nielsen udstillingen

I løbet af tre timer, jeg tilbragte ved udstillingen i december 2009, besøgte i alt 27 gæster udstillingen, hvoraf 3 var børn og ca. 8-10 var pensionister. I alt samtalte jeg med 10 af de besøgende. Dertil har jeg efterfølgende telefoninterviewet fem særligt inviterede gæster på udstillingen.

På basis af ovenstående samtaler har jeg gjort mig følgende observationer:

Flertallet af alle besøgende afprøvede ikke de opstillede skærme som en del af udstillingen. Dette gør sig især gældende for pensionisterne, hvoraf selv om jeg forespurgte direkte om de havde lyst til at afprøve skærmene takkede nej, med den begrundelse at de ikke var vant til computere.

Flertallet af de besøgende var ikke opmærksomme på, at der er forskellige funktioner på hver skærm – man afprøver typisk én skærm og forventer, at alle skærmene indeholder de samme muligheder.

Flere af de besøgende var regelmæssige gæster og flere have forsøgt sig med skærmene tidligere, med dårlige resultater (skærmene kunne ikke gennemføre deres programmer). Selv d. 27.12., én af udstillingens sidste dage, var der tekniske problemer (man kunne kun ophænge ca. 5 billeder i "curator mode", før programmet gik i stå og måtte genstartes). Dette giver et dårligt indtryk: Publikum opfatter ikke sig selv som "forsøgsbrugere" i et bruger-drevent innovationsforløb, de forventer at teknikken fungerer.

Gæsterne udtalte:

- *De to-dimensionelle billeder på skærmen, kan på ingen måde erstatte den oplevelse det er, at se billederne i virkeligheden*
- *Der bør være langt flere oplysninger i "curator mode" om billederne, gerne svarende til de fyldestgørende oplysninger, der er i kataloget.*
- *Der er interesse for, at have adgang til udstillingen hjemmefra, så man kan genopleve udstillingen efter et besøg på museet.*
- *En gæst, der underviser i billedkunst på folkeskoleniveau, var meget begejstret for ideen bag Speed Limits platformen og så store undervisningspotentialer i platformen, idet man kan tage en klasse*

på besøg på museet og efterfølgende undervise i stoffet via nettet, hvor det virtuelle galleri fungerer som undervisningsmateriale.

- To unge gæster (teenagere) samt deres forældre var enige om, at selve det at gøre nogle oplysninger til rådighed på en skærm gør dem umiddelbart interessante for de unge. Med andre ord tager de stilling til formen først – og dernæst forholder de sig til indholdet, i dette tilfælde kunst.

