

Interaktive Digitale Medier  
Cand.IT 2017

---

# SOM AT SE EN BLINDEFILM

*Framework for auditive virkemidler  
i en interaktiv lydbog til blinde børn*



---

Jonas Bjerregaard

Mikkel Mulvad Beyer



AALBORG UNIVERSITET

24. maj 2017

## TITELBLAD

---

# SOM AT SE EN BLINDEFILM

*Framework for auditive virkemidler  
i en interaktiv lydbog til blinde børn*

---

Kandidat speciale

Interaktive Digitale Medier



**AALBORG UNIVERSITET**

24. maj 2017

Tegn: 333.902

Sider: 139,1

Jonas Bjerregaard  
Studie nr. 2012172  
[jpe12@student.aau.dk](mailto:jpe12@student.aau.dk)

Mikkel Mulvad Beyer  
Studie nr. 20113050  
[mbeyer11@student.aau.dk](mailto:mbeyer11@student.aau.dk)

Vejleder: Søren Bolvig Poulsen  
[bolvig@hum.aau.dk](mailto:bolvig@hum.aau.dk)



# Abstract

## **Problem statement**

The phenomenon of interactive storytelling tends to rely solely on a visual media to convey the necessary information to the interacting user. which hereby seem to exclude the blind from the experience.

This was a core motivation for us to conduct research into how future designs of audiobooks could contain enough auditory information to allow a non-seeing user to make informed decisions in a branching narrative, without any need of visual cues nor text.

## **Approach**

This study was conducted over four months with a pragmatic research-through-design approach, as part of a master project by two students from Interactive Digital Media at Aalborg University.

Through Reverse Engineering, informant- and respondent interviews, interactive and auditory means are uncovered in order to properly construct three high fidelity prototypes. These consists of individual audio designs of the same interactive short story, primarily targeted to a young audience.

Three consenting, blind children in the age of 12-14 years, tested said prototypes, and through qualitative interviews their preferred design was determined. Through these results, proposals for effective means of supporting the listener's immersion in an interactive narrative, without a visual aspect to its design, can be listed.

## **Findings**

This paper concludes by providing a framework for how future audiobook-designers can adopt specific auditory means into an adequate, detailed audiodesign, in order to engage and immerse blind children (age of 12-14) in an interactive, narrative experience. These findings cover the engagement and immersion based upon the use of a proper narrator, breaking the fourth wall, individual character voices and the use of noise/SFX in order to guide the listener to construct and maintain a suitable imaginary room during the listening experience.

The framework is hereby meant as a “road sign” for any future research or designs within this area.

### **Limitations**

Certain limitations have been taken during this study. The framework within this paper is specifically intended for the blind, and does not consider the needs or preferences of other visually impaired audiences.

Though focusing on interactive storytelling, neither the paper nor its framework delves into any deep analysis of choice-based simulations in a narrative, neither does it consider the technical aspects of system-interactivity and the blind audience.

# Indholdsfortegnelse

Indledning.....	8
Afgrænsninger .....	10
Problemfelt.....	15
Problemstilling.....	16
Projektets videnskabsteoretiske paradigme .....	17
Pragmatisme.....	17
Det pragmatiske maksime .....	18
En verden i emergens.....	20
Situation og situeret aktivitet.....	20
Tilgang til at ændre.....	21
Wicked Problem .....	23
Vores tilgang til design research .....	25
Tilgang til Design Studies.....	25
Research Through Design .....	28
Ontologiske Aspekter .....	28
Epistemologiske Aspekter .....	29
Vores validitetskriterie indenfor Research Through Design.....	30
Vores designeksperimenter.....	30
Vores samspil som forskere med målgruppe om nye tiltag.....	32
Person.....	33
Domæne .....	34
Felt.....	34
Vores kreative designproces .....	35
Visualisering af projektets designfaser.....	36
FASE 1 .....	39
Autoetnografi .....	40
KJ-Metode.....	44
Et studie af udvalgte titler i det eksisterende domæne .....	50
Auditive virkemidler .....	51
Vores Reverse Engineering af auditive virkemidler.....	57
Vores fund af auditive virkemidler .....	69
Interaktive narrativer .....	74
Vores Reverse Engineering af interaktive historier .....	78

---

Vores fund af interaktive virkemidler.....	93
Udarbejdelsen af vores low-fidelity prototype .....	96
Vores low-fidelity prototype .....	97
Etik.....	99
Nærhedsetik .....	99
Etik under interview .....	101
En empatisk tilgang .....	102
Kvalitative Interviews .....	106
Undersøgelsens informanter og respondenter .....	107
Vores interviewstruktur.....	109
Børn som en del af designudvikling.....	110
Transskriptionsmetode.....	113
Meningskondensering .....	115
Meningskondensering på interviews med børn og forældre.....	117
Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til udarbejdelsen af hi-fi prototyper?.....	126
Meningskondensering på interviews med Aalborg Hovedbibliotek .....	130
Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til udarbejdelsen af hi-fi prototyper?.....	133
Delkonklusion af Fase 1 .....	136
FASE 2 .....	142
Udarbejdelsen af vores high-fidelity prototyper .....	143
Vores high-fidelity prototype .....	145
Indlevelse i historien.....	154
Lytterens immersion og fordybelse.....	154
Underholdning.....	156
Breakdown i interaktionen .....	158
Delkonklusion af Fase 2 .....	160
FASE 3 .....	161
Tilpasning af kvalitative interviews .....	162
Fravalg af fokusgruppe .....	162
Likert-skala.....	163
Meningskondensering efter hi-fi prototypetests .....	166
Hi-fi prototyper – spørgsmål om det interaktive aspekt .....	166
Første hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler .....	171
Anden hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler .....	173

---

Tredje hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler .....	176
Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til frameworket? .....	182
Hi-fi prototypernes interaktive aspekt .....	182
Auditive virkemidler ved første prototype .....	183
Auditive virkemidler ved anden prototype .....	183
Auditive virkemidler ved tredje prototype .....	184
Delkonklusion på Fase 3 .....	187
Projektets akademiske bidrag .....	191
Framework for engagement af synshæmmede til interaktive lydbogshistorier .....	191
Auditive virkemidler .....	191
Interaktive Virkemidler .....	193
Konklusion .....	194
Metodisk refleksion .....	196
Perspektivering .....	197
Litteraturliste .....	199
Bilag .....	202
Bilag 1: Autoetnografier .....	203
Jonas - Interaktiv Historiefortælling .....	203
Mikkel – Interaktiv Historiefortælling .....	210
Bilag 2: Oversigt over KJ labels .....	214
Bilag 3: Stort billede af KJ-familiegruppering .....	223
Bilag 4: Samtykkeerklæringer .....	225
Samtykkeerklæring for respondenter .....	225
Samtykkeerklæring for informanter .....	226
Bilag 5: Manuskript .....	227
Bilag 6: Interviewspørgsmål .....	236
Interview med bibliotek .....	236
Interview med synshæmmede .....	237
Interview med synshæmmedes forældre .....	239
Bilag 7: Transskription af indledende interviews .....	240
Interview med bibliotek .....	240
Interview med Barn A .....	249
Interview med Forælder til Barn A .....	263
Interview med Barn B .....	269

---

Interview med Forælder til Barn B .....	277
Interview med Barn C .....	281
Interview med Forælder til Barn C .....	288
Bilag 8: Meningskondensering af indledende interviews .....	294
Interview med bibliotek .....	294
Interview med Barn A .....	309
Interview med Forælder til Barn A .....	322
Interview med Barn B .....	329
Interview med Forælder til Barn B .....	337
Interview med Barn C .....	344
Interview med Forælder til Barn C .....	353
Bilag 9: Transskription af hi-fi prototypetests .....	358
Prototypetest med Barn A .....	358
Prototypetest med Barn B .....	373
Prototypetest med Barn C .....	379
Bilag 10: Meningskondensering af hi-fi prototypetests .....	384
Prototypetest med Barn A .....	384
Prototypetest med Barn B .....	405
Prototypetest med Barn C .....	412



## Indledning

Med medieteknologiens innovative udvikling gennem det 20. og 21. århundrede, tildeles medieforbrugere i dag en stor mængde kontrol - heriblandt kan de påvirke og manipulere visuelle output, navigere frit mellem funktioner og konfigurere dem efter behov. Denne mængde af brugerkontrol er løbende blevet indført i underholdningsmedier, hvilket har åbnet helt nye fortælle muligheder i form af interaktive historier. I bøgernes verden har *Choose your own Adventure*-bøger, f.eks. Wizard Books's: *Fighting Fantasy*-serie (2002-2007), vist gennem læserens valg hvordan en læseoplevelse ikke behøver at være fastlåst til sidetallenes kronologi. Indenfor computerspilsverdenen har episke rollespilstitler såsom *Mass Effect*-serien (2007-2017) og *The Witcher*-serien (2007-2015) vist, hvordan historiers karakterer kan skifte personlighed og loyalitet baseret på brugerens input. Selv indenfor filmens verden har titler som *I'm Your Man* (1992) og *Turbulence* (2012) eksperimenteret med hvordan brugernes input kan forenes med den passive receptionstilstand, som film almindeligvis leverer. Dette er ligeledes blevet udforsket i sociale sammenhænge, såsom under et biografbesøg.

Fælles for alle disse tiltag har det været, at de alle er stærkt knyttet til visuel formidling. Valgene læses sjældent op idet systemet forventer, at brugeren kan se dem, og der er ofte tilknyttet en meget striks tidsramme, hvori brugeren skal nå at foretage sit afgørende valg.

Dette gav os som forskere en formodning om, at et større segment af befolkningen herigennem direkte udelukkes for disse interaktive historieoplevelser – mere specifikt de blinde, svagtseende og ordblinde. Da vi alle lever med en fare for at miste synet i løbet af livet, anskuer vi, at forskning indenfor dette felt har potentiale for at have relevans for alle.

For indledningsvist at få bekræftet vores undren og validere projektemnets relevans, kontaktede vi Nationalbibliotek for mennesker med læsevanskeligheder (forkortet til Nota) forrige semester for at undersøge, hvorvidt produkter med interaktiv historiefortælling, kun bestående af audiodesign, eksisterede på markedet.

Dette var ikke tilfældet, og det lod til at være et nicheområde at forske i hvordan auditive virkemidler kan understøtte interaktive historier og gøre det visuelle aspekt overflødigt, så de kan målrettes synshæmmede. Ved samme lejlighed søgte vi et samarbejde med Nota, enten som

rekvirent eller interessant, men grundet intern omstrukturering i organisationen, viste det sig ikke muligt at indgå i et sådant samarbejde.

At kunne inkludere synshæmmede i en oplevelse, der pt. er forbeholdt seende, fandt vi dog stadig et spændende potentiale i at udforske nærmere. Hertil kunne Dansk Blindesamfund assistere os med at finde respondenter. Dette var tre blinde børn i alderen 12-14, hvilket forårsagede, at vi måtte rammesætte vores målgruppe omkring dem.

Indenfor forskningen kan dette nicheområde anses som værende et *white spot* - forstået som et forskningsområde, der kun indeholder lidt eller ingen empirisk og teoretisk viden. Derfor finder vi det relevant at kunne opsætte et framework bestående af viden, som ville kunne tillade udviklere af interaktive narrativer at målrette deres produkter til synshæmmede unge.

Vores forskning vil have stor vægt på auditive virkemidler, der også vil kunne implementeres i almindelige lydbøger til blinde. Dog finder vi det netop relevant at stille disse virkemidler i forbindelse med en interaktiv historie, da dette var en underholdningsform, som målgruppen ikke er særlig bekendte med. Derfor søger vi at udforske et design, der lydmæssigt engagerer dem og kan understøtte de steder i en interaktiv historie, der normalt ville være knyttet til visuel information.

Denne kandidatafhandling består af tre faser.

- **Første fase:** Her indsamles viden omkring eksisterende titler inden for domænet, samt viden om målgruppens auditive præferencer og interaktionsevner – dette gøres henholdsvis gennem Reverse Engineering, kvalitative interviews samt en lo-fi prototypetest.
- **Anden fase:** Baseret på den indsamlede viden produceres tre forskellige hi-fi prototyper. Disse består af individuelle audiodesign, hvis virkemidler på varierende vis skal understøtte det interaktive narrativ.
- **Tredje fase:** Her testes alle tre hi-fi prototyper af vores respondenter i målgruppen, og baseret på resultaterne opstiller vi vores framework.

Ved projektets indgang havde vi adskillige fokusområder, som vi forestillede os at denne opgave ville omfatte. Disse ændrede sig dog tidligt i undersøgelsesforløbet baseret på nogle af de første fund, vi gør: Derfor finder vi det nødvendigt at klargøre, at vi både indledningsvist, men også under projektforsløbet, fraskriver os at inkludere følgende aspekter:

## Afgrænsninger

<p>Ordblinde som en del af målgruppen</p>	<p>Vores oprindelige tanke var, at disse interaktive lydbøger skulle testes på blinde såvel som ordblinde.</p> <p>Vi lærte dog tidligt i processen, at ordblinde i udpræget grad foretrækker visualiseringer som støttende redskab til deres læsevanskeligheder. Eksempelvis stiftede vi bekendtskab med interaktive tegneserier indeholdende meget få ord, hvilke var populære hos de ordblinde. At inddrage en understøttende visuel side til dette segment ville gå i direkte konflikt med vores originale intention om et rent auditivt design, og virke kontraproduktivt - dette, da de blinde igen ville blive ekskluderet fra en del af den samlede oplevelse. Denne fraskrivning kommer i spil efter projektets første fase.</p>
<p>Blindes interaktionsevner</p>	<p>Som udgangspunkt var vi overbeviste om, at en stor del af dette projekt skulle dedikeres til at forske i, hvordan synshæmmede konkret skulle interagere med en touchscreen. Dette udsprang fra en af projektets indledende samtaler med NOTA (hvilket ikke blev dokumenteret). Her italesatte NOTA problematikken i, at en touchscreens taktile flade er glat og unuanceret, hvilket de synshæmmede via berøring ingen nytte kan drage af.</p> <p>Efter vi møder de tre børn, som udgør dette projekts respondenter, bliver det tydeligt for os at grundet nutidens</p>

teknologier, er der kun minimale komplikationer forbundet med en blinde interaktion med eksempelvis mobile devices. De er i dag i besiddelse af et stort omfang hjælpemidler og støtteprogrammer, hvilket gør at de kan anvende disse systemer på lige fod med seende.

Her har vi stiftet bekendtskab med følgende værktøjer, som de har til hjælp:

- **Pronto** - Hardware, der omdanner tekst til blindeskrift. Denne kan vise op til 40 tegn af gangen. Filer overføres via USB-stik og det er også muligt for den synshæmmede bruger via et specialdesignet tastatur og mus at skrive derpå eller afspille video/lyd-filer.





Figur 1.1: Foto af Pronto. Taget hos projektets respondert, Barn A

- **Jaws (Windows)** - Oplæsningsprogram som tillader synshæmmede at få oplæst tekst på skærmen, eller få det konverteret til blindeskrift på et tilhørende display.



Figur 1.2: Jaws logo

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>VoiceOver (Apple)</b> - Denne app til Apple produkter læser det brugerfladeelement op, som brugeren sætter sin finger på. Dette gør sig for eksempel gældende ved knapper på touchskærmen, men også tekst.  <b>Figur 1.3: VoiceOver logo</b></li><li>• <b>Siri (Apple)</b> - Stemmestyret app, som brugeren verbalt kan give kommandoer til, som eksempelvis "Siri afspil Zeus' Trone". Såfremt brugeren stiller et spørgsmål, er app'en også i stand til at undersøge nettet efter svar, og verbalt formulere dette tilbage til brugeren med en kvindelig stemme (heraf navnet).  <b>Figur 1.4: Siri logo</b></li></ul> <p>I dette projekt undlader vi i forlængelse med dette, at lægge et stort fokus på at afdække hvilke interaktionsmuligheder, som ville være mest optimale for de synshæmmede - dette, da vi bliver klargjorte om, at blinde som ovennævnt har mulighed for at anvende mange af de samme interaktionsmuligheder og devices som seende. Denne fraskrivning kommer i spil efter projektets første fase.</p>
Narrative virkemidler	I dette projekt arbejder vi med allerede eksisterende værker til at udgøre historien i vores prototyper. Dette skyldes, at vi ikke anser os selv som kvalificerede kandidater indenfor fortællestrukturer og narrative virkemidler, i forhold til at konstruere vores egen interaktive historie. I så fald skulle en stor sektion af dette projekt dedikeres til denne proces, bl.a. hvilke narrative virkemidler vi

	<p>stifter bekendtskab med og vælger at inkludere. Hertil bør der ligeledes knyttes en længere valideringsfase, hvor både den overordnede historieprogression, samt hver enkelt divergerende historieførløb, sikres at give en tilstrækkelig fyldestgørende eller meningsfuld oplevelse for læseren. Dette følte vi ville trække projektets fokus i en unødvendig retning, og ville ligeledes være kompliceret at inkludere grundet projektets tids- og sideantalsmæssige restriktioner. Derfor antager vi, at et publiceret værk allerede har gennemgået en sådan valideringsproces, samt at det er kreeret af en kompetent forfatter, der besidder de fornødne fortælle- og formidlingsegenskaber. Denne fraskrivning er i spil fra projektets start.</p>
<p>Interaktive virkemidler og effekten af valg</p>	<p>Særligt vil vi gøre opmærksomme på, at vi i dette projekt også afskriver os fra at ligge vores primære fokus på interaktive virkemidler i interaktiv historiefortælling og stimuli af valg hos brugeren – dette, da vi har begrænset tid og ressourcer i dette projekt, og ikke vil have mulighed for at tilpasse det interaktive aspekt af en historie. Vi er dog stadig bevidste om at disse virkemidler potentielt kan spille ind og forårsage en negativ oplevelse hos brugerne, hvis de ikke er udført og implementeret korrekt. Eftersom vi arbejder med interaktive historier, vil vi stadig tage dette aspekt i betragtning, som supplement til at validere brugernes oplevelse. Idet at vi sikrer at de interaktive virkemidler ikke har forårsaget en negativ oplevelse, kan vi rette vores primære fokus på effekten af de auditive virkemidler i relation til den interaktive historie.</p> <p>Da vi ingen intention har om at skulle skrive vores egen historie, har vi hertil også kun begrænsede muligheder for at kunne tilpasse eller omskrive valgene og de omstændigheder, som</p>

	<p>optræder i forbindelse med dem. Modsat forskningsområdet omkring brugen af auditive virkemidler i et interaktivt produkt, er forskningsområdet omkring interaktive virkemidler et befolket område. Herindenfor kan vi pege til den omfattende forskning som Chris Crawford(2013), Marie-Laure Ryan(1997) og Nitzan S. Ben-Shaul(2008) har foretaget sig inden for dette område. Her indenfor er et stort fokusområde ofte, at afdække netop hvordan brugeren påvirkes af valg samt hvordan valgene indgår i relationer med hinanden. I dette projekt arbejder vi ud fra en formodning om, at det at foretage et valg i et interaktivt narrativ ville give den samme effekt for alle, da effekten af interaktion i et narrativ ville kunne mærkes uanset om man er seende eller ej - det essentielle er blot at tilpasse systemet og de tilhørende virkemidler til brugeren. Vi er her interesserede i at afdække hvilke auditive virkemidler, der kan implementeres for ikke blot at muliggøre oplevelsen til de blinde, idet det visuelle ekskluderes, men også at gøre oplevelsen fordybende og personlig. Denne fraskrivning er i spil fra projektets start.</p>
--	--

## Problemfelt

Som forskere har vi gennem længere tid gået med en undren: Hvordan kan synshæmmede anvende interaktive historier, når disse oftest er tæt knyttet til deres visuelle brugerflade?

Hertil spekulerer vi, om hvorvidt denne eksisterende folkemængde direkte afskæres fra denne oplevelse grundet deres handicap. Vi er på baggrund af denne undren interesseret i at udforske, hvordan et interaktivt digitalt medie vil kunne tillade dette brugersegment at tage del i en sådan historieoplevelse på lige fod med almindeligt seende. I forlængelse af dette ønsker vi også at tilegne os et indblik i hvilke auditive og interaktive virkemidler, der i samspil bør inkluderes i et interaktivt lydbogsdesign - dette specifikt for at engagere målgruppen, idet de ikke kan opleve det visuelle aspekt i diverse underholdningsmedier.

Derfor vil vi tidligt i processen have fokus på at undersøge titler fra det nuværende eksisterende marked. Dette vil henholdsvis omhandle narrativdrevne computerspil inden for det interaktive, hvor spilleren kan udøve kontrol over historien, så vel som lydbøger inden for det auditive. Med dette ønsker vi at afdække hvilke elementer fra det eksisterende felt, der kan adapteres til et interaktivt lydbogsdesign, og herved understøtte og forstærke brugerens oplevelse uden brug af en visuel flade.

Ud fra vores fund, har vi intentioner om at fusionere de afdækkede interaktive og auditive virkemidler, og udvikle prototyper af varierende formater. Efter tests af disse vil vi fastsætte et endeligt vidensbidrag omhandlende målgruppens præferencer i form af et framework. Herigennem er det vores hensigt at præsentere forslag til virkemidler, der kan lede til engageret fordybelse i fortællingen, samt på sigt vil kunne formidle interaktiv historiefortælling til synshæmmede på trods af deres fysiske omstændigheder.



## Problemstilling

Som nævnt i indledningen, opnår vi løbende gennem dette projekt viden, der kan medvirke til at ændre vores forskningsfokus. Derfor er denne første præsenterede problemstilling tentativ, og præsenterer udelukkende vores indledende intention ved projektets start. Grundet vores pragmatiske tilgang og det dertil knyttede wicked problem, har denne problemstilling potentiale til at ændre sig gennem forløbet ved delkonklusionerne for hver af projektets faser, baseret på den nytilegnede viden. Nedenstående problemstilling med uddybende forskningsspørgsmål er dannet ud fra vores indledende undren og forskningsinteresse:

- Hvordan kan vi opstille et framework for udarbejdelsen af en interaktiv lydbog, specifikt målrettet synshæmmede børn og unge?
  - Hvilken interaktionsform er den mest optimale for synshæmmede i brugen af en interaktiv lydbog?
  - Hvilke auditive virkemidler skal inddrages for bedst at opveje udeladelsen af det visuelle aspekt, og stadig lede til en underholdende, immersiv oplevelse for den intenderede målgruppe?
  - Hvilke interaktive regelrammer skal overholdes for at sikre, at det interaktive aspekt ikke påvirker oplevelsen negativt?

## Projektets videnskabsteoretiske paradigme

Før vi uddyber hvilket videnskabsteoretiske paradigme vi i vores projekt tager udgangspunkt i, finder vi det nødvendigt at fastslå, hvad et videnskabsteoretisk paradigme dækker over. Dette kan gøres enkelt og konkret med følgende citat fra den amerikanske forsker, Alan Bryman. Her forstås et paradigme på følgende måde:

*“[...] a cluster of beliefs and dictates which for scientists in a particular discipline influences what should be studied, how research should be done, [...] how results should be interpreted.”*

(Bryman, Quantity and Quality in Social Research, 1988, s. 4).

I overensstemmelse med ovenstående citat vil vi med vores videnskabsteori anlægge nogle klare retningslinjer for udformningen af vores undersøgelsesdesign, samt hvordan vi efterfølgende bør fortolke den indsamlede empiri. I dette afsnit vil vi gennemgå og uddybe vores videnskabsteoretiske tilgang, der tilsammen udgør projektets videnskabsteoretiske paradigme vi finder anvendeligt til at besvare vores problemformulering. Dette betyder at vi som forskere har gjort os en række klare valg, der alle har haft indvirkning på udførelsen af projektet; og i sidste ende også dets endelige resultat. Dette ser vi nærmere på i det kommende afsnit.

### Pragmatisme

I dette projekt tager vi udgangspunkt i pragmatismen til vores forskningstilgang, idet vi undervejs i forløbet inddrager og anvender en bred vifte af varierende tilgange og metoder. Vores brug af pragmatismen vil tage udgangspunkt i et udvalg af tanker, som John Dewey, en af de store, tidlige tænkere inden for denne videnskabsteori, har gjort sig. De principper, som dette afsnit vil berøre, er inddraget da de er med til at forme den proces, som vi i løbet af dette projekt vil gennemgå. Det er disse principper, som tillader og muliggør, at vi kan identificere problemer og arbejde hen mod at løse dem.

