

# Der du er – nye digitale tjenester for Deichmanske Bibliotek

Diplomprogram interaksjonsdesign - Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo – Våren 2009

Diplomkandidat:

**Gunnar Charles Bothner-By**

Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo

[bothner-bygunn@aho.no](mailto:bothner-bygunn@aho.no)

Ansvarlig veileder:

**Birgitta Cappelen**

Interaksjonsdesign, IDE/AHO

Annen veileder:

**Mosse Sjaastad**

Interaksjonsdesign, IDE/AHO

Annen veileder:

**Simon Clatworthy**

Tjenestedesign, IDE/AHO

Eksterne ressurser:

**Kenneth Langås**

Deichmanske Bibliotek, avd. Grünerløkka, Oslo

[kennethl@deichman.no](mailto:kennethl@deichman.no)

Ekstern veileder:

Ikke bestemt

## **Innledning**

I denne diplomoppgaven skal jeg designe fremtidige digitale tjenester for Deichmanske bibliotek i Oslo. Oppgaven fokuserer på brukerdeltagelse og bruk av portabel teknologi.

## **Nøkkelord**

Mobil teknologi, portabel teknologi, physical computing, sonder, hverdagsteknologi, bibliotek, tjeneste, deltagende innholdsproduksjon, meningsbygging, offentlig rom.

## **Bakgrunn**

Folkebibliotekets rolle i samfunnet er i stadig utvikling. Internett, mobiltelefon og andre digitale mediekanaler gjør innhold allment tilgjengelig overalt, alltid. Hva gjør bibliotekene i dagens samfunn? I den seinere tid er bibliotekenes virksomhet ofte tildelt nye profiler: kultursenter, kunnskapssenter, informasjonssenter og sosialt senter (møteplass)<sup>i</sup> Digitaliseringen av bibliotekets samling har åpnet for nye, mer effektive tjenester. I 2014 vil Deichmanske få et stort, nytt hovedbibliotek i Bjørvika i Oslo. Huset blir ett resultat av en internasjonal arkitektkonkurranse, og vil representere Deichmanske som ett bibliotek for framtiden.

Denne diplomoppgaven er rettet mot å utforske og utvikle tjeneste- og interaksjonskonsepter som er relevante innenfor bibliotekets organisasjon og utdannings- og kulturpolitiske rammer.

## Motivasjon

Jeg har gjennom studiet tilnærmet meg interaksjons- og tjenstedesign fra ett eksperimentelt ståpunkt. Dvs. jeg har utforsket teknologiske og konseptuelle muligheter ut ifra ulike perspektiv. Gjennom ett samarbeid med Deichmanske har jeg muligheten til å jobbe med relevante og sannsynlige problemstillinger. Biblioteket er en kompleks institusjon og er som materiale er i seg selv enormt inspirerende, gjennom sin tradisjon, kunnskap, holdninger og roller. Jeg har i tillegg en vesentlig interesse for offentlig design, med dets begrensninger og omfang.

## Oppgave

Oppgaven tar utgangspunkt i ett av de sentrale punktene i Deichmanskes virksomhetsidé:

*"Deichmanske bibliotek skal gi alle den mulighet for innsikt som er en forutsetning for aktiv deltakelse i et demokratisk samfunn, og bidra til å sikre alle mennesker kulturopplevelser og personlig utvikling. Biblioteket skal gjøre kunnskap, informasjon og kulturverdier tilgjengelig, og skal i all sin virksomhet legge vekt på kvalitet, allsidighet og aktualitet. Bibliotekets tjenester skal stilles gratis til disposisjon."*<sup>ii</sup>

En av ideene som kom tidlig opp i møte med Deichmanske bibliotek var tanken om ett bibliotek "hvor som helst, når som helst". Med den tanken som utgangspunkt vil oppgaven være rettet mot fremtidige bibliotekstjenester som tar i bruk portabel teknologi, utenfor bibliotekets fysiske vegger.