### Det pragmatiske maksime

Et hovedprincip indenfor pragmatismen er *det pragmatiske maksime*. Dette går ud på, at betydningen af de forestillinger og rammesætninger vi udarbejder af verdenen – eksempelvis teorier, ideer og antagelser - skal vurderes og evalueres på baggrund af deres konsekvenser og implikationer i praksis. Med andre ord er forskerens erfaringer og oplevelser i praksis mere i fokus end strikse, etablerede forskningsdoktriner (Dalsgaard, 2014). Med udgangspunkt i dette er de teorier og metoder, som er blevet anvendt i projektet, alle blevet genstand for denne vurdering og udvælgelse – vi ser teorierne og metoderne som redskaber eller midler mod et specifikt mål, og det giver kun mening at bruge det mest anvendelige redskab i en given situation – dette for at opnå de mest optimale resultater som muligt. Hermed ser vi ikke teorier som eksisterende på et højere, abstrakt lag, da deres værdi som brugbar teori kun vurderes af os på baggrund af den måde, hvorpå de kan hjælpe os med at forstå og handle i verdenen (Dalsgaard, 2014).

I forlængelse af dette har vi i vores proces derfor inddraget tilgange, som udspringer fra flere forskellige videnskabsparadigmer, og flere af disse tilgange ville normalt kunne ses som usammenhængende eller modstridende i forhold til deres verdenssyn og syn på vidensdannelse. I kraft af det pragmatiske maksime, ser vi pragmatismen som en paraply potentielt indeholdende andre paradigmers tilgange. Derfor foretager vi igennem vores proces et skift mellem tilgange på baggrund af, hvilken tilgang der er mest relevant og hensigtsmæssig for os at benytte for at opnå resultater.

I forhold til vores empiriindsamling og empiribehandling, ser vi derfor et skift mellem paradigmer, hvilket eksemplificeres med nedenstående:

- **Autoetnografier og KJ:** Vores brug af autoetnografier er fænomenologisk, da vi anvender metoden til at afdække og bekendtgøre os omkring egne oplevelser ved et fænomen, så vi under vores interviews ikke farver hverken vores spørgsmål eller respondenternes svar. Vores brug vil dog i kontrast også være hermeneutisk, da resultaterne af vores autoetnografi derudover klargør vores interesse for emnet samt fastslår den oplevelse, som vi ønsker at viderebringe til vores synshæmmede målgruppe omkring interaktive narrativer. Bearbejdningen af disse resultater har foregået ved en

hermeneutisk tilgang, KJ-metoden, da resultaterne her opstilles og analyseres i forhold til deres indbyrdes relationer (Scupin, 1997).

- **Meningskondensering:** I forhold til vores respondent- og informantinterview, er disse blevet behandlet med den fænomenologisk-deskriptive metode, meningskondensering. Under selv udvindingen af mening fra respondenternes ytringer, ligger vi os inden for det fænomenologiske paradigme, da vi under brug metoden ikke tillægger respondenternes ytringer nogen form for mening udover den, som de selv udtrykker (Giorgi, 2012). Efterfølgende, når ytringerne og deres mening skal samles i overordnede kategorier og grupper, bevæger vi os over i hermeneutikken, da vi her skal finde mening i forhold til ytringernes indbyrdes relation og sammenhæng.

I forhold til udvælgelse af metoder inden for det pragmatiske maxime, optræder dette eksempelvis i forhold til vores tilgang til interviews. Et fokusgruppe interview med vores respondenter kunne have været relevant at anvende, så børnene kunne have diskuteret deres oplevelser med ligesindede børn i stedet for voksne autoritetspersoner (Kvale & Brinkmann, 2009). Grundet komplikationer med de tilgængelige respondenters handicap og store distancer mellem deres bopæle, har vi dog valgt at prioritere enkeltstående, kvalitative interviews frem for et fokusgruppeinterview. Vores fulde interviewtilgang vil blive uddybet i projektets kommende Fase 1.

Med ovenstående form for vurdering kan vi i forhold til det pragmatiske maxime sige, at vi gennem projektforsøget foretager *abduktive* begrundelser i forskellige sammenhænge (Peirce, 1998). En anden abduktiv begrundelse i dette projekt eksemplificeres igennem vores valg af en *choose your own adventure*-bog, som mål for vores omformning til en interaktiv lydbog. Vi formoder, at der er en problemstilling for synshæmmede i forhold til at tage brug af interaktive, digitale narrativer såsom computerspil, da disse i stor grad gør brug af et visuelt interface og komplekse interaktionsformer. Vi antager i den forlængelse, at en *choose your own adventure*-bog med dens *simple former for interaktion og valg*, vil være den bedste kandidat for sammensmeltning med et lydbogsformat, hvorigennem vi vil kunne bringe oplevelsen af et engagerende, interaktivt narrativ til de synshæmmede. I forhold til førnævnte lydbogsformat,

antager vi i denne sammenhæng, at det at bruge lydbilledet, *som også i høj grad engagerer sanserne*, som erstatning for det visuelle aspekt vil være den bedste vej frem mod resultater.

### En verden i emergens

I forhold til pragmatikken anses forståelsen af verdenen altid som emergerende og aldrig fuldendt (Dalsgaard, 2014). Verdenen er ikke fastsat eller stabil, og vil aldrig blive det, og i sammenhæng med det foregående princip antager vi med pragmatismen derfor et eksperimentelt syn på verdenen. Man kan med andre ord sige, at både verdenen og de observerbare fænomener, som eksisterer i den, er emergente. Vi kan ikke lade os selv være afhængige af eksisterende konceptualiseringer og rammesætninger, da disses mening kan have ændret sig, og vil ændre sig, over tid. Som nævnt i projektets indledning, eksisterer der derudover kun et fåtal af konceptualiseringer og rammesætninger over det at udarbejde en interaktiv lydbog til blinde.

Igennem det pragmatiske maksime ønsker vi at opnå en midlertidig stabilitet i vores givne situation (Dalsgaard, 2014) – dette vil ske ved, at vi som resultat af projektets forløb vil opsætte vores egen rammesætning med fokus på auditive virkemidler hos blinde. Denne rammesætning vil blive præsenteret i projektets tredje fase, under afsnittet *Projektets Akademiske Bidrag*.

### Situation og situeret aktivitet

I pragmatismen anses al menneskelig aktivitet som *situeret* (Dewey, 1998). Ifølge Dewey kan hverken et subjekt eller observerbare fænomener i verdenen forstås, hvis ikke man også fastsætter eller undersøger den specifikke situation, som de befinder sig i. En situation vil i denne forstand forstås som sammensat af et subjekt og dets omgivende miljø. Dette miljø kan udgøres af for eksempel andre mennesker, artefakter, det fysiske rum og sociale konstruktioner såsom regler og normer (Dalsgaard, 2014).

*“What is designated by the word ‘situation’ is not a single object or event or set of events. For we never experience nor form judgments about objects and events in isolation, but only in connection with a contextual whole. This latter is what is called a ‘situation’.”*

(Dewey, *The Essential Dewey: Ethics, Logic, Psychology*, 1998, s. 66-67)

Vi forstå her, at en situation ikke kan eksistere adskilt fra et subjekt, og et subjekt kan heller ikke eksistere adskilt fra en situation – i stedet indgår subjekt og situation i et implicit og gensidigt konstitutivt forhold.

Med denne viden om, hvad der konstituerer en situation, samt at der eksisterer et forhold mellem situation, subjekt og dets miljø, er det muligt for os at anskue situationer i forhold til deres stabilitet. En situation, hvor der findes et positivt samspil mellem situationens forskellige komponenter, kan opleves som stabil. Med Deweys ord kaldes dette en *determinate situation* (Dewey, *The Essential Dewey: Ethics, Logic, Psychology*, 1998). I direkte modsætning finder vi en *indeterminate situation*. Her er situationens komponenter ikke kompatible med hinanden, og samspillet fungerer ikke (Dewey, 1998). Grundet verdenens emergens er det et fåtal af situationer, som forbliver determinate – dette er grundet deres skiftende komponenter, og situationer kan dermed være meget dynamiske (Dewey, *The Essential Dewey: Ethics, Logic, Psychology*, 1998).

Som forskere og designere er det her, at vi netop opdager en indeterminate situation i form af forholdet mellem blinde og deres miljø, da vi har en formodning om at der mangler et komponent – nemlig interaktive historier, og muligheden for at tilgå disse. Denne situation søger vi at ændre og stabilisere, hvilket foranlediger os til at undersøge området; de blinde, deres miljø, deres hjælpemidler med mere - og i tilfælde af, at vi identificerer det som et reelt problem, arbejde os hen mod en løsning.

### Tilgang til at ændre

*“Inquiry is the controlled or directed transformation of an indeterminate situation into one that is so determinate in its constituents distinctions and relations as to convert the elements of the original situation into a unified whole.”*

(Dewey, 1938, s. 108)

Ovennævnte citat fortæller os, at vi igennem en forespørgende indstilling til problematiske situationer kan arbejde os hen mod at transformere en indeterminate situation om til en

determinate situation, og sørge for, at de forskellige komponenter i situationen atter passer overens med hinanden. Når vi anskuer en situation for første gang, gøres dette i kraft af vores tidligere erfaringer og oplevelser, som udgør vores samlede viden. Det er på dette grundlag, at en situation kan opstå som problematisk, hvis ikke forholdet komponenterne imellem svarer til det, som vi er vant til eller regner med (Dalsgaard, 2014).

Vi kender til interaktive historier og er meget positive over for deres kvaliteter. Vi har let adgang til disse historier i form af både bøger og spil, og disse er medier, som vi ingen problemer har med at interagere med. Men disse medier er afhængige af, at brugeren har en god synsevne, samt evnen til at læse. Svagtseende mennesker har nedsat synsevne, og kan i værste fald ikke se – og kan dermed heller ikke læse i almindelig forstand. Dette kan vise sig at være et problem i forhold til at benytte interaktive historier i de formater, som de bliver udbudt – og det stemmer ikke overens med vores oplevelser, erfaringer og forventninger, at der potentielt findes et segment af mennesker, som ikke kan nyde denne form for historiefortælling. Er det et reelt problem, vil vi arbejde os hen imod en løsning, der vil tillade svagtseende at nyde interaktive historier ved hjælp af et andet medie – for eksempel en lydbog – og på denne måde ændre denne indeterminate situation om til en determinate situation.

I pragmatismen findes en kortlægning over, hvordan en transformation fra en indeterminate situation til en determinate situation kan foregå. Denne kortlægning rammesætter vores undersøgelses- og designtilgang, og består af fire trin:

1. I begyndelsen opdager forskeren den problematiske natur ved en indeterminate situation. Dette motiverer forskeren til at transformere og tilpasse situationen (Dalsgaard, 2014). Dette gør vi i begyndelsen af vores projekt i form af vores indledende undren og ved hjælp af vores autoetnografier.
2. Herefter forsøger forskeren at identificere de komponenter, som foranlediger at situationen er problematisk – dette enten for at rammesætte et decideret problem, eller for at sætte rimelige grænser for undersøgelsens bredde og vidde (Dalsgaard, 2014). Dette har vi i sinde at gøre ved hjælp af interviews med respondenter fra målgruppen samt informanter, som begår sig i målgruppens miljø.

3. Når forskeren har opnået et overblik over problemet, kan han begynde at udarbejde konceptualiseringer – her menes ideer, teorier og hypoteser – omkring hvordan situationen skal ændres (Dalsgaard, 2014). Resultaterne fra vores interviews vil vi bruge til at danne os et overblik over de komponenter som skal tilpasses, og opsætte rammesætninger og ideer til, hvordan dette skal gøres.
4. Til sidst vil forskeren afprøve disse konceptualiseringer i praksis for at se, om de hjælper med, at den pågældende indeterminate situation bliver til en determinate situation. Hvis konceptualiseringerne lykkes i denne forstand, går de fra at være hypoteser til at være eksistentielle fakta. Lykkes det ikke, kasseres hypoteserne, og forskeren må opsætte nye hypoteser – dog med den inddragede viden fra tidligere forsøg i mente (Dalsgaard, 2014). I vores tilfælde er det tiltænkt, at vores opstillede hypoteser eller rammeværker skal afprøves igennem indtil flere hi-hi prototyper med de respondenter, som vi vil foretage interviews med.

Det må nævnes, at denne kortlægning over processen skal ses som en repræsentation af en generel proces, som forløber uden nogen forhindringer. Oftest vil det at løse en indeterminate situation være en gennemgående, iterativ proces, som skifter imellem problemformulering, generering af hypoteser og praktisk arbejde og evaluering. Det at ændre ved ét komponent i situationen kan føre til, at andre komponenter ændres i uforudsete sammenhænge, hvilket kan føre til, at problemet nødvendigvis må ansues på ny og omformuleres. På den anden side, og af samme grundlag, kan det at ændre ved ét eller flere komponenter også uforudset bringe løsningen med sig (Dalsgaard, 2014).

### Wicked Problem

Vi vil i denne sammenhæng nævne, at vi arbejder med et *wicked problem* – dette, da vi blandt andet står over for et, for os, ukendt problem (Vistisen, 2014). Vi ved ikke hvad det indebærer at være blind, eller hvordan blinde interagerer med eller sanser deres omkringliggende verden. Vi har som forskere vores formodninger om blinde og deres manglen på interaktiv underholdning – og det er ud fra disse formodninger vi opstiller vores problemstillinger, som vi gerne vil løse. Når vi undersøger de blindes situation og omstændighederne omkring deres



brug af interaktive medier, er det meget vel muligt, at vores indledende problemstillinger, designproces og løsningsforslag må ændres igennem forløbet i et rekursivt forhold mellem problem og løsning (Vistisen, 2014).

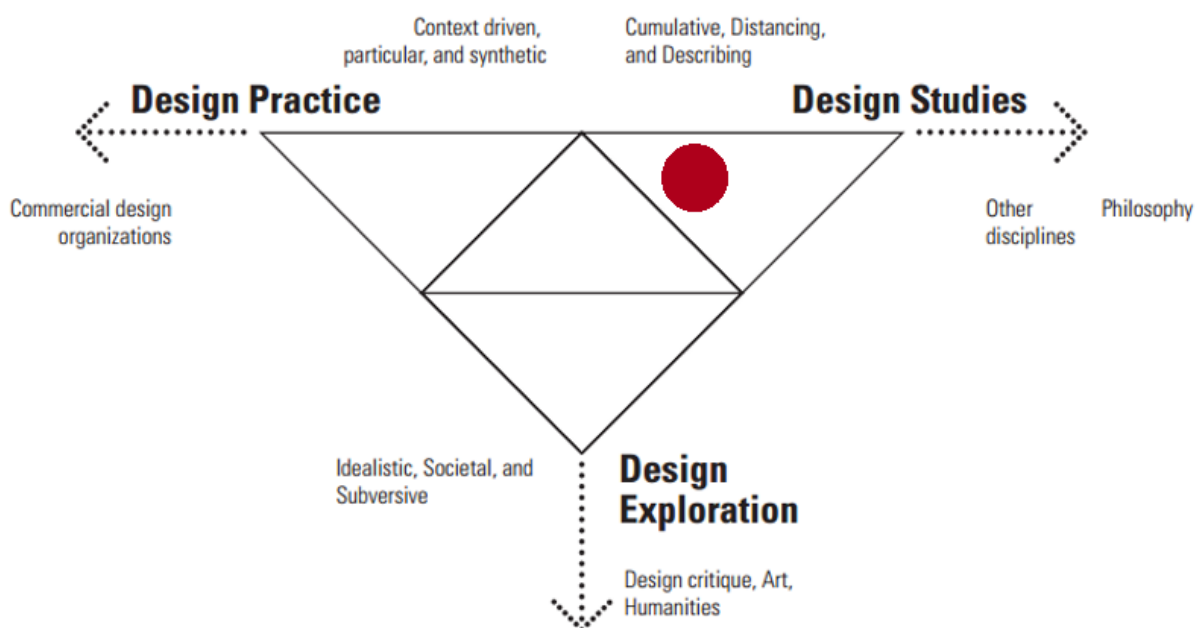
På denne vis vil vores proces tage en iterativ og meningssøgende form, hvor vi igennem vores interaktion med problemets kontekst gør os bekendte med de muligheder og begrænsninger, som er til stede for problemet. Vi er her også nødt til at *handle, observere* og derefter *reagere* på resultaterne efter denne iterative meningssøgen – dette tager i projektet form af vores hi-fi prototyper (*handle*), respondenternes svar og meninger (*observere*) og vores efterfølgende tilpasning af elementer til det endelige framework (*reagere*) (Vistisen, 2014).

## Vores tilgang til design research

Efter at have etableret hvilket primære videnskabsparadigme, som vil styre vores syn på viden og forme vores forskningstilgang, ønsker vi i dette afsnit at introducere og gå i dybden med de tilgange, som vores designtilgang konkret vil følge. Dette inkluderer henholdsvis Research-Design Triangle modellen, vores brug af Research through Design, samt hvordan vores samspil som forskere er med vores målgruppe igennem Csikszentmihalyis kreativitetsmodel.

### Tilgang til Design Studies

Research-Design Triangle modellen, som tager form af en trekant, repræsenterer et todimensionelt plan hvorpå man i forhold til tre tilgange kan plote sine design research aktiviteter. Som illustreret i den nedenstående figur, er disse henholdsvis *design practice*, *design studies* og *design exploration* (Fallman, 2008).



Figur 2.1: Interaction Design Research Triangle og dens tre tilgange inden for design research, samt vores position inden for Design Studies markeret med rød. (Fallman, 2008, s. 5), modificeret.

Ifølge Fallman er disse tre tilgange tilnærmelsesvis ens i forhold til de reelle metoder, teknikker og værktøjer som befinder sig inden for tilgangene. Forskellene ligger i stedet primært inden for tilgangenes traditioner og perspektiver (Fallman, 2008).

Vi vil igennem vores arbejde primært ligge inden for design studies. Vores deciderede metoder og værktøjer inden for vores forskning og designproces vil blive udfoldet løbende gennem projektets tre faser. Følgende er en gennemgang af, hvordan vores projekt afspejler det perspektiv, som ligger inden for denne afdeling af designarbejde.

Afgreningen design studies er den tilgang, som ligger tættest op ad traditionelle akademiske discipliners perspektiv. Når man arbejder inden for denne tilgang, har man som forsker oftest som mål at tilføje til, og derigennem udbygge, en akkumuleret vidensbank igennem analytisk arbejde (Fallman, 2008). I vores projekt har vi i sinde at gøre dette gennem et framework over hvilke elementer der er hensigtsmæssige at inddrage, hvis man vil kreere et interaktivt lydbog målrettet synshæmmede. Som kan ses i afsnittet om vores brug af kreativitetsmodellen i et kommende afsnit, har vi i sinde at lære fra og tilføje til et specifikt domæne, en specifik vidensbank. Vi vil her lære fra domænet og efter vores forskning tilføje vores egen viden til det.

De aktiviteter, som oftest foregår i denne tilgang til design research, stræber efter at være en del af:

*"...[a] systematic inquiry whose goal is knowledge of, or in, the embodiment of configuration, composition, structure, purpose, value, and meaning in man-made things and systems"*

(Archer, 1981, s. 31).

De aktiviteter og den søgen, som befinder sig i vores forskning og designarbejde, ligger sig tæt op af ovenstående beskrivelse. Vi har i sinde at ende ud med et framework som beskriver en række af elementer, som kan være hensigtsmæssige at inddrage i udarbejdelsen af en interaktivt lydbog målrettet synshæmmede børn. Dette framework vil både beskrive værdien af og formålet med de enkeltstående elementer, hvilke af disse elementer der kan sammensættes, og hvordan en sådan sammensætning optimalt ville kunne finde sted med de bedste resultater til følge.

Et yderligere perspektiv inden for denne tilgang er også, at forskeren igennem sit arbejde forsøger at *beskrive* og *forstå* et pågældende fænomen (Fallman, 2008). Dette kan ses i modsætning til for eksempel design practice, en anden tilgang inden for design, hvor formålet med forskningen er at *skabe noget nyt* eller *ændre* noget eksisterende inden for det pågældende fænomen (Fallman, 2008). I vores projekt har vi ikke i sinde at ende ud med et færdigt produkt - i form af en interaktiv lydbog - som skal lanceres på markedet og ændre det udbud af underholdning, som synshæmmede børn har til rådighed. I stedet søger vi at opsætte et rammeværk for, hvordan interaktive lydbøger særligt målrettet blinde mest hensigtsmæssigt kan skabes. Vi forsøger hermed også at forstå effekt og virkning af forskellige auditive og interaktive virkemidler, som en sådan interaktiv lydbog kan gøre brug af. Hermed forsøger vi kun at forstå og beskrive, og ikke at ændre på eksisterende praksis, udbud eller andet inden for området. Dog kan vores opsatte rammeværk indirekte have indflydelse på områdets senere praksis i tilfælde af, at vores rammeværk inkluderes i fremtidig forskning inden for området, eller direkte anvendes til udarbejdelsen af en interaktiv lydbog målrettet blinde.

## Research Through Design

Den tilgang, som vi tilslutter os og hovedsageligt benytter os af i projektets anden og tredje fase i forhold til vores undersøgelser og prototypeudvikling, klassificeres som *Research through Design*.

Denne tilgang er af natur tæt forbundet med en decideret designproces. Udover at denne tilgang kan bruges for at besvare en forskningsrelateret problemstilling, vil en Research Through Design tilgang også komme til at berøre slutresultatet af en designproces – her altså det endelige produkt, som kan udmunde som resultat af både undersøgelser, designeksperimenter og generelle designprocesser i et forløb (Godin & Zahedi, 2014). For vores proces er dette essentielt, da vi søger at besvare vores problemstillinger igennem viden opnået på baggrund af vores endelige prototypetests.

Research through Design kan betegnes som en videnskabsteoretisk tilgang med iboende ontologiske og epistemologiske aspekter. Da vi ser os selv som liggende opad disse, vil aspekterne nævnes og uddybes herunder.

### Ontologiske Aspekter

Enhver tilgang til forskning vil være mærket af specifikke styrker og svagheder. Disse styrker og svagheder vil oftest være afledt af tilgangens ontologiske udgangspunkt. Med andre ord: Hvordan karakteriseres den virkelighed, som observeres igennem denne tilgang? (Creswell, 2003) Research through Design beskæftiger sig som udgangspunkt ikke med det "*sande*", men i stedet med det "*virkelige*". Som forskere med denne tilgang må vi hermed indstille os på at ændre vores fokus mod det virkelige igennem vores designforløb (Jonas, 2006). Til det formål opstilles en model, som i tre trin forsøger at give et indblik i, hvordan vi igennem designforløbet kan gøre netop dette.

- 1. Analyse:** I dette trin beskæftiger vi os med hvordan situationen og feltet *lige nu ser ud* (det "*sande*").
- 2. Projektion:** I dette trin beskæftiger vi os med hvordan situationen og tingene *kunne være og se ud* (det "*ideelle*").
- 3. Syntese:** I dette trin beskæftiger vi os med, hvordan situationen og tingene *vil komme til at se ud og forholde sig* (det "*virkelige*").

(Jonas, 2006, s. 7)

Vi ser os selv som følgende ovenstående model i kraft af vores iterative faser samt naturen af vores undersøgelser og tiltænkte prototyper.

I forhold til det første trin, vil dette udmunde sig i form af vores Reverse Engineering af diverse, eksisterende produkter på markedet både inden for interaktive narrativer og lydbøger. Dette gør vi for at danne os et billede af hvordan situationen og feltet ser ud, og opdage de virkemidler og komponenter, som vi kan arbejde videre med.

I det andet trin, som beskæftiger sig med den ideelle tilstand for situationen og tingene, er hvor vi sammensætter en rammesætning over de virkemidler og narrative valg, som vi tilpasser til vores synshæmmede målgruppe.

I det tredje trin vil vores hi-fi prototyper være de artefakter, som vil kunne repræsentere hvordan situationen og tingene vil komme til at se ud og forholde sig. Det er her vi vil drage på det vi har lært i de tidligere faser, og herigennem komme med vores endelig bud på, hvordan en interaktiv lydbog for en synshæmmed målgruppe vil være udformet. Dette endelige bud og rammesætning over en interaktiv lydbog, målrettet synshæmmede, vil være dette projekts vidensbidrag.

Vores rejse fra det "sande" mod det "virkelige" ser vi også i sammenhæng med pragmatismen og dens begreb om en verden i emergens, samt situeret aktivitet. Det "sande", som vi vil bevæge os væk fra, vil i denne sammenhæng være de potentielle, eksisterende konceptualiseringer og rammesætninger vi afdækker når vi undersøger feltet. Vores rejse mod det "virkelige" vil være at opsætte vores egne rammesætninger i forhold til den specifikke situation, som vi igennem vores interviews og tests afdækker omkring vores respondenter.

### Epistemologiske Aspekter

De epistemologiske aspekter omhandler, hvordan man som forsker opnår viden i forhold til den forståelse af virkeligheden, som forskningstilgangens ontologiske aspekter fordrer. I forhold til Research through Design fordres det, at man igennem sit forløb foretager en konstant omformning af sine designeksperimenter, baseret på trial-and-error, for bedre at kunne tackle komplekse designproblemer (Toeters, ten Böhmer, Bottenberg, Tomico, & Brinks, 2013).

Dette kan også sammenlignes med konstruktionisme og learning-by-doing, som omhandler hvordan forskeren opnår viden omkring undersøgelsesobjektet eller emnet ved de fremstillede designeksperimenter eller artefaktens konstante udvikling – sagt på en anden måde, tillader det

os som forskere at indgå i en dialog med materialet og miljøet når vi initierer vores designaktiviteter i projektets anden fase (Toeters, ten Böhmer, Bottenberg, Tomico, & Brinks, 2013). Dog foretager vi ikke deciderede konstante eller totale omformninger af vores designeksperimenter, men de forskellige iterationer af vores prototyper (og vores endelige framework) bygger i varierende grad på tidligere opnået viden igennem projektets designeksperimenter – og derigennem vil vi stadig som designere gå i dialog med materialet.

### Vores validitetskriterie indenfor Research Through Design

Det validitetskriterie, som vi hovedsageligt tilslutter os inden for Research through Designs epistemologi, i forhold til validiteten af den opnåede viden, er opsat af Alain Findeli.

Han foreskriver, at designeren eller forskeren anvender sit projekt som dataindsamlingsfelt, og at validiteten for dette valg og den indsamlede viden afgøres af designprojektets succes. Hvis slutresultatet i form af produktet fungerer efter hensigten og accepteres, så er den data og viden, som er indsamlet under selve designprocessen og udviklingen også valid, og accepteres (Findeli, 2003).

Vores indledende Reverse Engineering undersøgelse udført i projektets første fase, senere prototyper i anden fase, ville i sidste ende kunne lede til en sluttelig prototype, et ”endeligt produkt”. Vores prototypeudvikling stopper dog efter udviklingen af vores tre hi-fi prototyper, og det førnævnte endelige produkt vil derfor ikke manifesteres i en fysisk form. I stedet vil det repræsenteres af en rammesætning indeholdende de mest hensigtsmæssige elementer og virkemidler at inddrage, identificeret igennem vores hi-fi prototypetests.

Disse virkemidler har vi igennem designprocessen identificeret, udvalgt, raffineret, implementeret og testet ved målgruppen. På denne vis vil rammesætningen kun være udgjort af elementer, som er blevet valideret igennem vores prototypetests, og som har haft den ønskede, positive effekt hos målgruppen. Herved vil den viden, som vi har indsamlet igennem hele vores forløb, ifølge ovenstående være valideret.

### Vores designeksperimenter

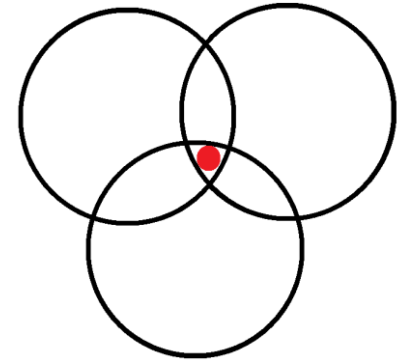
I Research through Design beskrives også en række design- og eksperimenttilgange, som beskriver den måde man foretager sine eksperimenter på, i hvilken rækkefølge, og om man går ud fra resultater fra forudgående eksperimenter eller ej. Vi lægger os op af især en af disse, som

er kendt som den *komparative tilgang* (Krogh, Markussen, & Bang, 2015). Denne tilgang, samt med vores brug, vil blive forklaret og uddybet nedenfor.

### Komparativ tilgang

Som forsker vil man med denne designmetode undersøge det valgte interesseområde og emne gennem indtil flere designcases eller eksperimenter, som alle arbejder ud fra eller hen mod en fælles og sammenlignelig platform. Det er her formålet at udføre case-relevante opdagelser, som skal resultere i viden ikke før dækket eller bearbejdet i øvrige eksperimenter (Krogh, Markussen, & Bang, 2015).

Dette stemmer overens med vores forskningsfelt, da det som nævnt i indledningen er et område, hvor der er relativt lidt forskning omkring.



**Figur 2.2: Visualisering af den komparative tilgang (Krogh, Markussen, & Bang, 2015, s. 44)**

Denne tilgang tager form af et central design, som kan testes i forskellige variationer i kontekst med hinanden, eller også kan det centrale design testes i flere kontekstuelle sammenhængende (Krogh, Markussen, & Bang, 2015). Det er tiltænkt, at vi efter vores Reverse Engineering undersøgelse, samt feltarbejde hos målgruppe og eksperter inden for vores valgte felt, vil udarbejde en række forskellige prototyper over en interaktiv lydbog, som hver især vil indebære et individuelt audiodesign. Med dette menes der, at vi ønsker at teste forskellige variationer af et design udsprunget fra en fælles platform.

Designkoncepterne kan bestå af iterative udgaver, som kan ændres i forhold til kontekst. Hvert designkoncept kan her bidrage med nye kvaliteter, eller inkorporere og beskrive tidligere fundne kvaliteter. I vores tilfælde vil vores tre hi-fi prototyper bygge videre i forhold til den foregående – hi-fi prototyperne vil her indeholde de samme elementer som de forrige, men vil også bidrage med nye elementer.

Ideelt kan denne tilgang muliggøre en beskrivelse af et koncept samt at kvalificere fænomener ved at identificere de krav, som designet skal leve op til (Krogh, Markussen, & Bang, 2015). Dette finder for vores vedkommende sted i form af det udarbejdede framework.

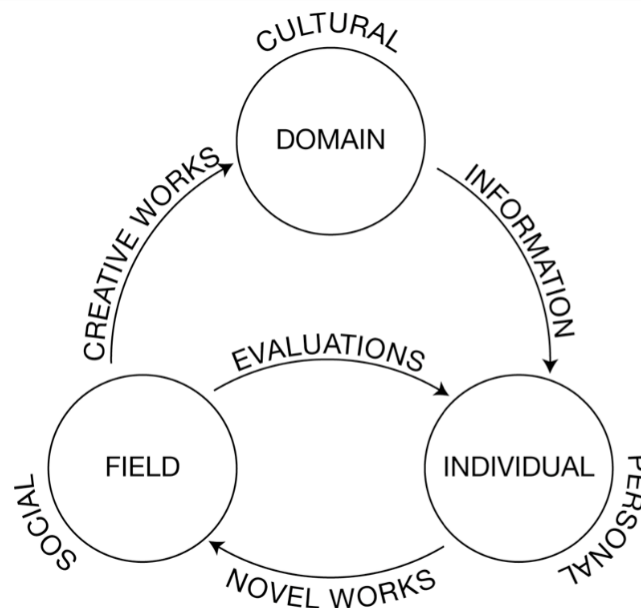


### Det endelige artefakt

Vores endelige artefakt vil repræsentere summen af den samlede viden, som er blevet indsamlet igennem vores iterative Research through Design proces, samt de elementer, som i sidste ende er blevet udvalgt, raffineret og valideret. Hermed menes også, at vores endelige artefakt i så høj grad som mulig vil være sorteret fri af elementer, som ikke virker hensigtsmæssige (Krogh, Markussen, & Bang, 2015). Dette stemmer også overens med det tidligere beskrevne validitetskriterie, som vi ligger os op ad.

### Vores samspil som forskere med målgruppe om nye tiltag

For at kortlægge den proces, hvori vi uddrager viden fra eksisterende produkter og efterfølgende samarbejder med målgruppen om udvikling og tilpasning af frameworket, baserer vi projektets tre faser på baggrund af Mihalyi Csikszentmihalyis Kreativitetsmodel, som vist i nedenstående figur:



Figur 2.3: Kreativitetsmodellen. Fundet online, baseret på følgende kilde (Csikszentmihalyi, 1999, s. 4)

Denne model opstiller tre hovedpunkter og illustrerer sammenspillet mellem disse i en kreativ designproces. I dette afsnit vil vi gennemgå disse tre hovedpunkter: *domæne*, *person* og *felt*, samt præcisere, hvordan vores proces tager sit afsæt med udgangspunkt i denne model (Csikszentmihalyi, 1999).

Vi har som tidligere etableret en grundlæggende intention om at skabe en innovativ variation og sammensmeltning af den interaktive historiefortællingsstruktur og det digitale lydbogsformat. Vi søger at konkretisere de kulturelle regler og retningslinjer, som vores prototyper bør operere under fra henholdsvis respondenterne, informanterne, samt det eksisterende marked, og ligeledes at efterfølgende få disse prototyper bedømt hos de intenderede brugere.

Denne intention er i overensstemmelse med Csikszentmihalyis udlægning af at kreativiteten som proces kun finder sted, når et individ skaber en variation af noget kulturelt, hvilket efterfølgende skal evalueres og potentielt påvirkes af kvalificerede specialister (Csikszentmihalyi, 1999). Kreativiteten som fænomen kan kun blive genkendt, når den operere i et system af kulturelle regler, hvori nytænkning og nyskabelse først optræder, efter det har generere support fra andre end skaberen selv (Csikszentmihalyi, 1999)

På baggrund af dette kan vi anskue vores forløb som værende kreativt, og vi kan herefter påbegynde vores produktarbejde med afsæt i Kreativitetsmodellen.

For at opnå indsigt i vores designproces ud fra denne model, er det indledende nødvendigt med en uddybning af hver af de tre hovedkategoriers indhold og rammer, samt hvordan vi er situeret i sammenligning.

### Person

For at igangsætte kreativitetsprocessen, skal personen grundlæggende være utilfreds med den nuværende status quo inden for domænet, hvilket vil genere lysten til at tilføje noget nyt til det (Csikszentmihalyi, 1999). Dette er netop aktuelt for os, da vores forskning tager sit afsæt i vores indledende forforståelser om at den nuværende kultur inden for interaktiv historiefortælling i stor grad fordrer, at brugerne har en funktionel synsevne. Dette gav os den nødvendige undren og lyst til at generere et vidensbaseret framework, der på sigt kan danne grundlag for et produkt i de synshæmmedes domæne, og tildele dem en oplevelse, det tyder på de har været foruden under den nuværende status quo.

Herved søger vi at udfordre og nedbryde reglen om at denne oplevelse udelukkende skal knytte sig til visuelle medier - en adfærd, der stemmer overens med Csikszentmihalyis

karaktisering af kreative personer som værende regelbrydere (Csikszentmihalyi, 1999).

Da dette er en del af vores universitetsprojekt, opfylder vi herigennem også de krav, som opstilles af Csikszentmihalyi for, at personer kan arbejde i en kreativ proces. Her dikteres det, at disse personer skal være drevet af en *intrinsic* motivation, hvilket lader dem fordybe sig i lange, kreative processer, uden fokus om berømmelse eller belønning (Csikszentmihalyi, 1999).

### Domæne

Domæne-kategorien repræsenterer, som før nævnt, et kulturelt område, hvor ekspertviden, informationer og publicerede værker er at finde. Dette domæne er ikke et konkret koncept, men fastlægges alt efter hvilket område, som individet ønsker at udtrykke sig kreativt inden for. I vores forskning og udarbejdelse kan domænet identificeres i form af publicerede interaktive historier i alle formater, lydbøger, læsehjælpsteknologi til synshæmmede, samt publiceret forskning indenfor området. Dette er alle elementer, som vi har i sinde at gøre os bekendte med i projektets første fase, særligt gennem vores kvalitative interviews, samt Reverse Engineering.

Domænet indebærer hermed de værktøjer, værdier, regler og viden, som der måtte forekomme, og kan i denne forstand anses som byggesten indenfor en specifik kultur, som skaberen søger at tilføje til (Csikszentmihalyi, 1999)

### Felt

For at opnå status som værende kreativ og få adgang til at tilføje nyt til det kulturelle (domænet), må ens værk først blive vurderet socialt. Herigennem sorterer en bred konsensus af ligesindede mennesker det geniale fra det bizarre (Csikszentmihalyi, 1999). Disse folk, der bedømmer og evaluerer på personens kreative værk, kalder Csikszentmihalyi *gatekeepers*, og disse klassificeres som eksperter, specialister eller andre kvalificerede individer, der besidder en vis magt til at ændre det valgte domæne. Antallet af gatekeepers varierer alt efter domænet, hvilket kan strække sig fra en håndfuld specialister til flere tusinde. Uanset antal, har disse fuld kontrol til at acceptere tiltaget, afslå det, eller indgå i et samarbejde med personen om at tilpasse konceptet, så det på bedre vis passer ind i domænets form og indhold (Csikszentmihalyi, 1999).

Vores felt af gatekeepers identificeres i dette projekt som værende den intenderede målgruppe af synshæmmede, hvilket vi afgrænser til de 10-14 årige. Dog bør der også medregnes de større leverandører og communities med underholdningsprodukter til målgruppen, så som NOTA, Dansk Blindesamfund og diverse biblioteker. Derfor gjorde vi, som nævnt i indledningen, før projektets opstart også brug af disses ekspertviden inden for domænet, for at måle relevansen af vores tiltag længe før påbegyndelsen.

Da vi ikke har i sinde at udgive et konkret produkt, men primært fokuserer på brugernes oplevelse af prototyperne, afskriver vi os fra at fokusere på industrien omkring udgivelse af lydbøger og bøger efter verdensindsamlingen i projektets første fase.

### Vores kreative designproces

Det første trin i modellen er for os som personer at indhente "*information*" fra det allerede eksisterende, tilgængelige domæne. For vores projekt sker dette på tre forskellige måder.

- **Forstå vores forståelse**

Indledningsvist opnår vi det ved udarbejdelsen af autoetnografierne, hvilke kortlægger diverse positive oplevelser vi selv har erfaret indenfor kulturen med interaktiv historiefortælling, og det er netop denne oplevelse, vi efterfølgende intenderer at simulere for de synshæmmede, dog uden en tilknyttet visuel flade.

- **Virkemidler som byggesten**

Herefter sker denne indhentning af den essentielle information fra det eksisterende domæne gennem vores Reverse Engineering-fase, hvor vi på baggrund af en række eksisterende produkter indenfor kulturen identificerer deres auditive og interaktive virkemidler. Disse udgør de nødvendige "byggesten", hvormed vi ønsker at konstruere vores nye tiltag.

- **Synshæmmedes livsverden**

Da der er mange aspekter af dette domæne, vi som forskere ikke er bekendte med eller ikke har direkte adgang til - eksempelvis grundet blindskrift eller specialdesignet blindeteknologi, indsamler vi endeligt også information via vores kvalitative interviews

med feltet. Dette repræsenteres her af den intenderede målgruppe, deres forældre, Aalborg Hovedbibliotek og Nota (se afsnit om vores kvalitative interviews senere i denne fase). Informationen omhandler en lang række emner, såsom blindes læsehjælpemidler, deres evner til at interagere med digitale medier (internet, spil, lydbøger), deres interesse for lydbøger, samt kendskab til interaktive narrativer.

Efter dette første trin med indsamling fra domænet, demonstrerer modellen hvordan den cirkulære proces af *novel works*-produktioner og den sammenhængende *evaluering* fra feltet påbegyndes i trin 2. I vores proces repræsenteres disse udarbejdede novel works af henholdsvis vores lo-fi og hi-fi prototyper. Gennem meningskondensering af vores kvalitative interviews, afdækker vi feltets evaluering, hvilket så inkorporeres i udarbejdelsen af det næste novel work.

På sigt er det vores intention, at det endelige framework baseret på resultaterne indsamlet via prototypetests, vil leve op til feltets standarder og krav. Herved vil det kunne opnå status som et "*creative work*" i trin 3, og optages som en del af den aktuelle kultur. På baggrund af denne proces vil vi have formået at ændre og tilføje til det eksisterende domæne, som vi i første omgang havde anskuet som værende mangelfuldt. På sigt vil vores kreative bidrag angiveligt en dag kunne udgøre en del af den information, som et nyt individ henter fra det eksisterende domæne for potentielt at ændre det i en ny retning.

### Visualisering af projektets designfaser

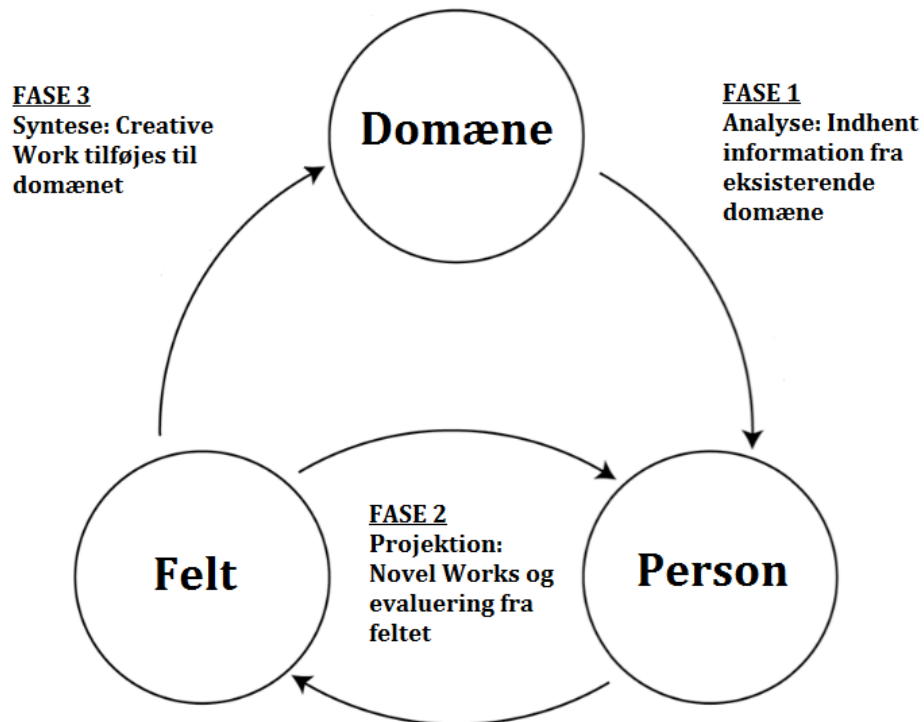
Ud fra disse gennemgåede designtilgange, kan vi se klare ligheder mellem de tre trin indenfor Research through Design (at gå fra det "sande" mod det "virkelige") og de tre trin indenfor Kreativitetsmodellen.

Ved en sammensmeltning af disse to tilgange, får vi tre klare faser, hvilket denne afhandling efterfølgende er struktureret omkring:

<b>FASE 1</b>	
<b>Research through Design</b>	Analyse (Beskæftigelse med hvordan domænet ser ud)
<b>Kreativitetsmodellen</b>	Indhent information fra eksisterende domæne
	Denne fase omhandler alt vores indsamling af indledende empiri og viden. Dette igennem autoetnografier, Reverse Engineering og kvalitative interviews, hvilket leder til test af lo-fi prototype.

<b>FASE 2</b>	
<b>Research through Design</b>	Projektion (hvordan situationen kunne se ud)
<b>Kreativitetsmodellen</b>	Novel works og evaluering fra feltet
	Denne fase omhandler udarbejdelsen af de individuelle hi-fi prototyper, og evalueringen af disse fra målgruppen.

<b>FASE 3</b>	
<b>Research through Design</b>	Syntese (hvordan situationen vil komme til at se ud)
<b>Kreativitetsmodellen</b>	Creative work tilføjes til domænet
	Denne fase indebærer vores endelige konklusion af resultaterne, hvilket fører til opstillingen af vores framework, hvilket anses som et vidensbidrag til det eksisterende domæne.



Figur 2.4: Vores strukturmodel over projektets fase af egen udarbejdelse, sammensmeltet af Research through Design og Kreativitetsmodellen, og baseret på (Csikszentmihalyi, 1999, s. 4)

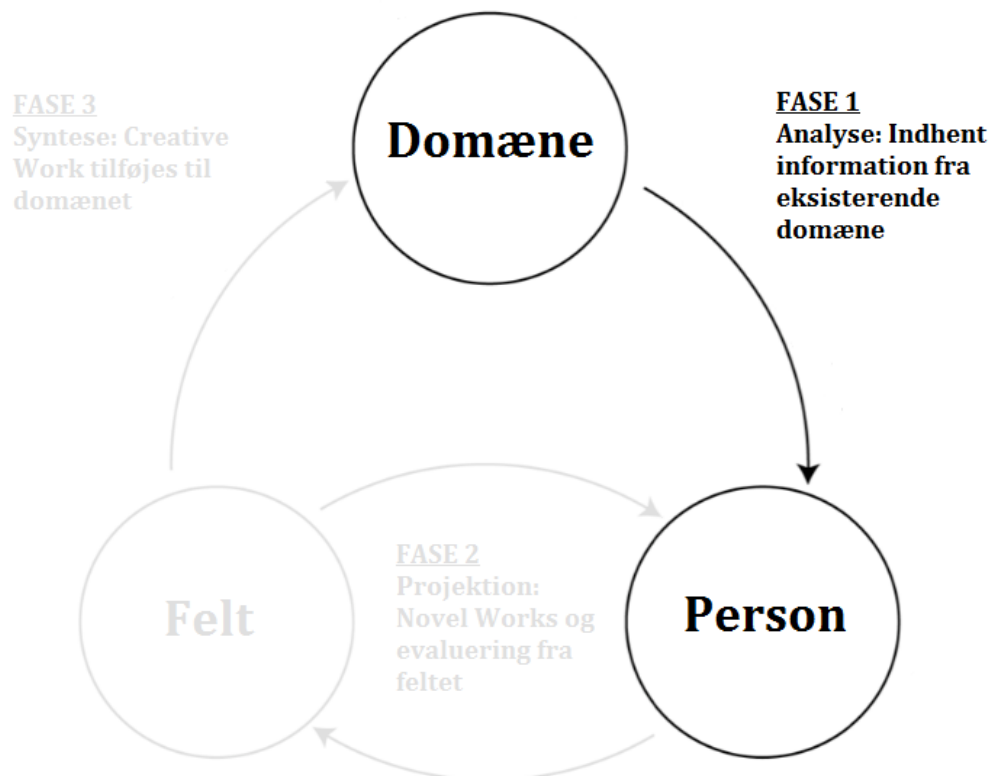
Denne sammensmeltningen model omsætter vi til ovenstående model, for bedre at kunne visualisere designforløbet gennem dette projekt. Denne model vil ligeledes blive introduceret ved begyndelsen af hver ny fase, og herved overskueliggøre, hvor i designprocessen vi befinder os, samt hvad den pågældende fase overordnet indeholder.

# FASE 1

Denne projektfase omhandler at indsamle viden og empiri fra det eksisterende domæne.

Dette gør vi gennem følgende metoder:

- Personal narrative autoetnografier
- Scupins udlægning af KJ-Metoden
- Reverse Engineering af auditive virkemidler
- Reverse Engineering af interaktive virkemidler
- Udarbejdelse af low fidelity prototype
- Nærhedsetikken og en empatisk forskningstilgang
- Kvalitative interviews
- Transkription
- Meningskondensering





## Autoetnografi

Som startpunkt i vores undersøgelser, har vi til projektet valgt at udarbejde autoetnografier omhandlende vores personlige livserfaringer med fænomenet: *interaktive historier*.