## Omfang

Utgangspunktet for dette prosjektet er ett ønske fra Deichmanske bibliotek om fremtidsvisjoner for hvilke roller biblioteket kan ha, og hvilke tjenester det kan utføre. Oppgaven tar ikke ett utgangspunkt i å løse problemer som "den digitale kløften"<sup>iii</sup> eller digital analfabetisme, heller ikke er det ønske om å lage nye strømlinjeformede og merkebyggende tjenester.

Det er bestemt å se på Deichmanske Bibliotek avdeling Grünerløkka som situasjon, for å avgrense oppgavens omfang. Videre er oppgaven rettet mot aldersgruppen 14- til 18 år. Det er denne i aldersgruppen bibliotekene opplever mest frafall, og som det er viktig for Deichmanske å opprettholde interessen hos.

## Samarbeid

Diplomoppgaven skal utvikles i tett samarbeid med Deichmanske bibliotek, avdeling Grünerløkka, og i samarbeid med Marianne Rolfsen, masterstudent ved Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo. Det siste samarbeidet er ikke ett lagarbeid. Men det er naturlig for to diplomprosjekt som jobber med samme oppdragsgiver, for å trekke fra de samme kreftene. Det vil si at vi vil gjennomføre undersøkelser og workshops sammen, for å kunne få forsterket innsikt, men at vi vil levere to forskjellige oppgaver, med to ulike oppgaveformuleringer.

## Metode

Oppgaven gjennomføres som ett designprosjekt hvor en ny tjeneste skal utvikles.

Prosjektet er av en utforskende karakter, og vil i prosessen omfatte:

- Undersøkelser av teknologi og konkurrerende eller tilstøtende tjenester. Det være seg fra kunst, spill og rollespill, nyhets- og kulturformidling.
- Observasjon av brukeradferd, og analyse av dagens bibliotek, og dets tjeneste.
- Undersøkelse for inspirasjon, ved hjelp av kulturelle sonder.
- Idégenerering gjennom workshops.
- Konseptutvikling
- Enkle prototyper for å teste brukeropplevelser.

Brukerinvolvering i designprosessen anses som grunnleggende for å lage gode-, engasjerende tjenester og opplevelser. Både ansatte ved Deichmanske, og representanter fra målgruppen vil involveres i workshops som tar utgangspunkt i AT-ONE metoden. Dette reflekterer også Deichmanskes ønske om å prøve nye innovasjonsprosesser. AT-ONE er en metode under utvikling av professor Simon Clatworthy ved AHO. Metoden har som ett mål å styrke innovasjon innen tjenesteutvikling. Metoden krever en høy grad av brukerinnsikt og kulturell forståelse, og kreativ bruk av disse mot organisasjonens struktur. Konseptutviklingen vil holdes transparent og det er opprettet en idébank ([futureofbooks.wordpress.com](http://futureofbooks.wordpress.com)) for fortløpende innsamling og evaluering av ideer med brukere og samarbeidspartner. Idébanken er i bloggformat og er åpen for kommentarer og diskusjon fra alle deltakere i prosjektet.

## Målsetning

Det er ett uttalt ønske fra Deichmanske om "radikale nye løsninger for fremtiden". Fra ett personlig standpunkt er ikke dette ensbetydende med spektakulære opplevelser eller dramatiske virkemiddel. Jeg har gjennom studiet utviklet en grunnleggende interesse for det hverdagslige i verden. De muligheter design og teknologi har til å utnytte de små mellomrommene i det daglige liv. For prosjektet betyr dette at resultater vil være rettet mot informerte, relevante, troverdige løsninger brukeren kan forholde seg til i hverdagen heller en kunstneriske "happenings" eller installasjoner. Når det er sagt, mener jeg det er mye å trekke fra det spektakulære, og det vil en del av bakgrunnsundersøkelsen.

Målet med denne oppgaven er å utvikle ett eller flere konsept som forsterker Deichmanske biblioteks rolle som ett frirom for engasjement og aktiv deltagelse i samfunnet, og en arena for meningsbygging.