Som anført i vores afsnit om pragmatikken, påtager vi os her et midlertidigt hermeneutiske standpunkt, i det vi her forstår verden gennem vores erfaringer, tidligere viden og forforståelser. Herved søger vi med denne tilgang at afdække ikke blot disse erfaringer, men også passion og perspektiver inden for det aktuelle felt. Dette er anvendeligt til delvist at begrunde vores valg af specialeemne, men særligt for at klargøre den intenderede oplevelse, vi ønsker at kunne tildele de synshæmmede. Vi kan dog i forhold til vores identificerede wicked problem ikke selv vide, hvordan den personlige livsverden som blind foreligger, og vi må derfor antage at oplevelsen af et forgrenende, interaktivt narrativ vil være ens, uanset om man er seende eller synshæmmet - dette så længe man som bruger er i stand til at interagere med systemet.

Ligeledes anvendes fundene herfra også i deres mere oprindelige fænomenologiske brug, hvor vi via denne klargørelse vil sikre, at vi ikke underbevidst projekterer vores egne oplevelser over på de medvirkende testsubjekter under prototypetestene, og derigennem farver deres svar, så de ikke længere repræsenterer deres egne reelle, personlige oplevelse.

Dette afsnit vil uddybe indenfor hvilke retningslinjer vi har udarbejdet vores personlige autoetnografier, og efterfølgende præsentere den indsigt vi tilegner os, når disse analyseres ved hjælp af et videnskabsteoretisk værktøj - i dette tilfælde Raymond Scupins udlægning af KJ-metoden (Scupin, 1997).

En autoetnografi er en metode indenfor sociologisk research, hvor vi som forskere kan opnå forståelse for et kulturelt fænomen, ud fra en beskrivende og systematisk analyse af vores egne tidligere erfaringer indenfor området.

Begrebet er sammensat af *auto* (egen), *etno* (kultural) og *grafi* (beskrivelse eller feltstudie) (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). Herunder er vi i anvendelse primært grafi-orienterede, i det vi er optaget af selve den videnskabelige proces, hvorigennem autoetnografien producerer viden om og indsigt i det studerede, langt mere end selvindsigten (auto-orienteret) eller forståelse af kulturen (etno-orienteret) (Brinkmann & Tanggaard, 2010).

Med denne tilgang intenderes der at skabe historier baseret på personlige værdier, frem for konkrete teorier baseret på objektive fund. Dette aspekt af teorien har til hensigt at understrege, at videnskabens fundne "facts" og "sandheder", unægteligt er forbundet med de forforståelser og paradigmer, som forskerne selv besidder (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). Med udarbejdelsen af disse autoetnografier søger vi som forskere at inddrage vores egne introspektive og subjektive forforståelser for fænomenet, for at sikre os at disse er klargjorte fra feltarbejdets start (Denshire, 2013).

I udformningen af autoetnografien, selekterer vi derfor kun relevante og meget specifikke uddrag for fortiden, idet meningen ikke er at dokumentere disse begivenheder, men at disse refleksioner i form af at blive afdækket, kan rammesætte vores forforståelser.

I overensstemmelse med belysningen af disse specifikke uddrag, foreskrives det, at en autoetnografi altid bør have sit fokus på personlige "åbenbaringer" der er forbundet med enten at være del af en bestemt kultur, eller besidde specifik kulturel identitet - som netop hvordan vores passion for interaktivitet i diverse mediers narrativ, har ledet os til at vælge det som et element i vores kandidatspeciale.

Udformning af sådanne personlige historier er ment til at konstruere mening med erfaringerne gennem vores egne følelser, sanser og tanker indenfor feltet. Dette vil ikke blot styrke vores egen selvindsigt, men også reducere fordomme, øge bevidstheden om et fænomen eller fremhæve behovet for en kulturel forandring, hvilket netop er vores mål indenfor domænet med interaktiv historiefortælling (Brinkmann & Tanggaard, 2010).

*"By writing themselves into their own work as major characters, autoethnographers have challenged accepted views about silent authorship, where the researcher's voice is not included in the presentation of findings."*

(Denshire, 2013, s. 1)

Autoetnografistilgangen sammensætter karakteristikaene fra følgende metoder:

**Autobiografi**

Subjektive narrativer, hvor forfatteren genkalder og beretter om essentielle begivenheder fra sit eget liv. Disse gør ikke nødvendigvis brug af dokumenteret fakta, men bygger udelukkende på forfatterens egen hukommelse og verdenssyn.

## **Etnografi**

Studiet af en kulturs værdier, overbevisninger og foretag. Dette er ment til både at hjælpe *insiders* (medlemmer af kulturen), så vel som *outsiders* (udefrakommende fremmede), til bedre at forstå kulturen. Etnografer foretager deres studier ved at blive partciperende observatører, mens de dokumenterer oplevelserne i form af feltnoter.

(Ellis, Adams, & Bochner, 2011)

Der er mange forskellige tilgange indenfor arbejdet med autoetnografier og etnografiske interviews. Til vores formål anvender vi tilgangen *personal narratives*, hvilket involverer udarbejdelsen af historier omhandlende forfatterens egne møder med et kulturelt aspekt gennem livet. Denne tilgang inviterer læseren ind i forfatterens verden for at få indsigt i, reflektere på, samt at anvende de oplevelser og fund forfatteren har afdækket (Ellis, Adams, & Bochner, 2011).

*"I større eller mindre grad inkorporerer forskeren sin egen erfaring og sine personlige standpunkter i sin forskning ved at begynde med en historie om sin egen erfaring, der bliver forbundet med forskningsemnet. I reflektive etnografier bruger forskeren selvet til at lære om andre, og viden bliver til i en intersubjektiv proces, der inkluderer alle sanser, følelser, tanker og kroppe."*

(Brinkmann & Tanggaard, 2010, s. 157)

Med vores autoetnografier tager vi afsæt i vores personlige liv, og sætter herigennem lys på henholdsvis de bagvedliggende erfaringer, samt den underliggende passion for dette kulturelle fænomen, hvilket har været katalysator for vores udvalgte emne. Vi anvender denne tilgang særligt med henblik på det fænomenologiske formål at afdække vores egne oplevelser. Ved at være klargjorte om disse, vil vi, i projektets senere interviews, ikke lade dem farve vores interviewspørgsmål eller dialog med respondenter.

For at klargøre vores oplevelser, er det vigtigt at autoetnografierne indeholder detaljerede, beskrivende passager baseret på reelle erfaringer. I denne anledning skal læseren af disse autoetnografier være opmærksom på, at det er vores verdenssyn der repræsenteres, hvilket derfor kan være farvet af vores pågældende køn, race, seksualitet, tro, osv. (Ellis, Adams, & Bochner, 2011).

Det kan være kompliceret at validere det udtrykte i en autoetnografi, da dette grundlæggende består af henholdsvis personlige meninger, følelser og minder. Selv ved aspekter såsom at forfatteren direkte husker forkert eller eksempelvis tildeler minderne øget positivitet eller negativitet grundet nostalgi, anses det ikke som fejlkilder.

En autoetnografi anses som at indeholde fyldestgørende sandhed, når den effektivt tillader læseren ind i forfatterens subjektive verden og anskue denne med hans livssyn - dette endda selvom det præsenterede ikke er i overensstemmelse med den faktuelle virkelighed (Ellis, Adams, & Bochner, 2011).

Men en autoetnografi er inden for de sociologiske studier ikke nok i sig selv. Det er vigtigt, at vi som forskere anvender en videnskabelig metode i forlængelse med de afdækkede forforståelser, for via analyse at kunne omsætte det udtrykte livssyn til brugbar data. Ellers vil autoetnografien blot være en historie som alle andre, uden videre relevans (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). Til dette anvender vi Scupins udlægning af KJ-metoden for at tematisere og overskueliggøre de eksisterende sammenhænge og modsætninger, mellem de to individuelle autoetnografier. Denne proces, samt dets resultater vil vi uddybe yderligere i det følgende afsnit.

Som enkeltstående empiri, anses en autoetnografi som at levere både fejlkilder og mangelfuldt data, da dette som før nævnt udelukkende bygger på forskerens eget verdenssyn. Derfor bør disse ikke udgøre en forskers fulde mængde indsamlede empiri, og vi anvender det af samme grund udelukkende til at dokumentere vores forforståelser. Vi vil i projektets videre forløb fokusere på den indsamlede dokumentation af den relevante målgruppes udtrykte holdninger og oplevelser med fænomenet - dette på baggrund af henholdsvis kvalitative interviews og prototypetest (Ellis, Adams, & Bochner, 2011).

## KJ-Metode

Som nævnt i forrige afsnit er det vigtigt for os at anvende et metodisk værktøj til behandlingen af vores autoetnografier. Dette er særligt gældende for at disse ikke blot er “gode historier som alle andre”, men i stedet effektivt danner rammen for den nødvendige identificering og kortlægning af de udtrykte indledende forforståelser, vi som udgangspunkt har haft inden for emnet (Ellis, Adams, & Bochner, 2011).

Det er her vigtigt at understrege at der findes tre variationer af KJ-metoden. Disse er henholdsvis Jiro Kawakitas originale tilgang, samt Raymond Scupin og Jared M. Spools individuelle udlægninger.

Vi fravælger at anvende Jiro Kawakitas originale tilgang til metoden, da denne primært anvendes ved store datafelter og undersøgelser, som typisk foretages over flere år (Scupin, 1997). Vi fravælger også Spools tilgang til denne metode, dels da den fordrer en større gruppe af mennesker (gerne op til ti mennesker), men også fordi den langt mere har fokus på det at stemme demokratisk om de vigtigste elementer inden for *focus questions* (Spool, 2004).

I stedet tager vores arbejde udgangspunkt i Scupins tilgang til at sortere, gruppere og rangere de mange udtalelser, der blev dokumenteret gennem vores udarbejdede autoetnografier. Herigennem kan vi finde frem til de essentielle hovedelementer af vores forforståelser, som vi skal være opmærksom på, når vi påbegynder vores undersøgelser.

Scupins udlægning af KJ-metoden tager sit udspring fra den oprindelige teori af den japanske antropolog, Jiro Kawakita, og fokuserer på fire essentielle trin indenfor problemløsning (Scupin, 1997):

1. Label making

Her omdannes den samlede data til individuelle “notecards”, hvilket alle blot indeholder enkeltstående tanker eller sætninger. Disse notecards blandes og opstilles samlet på ny, uden længere at have nogen sammenhæng eller relevans mellem hinanden. Vi udførte dette ved først som forberedelse at læse begge autoetnografier igennem, og herefter digitalt klippe alle enkeltstående sætninger og meninger ud i

isoleret form. Disse notecards blev efterfølgende ført over i et nyt dokument, hvor de nu dannede en stor, randomiseret bunke.

Herefter læste vi atter dem alle igennem på ny, uafhængigt af hvilket afsnit eller sammenhæng de havde optrådt i tidligere. På denne måde sikres der at labelingen og den efterfølgende gruppering i hovedgrupper (teams) sker ud fra Kawakitas ikke-lineære, ikke-logiske måde, hvor der kun fokuseres på dataens indhold, og ikke forudindtagelser. Der kan ved denne proces nemt forekomme enkelte labels, der ikke findes mulige at inkludere i nogle grupper - disse er kendt som *lone wolves* (Scupin, 1997).

Dette første trin resulterede i at vi havde 20 hovedgrupper, og 7 lone wolves.

Disse 20 identificerede hovedgrupper var følgende:

<i>Glæde og fascination ved et hypernarrativ</i>	<i>Opsøgte medier med hypernarrativ</i>	<i>Interaktivt format</i>
<i>Interesse for interaktive historier</i>	<i>Oplevelsen af en god historie</i>	<i>Ny oplevelse i kendte medier Glæde ved historiefortælling</i>
<i>Alderssvarende narrativ</i>	<i>Valg, morale og følelser</i>	<i>Replayability</i>
<i>Magt og indflydelse</i>	<i>Effekten af et dårligt valg</i>	<i>Fortællerformat</i>
<i>Ansvar som spiller</i>	<i>Effekten af hypernarrativet</i>	<i>Innoverende tanker</i>
<i>Formatet udfordres</i>	<i>Glæde ved historiefortælling</i>	<i>Spil og narrativer</i>
<i>Spiloplevelser</i>	<i>Lysten til at forske</i>	

## 2. Label grouping

Ved dette trin gennemgås labelenes hovedgrupper, og der søges at samles så mange af dem som muligt til en *familie*, hvilket udgør en bredere, overordnet, relevant titel for de samlede grupper i den. Efter denne proces må man ikke have mere end maksimalt ti tilbageværende familier af labels, hvilket nu effektivt udgør ens kernegrupper (Scupin, 1997).

Ved at gennemlæse de 20 hovedgrupper og systematisk finde lignende tematikker i deres overskrifter, såvel som indhold, fik vi omdannet dem alle til 7 overordnede familier under følgende titler (fuld oversigt over labels og inddeling i hovedgrupper og familier forefindes i bilag 2):

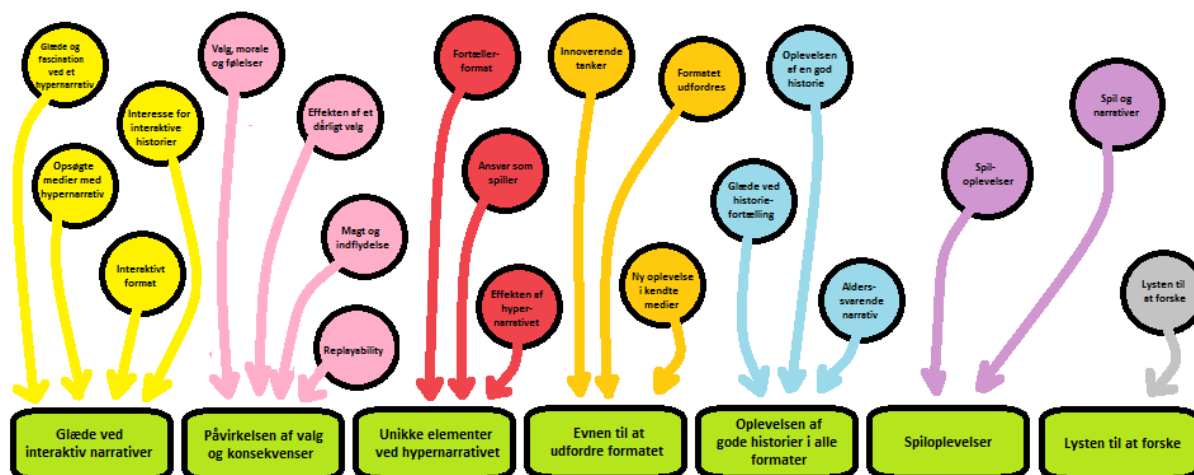
<i>Glæde ved interaktiv narrativer</i>	<i>Påvirkelsen af valg og konsekvenser</i>	<i>Unikke elementer ved hypernarrativet</i>
<i>Evnen til at udfordre formate</i>	<i>Oplevelsen af gode historier i alle formater</i>	<i>Spiloplevelser</i>
<i>Lysten til at forske</i>		

- *Samt 7 lone wolves*

### 3. Chart making

Denne såkaldte *chart making* indebærer at lave grafer, visualiseringer eller på anden vis skitseringer over samlingsprocessen. Her skitseres de mønstre, man fandt blandt sine labels og grupperingen af disse til henholdsvis hovedgrupper og familier (kernegrupper). På denne måde muliggøres det for os at overskueliggøre resultaterne for alle udefrakommende, der ikke har været en direkte del af vores proces (Scupin, 1997).

Nedenfor ses figur 3.1, der synliggør vores grupperingsproces af de 20 hovedgrupper til de syv nuværende familier. Grundet eventuel læsevanskelighed ved dette billedes størrelse henviser vi til bilag 3, hvor en forstørret udgave af denne figur forefindes.



Figur 3.1: Vores Chart Making

4. Written or verbal explanation

Dette afsluttende trin omhandler en forklaring af processen og dens fund, hvilket har hensigten at sørge for at præsentationen af ens fund kan tydes let og forståeligt for udefrakommende læsere. Derfor er det vigtigt at forklaringen er præcis, men samtidig uddyber sammenhængen ved udformningen af de overordnede familier (Scupin, 1997).

Vi vil nedenfor konkluderende uddybe de syv familier, der blev identificeret via denne proces, og ligeledes gennemgå hvilke tilknyttede forforståelser, der herigennem er blevet afdækket, inden forskningsinterviewene finder sted.

Grundet omfanget, finder vi det irrelevant i denne opgave at gennemgå både samtlige fordelinger af de individuelle labels i teams, samt grupperingen af disse teams i familierne som teorien forskriver. Dette er allerede illustreret ovenfor i forrige trin. Vi henviser igen til bilag 2, hvor en oversigt med samtlige labelsætninger i deres originale form, fordelt i både henholdsvis teams og familier, kan findes.

**Glæde ved interaktive narrativer:**

(bestående af 13 labels)



Denne kortlægger vores egen begejstrelse og fascination for hypernarrativer. Det er herigennem tydeligt, at vi selv i stor grad opsøger, interesserer os for og stimuleres positivt af historier i diverse medier, der gør brug af denne fortælle teknik.

Denne forkærlighed er vigtig for os at få identificeret, så vi bevidst kan tilsidesætte vores egen forkærlighed for fænomenet, og derved undgå at påvirke subjekterne i en uintenderet positiv retning, der ikke nødvendigvis ville afspejle deres egne følelser. Dette gør sig særligt gældende i det vi arbejder med børn, som er langt mere påvirkelige af en voksens mening (Kvale & Brinkmann, 2009). Dog vil vi påpege, at denne glæde og nysgerrighed bibeholdes i forhold til vores interesse omkring emnet, vores litteratursøgning samt vores udvikling af prototyper og framework.

**Oplevelsen af valg og deres konsekvenser:** (bestående af 11 labels)

Dette punkt skitserer vores egne oplevelser af at træffe valg - hvilke elementer der gør et valg spændende, hvilken indlevelse i historien vi oplever af det, og den lyst, det giver til at genprøve historie med nye valgmuligheder.

Ved at klargøre vores egne personlige præferencer, kan vi sikre, at vi ikke underbevidst subjektivt kommer til at sætte specifikke historieforgreninger i et negativt lys overfor vores subjekter, og at vi bedre kan forholde os objektive.

**Unikke elementer ved hypernarrativet:** (bestående af 9 labels)

Dette punkt omhandler en række af de unikke oplevelser og erfaringer, vi har gjort os med interaktive historier. Dette punkt klargør den intenderede oplevelse vi ønsker at kunne tildele de synshæmmede. Ved at uddybe og italesætte den her, søger vi også at sikre, at vi ikke projekterer eller påtvinger samme oplevelse på dem, men i stedet blot observerer subjekternes oplevelse, og acceptere at denne sagtens kan være negativt ladet.

**Evnen til at udfordre formatet:** (bestående af 9 labels)

Dette punkt omhandler en række oplevelser vi har gjort os, hvor interaktion har fået et medie til at transformere sig, og føles som noget nyt eller anderledes.

Punktet indeholder yderligere en række tanker omkring ændringsmuligheder inden for området, som vi har haft gennem årene, når vi har interageret med interaktive historier. Disse tanker er atter relevante i denne sammenhæng, da vi med dette projekt netop står i den situation, at vi ønsker at udfordre et eksisterende medie (lydbøger) og lade det sammensmelte med elementer fra et andet medie (computerspil).

**Oplevelsen af gode historier i alle formater:** (bestående af 8 labels)

Her klargøres vores egne livslange interesser for god historiefortælling og hvordan vi intuitivt har opsøgt det på egen hånd. Dette giver os en række forforståelser om hvad der er en "god historie", og vi kan herigennem undlade at projektere disse overbevisninger over på testsubjekterne, der nødvendigvis ikke deler samme interesse eller forståelse for historier eller deres fortællestruktur.

**Spiloplevelser:** (bestående af 7 labels)

Dette belyser i store træk det primære medie, hvori vi har gjort os erfaringer med interaktive historier gennem årene. Det er ligeledes ved denne forforståelse om, at disse hypernarrativer primært er at finde i computerspil, at vi inspireres til at forske med en målgruppe, hvormed vi ligeledes har en yderligere forforståelse om, ikke aktivt kan interagere med dette spilmedie.

**Lysten til at forske:** (bestående af 2 labels)

Heri belyses udvalgte oplevelser og erfaringer, der har givet os lyst til at forske dybere indenfor fænomenet interaktive historier. Denne lyst og interesse er netop hvad der danner fundamentet for vores undersøgelser.

## Et studie af udvalgte titler i det eksisterende domæne

Da vi har i sinde at producere og teste indtil flere prototyper i form af interaktive lydbøger, finder vi det nødvendigt at disse skal have definerede konventioner, som de kan følge, og specifikke virkemidler, som de kan gøre brug af. For at finde disse konventioner og virkemidler, eller et sprog hvormed vi kan italesætte dem, vil vi derfor undersøge forskellige eksisterende produkter på markedet. Disse vil både være inden for eksisterende interaktive narrativer for at undersøge deres konventioner, samt diverse lydbøger for at undersøge deres auditive virkemidler.

Vi har i sinde at afprøve disse eksisterende tiltag og igennem en Reverse Engineering inspireret tilgang forsøge at opsætte en række abstraherede virkemidler og konventioner, som vi kan sammenligne og vurdere inddragelsen af i forhold til vores prototyper.

Reverse Engineering er et begreb som hovedsageligt bruges inden for arbejde med og produktion af mekaniske produkter og softwaresystemer. Det defineres som en proces der søger at undersøge hvordan et stykke software virker, og i en generel forstand skal det ses som et forsøg på at rekreere et produkts design ved at undersøge selve produktet, med spørgsmålet "Hvordan gjorde de det?" som udgangspunkt (Bell, 2007).

Den oftest citerede og accepterede definition af Reverse Engineering lyder således:

*"Reverse Engineering is the process of analyzing a subject system to*

- *Identify the system's components and their interrelationships*
- *Create representations of the system in another form or at a higher level of abstraction"*

(Chikofsky & Cross, 1990, s. 15)

Her forstår vi således, at man under undersøgelsen kan identificere kategorier eller komponenter, som man kan undersøge enten individuelt eller i sammenhæng med hinanden. Resultaterne kan herefter repræsenteres i en mere abstraheret form baseret på éns observationer, og dette kan lede frem til en ligeledes abstraheret repræsentation af selve systemets design, som man derefter kan arbejde med (Chikofsky & Cross, 1990). Det er denne

form for repræsentation af designet, som vi søger at afdække i forhold til de undersøgte lydbøger og interaktive narrativer.

Vi vil i dette projekt ikke komme til at arbejde med den deciderede udvikling af et stykke software eller mekaniske produkter, og derfor vil de gængse værktøjer inden for denne metode ikke være brugbare for os. Vi finder dog selve grundtanken omkring Reverse Engineering brugbar i forhold til vores undersøgelse, og i kraft af dette og vores pragmatiske tilgang vil vi derfor søge inspiration andre steder fra de respektive felter – dette i forhold til potentielt brugbare værktøjer til udvælgelsen af de komponenter og konventioner, som vi gerne vil undersøge i forhold til vores udvalgte produkter, samt til at skabe en abstrakt forståelse og repræsentation af produkternes design.

### Auditive virkemidler

I dette afsnit vil vi gennemgå de analytiske redskaber, vi anvender i vores Reverse Engineering, for at kunne identificere og klassificere det konstruerede lydbillede og de auditive virkemidler, der er at finde i de udvalgte værker fra det eksisterende domæne. Disse redskaber vil henholdsvis være *det imaginære rum*, *at bryde den fjerde væg*, *auditiv semiotik*, *det auditives tre hovedkategorier* og *auditiv scenografi*.

### Opretholdelsen af Det Imaginære Rum

Når der designes en auditiv fortælling, er et nøgleelement etableringen af *det imaginære rum*. Dette er en mental visualisering som lytteren kreerer, baseret på hvordan lydene og stemmerne i fortællingen optræder i relation til hinanden, og ikke mindst den personlige konnotation som lytteren har til disse (Poulsen, 2006). Herved skabes der fiktivt et "rum" i dette blinde medie, hvori handlingerne kan udspille sig i, og lytteren danner et personligt, detaljeret indre billede om historiens miljø, samt hvordan karaktererne er situeret i det. Når karakterernes fodtrin knaser, visualiseres dette nemt som en grussti, eller hvis fodtrinene derimod er hårde og rungende, samt med ekko på karakterstemmerne, er dette virkemidler til at handlingen i stedet udspiller sig i et stort rum med hårde gulve og højt til loftet, så som en tronsal eller en kirke (Poulsen, 2006).

Dette imaginære rum er hvad der styrker lytterens indlevelse ind i historien, og det er derfor vigtigt, at vi er opmærksom på hvilke lyde og klange, der bør sammensættes for at det

pågældende rum, som der ønskes at lytteren skal forestille sig, skabes eller opretholdes korrekt. Brud på dette rum vil løsrive lytteren fra oplevelsen - eksempelvis, hvis der pludselig er rumklang på stemmerne, når karaktererne konverserer ude i en skov (Poulsen, 2006).

*"In one way or another works of fiction reflect the real world and are intelligible only because they do so."*

(Crisell, 1994, s. 143)

### **Engagement og indlevelse via at bryde Den Fjerde Væg**

Vi vil i denne analyse af domænets værker også være opmærksom på hvorvidt de gør brug af det cinematiske term "*at bryde den fjerde væg*", og afdække hvilket engagement, der er forbundet med den narrative effekt.

Den fjerde væg er overordnet den linje, der adskiller skuespillerne og deres scene fra publikummet (Auter & Davis, 1991). Når vi som publikum oplever et værk, uanset om det er film, bog eller lydbog, er det altid via en næsten voyeuristisk oplevelse, hvor vi som en flue på væggen frit har mulighed for at beskue karakterers gøremål, i tryghed fra vores stuer, uden at det påvirker historiens forløb.

Idet en karakter som narrativt virkemiddel italesætter, at de optræder i et fiktionsværk eller direkte anerkender publikumets tilstedeværelse (enten i form af blik eller tale), nedbrydes denne fjerde væg (i fagtermer kendt som *breaking the fourth wall* eller *direct address*), hvilket fortællermæssigt tillader, at inddrage og engagere publikum på et nyt plan i historien (Brown, 2012). Dette gøres via den intimitet der etableres mellem karakteren og publikummet, hvilket kan forøge følelsen af fortrolighed, ærlighed eller genere sympati for en specifik karakter gennem denne særlige kontakt (Brown, 2012). Vi vil i vores analyse have særligt fokus på hvordan dette optræder i værkerne for at understøtte lytterens indlevelse.



**Figur 4.1: Karakteren Oliver Hardy (Gokke) inddrager publikum med et direkte blik. Et klassisk brug af teknikken om at bryde den fjerde væg. Billede fundet online**

## **Auditiv semiotik**

Det lydmæssige rum er imaginært, og hermed forstås, at det er noget lytteren forestiller sig og visualiserer for sig. Under lytningen foretages der fra lytterens side kontinuerligt en sanselig omformning og tolkende tilbagekobling til genkendelige rum, alt efter i hvilket omfang lydene umiddelbart lader sig dechifrerer på baggrund af deres bekendthed eller den overordnede kontekst (Poulsen, 2006).

Med udgangspunkt i Charles Sanders Peirces tegnbegreb kan man fastslå, at lytterens oplevelse af lyden *semiotiseres*, da både det verbale, såvel som det akustiske altid optræder som meningsfulde tegn eller et kompleks af tegn (Poulsen, 2006). Derfor vil vi gennem vores Reverse Engineering gennemgå og kortlægge, hvordan titlernes auditive virkemidler optræder, anskuet ud fra Peirces triadiske tegnsystem:

- **Indeksikalsk** Lyd, der fremgår som hændelsen vil gøre i sin oprindelige form (skridt, der blot lyder som skridt naturligt gør).
- **Ikonisk** Lyd, der relaterer til noget bekendt (skridt, der leder tankerne til en vagt på rutinemæssig natterunde).
- **Symbolisk** Lyd, der tillægges en dybere og eventuelt metaforisk betydning (skridt, som indikerer at tankerne vandrer).

(Merrel, 2005)

Ud fra dette semiotiske synspunkt, vil det muliggøres for os at afkode disse auditive virkemidlers anvendelse og intenderede effekt, hvorpå vi derigennem kan opnå en dybere forståelse til at assimilere denne brug til vores egne prototyper.

## **Det auditives tre hovedkategorier**

Det auditive består i sin enkelthed blot af larm. Men denne larm kan adskilles fra hinanden og opdeles i tre hovedelementer (Crisell, 1994):

### Ord (tale/stemmer)

Det verbale er en essentiel del for lytteren til at afkode de hændelser, der udspiller sig i den auditive fortælling (Crisell, 1994). Derfor vil vi i denne kortlægning af værkernes auditive

virkemidler som et af hovedpunkterne have fokus på, hvordan værkerne anvender tale. Dette kan eksempelvis være via oplæsning, karakterdialog eller på anden vis verbale beskrivelser til at formidle historiens hændelser, når der ikke er et visuelt aspekt for brugeren at støtte sig til. Den menneskelige stemme er en af de vigtigste udtryksformer i auditive medier (Poulsen, 2006). Den opererer både med et verbalt aspekt, der er evnen til at formidle sproglig betydning, samt et vokalt aspekt, hvilket er stemmens egne udtryksmæssige kvaliteter. I et auditivt medie spiller dette vokale aspekt en særlig rolle, da oplæseren alene er repræsenteret af den. Derfor ligger der en vigtighed i elementer såsom oplæserens alder, køn, etc., baseret på hvilken relation der ønskes at skabes mellem den talende og lyttende (Poulsen, 2006). Her indenfor er det også vigtigt, at vi retter vores fokus på elementer, såsom om der anvendes det rette sprog til at lytteren kan afkode og derved også visualisere sig det intendede forløb, samt om bestemte udtalelser eller eventuelle accenter trækker historiens stemninger og tone i en ønsket eller måske uønsket retning for den lyttende (Crisell, 1994).

### Lyde

Modsat ord, der er menneskeskabte, er lyde naturlige og kan ikke optræde af sig selv, men vil altid manifesteres gennem handlinger (Crisell, 1994). Derfor bør vi have fokus på hvorvidt vores udvalgte titlers brug af lyde, giver os den rette information til at kunne afkode karakterernes proxemics (fysiske placering i forhold til hinanden), kinesics (bevægelser og handlinger), samt det miljø de fysisk skal forestille sig at befinde sig i (Crisell, 1994).

Udover at fungere scenografisk i dette "blinde" medie, bør vi til frameworket også afdække i hvilket omfang lydende optræder i overensstemmelse med Peirces tidligere gennemgåede teori om henholdsvis ikonisk, symbolsk og indeksikalsk brug.

Eksempelvis kan lyden anvendes ikonisk til at lytteren, uden støtte af det verbale, danner et imaginært rum konstrueret af associationer, der forbindes med den lyd alene. Det kan eksempelvis være en tudende ugle, der angiver stemningen af at være i en mørk skov ved skumringstid, eller et hanegal som frembringer visualiseringen af et varmt daggry.

Gennem dette nærstudie af lydbilledet, er det vigtigt at vi differentierer mellem lyds optræden og manipulation af lyd. Dette kan vi differentiere gennem følgende to fagtermer:

- Noise - lyd genereret af objekter og handlinger (eksempelvis dør åbnes)
- SFX - eksempelvis indlagt ekko eller udtoning på tale.

## Musik

Musik uden ord er kompliceret at analysere ud fra indeksikalsk eller ikonisk semiotik. Grundet dens brede emotionelle styrke, anvendes den almindeligvis symbolsk, hvorigennem den muliggør at rammesætte scenernes stemning eller understøtte de portrætterede følelser hos karaktererne (Crisell, 1994).

Hertil har vi fokus på at vurdere hvorvidt den anvendte musik stemmer overens med det verbales udtrykte sindstilstande, samt om denne musik optræder som et element, der også kan høres af karaktererne (*diegetic*), eller om det optræder uden for deres rum og kun appellerer til lytteren (*nondiegetic*) (Crisell, 1994).

Musikken kan i enkelte tilfælde også have en ikonisk effekt. Dette eksempelvis ved brugen af instrumenter såsom sækkepiber eller en spansk guitar, der anvendeligt kan understøtte lytterens visualisering om at hændelserne udspiller sig i henholdsvis Skotland eller Latinamerika. Denne ikoniske bruge kan også identificere en specifik karakter i form af en kendingsmelodi (*leitmotif*), hvilket via gentagende og genkendeligt musikalsk brug får lytteren til instinktivt at associere melodien med den pågældende karakter (Crisell, 1994).

Det er i vores analyse også vigtigt ikke blot at vi anskuer om musikken er ment til at understøtte sceners emotionelle og scenografiske udtryk, men også om det har en fortællestrukturmæssig funktion, hvorigennem brudstykker af musik kan agere scenskift, på samme måde som et tæppe, der glider ned for en teaterscene og signalerer en overgang i det narrative.

## **Auditive scenografi**

Som beskrevet i det forrige afsnit, er det en nødvendighed at anvende lyden scenografisk i lydbøger og radiospil, da den "scene", hvorpå handlingerne udspiller sig på, skal kreeres i lytterens sind (det imaginære rum).

Hertil er det vigtigt for os at kunne klassificere hvordan lyden anvendes til at understøtte dette imaginære rum, og dette kan vi gøre ved at anskue det via det følgende tredimensionelle aspekt (Poulsen, 2006):

### **Nærzone/Umiddelbare zone**

Her optræder den lyd, der hvorpå det ønskes at lytterens primære fokus ligger. Det kendetegnes ved at lyden forekommer at befinde sig "tæt" på lytteren, og det er her muligt at opleve specifikke detaljer i lydbilledet,



der ikke ville være muligt på afstand - så som eksempelvis et tikkende ur.

Oftest er det her den meste dialog befinder sig for at lytteren ikke skal anstrenge sig for at høre det verbale.

### **Mellemzone/Støtzone**

Her placeres den lyd, der er med til at understøtte karakterernes handlinger og bevægelse, men ikke essentiel nok for historiens forståelse til at rette det fulde fokus på. Såfremt der finder en dialog sted mellem to karakterer under en opvask, vil lyden af klirrende keramik og skvulpende vand være placeret her i mellemzonen.

### **Fjernzone/Baggrundszone**

Her findes de dele af lydbilledet, der sætter scenen generelt. Disse er ikke specifikt forbundet med karakterernes handlinger, men mere til at identificere i hvilke omgivelser, de befinder sig i. Udspiller scenen sig udendørs, kan det eksempelvis være miljølyde af travl trafik eller lystige fuglefløjt.

(Poulsen, 2006)

Med denne viden kan vi afgøre titlernes akustiske iscenesættelse og effektivt kortlægge, hvordan det ønskede lytterfokus bevæges gennem lydbilledet, som man ville gøre med et kamera i et visuelt medie.

Vi kan med denne indsigt derudover også påpege hvis lyde trækkes fra fjernzonen og frem til nærzonen, hvilket vil fremhæve et specifikt objekts signifikans, da en sådan ændring i lydbilledet naturligt fikserer lytterens opmærksomhed (Poulsen, 2006).

Lydens distancemæssige optræden i forhold til mikrofonens placering, lader os identificere hvordan personer og objekter er situeret i det imaginære rum. Vi kan ligeledes ud fra denne auditive dybde også klassificere, hvorvidt man følger historien ud fra en karakters point-

of-view, der opfanger lyde ud fra deres pågældende placering, eller nærmere som en flue på væggen, der oplever et bredere, overordnet lydbillede (Poulsen, 2006).

Alle disse aspekter af lydæssig analyse, vil vi afdække og videreudbygge yderligere i projektets Fase 2, når vi beskriver vores tilgang til at konstruere prototypernes lydbillede og auditive virkemidler.

### Vores Reverse Engineering af auditive virkemidler

I forbindelse med vores undersøgelse omkring feltet, har vi været interesseret i at undersøge nogle af de auditive virkemidler, som gør sig gældende inden for lydbøger. Dette gør vi for at blive klargjort om de virkemidler, som figurerer inden for disse former for historier, for efterfølgende at udforme interviewspørgsmål ud fra disse fund for at undersøge, om det er virkemidler vores målgrupper er bekendte med eller tænker over. I denne forbindelse har vi i denne undersøgelse fundet fire titler, der alle anvender tydeligt differentierende brug af audiodesign. Disse historier er henholdsvis *Lyt – Hvis du tør* (1985), *Asterix – Olympisk Mester* (1992), eventyret om *Askepot* (2015), samt en julehistorie med *Skræmtrolden Hugo* (1991). Vi har afdækket disses virkemidler ved først en gennemlytning og undervejs notatføring. Derefter nedfældede vi de fundne resultater i forhold til vores anvendte teori, og gennemlyttede efterfølgende værker igen, for at validere det skrevne.

Nedenstående vil vores Reverse Engineering analyse af disse titler gennemgås, og på baggrund af den ovenstående lydteori vil vi opdelingsmæssigt fokusere på de tre etablerede hovedkategorier inden for lyd: ord, lyd og musik. Herunder søger vi at klargøre effektiviteten af anvendelse af virkemidler, såsom at bryde den fjerde væg, auditiv semiotik og den auditive scenografi. Den *radiofoniske* oplevelse drejer sig meget om emotionelle stemninger og konnotationer, der ikke nødvendigvis har en eksakt betydning, men nærmere deler fællestræk med den sensationelitet der også opleves ved musik. Derfor bør det bemærkes, at det ved en sådan analyse til at klassificere lydbilledet oftest er anvendeligt at benytte billedsprog (Bruun & Frandsen, 1991).

### Lyt – Hvis du tør (Gys med Poul Glargaard)

*Lyt – Hvis du tør* er en børnemåltet serie af kassettebåndshistorier fra 1985 udgivet af Mix Music. Historierne i serien er primært gyserhistorier og er indtalt af skuespilleren Poul Glargaard, mens James Price komponerede musik og lavede lydeffekter. Efter Poul Glargaards død i 2011 blev lydfilerne udgivet på internettet, så alle gratis kunne få glæde af dem (Bibliotek.dk, n.d.), (Glargaard.dk, n.d.). Vi har i denne forbindelse benyttet os af YouTube, hvor flere af disse historier kan findes i dag: <https://youtu.be/CbXDt9RkRwU> og <https://youtu.be/jaey8zCaxVs>.



Figur 4.2: Gys med Glargaard cover. Fundet online.

- **Fortælleren:** Fortælleren i disse historier er altid i nærzonen som det element lytteren skal have mest fokus på. Fortælleren er en førstepersons personalfortæller, og påtager sig rollen som en decideret historiefortæller med et personligt og direkte forhold til lytteren. Med dette menes der, at fortælleren taler direkte til lytteren både når selve historien skal fortælles, men også i forhold til små sidespor, tankestreger eller spørgsmål, som lytteren bliver opfordret til at overveje. Fortælleren sætter derudover ofte sig selv i hovedrollen i historien som for eksempel i historierne om *Frankenstein* eller *Dr. Jekyll & Mr. Hyde*, og i sammenhæng med ovenstående om hvordan fortælleren bryder *the fourth wall*, giver dette historien et mere personligt præg for lytteren.

Forfatterens stemme er som udgangspunkt mild og rar, men ændrer sig i forhold til handlingen i historien. Eksempler på dette kunne være et dramatisk toneleje, der understøtter spændingen og uhyggen, at fortælleren gisper i panik eller rædsel eller på anden vis efterligner en lyd i historien, eller at stemmeføringen ændres for at efterligne en anden persons stemme. Dette giver fortælleren en indtryksrig og dynamisk indflydelse på lytteren, som hjælper med at holde interessen for historien ved lige. Fortælleren er dog altid klar og tydelig uden accent, og sproget er forståeligt nok til at man som lytter kan afkode de hændelser, som der fortælles om i historierne.

- **Lydeffekter:** Fælles for historierne er også deres brug af noise for at understøtte lydbilledet. Ofte, når fortælleren beskriver en hvis handling, en begivenhed eller et specifikt sted, som man fra naturens side ved ville afføde en lyd af den ene eller anden art, bliver fortællingen akkompagneret af en passende lyd. Dette indebærer indeksikalske lyde i både mellemzonen såsom lyden af tunge fodtrin eller at det banker på døren, og i fjernzonen såsom lyden af en hylende vind eller boblende reagensglas. På denne måde udbygges handlingen og stemningen med lyd, som forøger indlevelsen hos lytteren. I disse historier er lydenes distancemæssige placering fra mikrofonen tæt på i overensstemmelse med, at man følger historien ud fra en karakters point-of-view.
- **Musik:** Disse historier gør også rigt brug af stemningsmusik, som i stil med førnævnte lydeffekter bidrager til stemningen og underbygger historiefortællingen. Musikken i disse historier eksisterer uden for karakterernes rum, og er kun til stede for lytteren. Denne stemningsmusik tager forskellig form alt efter handlingen i historien, samt den beliggenhed, som hovedpersonen måtte befinde sig i.

Primært benyttes musikken til at understrege scenernes emotionelle udtryk samt hovedkarakterens sindstilstand - er hovedpersonen i godt humør og deltagende ved et fint selskab, afspilles der klassisk musik. Befinder hovedpersonen sig derimod i en krypt eller et laboratorie og er bange, afspilles der afdæmpet, uhyggelig musik for at underbygge den dystre stemning. Er der en kampscene i historien, afspilles der trommerytmer for at understrege faren og det høje tempo, som historien på det pågældende tidspunkt har. Udover at understøtte musikkens stemning og karakterens lokation, har den også en fortællestruktur-mæssig funktion i det, at musikken ofte meget tydeligt skifter stil når hovedkarakteren træder ind i et nyt område eller at en specifik begivenhed finder sted.

Afsluttende er musikken i disse historier er altid afdæmpet og formår aldrig at tage fokus væk fra fortælleren, som i lydbilledet er det mest fremtrædende element.

### Oversigt over auditive virkemidler i Gys med Glargaard

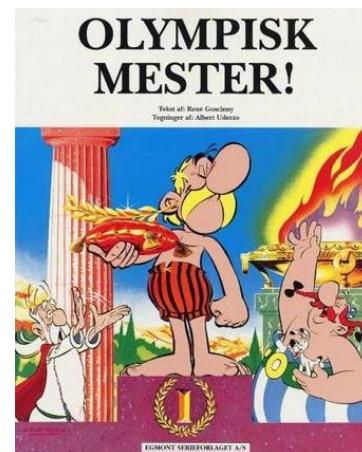
ORD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Fortæller	X			
Karakterstemmer				X
Brud af fjerde væg	X			

LYD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Forståelse af proxemics		X		
Forståelse af kinesics	X			
Indeksikalsk brug	X			
Ikonisk brug	X			
Symbolisk brug				X

MUSIK	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Symbolisk brug	X			
Ikonisk brug			X	
Diegetic				X
Non-diegetic	X			
Leitmotif			X	
Sceneskift				X

### Asterix – Olympisk Mester

*Asterix – Olympisk Mester* fra 1992 er én ud af en serie af danske *Asterix* lydbøger, som er baserede på den franske tegneserie af samme navn. Denne omhandler de gæve gallere, som ved hjælp af trylledrik og bare næver tager kampen op mod det romerske kejserrige. Selve historien er indspillet med en række af kendte danske skuespillere, og kan høres i sin helhed her: <https://youtu.be/Q1p2A30gkbl>



Figur 4.3: Asterix: Olympisk Mester cover. Fundet online.

- **Fortælleren og karakterstemmer:** I dette hørespil har fortælleren en mindre rolle. I *Asterix – Olympisk Mester* er det fortællerenes opgave kort at introducere historiens indledende udgangspunkt samt andre detaljer i løbet af historien, og påpeger også overfor lytteren når der foretages et scene- eller lokationsskift i historien. Fortælleren engagerer sig aldrig direkte med lytteren i form af direkte tiltale eller spørgsmål, og fungerer hermed kun som eksponeringsværktøj i historien. I denne historie taler fortælleren meget tydeligt og uden accent, og det er let for lytteren at modtage den intendede information på korrekt vis.

De forskellige karakterer i historien har deres egne meget diverse og særegne stemmer, og dette hørespil inkluderer en stor mængde dialog karaktererne imellem. De meget forskellige, men dog klare stemmer tillader lytteren tydeligt at høre hvilken karakter, som taler, og lytteren bliver dermed ikke tabt eller forvirret af den store mængde dialog. Til forskel fra de andre historier bliver man her ikke som person fortalt en historie af en anden person, og man er i stedet en usynlig tilskuer til begivenhederne i historien.

- **Lydeffekter:** Udover den store mængde dialog i dette hørespil, er indeksikalsk noise et af de elementer, som der bliver gjort størst brug af i lydbilledet. Disse lydeffekter spænder fra alt fra fugle, der kvidrer i baggrunden og støj fra menneskemængder i fjernzonen, til fodtrin, når karaktererne i historien løber eller andre lyde i mellemzonen, som affødes af karakterernes forskellige handlinger i historien.

Baggrundslydene findes naturlige og næsten realistiske, mens lydene fra karakterernes handling i nogle tilfælde opfattes som forholdsvis karikerede, komiske og kraftige i forhold til, hvordan de ville lyde i virkeligheden. Disse karikerede lyde skiller sig på denne måde ud i en symbolsk forstand, og har til effekt at lede opmærksomheden hen mod og understrege den handling, som på det givne tidspunkt i historien finder sted. Det er vigtigt at understrege, at disse lyde stadig befinder sig i mellemzonen, da de på intet tidspunkt tager fokus fra den konstante dialog som findes gennemløbende i historien.

Den rige mængde af baggrundslyde giver lytteren en høj indlevelse i historien, som ivrigt med sin lyd forsøger at rekreere lydbilledet fra de pågældende lokationer som historien finder sted i. Lydende er afdæmpede i forhold til fortælleren og den dialog, som karaktererne i historien udveksler, men de opfattes stadigt meget kraftigt i lydbilledet.

- **Musik:** I Asterix - Olympisk Mester er musikken det element, som spiller den mindste rolle, og i stedet lader stemmer og lydeffekter komme i første række. Den musik, som er at finde i hørespillet, kan sammenlignes med musikken fra teaterstykker. Den bruges indledende til først at fastsætte en stemning og gøre lytteren klar over, at hørespillet er begyndt. Herefter forsvinder den, og lader fortælleren, lydeffekter og dialog overtage lytterens fokus. Herefter afspilles der kun musik, når en scene i hørespillet er slut, og en ny skal til at begynde, og på denne vis spiller musikken en fortællestrukturmæssig rolle i historien.

Enkelte steder i en scene kan der forekomme musik, hvis handlingen og lokationen påkræver det – dette eksempelvis, når der i det olympiske stadion blæses i trompeter. Her optræder musikken som eksisterende for historiens karakterer, men ellers opererer den uden for deres rum, og er kun til stede for lytteren. I meget sjældne tilfælde afspilles der også kortvarig stemningsmusik i en scene for at understrege en karakters sindstilstand, eller hvis en specifik stemning skal tydeliggøres – dette eksempelvis, da romernes moral synker til bunds på grund af gallernes handlinger.

I forhold til historiens glade humør og stemning, er musikken underligt dyster. Denne dissonans virker underlig for lytteren, der indledningsvist bliver forledt til at tro, at en

dyster historie skal til at begynde. Det samme sker, når et sceneskift bliver foretaget, og den dystre musik vender tilbage. Musikken i dette hørespil har dermed til rolle at understrege en stemning på specifikke tidspunkter i historien, samt at understrege, når der forekommer et sceneskift – dog kan den førnævnte dissonans mellem historiens stemning og musikkens dystrehed give lytteren forkerte indtryk i historien.

### Oversigt over auditive virkemidler i Asterix & Obelix: Olympisk Mester

ORD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Fortæller			X	
Karakterstemmer	X			
Brud af fjerde væg				X

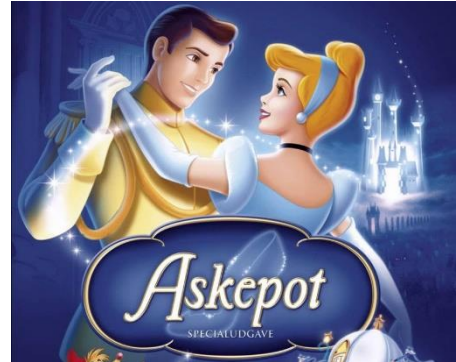
LYD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Forståelse af proxemics	X			
Forståelse af kinesics		X		
Indeksikalsk brug	X			
Ikonisk brug	X			
Symbolisk brug		X		

MUSIK	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Symbolisk brug		X		
Ikonisk brug			X	
Diegetic			X	
Non-diegetic		X		
Leitmotif			X	
Sceneskift	X			



### Askepot

Denne lydbog er en genfortælling af det klassiske folkeeventyr om den unge tjenestepige Askepot, der drømmer om at komme til bal hos prinsen. Det har ikke været mulig for os at indsamle yderligere information om optagelsens udgiver og udgivelsesår (YouTube videoen blev uploadet i 2015), og ej heller på hvilken platform den er blevet udgivet. Værket kan findes her i sin helhed: <https://youtu.be/SnoI2tVSHRk>



Figur 4:4: Askepot cover. Fundet via omtalte YouTube video.