Det er vesentlig at konsepter som utvikles er relevante for Deichmanske bibliotek, og at de at det er mulighet for videre utvikling av disse i fremtiden. Allikevel skal leverte konsepter kunne regnes som objekter for diskusjon rundt Deichmanskes fremtidige roller og tjenester, heller enn ferdige produkter.

## Levering

Endt oppgave skal resultere i en demonstrator/simulering og/eller annet egnet "evidencing" av ett eller flere konsept. en uformell prosjektblogg ([gcbp.wordpress.com](http://gcbp.wordpress.com)) med en idébank ([futureofbooks.wordpress.com](http://futureofbooks.wordpress.com)) som dokumenterer hendelsesforløpet og en rapport som dokumenterer prosessen og resultatet på en mer strukturert måte.

## Bibliografi og ressurser

ABM-Utvikling. 2006, "Bibliotekreform 2014, del I strategier og tiltak", *ABM-Skrift#30* -----"Bibliotekreform 2014, del II strategier og tiltak", *ABM-Skrift#31*, URL: [http://www.abm-utvikling.no/publisert/abm-skrift/bibliotekreform2014\\_del1.pdf](http://www.abm-utvikling.no/publisert/abm-skrift/bibliotekreform2014_del1.pdf) [oktober 2008]

Bell, G. & Dourish, P. 2007, "Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision", *Personal and Ubiquitous Computing*, Volume 11, Issue 2, s.133-143

Buxton, B. 2007, *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*, Amsterdam: Elsevier

Certeau, M. de, 1984, *The practice of everyday life*, Berkeley, Calif.: University of California Press

Gaver, W. et.al, 2004, "Cultural probes and the value of uncertainty", *Interactions*, Volume 11, Issue 5, s.53-56

Igoe, Tom. 2007, *Making things talk*, Beijing: O'Reilly

McCullough, M. 2004, *Digital ground: architecture, pervasive computing, and environmental knowing*, Cambridge, Mass.: MIT Press

McGonigal, J. 2003, *The Curious Interface: A Design Manifesto in Favor of Play*, URL: <http://www.avantgame.com/The%20Curious%20Interface.pdf> [oktober 2008]

Saffer, D. 2006, *Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices*, New York Berkeley, Calif.: AIGA New Riders

Thackara, J. 2005 *In the Bubble: Designing in a Complex World*, Cambridge, Mass.: MIT Press

Van der Lugt, R., Sleswijk Visser, F. (2005), "Widening involvement in creative group Processes", *Proceedings of the 9th European Conference on Creativity and Innovation, Lodz, Poland*, URL: [studio.lab.io.tudelft.nl/static/gems/sleswijkvisser/Wideninginvolvement.pdf](http://studio.lab.io.tudelft.nl/static/gems/sleswijkvisser/Wideninginvolvement.pdf), [5 Jan. 2009]

Webb, M. *3C Products*, URL: <http://schulzeandwebb.com/blog/2006/11/21/3c-products/> [10 Jan. 2009]

<http://servicedesign.org/>  
[http://delicious.com/gunnarbb/diplom\\_referanser](http://delicious.com/gunnarbb/diplom_referanser)

Bibliografien vil være under revisjon.