- **Fortælleren:** Fortælleren i denne historie er hovedelementet, og oplæser historien som den er skrevet. Han henvender sig aldrig direkte til lytteren, og varetager både at fortælle handlingen i historien, forklare omkring hvor den finder sted samt detaljer om omgivelserne, og hvad karaktererne i historien foretager sig. Derudover lægger han stemme til de forskellige karakterer, og ændrer sin stemmeføring for at tillægge karaktererne deres eget præg og personlighed.  
Han er placeret i nærzonen, da der ikke eksisterer anden brug af lyd i fortællingen, som lytterens opmærksom burde fokuseres på, og han har en klar og tydelig udtale i sin oplæsning. Fortælleren i denne historie opleves dog en smule tør, og trods det at fortælleren ændrer sin stemme, giver det ikke lytteren et indtryk af, at fortælleren engagerer sig i hverken historien eller oplæsningsarbejdet. Dette kan potentielt foranledige, at lytteren ligeså får problemer med at engagere sig i historien og dens handling.
- **Lydeffekter:** Der optræder ingen lydeffekter i denne oplæsning, og som før nævnt, forbliver fortælleren lytterens fulde fokus. Lydbilledet er her komplet blottet for elementer såsom lydeffekter og musik, der normalvis er med til at forøge lytterens indlevelse gennem skabelsen af det imaginære rum.

- **Musik:** Ligeledes som med lydeffekterne, findes der i denne oplæsning ikke nogen form for musik.

### Oversigt over auditive virkemidler i Askepot

ORD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Fortæller	X			
Karakterstemmer				X
Brud af fjerde væg				X

LYD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Forståelse af proxemics				X
Forståelse af kinesics				X
Indeksikalsk brug				X
Ikonisk brug				X
Symbolisk brug				X

MUSIK	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Symbolisk brug				X
Ikonisk brug				X
Diegetic				X
Non-diegetic				X
Leitmotif				X
Sceneskift				X

### Hugo og Det Fortryllede Agern

Skærmtrolden Hugo er en animeret figur, der blev skabt i 1991 af Niels Krogh Mortensen og Ivan Sølvason. Hugo havde sin debut i TV2 underholdningsprogrammet Eleva2ren, hvor seerne kunne ringe ind og spille et computerspil med Hugo via telefonen.

Siden da har konceptet udvidet sig til at inkludere Hugos kæreste, Hugoline, deres tre børn og ærkefejden Afskylia. Disse karakterer har optrådt i alt fra både slik, til konsolspil og legetøj.

Denne julefortælling var mulig at erhverve sig via en fysisk Hugo-lågejulekalender, hvor historien medfulgte på kassettebånd i



Figur 4.5: Karakterer i Hugo universet. Fundet online.

slut 90'erne. Det specifikke årstal har ikke været muligt at afdække for os. I fortællingen møder Hugo og Hugoline en lille nisse, der leder efter sit fortryllede agern, der er forsvundet. Denne søgen leder dem til heksen, Afskylia, der netop har gang i en ond trylleformular, der vil kunne ødelægge den glade juletid for alle. Det er nu op til Hugo og Hugoline at få det fortryllede agern tilbage til nissen, og redde julen.

- **Fortælleren:** Lydmæssigt har denne fortælling dialogen som hovedfokus. Til trods for dette har den stadig også en gennemgående tredjepersons, altidende fortæller, der i meget klassisk forstand har til formål at binde scenerne sammen og uddybe de forskellige miljøer og karakterhandlinger, hvilke ikke er tilgængelige for lytteren visuelt. Dette hjælper lytteren til at visualisere det imaginære rum, da disse nødvendige beskrivelser sjældent ytres af karaktererne selv.

Fortælleren stemme er altid venlig, tydelig og uden accent, og sproget er aldrig kompliceret eller vanskeligt at forstå. Han henvender sig overordnet aldrig til lytteren, med undtagelse af til allersidst, hvor han via breaking the fourth wall, direkte spørger ind til, om man som lytter har gennemskuet at nissens onkel er Julemanden (med sætningen "Ved DU hvem han er?... Nåååh, du vidste det godt, men du må love mig ikke at sige det til nogen!"). Dette gør historien mere personlig ved sin afrunding, som om fortælleren godt vidste at man lyttede med og afsluttende var interesseret i om man havde været opmærksom på fortællingen.

Han optræder primært som bindeled mellem de forskellige scener, samt som introduktion og afrunding på hele fortællingen.

Karaktererne har hver især deres egen unikke stemme. Der optræder foruden fortælleren fire forskellige stemmer. Disse er henholdsvis Hugo, Hugoline, Afskylia og nissen.

Der kan være tvivl om, hvorvidt Hugoline og nissen er to forskellige skuespillere, da de gennemgående lyder så ens, at det nemt kan være forvirrende for lytteren at kende forskel.

Hovedpersonen Hugo har som den eneste i historien en ret forvrænget stemme - dette er ganske vist sådan han har lydt gennem alle iterationer af hans karakter, men i dette medie, hvor der udelukkende er fokus på hans stemmeføring, kan dette potentielt foranledige irritationsmoment for lytteren.

Alle stemmer, både fortælleren og karaktererne, er lydmæssigt altid placeret i nærzonen og på samme niveau som hinanden. Herved er det svært at visualiserer sig deres fysiske placeringer i det imaginære rum, da alle gennemgående har samme afstand til mikrofonen.

- **Lyde:** Selvom historien primært har vægt på karakterernes dialog og fortællerens beskrivende etableringer, så understøttes handlingen af og til også af lydsiden. Denne lydsides noise er en anelse sporadisk, og føles aldrig hverken fuldt ud naturlig eller fyldestgørende. Det medfører, at lydbilledet gennemgående fremstår tomt og minimalistisk.

Der anvendes en kun en enkelt form for SFX, nemlig ved rumklang på karakterstemmerne, når de befinder sig i heksens hule, men ellers intet.

Auditivt identificeres det aldrig at karaktererne flytter sig rundt. Mellemløbet er generelt blottet for lyd med kun få udvalgte handlinger, der nu og da optræder indeksikalsk - dette i form af f.eks. at åbne knirkende døre, tunge hug af at fælde et juletræ, eller puslen med at åbne en lås.

Miljømæssigt i fjernzonen er der heller ikke mange lydeffekter - disse optræder udelukkende i form af fuglekvidder, når karaktererne bevæger sig gennem en skov. Denne brug af fuglekvidder virker ikonisk i sin brug, da den nemt sender associationer

til en grøn, lys skov. Da der kort efter påpeges, at det er midt om natten, og at Hugo tæller stjerner ude i skoven, modarbejder denne information det imaginære rum som lydeffekten var med til at kreere.

- **Musik:** Musikken i denne fortælling spiller den mindste rolle. Den dukker kun kort op enkelte steder og forsvinder altid hurtigt igen. Den består kun af to forskellige former - et leitmotif til heksen Afskylia, og en julemelodi - ingen af disse er virkemidler som karaktererne selv kan høre.

Den første optræder hver gang, der scenografisk skiftes lokation til Afskylias tilholdssted. Musikkens tunge og listige tone leder dog symbolsk lettere tankerne over på en lusket tyv, fremfor en elegant, nederdrægtig heks. Da der ikke optræder andre melodier inden for selve fortællingens handling, er dette den primære brug af musik for at understøtte stemningen i fortællingen.

Julemelodien optræder kun ved fortællingens start og slut, hvor den ved starten på ikonisk vis etablerer at historien udspiller sig ved denne højtid, og ved slutningen afrunder historien, i det Hugo og Hugoline synger en julesang til den selv samme melodi. Udover dette understøttes miljøerne, handlingerne eller stemningerne ikke af musik.

### Oversigt over auditive virkemidler i Hugo og Det Fortryllede Agern

ORD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Fortæller		X		
Karakterstemmer	X			
Brud af fjerde væg			X	

LYD	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Forståelse af proxemics			X	
Forståelse af kinesics			X	
Indeksikalsk brug			X	

Ikonisk brug			X	
Symbolisk brug				

MUSIK	Høj brug	Mellem brug	Lav brug	Ingen brug
Symbolisk brug		X		
Ikonisk brug			X	
Diegetic			X	
Non-diegetic		X		
Leitmotif	X			
Sceneskift	X			

### Vores fund af auditive virkemidler

Vi vil her efterfølgende opsummere de fund, vi har gjort os ud fra Reverse Engineeringen af auditive virkemidler fra det eksisterende domæne. Disse vil opdeles alt efter om de giver os ny viden og indsigt i forhold til den designmæssige udvikling af prototyperne, eller som indhold til vores kvalitative interviews med de synshæmmede unge.

### Ny viden inkorporeres til prototypedesign

På baggrund af denne Reverse Engineering står det tydeligt for os, at der er en nuanceret vifte af muligheder til at anvende lydbilledet i en lydbog.

Ud fra vores fund opsætter vi i forlængelse af disse muligheder en abstraheret repræsentation af lydbogens design. De fundne fokuspunkter for lydbøgernes auditive virkemidler ses nedenfor:

Historie	Høj	Middel	Lav	Ingen
<b>Askepot</b>				
Fortæller	X			
Andre stemmer				X
Lydeffekter				X
Musik				X
<b>Gys med Glargaard</b>				
Fortæller	X			
Andre stemmer				X
Lydeffekter		X		
Musik		X		
<b>Hugo og Det Fortryllede Agern</b>				
Fortæller		X		
Andre stemmer	X			
Lydeffekter			X	
Mus			X	
<b>Asterix - Olympisk Mester</b>				
Fortæller			X	
Andre stemmer	X			
Lydeffekter	X			
Musik			X	

Det fremgår ud fra vores kategorisering at Hugo og Asterix historierne har flest similariteter - særligt omkring deres anvendelse af musik, samt den store vægt på individuelle stemmer, og herved også et mere reduceret fokus på fortællerens rolle. Disse to historiers virkemidler vil effektivt kunne grupperes sammen, og herefter vil vi kunne specificere de tre forskellige sammensætninger af auditive virkemidler, som vi ønsker at assimilere i vores hi-fi prototyper. Dette vil via en komparativ analyse med vores respondenter tillade os en dybere indsigt i målgruppens præferencer.

Vi er fuldt bevidste om, at der potentielt kan laves lydbøger, hvis auditive design anvender virkemidlerne i en anderledes prioriteret orden, end vist ovenstående - såsom et højt forbrug af musik og ingen fortæller. På trods af dette, giver denne gennemgang af det eksisterende domænes auditive design os stadig en funktionel rammesætning, hvori vores prototypers design kan tage deres udgangspunkt.

Med afsæt i vores afdækning af eksisterende titler i domænet, har vi kunnet identificere tre tydeligt individuelle udformninger af et audio design. Disse vil vi hver især adaptere til udformningen af vores hi-fi prototyper:

- **Første hi-fi prototype**

- Drevet af en alt-læsende, engageret fortæller (**høj**), ingen individuelle karakterstemmer (**ingen**) og ingen lydeffekter og musik i lydbilledet (**ingen**).

- **Anden hi-fi prototype**

- Drevet af en alt-læsende, engageret fortæller (**høj**), ingen individuelle karakterstemmer (**ingen**), understøttet af handlings- og miljølyde, samt stemningsmusik (**middel**).

- **Tredje hi-fi prototype**

- Drevet af individuelle karakterstemmer (**høj**), en reduceret brug af fortæller (**middel**), understøttet af handlings- og miljølyde, samt stemningsmusik (**middel**).

Omhandlende det auditives tre hovedkategorier, kan vi på baggrund af denne Reverse Engineering videreføre følgende elementer til anvendelse i vores prototypers lyddesign:

### **Vores intenderede brug af fortæller til de tre hi-fi prototyper**

Vi har igennem vores Reverse Engineering inden for dette centrale område lært, hvordan en monoton og uengageret oplæser som i "Askepot" kan kede lytteren og få historiens hændelser til at virke følelsesløse. Oplæserne i henholdsvis "Hugo og Det Fortryllede Agern" og "Asterix og Obelix: Olympisk Mester" har en reduceret rolle, hvilket i stedet vil være med til at danne ramme for omfanget af fortællerens optræden i vores prototyper, end deres direkte performance.

På baggrund af dette, vil det være fordelagtigt for os i stedet at søge at simulere fortællestilen som oplevet i "Gys Med Glargaard". Denne er ikke blot engageret, men gør også fortællingen mere personlig for lytteren ved gennem at bryde den fjerde væg direkte henvende sig til dem i du-form, samt at stille små spørgsmål som lytteren opfordres til at overveje. Derudover skal denne på samme vis være i stand til at ændre stemmeføringen til at understøtte dramatiske



eller på anden vis dynamiske hændelser i historien - samt ændre stemmen for at imitere de karakterer, som taler i historien, såfremt der ikke tilknyttes øvrige skuespillere.

Ligeledes er det vigtigt, at vi har øje for at udtalen er klar og tydelig, at sproget er forståeligt for målgruppen og at oplæseren lyder rar og imødekommende, hvilket vi har erfaret gennem alle fire værker.

### **Vores intenderede brug af lyd til de tre hi-fi prototyper**

Indenfor dette område har vi fået et indblik i hvor vigtigt det er at have resonans mellem det auditive design og den historie, man ønsker at fortælle. Her oplever vi specifikt i "Hugo og Det Fortryllede Agern" hvordan forkert anvendelse af ikoniske miljølyde kan give dissonans til lytterens imaginære rum i forhold til scenens udspilning (lystige fuglefløjt trods nattetid).

I Asterix oplever vi hvordan lydbilledet deltaljefuldt søger at rekreere miljøet fra de pågældende steder, hvor historien udspiller sig, og da vi følte at dette var et effektivt element til at højne indlevelsen, ønsker vi at inddrage det i vores prototyper. Da Asterix imidlertid bygger på en tegnefilm, er disse lyde til tider overdrevet i deres optræden, hvilket får dem til at fremstå som voldsomt karikerede eller komiske. Denne brug ønsker vi ikke at assimilere, da vi med udgangspunkt i målgruppens alder formoder, at vores historie skal indeholde en mere alvorlig handling og verden. I stedet kan vi, når vi ønsker at understrege noise eller tiltrække lytterens fokus, trække lydene frem i nærzonen, hvilket har samme, men mindre komiske effekt.

Vi ønsker at adoptere "Gys med Glargaard"s brug af de indeksikalske lyde i mellem- og fjernzonen, der effektivt bidrager til lytterens indlevelse i historien. Dette er særligt i kontrast til lydbilledet hos både Hugo og Askepot, hvilket nemt føles tomt og dermed komplicerer lytterens dannelse af det imaginære rum.

### **Vores intenderede brug af musik til de tre hi-fi prototyper**

På samme måde som vi oplevede, at der kan forekomme dissonans i lydbilledet, oplever vi i Asterix e lyttermæssige forvirring og løsrivelse fra indlevelsen. Denne gør sig gældende, når musikken ikke understøtter, men i stedet ikke-intentionelt fremkalder faretruende associationer til ellers glædesfulde begivenheder i historien.

I Hugo får vi indblik i, hvordan brugen af et leitmotif kan skabe et genkendelsesmønster hos lytteren. I stedet for at knytte det til en specifik karakter, som det var i Hugo-historien, ønsker

vi at inkorporere et leitmotiv de steder i vores historie, hvor der optræder valg. Herved er intentionen at lytteren underforstået er klar over, at nu er det atter er tid til at interagere med systemet, allerede i god tid før oplæseren italesætter det.

I Hugo og Asterix oplevede vi, hvordan musikken effektivt kunne fungere som sceneskift, men vi ønsker hellere at adoptere den lidt mere avancerede brug af det, som hørt i Glargaard. Her er musikken stemningsfuldt knyttet til det sted, hvor karaktererne opholder sig, og skifter i overensstemmelse med nye steder de ankommer til.

#### **Ny viden inkorporeres til interviews:**

I det vi med denne Reverse Engineering får indblik i den varierede brug af auditive virkemidler indenfor det eksisterende domæne, leder dette os til at udforme følgende spørgsmål til vores kvalitative interviews med målgruppen ang. lo-fi prototypen:

- *Hvad er for dig en god lydbog (en god fortæller, miljø-lyde, musik, osv.)?*

Her søger vi at afdække, om der allerede er en bevidst præference hos målgruppen indenfor disse virkemidler, som vores prototype vil kunne lægge sig op ad, eller om de primært har stiftet bekendtskab med en unuanceret anvendelse af det auditive design.

I forlængelse med dette søger vi også at afdække i hvilket omfang disse auditive virkemidler har påvirket forældrenes valg, når de har skulle udvælge auditiv underholdning til deres børn:

- *Sker udvælgelsen på baggrund af virkemidler såsom at der er en god fortæller, at der er musik, eller at lydeffekter har en stor rolle i lydbilledet?*

## Interaktive narrativer

Efter nu at have afdække diverse auditive virkemidler inden for det eksisterende domæne, kan vi nu rette opmærksomheden mod de interaktive virkemidler. Som nævnt i indledningen, har vi i dette projekt ikke et primært fokus på målgruppens oplevelse af en interaktiv historie, men i stedet udarbejdelse af et framework, særligt omhandlende auditive virkemidler, som de vil finde engagerende i dette format. For at opnå dette vil vi dog stadig sikre os, at der ikke indenfor de interaktive elementer og tilknyttede valg, opstår komplikationer som påvirker de synshæmmedes oplevelse i en negativ retning. Derefter søger vi i denne del af vores Reverse Engineering at afdække og klargøre en række relevante virkemidler, der bør være korrekt implementeret indenfor historiens interaktive narrativ, for at disse aspekter ikke vil kunne forstyrre eller korrumpere vores primære fokuspunkt.

Når der som i vores projekt arbejdes med et interaktivt narrativ, er en essentiel del af det naturligvis at lade brugeren foretage et valg. Dette kan på overfladen virke som en simpel proces, men konstruktionen af et valg består af en række komplekse komponenter, der fra designerens side er vigtig at implementere korrekt, da disse ellers kan være katalysator for en negativt ladet oplevelse hos brugeren (Salen & Zimmerman, 2004).

Vi vil følgende gennemgå en række aspekter indenfor konstruktionen og opbygningen af valg, hvor med vi vil kunne anskue effektiviteten af de interaktive virkemidler i det eksisterende domæne, og herigennem finde de elementer og rammer, som vi vil kunne adaptere i vores egne prototyper.

Indledningsvist, når en bruger stilles overfor et narrativt valg, er det designmæssigt essentielt at klargøre hvor omfangsrigt dette er i relation til historiens videre forløb. Til dette differentieres der mellem to slags:

- **Micro-choices:** Små øjeblik-til-øjeblik valg, uden større konsekvens eller indflydelse på den overordnede historie eller oplevelse.
- **Macro-choices:** Større indflydelsesrige valg, der direkte påvirker historiens overordnede indhold og skaber en forgrening i fortællingen. Det kan også være en kæde af micro-choices, der tilsammen danner en *chain-of-event* oplevelse.

(Salen & Zimmerman, 2004)

Når en bruger tillades at lade sine valg have betydning for historiens udfald, skaber man hvad der betegnes som *meaningful play*. Dette kan ikke finde sted, hvis historiens udfald er ude af brugerens kontrol, men i stedet overladt til tilfældigheder, så som i "Plat eller Krone". Det er her også vigtigt at have et system - en sammensætning af rammer og regler, der gør at spillet bliver struktureret og ikke bare ren forvirring eller direkte kaos (Salen & Zimmerman, 2004). Vi vil derfor i vores Reverse Engineering have øje for det system, som valgene opererer i og hvordan dette rammesætter fortællingen. Ligeledes kan vi afgøre hvorvidt valgenes føles som tilfældigheder, der ligger uden for den interagerende brugers kontrol, eller om værkerne formår at have *meaningful play*.

*"Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning of an action in a game resides in the relationship between action and outcome."*

(Salen & Zimmerman, 2004, s. 50)

Til nærmere studering og analyse af valgene og deres interaktive virkemidler, opstiller Salen og Zimmerman fem forskellige punkter, der tilsammen repræsenterer de fem stadier, der altid indtræffer når en bruger bliver stillet over for at kunne foretage valg i et operativt system. Med disse fem trin kan vi effektivt nedbryde og klargøre den ellers komplekse konkretisering af et valgs virkemidler, ved henholdsvist at anskue aspekter såsom formidling af valget, hvordan valget foretages og resultaterne af valget (Salen & Zimmerman, 2004). Såfremt at brugeren oplever en negativladet oplevelse i forbindelse med en valgsituation, er der oftest tale om et brud på denne fem-trins kæde:

### **1. Hvad skete der før spilleren fik et valg?**

Dette punkt omhandler situationen i systemet lige før valget optræder for spilleren. Som et eksempel kan man sammenligne med et spil skak – hvilken tilstand er skakbrættet i, og hvordan er brikkerne på brættet placeret inden valget opstår?

## **2. Hvordan er valget formidlet til spilleren?**

Dette punkt omhandler den måde, hvorpå valget præsenteres for brugeren. Herunder anskues om brugeren får tilstrækkelig forståelse for valget, og hvorvidt de tilgængelige muligheder er klargjorte inden det forventes, at brugeren skal foretage et valg.

I så fald at brugeren ikke ved hvad de skal foretage sig i valgsituationen, er det her i kæden, at der opstår et brud. Dette kan løses ved at designeren inkorporerer tilstrækkelig kommunikation eller hjælpemidler til at guide spilleren til denne rette interaktion.

## **3. Hvordan foretager spilleren valget?**

Dette punkt omhandler den bagvedliggende mekanik for selve valget. Mere præcist omhandler det, hvordan valget træffes. Dette kan eksempelvis være i form af et tryk på en knap, at brugeren flytter et objekt fra et felt til et andet, eller at et bestemt kort spilles fra bunken, etcetera. I situationer hvor en bruger bliver i tvivl om hvorvidt systemet overhovedet registrerer deres input, er det ved dette trin, at der er opstået et brud. Dette løses ved, at brugeren altid modtager tilstrækkelig feedback fra systemet om at deres interaktion har fungeret optimalt.

## **4. Hvilket resultat er der af valget – hvordan vil det optræde i fremtiden?**

Dette punkt omhandler, hvordan et valg kan påvirke det senere forløb eller eventuelle valg i systemet - dette kan sammenlignes med de ringe, som opstår, når man smider en sten i søen. Derudover omhandler det også, hvilken effekt det vil have på spilleren. Får spilleren succes med én bestemt type af valg, vil de muligvis forsøge sig med samme løsning igen senere – og omvendt, hvis én bestemt type af valg fører til et negativt resultat. Hvis en bruger ikke føler at deres valg har haft nogen signifikant betydning i historien, er det ved dette punkt, at der er opstået et brud. Løsningen her er at sikre sig at brugerens valg altid tydeligt kan mærkes i historiens videre forløb, så de ikke fremstår som overflødige. At hovedpersonen dør, uden brugeren ved hvad de gjorde galt, ville også være et brud på dette punkt. Dette kan skabe en stor mængde uønsket frustration rettet mod systemet fra brugerens side, og dette undgås ved altid at tildele nok

information om historiens nuværende situation, samt med hvilket potentielt resultat eller konsekvens et valg vil kunne påvirke denne.

#### **5. Hvordan er resultatet formidlet til spilleren?**

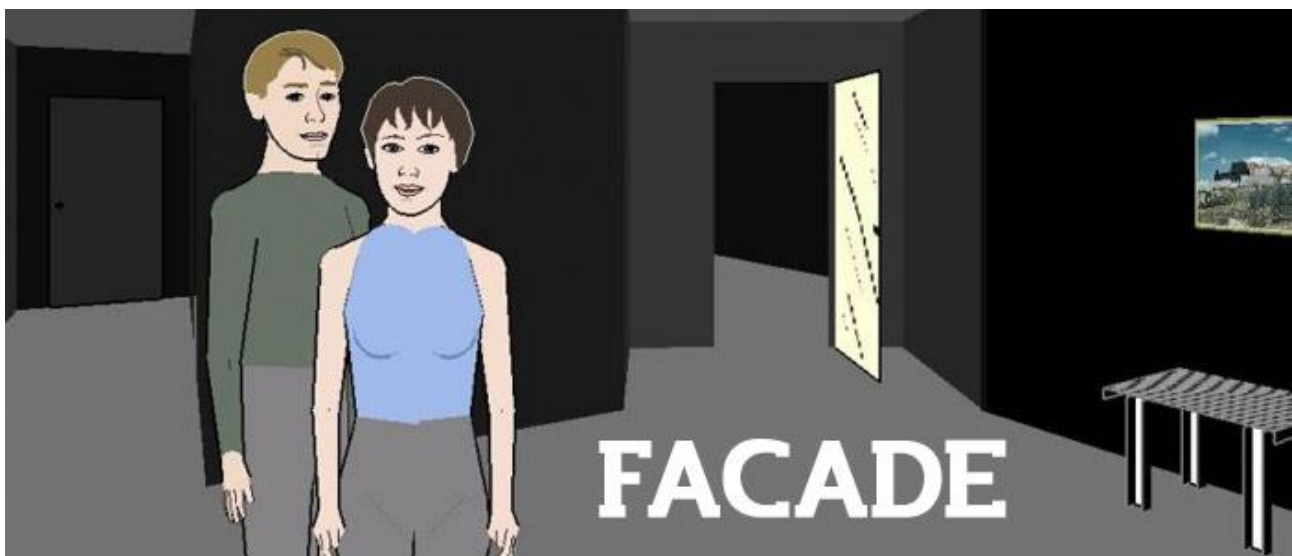
Dette punkt omhandler den måde, hvorpå spilleren får feedback på sit valg og oplever resultatet af sin handling. Dette kunne vise sig igennem en tydelig, direkte besked fra system til spiller, eller igennem mere diskrete hentydninger eller observationer, som spilleren kan foretage sig. Punktet omhandler også om valget har været betydningsfuldt eller ej for narrativets historie eller et spils gameplay, og i hvilken grad.

(Salen & Zimmerman, 2004)

### Vores Reverse Engineering af interaktive historier

I denne del af Reverse Engineering undersøgelsen har vi undersøgt nogle af de interaktive virkemidler, som vi kan finde i forhold til det at træffe valg i interaktive historier. Dette har til formål at klargøre os om disse virkemidler, samt ved hjælp af disse udforme undersøgelsesspørgsmål til vores respondenter – her i forhold til deres oplevelse i valg i interaktive historier skulle de have kendskab til og erfaring med disse. Dette vil vi gøre igennem et studie af følgende titler: *Façade* (2005), *The Walking Dead* (2017) samt *WhiteOut* (2016).

#### FACADE



**Figur 4.5:** Billede med grafik fra Mateas og Sterns interaktive spil, *Façade*, der viser de to karakterer Trip og Grace. Fundet online.

*Façade* er et interaktivt spil til Windows og Mac, og blev udgivet i 2005 af Michael Mateas og Andrew Stern. Spillet er i førstepersonsperspektiv, og spilleren interagerer med og bevæger sig rundt i verdenen ved hjælp af tastatur og mus. Det er derudover tekstbaseret, og spilleren har mulighed for at skrive sætninger i form af spørgsmål, svar eller kommentarer, som figurerne i spillet på forskellig vis kan reagere på (InteractiveStory.net, u.d.).

Spilleren indtager rollen som en god ven af parret Trip og Grace, som har inviteret spilleren ind i deres nye lejlighed til et cocktailparty. Alt er dog ikke som det ser ud til, og det bliver hurtigt klart, at bag facaden er forholdet mellem Trip og Grace ved at gå i stykker. Som spiller har man igennem sine handlinger blandt andet mulighed for at prøve at reparere deres forhold, yderligere at drive dem fra hinanden, eller bare forholde sig passivt og lade konflikten udspille

sig uden at bryde ind. Spillet gør derudover brug af randomiserede samtaleemner og humør til Trip og Grace (InteractiveStory.net, u.d.).

### **Trin 1: Hvad skete der før spilleren fik et valg?**

Det er i dette spil aldrig påkrævet at foretage et valg, men i mange tilfælde opfordres spilleren enten at foretage et, eller i det mindste overveje, hvorvidt man burde handle eller i stedet forholde sig passivt. Disse inputsmuligheder opstår oftest, når enten Trip eller Grace stiller et direkte spørgsmål til spilleren – dette kunne være spørgsmål, så som hvad man kunne tænke sig at drikke, hvad man syntes om et bestemt maleri på væggen, eller når de beder én tage side i et argument, som kan være opstået i løbet af aftenen. Derudover bliver man som spiller eksempelvis tilbudt en drink, som man kan vælge at tage imod eller afvise. Som en personlig note virker det naturligt at svare eller interagere med spilverdenen, når man på denne måde bliver opfordret til det – dog er det muligt at få en indholdsrig oplevelse ud af historien, uanset om man som spiller udelukkende reagerer på de valg, der direkte præsenteres eller om man selv er opsøgende overfor dem.

### **Trin 2: Hvordan er valget formidlet til spilleren?**

Med hensyn til den fysiske interaktion med spilverdenen, vil musemarkøren ændre sig efter kontekst og mulige handlinger, som spilleren kan foretage sig. I de fleste tilfælde ændrer denne sig til en lille hånd akkompagneret af et lille stykke tekst, som for eksempel "Sip", "Hug", "Take" eller "Open", blandt andre - denne interaktionsform er interessant, da den tillader spilleren direkte at tappe ind i historien. I forhold til deltagelsen i samtalen stiller Trip og Grace som førnævnt direkte spørgsmål til spilleren, som opfordrer til et valg i form af et tekstbaseret svar, men det er på ethvert tidspunkt muligt for spilleren at lade hovedpersons-avataren sige noget eller interagere med spilverdenen - herunder personerne og objekterne i den.





Figur 4.6: Screenshot fra Facade vedrørende interaktion. Fundet online.

### Trin 3: Hvordan foretager spilleren valget?

Spilleren har mulighed for at bevæge sig rundt i parrets lejlighed og interagere med objekterne heri ved at klikke med musekursoren. Dette giver en bred varietet af valgformer for spilleren at foretage sig her, hvilket eksempelvis kan udmønte sig i at åbne eller lukke døre, samle objekter op, at drikke af et glas man har i hånden, og at kramme eller endda trøste Trip eller Grace ved at lægge en hånd på deres skulder. Spilleren har også mulighed for på ethvert tidspunkt at få sin karakter til at sige noget, hvilket gøres ved at indtaste en hvilken som helst form for sætning i spillets indbyggede tekstprompt. Som førnævnt er det aldrig påkrævet af spilleren at foretage et valg, og man kan i stedet på ethvert tidspunkt foretage sig en af de førnævnte interaktioner.

### Trin 4: Hvilket resultat er der af valget – hvordan vil det optræde i fremtiden?

Afhængig af ens handlinger vil Trip og Grace reagere forskelligt i en positiv, negativ eller neutral grad, som både kan have indflydelse på den måde de forholder sig overfor spilleren, men også overfor hinanden. Disse reaktioner tager oftest form af dialog fra karakterernes side, men kan også tage form af, at karaktererne flytter sig rundt i verdenen eller interagerer med dens objekter.

Grundet spillets komplekse tekstbaserede interaktionssystem, er der en særdeles omfattende mængde af sætninger, som Trip og Grace kan forstå og reagere på. Denne interaktionsform kan dog anses som indeholdende fejl, da det som spiller er muligt at sige visse ting, som figurerne

ikke kan forstå. Her vil de fremstamme en kort, akavet sætning, der viser deres uforståenhed, og samtalen mellem Trip og Grace vil fortsætte fra hvor de blev afbrudt. Her lader det til, at man for at skulle opnå den optimale interaktion med parret, bør forsøge sig med nogenlunde passende svar til situationens kontekst – og derudover besidde et godt begreb om det engelske sprog og dets grammatik. Hvis man som spiller forsøger at afbryde et af parrets mange samtaler, vil det oftest resultere i, at den talende part øjeblikkeligt vil afbryde deres nuværende sætning for direkte at fortsætte med den næste sætning i replikken.

Da spillet gør brug af et tilfældighedselement i et vist omfang, er det ikke sikkert at Trip og Grace vil reagere ens på de samme interaktioner i efterfølgende gennemspilninger. En kommentar, der priser indretningen i lejligheden kan for eksempel tages både som ros eller som nedladende af parret afhængigt af de tidligere samtaleemner eller tale fra spilleren. Derfor kan det være svært præcist at konkretisere, hvad der kan anses som macrochoices i dette narrativ, da valg ikke nødvendigvis medfører det samme resultat hver gang. Som spiller kan man dog oftest fornemme hvilken reaktion, som parret vil have, hvis man er opmærksom på samtalerens tone og forløb. På denne vis kan man som spiller glide imellem forskellige indstillinger til karaktererne og historien, og det er ikke sikkert, at man vil forblive i den samme indstilling hele spillet igennem. Som eksempel kan man starte ud med gerne at ville hjælpe parret igennem deres problemer, men senere i forløbet have skiftet mening efter et vist samtaleemne har været i spil – eller hvis ens forsøg på førnævnte har fejlet.

### **Trin 5: Hvordan er resultatet formidlet til spilleren?**

Forstår Trip og Grace spillerens spørgsmål, svar eller kommentarer, vil de øjeblikkeligt svare, ændre deres humør, eller dreje samtalen hen i en retning, som er passende i forhold til spillerens input. Grundet det komplekse tekstbaserede interaktionssystem får spilleren en følelse af, at den form for indflydelse man kan have på historien er enorm. Som førnævnt kan der dog opstå problemer hvis dette tekstbaserede interaktionssystem ikke kan forstå spillerens input, og man kan i disse sjældne tilfælde blive efterladt med følelsen af, at historien fortsætter uden at man har kunnet øve indflydelse på den.

Nogle former for interaktion vil ikke fremkalde en respons fra Trip eller Grace, eller også vil responsen være så lille, at valget kan anses som intetsigende for historien. Som et tidligt

eksempel på et micro-choice i denne stil, har spilleren mulighed for at banke på lejlighedens dør, hvorefter Trip vil lukke op og modtage spilleren. Det er dog også muligt ikke at banke på døren, og i stedet bare vente, hvorefter Trip vil lukke op da han syntes, at han hørte noget puslen uden for døren. Det har heller ingen konsekvens om man vælger at kramme ham i døråbningen eller decideret sige goddag, da han uanset hvad vil genne én indenfor, og lade historien fortsætte. Om man vælger at tage et sip af den drink, som man bliver tilbudt spiller ingen rolle, og heller ikke om man overhovedet vælger at tage glasset i sin hånd. På denne måde er det muligt for spilleren at udøve handlinger, som ingen reaktion eller respons afføder sig.



**Figur 4.7:** Screenshot fra Facade vedrørende interaktion. Fundet online.

Disse manglende responser gør sig dog mest gældende for de små interaktioner, og det er i stedet samtalsystemet som spiller den store rolle, og som fremkalder den største respons. Som spiller får man en stor følelse af at have indflydelse på historien, og slutresultatet kan variere voldsomt baseret på ens handlinger. Det er her for eksempel muligt at få parret til at genopdage den glød, der fik dem til at forelske sig i første omgang, at drive en kile i deres forhold og få dem til at gå fra hinanden i højt skænderi, at overvære dem roligt sætte forholdet på pause, eller at blive smidt ud af lejligheden grundet upassende opførsel fra spillerens side.

## THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER



Figur 4.8: Officielt promoveringsbillede for Telltales tredje spiludgivelse i The Walking Dead, med undertitlen "A New Frontier". Fundet online.

Telltale's "The Walking Dead: A New Frontier" fra 2017, er en interaktiv historie udgivet til diverse spilplatforme (Xbox, Playstation og PC) og strækker sig over fem sammenhængende episoder.

Det er den tredje titel i rækken af firmaets spil, der løst er forbundet til TV-serien af samme navn. Spilserien startede i 2012, og har sit hovedfokus på den unge pige, Clementine.

Gennem historien i de tre spil, tvinges hun allerede i en tidlig alder til at må hærdes og lære at overleve på egen hånd i den post-apokalyptiske, zombie-infesterede verden omkring hende.

Spillet tilhører teknisk set point-and-click genren, men indeholder kun et meget begrænset antal af sådanne mere traditionelle computerspils-scenarier. Størstedelen af tiden består spillet af interaktive, cinematiske cutscenes, hvor spilleren på udvalgte tidspunkter kan interagere med historien og gennem valg påvirke dens forløb.

Rollemæssigt, varetager spilleren gennem serien en række karakter, enten Clementine selv, eller vigtige folk omkring hende. Som disse karakterer må man træffe en række dialog- eller handlingsvalg, hvilket direkte påvirker den nuværende situation, og nemt kan have fatale konsekvenser.



Figur 4.9: Hovedkarakteren Clementine i henholdsvis alderen 9, 11 og 13 år, gennem de tre titler i Telltales Walking Dead-spilserie. Fundet online.

### Trin 1: Hvad skete der før spilleren fik et valg?

Spilleren forventes næsten konstant at træffe valg gennem den ca. halvanden time, det tager at gennemføre en episode. Derfor er det kompliceret at specificere, hvad der præcis sker op til at spilleren skal inkluderes med sine interaktioner, da dette er konstant varierende.

I situationer, hvor spilleren bliver gjort ansvarlig for at vælge hovedkarakterens respons i en samtale (dialogvalg), vil de mulige valg altid dukke op kort inden spillet forventer at de træffes, hvilket giver spilleren en meget kort tidsfrist på højst fem-seks sekunder til at nå at læse dem. Mens spilleren tænker over valget, vil karaktererne fortsætte deres interne samtale, eller endda kommentere direkte på hovedpersonens stilhed, inden valget er foretaget. Disse kommentarer bryder dog aldrig den fjerde væg ved at henvende sig direkte til spilleren, men fastholdes i narrativets rammer, og kunne f. eks. være *"Which one is it gonna be, Clementine - I'm gonna need an answer here!"*

På denne måde opstår der ikke lange, sære og indlevelseshæmmende pauser med stilhed, og hovedkarakterens valgte respons føles altid naturligt vævet ind i dialogens rytme.

Et særligt gennemgående kendetegn, er at finde ved spillets brug af *quick-time* events interaktioner (se næste punkt for uddybning), da disse altid vil optræde i situationer med masser af action, såsom voldsom kamp eller en hæsblæsende flugt, og derfor integreres de påkrævede input naturligt ind i denne slags sceners flow.

## Trin 2: Hvordan er valget formidlet til spilleren?

Alle valgene vises visuelt. Der er ingen fortællerstemme eller på anden vis auditive indikationer om, at der nu skal træffes et valg. Spillet tilbyder tre forskellige former for interaktionsmuligheder, som hver især præsenteres forskelligt - disse er følgende:

- Dialog fra hovedkarakteren

Dette er den hyppigste interaktionsform. Løbende mens en biskarakter taler, vil fire valgmuligheder dukke op nederst på skærmen. Valgmulighederne er repræsenteret med tekst i form af replikker, hvilket fungerer som en subtil og raffineret måde at skulle vælge, hvilket ikke bryder fortællingens udførelse. Hver replik-valgmulighed er tilknyttet en individuell knap på PS4-joysticket, hvorpå spilleren skal trykke for at vælge det ønskede svar (se billede nedenfor).



Figur 4.10: Visuel repræsentation af at foretage et dialogvalg i spillet. Fundet online.

Ved denne interaktion er valget altid udformet, som det der overordnet (men ikke ordret) vil blive sagt af hovedpersonen, og giver oftest en god indikator på i hvilken retning valget vil trække samtalen. Hovedkarakteren kan i enkelte tilfælde svare ting, der dog ikke var den intenderede respons fra spillerens side, da den komprimerede tekstform ikke nuancerer eller konkretiserer den fulde replik. Et eksempel hvor dette optræder i spillet er følgende:

Som karakteren Javier er man i et skænderi med sin bror. Kort forinden har man haft en kort scene alene med broderens kone, hvor der har været en snert af romance, samt at konen har luftet et ønske om at komme væk og starte på ny.

Der har tidligere gennemløbende været negative spændinger mellem Javier og broderen, og efter en mindre ulykke kulminerer dette nu til et skænderi, hvortil spilleren hurtigt får et dialogvalg om at:

*A) Bakke ud af skænderiet*

*B) Svare ham igen.*

Men ved at vælge at "svare ham igen", bringer Javier som det første på banen, at broderens kone har tænkt sig at forlade ham. Det var på forhånd aldrig klargjort for spilleren, at dette valg indebar at afsløre en sådan hemmelighed, og dette påvirker forholdet til både broderen og konen voldsomt negativt, hvilket er umuligt at forudse for spilleren, når valget foretages.

- Store beslutninger

Undervejs i episoden vil historien gentagende gange forløbe således, at der opstår uenighed mellem biskarakterne, eller at der på anden vis skal træffes en større, afgørende beslutning fra hovedkarakterens side. Denne form for valg træffes på samme måde, som før nævnt med dialogvalgene - men modsat dem, er der her kun to valgmuligheder, og tidsfristen er også forlænget betydeligt, og i nogle tilfælde helt fjernet. I stedet for replikker, er valget her altid udformet som en handling, hvilket langt mere afspejler en kommende konsekvens (se billedet nedenfor).



**Figur 4.11: Visuel repræsentation af at foretage en "stor beslutning" i spillet. Fundet online.**

- Quick-time events (QTE)

I situationer med fare, fart eller kamp, vil spilleren blive bedt om at trykke en række specifikke knapper for, at karakteren kommer helskindet gennem strabadserne. Disse spilssekvenser er kendt som *quick-time events* i spilindustrien, og her vil den pågældende knap synligt blinke på skærmen, hvorpå spilleren har en ganske kort tidsfrist til trykke samme knap på joysticket (se billede nedenfor).



Figur 4.12: Visuel repræsentation af at foretage et quick-time event i spillet, hvor bestemte knapper skal trykkes indenfor kort tid. Fundet online.

### Trin 3: Hvordan foretager spilleren valget?

Afhængigt af hvilken platform, der anvendes, foretages alle interaktionsformer, og derigennem også valgene via, controlleren eller musen. Flere af valgene har en medfølgende tidsbegrænsning i bunden af skærmen - når spilleren ikke at overholde denne, vil spillet oftest vælge den mest neutrale af valgmulighederne på spillerens vegne, og herefter fortsætte historien videre til det næste valg.

### Trin 4: Hvilket resultat er der af valget - hvordan vil det optræde i fremtiden?

Efter et valg er foretaget, vil en lille tekst i venstre hjørne ofte pointere at denne karakter vil huske, hvad du valgte (f.eks. "*Clementine will remember this*"). Herved fortæller systemet spilleren at valget har haft en effekt, der vil have en konsekvens senere i historien - enten blot i form af unik dialog, eller at en karakter direkte vil handle anderledes.



På samme måde som det ovenstående Trin 2, leder de tre forskellige interaktionsformer til forskellige typer af resultater, og vil derfor blive gennemgået individuelt:

- Dialog fra hovedkarakteren

Når valget er foretaget, fortsætter samtalen mellem karaktererne flydende ud fra det valgte. Det er ikke muligt hverken at lave valget om eller efterfølgende vælge flere af de andre svarmuligheder, hvilket ikke er indikeret, så dette aspekt skal erfares fra spillerens side.

Denne type valg fører altid kun til mindre ændringer i spillet via unik dialog på baggrund af det valgte svar, men ingen større virkning på historien, og plottet vil ligeledes altid overordnet fortsætte uændret efter valget er foretaget. Selv gentagne valg om at forholde sig så tavs og/eller passiv i disse situation vil stadig føre historien naturligt videre, hvilket gør at disse interaktioner kan tages mindre seriøst af spilleren. Herved kan disse dialogvalg alle klassificeres som micro-choices.

- Store beslutninger

Her er der i overensstemmelse med dialogvalgene heller ingen mulighed for at fortryde valget, eller efterfølgende ændre det. Disse valg har en direkte indvirkning på historiens forløb af varierende omfang, og kan føre til unikke scener, nye venner/fjender eller sågar være en afgørende, fatal faktor for liv eller død hos nogle af bikaraktererne. Herved kan vi klassificere, at disse er spillets macro-choices.

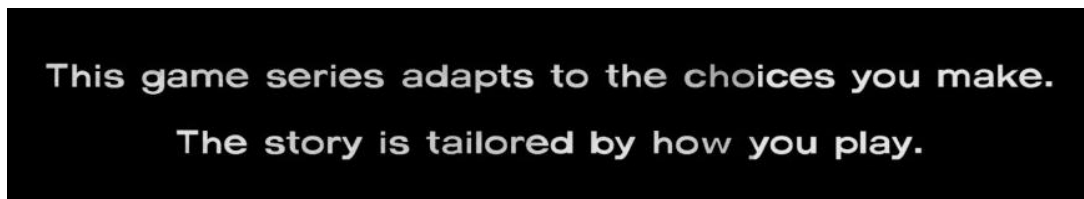
Ulig virkeligheden er konsekvensen for disse ofte implicite klargjorte af enten den samtale eller den situation, der forinden ledte op til valget, så spilleren ikke får direkte uventede eller uønskede resultater af deres valg i historien - i stedet er de næsten altid udformet som at skulle vælge mellem "det mindste af to onder".

- Quick-time events (QTE)

Modsat de to ovenstående typer valg, så indtræffer konsekvensen her øjeblikkeligt, da en fejl fra spillerens side på knapperne altid direkte betyder en fatal konsekvens for hovedkarakteren. Uanset hvor i historien spilleren er nået eller hvilke valg der tidligere er blevet truffet, vil dette føre til en "Game over"-skærm med mulighed for at load fra et tidligere checkpoint og prøve igen.

### Trin 5: Hvordan er resultatet formidlet til spilleren?

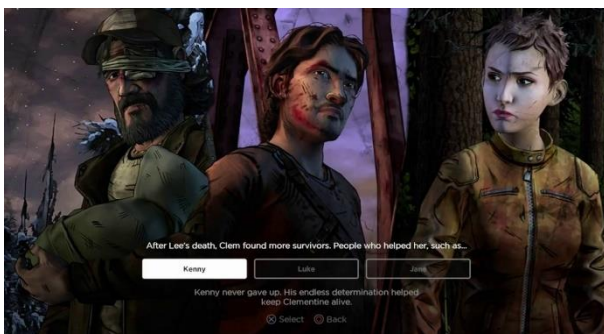
Overordnet fornemmes det at spillet søger at give spilleren en stor følelse af, at de er med til at kontrollere historiens gang. Dette cementeres lige fra start, i det at det første man som spiller mødes med netop som spillet påbegyndes, er denne tekst:



Figur 4.13: Åbningstekst ved spillets opstart. Fundet online

Enkelte gange kan det forekomme at et valg bliver "ignoreret" og historien fortsætter i det intenderede forløb og ikke fuldt ud afskygger det valgte. Selvom det hører til sjældenhederne, er dette bemærkelsesværdigt, når den samlede helhed gør så meget for at få spilleren til at føle sig som medskribent på historien.

Da dette som før nævnt er det tredje kapitel i en spilserie, er det ligeledes muligt at importere ens valg fra de tidligere to spil, hvilket har indflydelse på hvem der er i live, samt Clementines minder og personlighed. Dette er en stor indikator på hvordan ikke bare valg i dette spil, men også forrige spil har indflydelse på oplevelsen, og giver ligeledes en stærk sammenhæng af de tre titler i serien. Det appellerer i stærk grad til spilleren, at dette er *deres* personlige spilforløb hvilket gennemgående afspejles af alle tre spil, og ikke blot en status quo, der bliver narrativt opretholdt, som enhver kan starte ud fra, når de lyster.



Figur 4.14: Repræsentationer af hvordan forrige valg fra tidligere titel i serien, kan simuleres ved opstarten til at have indflydelse på historiens indhold. Fundet online.

## LIFELINE: WHITEOUT



Figur 4.15: Officielt banner til Lifeline: Whiteout fra Gogle Play Store.