## Referanser

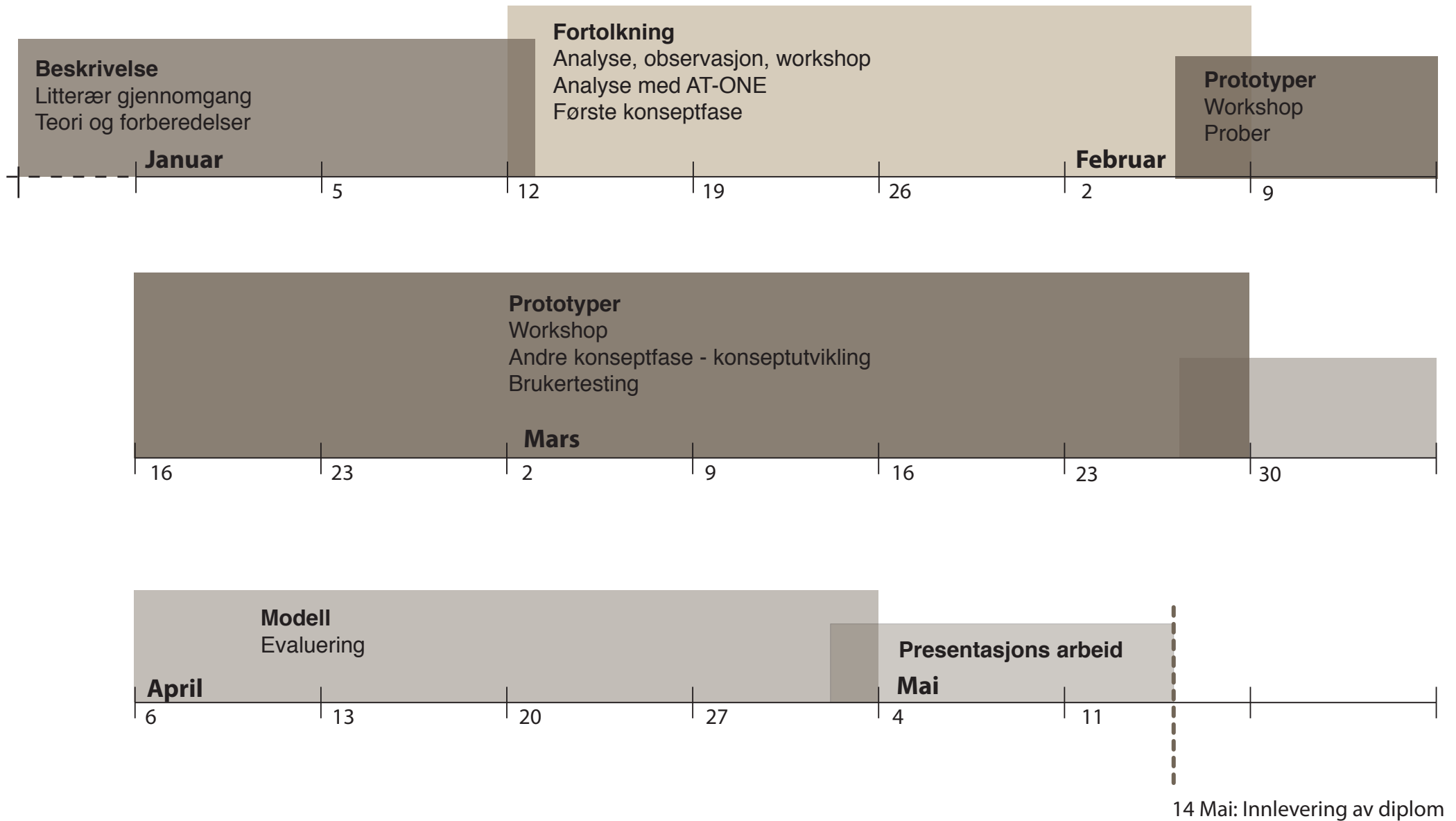
---

<sup>i</sup> Andersson, Marianne, Skot- Hansen, Dorte (1994). "Det lokale bibliotek", *afvikling eller utvikling*. København: Udviklingscentret for voksenundervisning

<sup>ii</sup> Oslo kommune – Deichmanske bibliotek, *Virksomhetsidé*, URL: <http://www.deichmanske-bibliotek.oslo.kommune.no/category.php?categoryID=24832> [september 2008]

<sup>iii</sup> Dragland, Åse, 2005, Den digitale kløften, *Gemini*, nr 5 – 2005, URL: [http://www.ntnu.no/gemini/2005-05/tema\\_digitaltalkloft.htm](http://www.ntnu.no/gemini/2005-05/tema_digitaltalkloft.htm) [11 oktober, 2008]

# Framdriftsplan



## **Godkjent Diplomprogram:**

Gunnar Bothner-By (Sign):

Student - AHO

Birgitta Cappelen (Sign):

Veileder – AHO

Jonathan Rom

Instituttleder IDE/AHO