Lifeline: Whiteout er et tekstbaseret, interaktivt spil, udgivet på diverse mobile platforme. Som spiller er man gennem historien i "direkte" kontakt med den hukommelsestabsramte hovedperson, V. Adams, der netop er vågnet efter en ulykke i et koldt og farefuldt landskab. Denne kontakt opnås via en tovejskommunikations-radio, og det er aldrig specificeret hvor man selv præcist befinder sig som spiller. Det fulde fokus er på Adams karakteren og hans omgivelser og situationer. Via denne radiokontakt forsøger man sammen at opklare de mystiske omstændigheder som Adams nu er en del af, og hans overlevelse er overladt til spillerens beslutninger.

Spillet indeholder ingen lyde eller tale, der knytter sig til Adams' del af kommunikationen - teksten er ikke indtalt, der er ingen handlingslyde såsom hvis der åbnes en tung dør og ej heller miljølyde til at eksempelvis at understøtte en snestorm, som karakteren befinder sig i. Lydbilledet indeholder udelukkende en gennemgående, underliggende statisk radio-knitren, hvilket understøtter illusionen af den radiokontakt, man som spiller har til hovedkarakteren. Derudover er der også en dæmpet, næsten dronende baggrundsmusik, der er med til at understøtte og forstærke den tunge og næsten desperate overlevelses-stemning.

### Trin 1: Hvad skete der før spilleren fik et valg?

Spilleren bliver konstant givet kommentarer og beskrivelser af situationen som Adams-karakteren befinder sig i. Det sker i form af en on-screen tekst, der løbende genereres næsten som om den blev indtastet via en skrivemaskine, og scroller automatisk nedad uden nødvendig input fra spilleren, når skærmen er fyldt op af tekst. Det er denne dialog-tekst fra Adams, der er den essentielle del i at formidle hændelserne inden valget til spilleren.

Idet valget optræder, standser den førnævnte scrolling af teksten, og tillader spilleren den tid der behøves til at sætte sig ind i historiens hændelser, inden valget træffes. Det er ligeledes en tydelig indikation om, at der nu intet sker i historien, før der gives input fra spillerens side.

Adams fungerer som fortæller til spilleren og beretter alt i detaljer, der sker omkring ham, og i stedet for at handle, vil han altid udtrykke stor usikkerhed om den pågældende situation lige inden et valg præsenteres til spilleren. Dette er ligeledes en indikator til spilleren, at det nu er tid til at deres input skal pege ham i den ønskede retning.



Figur 4.16: Visualisering af spillets interface. Screenshot fra smartphone.

### Trin 2: Hvordan er valget formidlet til spilleren?

Valgene er altid præsenteret i form af to lyseblå bokse, hvilke er visuelt iøjnefaldende i interfacet, der ellers består af mørke farver.

Teksten i boksene er udformet som direkte svar til Adams' nuværende situation eller spørgsmål, som eksempelvis *"Take the gun from him"* eller *"Do you think we can trust him?"*

Da man som spiller aldrig har mulighed for direkte at handle, udover blot at sige sætninger på fem-seks ord, er det ofte en anelse svært at forudsige, hvad valget vil føre med sig.

Da der heller ikke er nogen som helst visualisering for spilleren, er det ligeledes endnu sværere at vurdere situationen ordentlig. F.eks. bliver man givet muligheden for at svømme over en flod - Adams er ikke begejstret ved det, men han mener det burde kunne lade sig gøre. Dette resulterer dog hurtigt i at han drukner, og man skal starte spillet forfra. Havde man kunnet høre tonen i hans stemme eller fornemme den bidende kulde og de skvulpene isflager i vandet via lydsiden, ville det angiveligt lede spilleren til at have ekstra omhu for situationen, inden dette valg blev truffet.

### Trin 3: Hvordan foretager spilleren valget?

Spillet har et let interface, kun bestående af dialogtekst fra Adams-karakteren, efterfulgt af to valg, som spilleren må træffe for at fortsætte historien.

Der er altid kun to valg af gangen, altid præsenteret på den samme måde og spilleren trykker med sin finger på den af de to bokse, der skal vælges.

Så snart spilleren har valgt, er der øjeblikkeligt respons fra spillet og ny tekst begynder at dukke frem, baseret på hvilken af de to bokse, der blev valgt. Sådan fortsætter det let og intuitiv hele vejen igennem historien.



Figur 4.17: Visualiseringen af hvordan valg foretages i spillet. Screenshot fra smartphone.

### Trin 4: Hvilket resultat er der af valget - hvordan vil det optræde i fremtiden?

Spillets historie reagerer altid direkte på dit valg, hvilket gør at man som spiller føler sig hørt og betydningsfuld i valg-situationen. Adams kommenterer på det "svar" man via narrativets radio gav ham, og vil på baggrund af det fortsætte gennem historien. Ofte bliver man dog stillet for valget om hvilken af to muligheder, man ønsker at gøre først - her er der ingen konsekvens ved at vælge den ene frem for den anden, og historiens forgrening samler sig hurtigt igen, mens man sidder tilbage med en undren om, hvorfor historien så overhovedet inkluderer spilleren i form af et valg.

Skulle ens valg vise sig at være fatalt, får man muligheden for at genstarte fra et foregående kapitel efter eget ønsket. Man kan ligeledes også på ethvert tidspunkt gå tilbage til et ikke-fatalt valg og lave det om - dette udvander oplevelsen en anelse, da konsekvenserne føles at kunne forbigås,

Rent mønstermæssigt, bliver det hurtigt tydeligt at enhver ignorering af det voldsomme vejr omkring Adams altid vil lede til hans død, så det bliver allerede tidligt kodet ind i ens valgprioriteter.

### Trin 5: Hvordan er resultatet formidlet til spilleren?

Efter noget tid bliver det desværre en anelse tydelig, at der primært er én måde at gennemføre historien på, og dernæst en række forskellige måder at dø på ved siden af.

Dette gør at man nemt kommer til at føle at man “valgte forkert”, i stedet for mere moralske valg-situationer, hvor man begynder at spekulerer over, hvordan andre valg kunne have påvirket historien anderledes. De fleste valg føles også til kun at have en konsekvens her og nu, og ikke være påvirket af valg man foretog sig tidligere, f.eks. i et af historiens forrige kapitler. Her savnes der at kunne mærke, at de tidligere ting man gjorde anerkendes og italesættes mere af spillet - så som, hvis man insisterede på at huske at drikke vand inden turen, så vil Adams ikke som det første begynde at kommentere på hvor tørstig han er, efter han har taget afsted. Dette gør at man som spiller mest tøver ved valgene for at gennemskue, hvilke der er risiko for føre til “game over”-død, frem for hvilke der vil være taktisk smarte for overlevelse, eller hvilke, der moralsk bedst afspejler den personlighed, de ønsker at projektere.

### Vores fund af interaktive virkemidler

I dette afsnit vil vi opsummere de fund, vi har gjort os ud fra vores Reverse Engineering af interaktive virkemidler fra det eksisterende domæne. Disse vil opdeles alt efter om de giver os ny viden og indsigt i forhold til den designmæssige udvikling af prototyperne, eller som indhold til vores kvalitative interviews med de synshæmmede unge.

### Ny viden inkorporeres til prototypedesign

Ud fra at have stiftet bekendtskab med en række forskellige systemer, hvori brugeren i form af valg kan påvirke historiens handlingsforløb, finder vi det anvendeligt af adoptere Whiteout(2016)s mere simplistiske format. Dette gør vi både grundet de tids- og ressourcemæssige aspekter, men også da vi hverken har de nødvendige programmeringsevner til at konstruere avancerede systemer, og ej heller på nuværende tidspunkt er bekendt med i hvilket omfang de synshæmmede formår at interagere med interaktive digitale medier.

Derfor prioriterer vi et så simpelt som muligt interface, og fravælger også mere avancerede interaktionsmuligheder, så som The Walking Deads quick-time events, samt Facades ikkedefinerede valgsituationer og store tilfældighedselement i dets narrativ.

Herved vil vores prototype bestå af en masse information leveret til brugeren, efterfulgt af muligheden for at foretage ét ud af to tydeligt definerede valgmuligheder. Systemet vil på samme måde her stoppe op, og afvente brugerens input, hvilket modsat oplevelsen i The Walking Dead, tillader brugeren den nødvendige tænketid og refleksion over situationen.

Derudover gives der tydelig auditiv feedback på deres interaktion, i det lyden vender tilbage, så snart de har foretaget en handling.

I forlængelse af dette, fravælger vi ligeledes *The Walking Deads* virkemiddel med at lade karaktererne tale, mens brugeren funderer over sine valg. Dette er grundet, at der i vores lydbog ingen visuel indikation er om at brugeren står overfor et valg, og derfor vil det kunne skabe forvirring for brugeren om hvorvidt det nu er tid til at interagere, samt at deres stemmemæssige input vil blive forstyrret af en karakters talen på samme tid.

I vores design fravælger vi følgende tre negative oplevelser, som vi erfarede i valgsituationerne:

- Micro-choices i både *The Walking Dead*, *Facade* og *Whiteout* følte ligegyldige/overflødige.
- At der kun er én "rigtig" storyline i *Whiteout*, samt at afvigende valg straffes med *game over* som værende "forkert".
- *Whiteouts* ofte manglende klargørelse af en farefuld situation.

Som forebyggelse til det første punkt, bør valgene i vores lo-fi prototype bære stor lighed til *The Walking Deads* "store beslutninger". Med dette menes, at vi udelukkende vil inddrage macro-choices, hvilket for brugeren altid har en bemærkelsesværdig effekt på historiens forløb, og som karaktererne ikke blot kan ignorere.

Som forebyggelse til andet punkt, bør vores historie tillade adskillige narrative veje for brugeren til at opnå historiens endelige mål. Der vil stadig være valg undervejs, hvilke leder til en såkaldt "game over", men brugeren er ikke fastlåst til ét "rigtigt" forløb for at fuldende historien.

Til forebyggelse af det tredje punkt, vil vi ved vores to sidste hi-fi prototyper anvende lydbilledet til at formidle situationerne langt mere sanseligt og detaljeret end med blot en oplæser. Det auditive design vil afspejle situationernes fare, såsom en bidsk knurren fra et faretruende dyr, eller en voldsom brusen fra en ufremkommelig flod. Dette vil intentionelt give den nødvendige information til at guide brugerens valg, så fatale udfald ikke vækker frustration hos dem grundet uklarhed fra systemets side.

### Ny viden inkorporeres til interviews

På baggrund af denne Reverse Engineering erfarer vi effekten i oplevelsen, når de fem trin overholdes - dette så som Whiteouts meget responsive system efter brugerinput (trin 3) eller The Walking Deads formidling om at brugerens valg har stor relevans for fremtiden (trin 4). Ligeledes har vi fået indblik i den negative oplevelse det kan give, når man som bruger oplever et brud på et af disse trin, såsom når hovedkarakteren i The Walking Dead ikke svarer i overensstemmelse med den selekterede sætningsbeskrivelse (trin 2), når karaktererne i Facade ignorerer ens valg (trin 5) eller når valg i Whiteout leder til en pludselig død, uden brugeren har haft nok information om situationen til at forstå farerne (trin 4).

Da vi søger at holde det primære fokus på deres oplevelse af de auditive virkemidler, vil vi sikre os at sådanne brud i interaktionen ikke potentielt spiller ind på brugernes oplevelse af vores prototyper. Dette leder os til at udforme følgende spørgsmål til vores kvalitative interviews i forbindelse med lo-fi prototypetesten for at kontrollere hvorvidt dette gør sig gældende:

- Som validitet af Trin 1:

*Optrådte valgene steder, hvor det følte naturligt?*

- Som validitet af Trin 2:

*Var situationen og valgene beskrevet godt nok?*

- Som validitet af Trin 3:

*(Ingen, men forklarer i stedet reglerne verbalt inden testen, og responsen fra "systemet" finder sted, så snart oplæseren finder den deltagendes valg i bogen og læser videre)*

- Som validitet af Trin 4:

*Hvad synes du om at kunne vælge historiens forløb?*

- Som validitet af Trin 5:

*Følte du at du kunne påvirke historien, som du ville?*



## Udarbejdelsen af vores low-fidelity prototype

For at tilegne os den nødvendige viden til udarbejdelse af vores endelige framework, må vi først teste repræsentative manifestationer af vores design og efterfølgende evaluere på respondenternes oplevelse. Dette gør vi via *prototyping* (Rogers, Sharp, & Preece, 2011).

I dette afsnit vil vi gennemgå udviklingen af dette projekts low-fidelity prototype (løbende omtalt som lo-fi prototype), samt hvilken indsamlet viden der ligger til grund for dennes design. Senere i projektets anden fase vil der præsenteres et lignende afsnit, som omhandler udviklingen af vores high-fidelity (løbende omtalt hi-fi) prototyper. Idet vores lo-fi prototype er yderst simpel i design, og grundlæggende består af oplæsning fra en bog for at eksponere målgruppen for konceptet interaktive historier, vil afsnittet om hi-fi prototyperne indeholde mere redegørelse for den anvendte prototypeteori i dette projekt. Det er hertil også vigtigt at understrege, at selvom lo-fi prototypen ganske vist indeholder de virkemidler vi afdækkede gennem vores Reverse Engineering af interaktive narrativer, så inderholder den IKKE nogle af de auditive virkemidler. Disse bliver først indarbejdet i designet i hi-fi iterationen, og testet i projektets Fase 2.

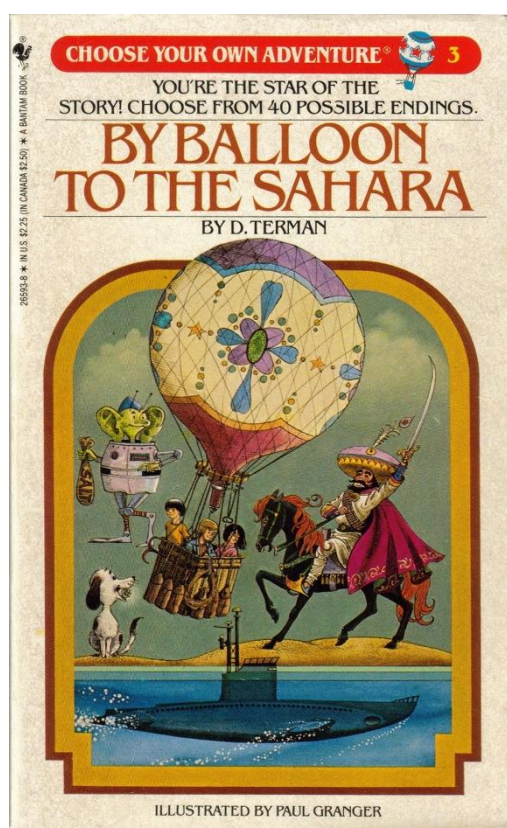
En prototype forstås som værende en manifestationen af et design på et givent tidspunkt. Denne proces har en central rolle i forhold til at udforske og udvikle interaktive digitale medier, da den tillader både designeren, målgruppen, interessenter, rekvirenter eller eventuelle stakeholders at fysisk benytte og udforske det intenderede design, for derigennem at opnå en grundigere og mere specifik forståelse for det. Vi producerer vores prototyper for på konkret vis at kunne åbne en dialog om designet med vores intenderede målgruppe, hvilket kan føre til nødvendige ændringer eller tilføjelser til designet, samt skabe indsigt i deres interaktionsoplevelse på et ikke-hypotetisk plan (Rogers, Sharp, & Preece, 2011).

Dette projekt gør brug af to forskellige iterationer af prototyper - henholdsvis et lo-fi prototype-stadie i denne første fase, og et efterfølgende hi-fi prototype-stadie i Fase 2. Herved lægger vi os op ad den almene praksis inden for denne tilgang, der forskriver at en designer i løbet af et produkts udvikling udarbejder indtil flere prototyper (Rogers, Sharp, & Preece, 2011). Dette tillader designeren løbende at undersøge nye muligheder og/eller alternativer til

det nuværende design, hvilket stemmer overens med vores intention om at indsamle viden til et overordnet framework, og ikke teste et fuldendt produkt.

## Vores low-fidelity prototype

Vores lo-fi prototype bestod af oplæsning fra den fysiske interaktive novelle "Ballonfærden til Sahara". Den er bind otte i serien den interaktive bogserie "Du Er Hovedpersonen I...", og det bør her tilføjes, at hvert bind i serien er selvstændigt og ikke fordrer at læseren har kendskab til øvrige bind.



**Resume:** *Du har sammen med dine venner Peter og Sarah lejet en luftballon. Under et pludseligt stormvejr er i drevet ud af kurs og finder jer nu højt svævende over Saharaørkenen.*

*I ser i små landsbyer og karavaner af kameler – og i det fjerne får I øje på en sølvglinsende, kuppelformet genstand med køjer. Er det mon en UFO eller noget andet mystisk? Er det farligt? Sarah er ivrig efter at undersøge den, mens Peter er knapt så nysgerrig – Afgørelsen er op til dig. Hvad vælger du?*

**Figur 5.1: Ballonfærd til Saraha med originalt engelsk cover. Fundet online.**

Vi fastlagde os på denne bog, idet vi i dette projekt ingen intention har om at flytte projektets fokus over på vores evner til at konstruere narrative virkemidler, og heller ikke ønsker at gennemgå den iterative valideringsproces, der er knyttet til at skrive sin egen historie.

Da vi kort og effektivt ville simulere for respondenterne hvordan et interaktivt narrativ kunne opleves uden en visuel brugerflade, var et primært selekteringskriterie også at historiens valgsituationer skulle optræde med meget hyppige mellemrum (helst på hver side), så mængden af den nødvendige oplæsning effektivt ville reduceres.

Denne historie blev ligeledes udvalgt i overensstemmelse med aspekter, vi lærte fra det kvalitative informantinterview med Aalborg Hovedbibliotek - særligt den viden fik om, at bøger med børn i hovedrollen er populære hos unge, samt at bogens sprog og handlingsindhold ikke må være for målrettet til mindre børn, hvilket var med til at vi valgte denne fortælling.

En lo-fi prototype kendetegnes ved at de er hurtige at producere, og er bestående af langt simple materialer end det tiltænkte, færdige produkt. Dette betyder at de heller ikke nødvendigvis behøver at være identiske med, eller fuldt ud repræsentere det intendede design (Rogers, Sharp, & Preece, 2011). Dette gør sig gældende i vores lo-fi prototype da lydbilledet kun indeholder en fortæller. Den simulerer dog stadig, ligesom ved det endelige tiltænkte design, at respondenterne får oplæst en interaktiv historie, og ved udvalgte situationer kan give stemmestyrede inputs - i den forstand, at oplæseren registrerer deres valg og bladrer frem til det ønskede afsnit, hvorpå han fortsætter sin oplæsning. Ved at holde designet simpelt i denne tidlige iteration af udviklingen, tillader det os uden større komplikationer at modificere designet både på baggrund af respondenternes ytrede ønsker i de kommende interviews, samt vores egne observationer. Dette simplificerer for os at have en åben dialog om designet, samt at kunne udforske og senere implementere nye ideer eller alternativer (Rogers, Sharp, & Preece, 2011).

## Etik

I dette afsnit vil vi gennemgå vores etiske tilgang i vores interaktioner med testsubjekterne, samt designfasens overordnede etiske standpunkt.

Vi inddrager etik i projektet, da vores forskning ikke blot omhandler interaktioner med børn, men også har sit fulde fokus på folk med handicap.

I begge disse tilfælde ser vi det essentielt for os at være bevidste om vores etiske retningslinjer for projektets empiriindsamling, samt interaktionen med vores udvalgte testpersoner. Ydermere opererer vores prototype med auditive virkemidler og stimuli, og her findes ligeledes et etisk aspekt i hvorvidt visse individer kan finde specifikke stimuli direkte ubehageligt.

I forlængelse af disse potentielle negativt ladede stimuli, har vi i denne sammenhæng valgt at udarbejde en samtykkeerklæring til samtlige medvirkende, så de alle (eller deres værger) indledende er fuldt afklarede med indholdet, årsagen og rammerne af forskningsinterviewet. Herved søger vi også at tilgodese, at testpersonerne ikke på nogen måde har følt sig tvunget til at blive interviewet (Kvale & Brinkmann, 2009).

Idet at respondenterne alle er børn, og derfor ikke myndige til selv at underskrive samtykkeerklæringen, kan der nemt opstå et uønsket magtforhold over dem, enten fra forældrenes eller vores side, hvor vi ikke forholder os til deres grænser, eller hvor de deltagende føler sig påtvunget at deltage i et større forskningsforløb (Løgstrup, 1991). Derfor bekræfter vi dette samtykke igen ved interviewets afslutning for at sikre os, at respondenterne er indforstået med hvad der underskrives i erklæringen. Samtykkeerklæringen kan findes i bilag 4.

## Nærhedsetik

Da vi under ingen omstændigheder har i sinde at støde eller på anden vis ubekvemmeliggøre vores testsubjekter, anvender vi i vores tilgang Knud E. Løgstrups nærhedsetik. Denne tager sit udgangspunkt i den menneskelige tilværelse, og udspringer i nogen grad fra det kristne kærlighedsbudskab (Løgstrup, 1991). Løgstrup argumenterer for at mennesker alle er forbundet, og at vi derfor både former og tilpasser vores adfærd gennem opførsel og optræden. Ifølge Løgstrup er denne menneskelige adfærd et respons på et udtalt krav og forlangende om,

at andre skal tage stilling til en som individ, og at man i enhver interaktion altid har en del af den andens liv i sine hænder (Løgstrup, 1991).

Med dette afsæt i nærhedsetikken, er vi også bevidste om at der kan være visse deskriptive sætninger, som synshæmmede kan reagere uvidende eller måske endda direkte negativt overfor – dette, da disse sætninger potentielt kunne være en konfrontation med deres handicap. Derfor søger vi i vores indledende interview at få afdækket deres præferencer indenfor billedsprog, så som om der bør vægtes på farverige eller sanselige beskrivelser, hvilket vi ville tilpasse prototypernes sprog efter. Til dette læste vi følgende to sætninger op for de medvirkende, én med fokus på farverig deskription, og én med fokus på sanselige indtryk:

- *Du står på det gyldne sand tæt ved vandet. Solen er på vej ned bag et tungt skydække og kaster et blodrødt skær over horisonten, mens det næsten smaragdgrønne havs høje bølger funkler i dens glitrende skær.*
- *Du står ved vandet og den lette havbrise suser gennem dit hår og kildrer i næseborene med sin salte friskhed. Ovenover dig kan du høre havmågernes skingre skrig, og under dig varmer det lune sand blidt dine tæer.*

Herefter lod vi dem frit beskrive, hvad der var henholdsvis godt og mindre godt ved hver dem, samt hvilken af de to, de foretrak.

Som en del af nærhedsetikken, søger vi under vores dataindsamling at nogle af de *suveræne livsytringer* skal komme i spil og gøre sig gældende hos testpersonerne (Løgstrup, 1991). Løgstrup foreskriver her en række livsytringer, man bør være opmærksom på i interaktionen med fremmede, og af dem har vi i dette forløb særligt fokus på:

- Talens åbenhed

Vi lader dem udtrykke talens åbenhed i form af de kvalitative interviews, hvor vi er oprigtigt interesserede i deres interesser indenfor feltet, samt deres tanker og oplevelser med prototyperne. Deres udtalelser bliver hørt, dokumenteret og under samtalen naturligt accepteret af os, uden skepsis eller mistro (Løgstrup, 1991).

- Anerkendelse

Ligeledes forekommer anerkendelsen, idet deres holdninger og meninger direkte kan påvirke undersøgelsesdesignet. Da vi søger at generere positive stimuli hos testsubjekterne, vil deres udtrykte præferencer manifestere sig i form af prototyperne, og herved tildeles de delvist en indflydelse - det præcise omfang af denne kontrol vil blive uddybet senere i dette afsnit (Løgstrup, 1991).

- Tillid

Det kan argumenteres for, at der også er en livsyttring om *tillid* fra deres side, i det de frit lader os udsætte dem for auditive stimuli, hvilke de forventer ikke har til hensigt at skade dem (Løgstrup, 1991).

## Etik under interview

I forlængelse med at reflektere over, samt at anvende det korrekte sprog til respondenterne, er forskerens rolle som facilitatorer altafgørende for forskningens integritet og kvaliteten af de indsamlede resultater under forskningsinterviewet (Kvale & Brinkmann, 2009). Derfor er det essentielt for os indledningsvist at fastlægge klare etiske og moralske retningslinjer inden for vores interviewtilgang, da vores målgruppe som førnævnt kan være særligt sensitive, idet de både er mindreårige og lider af handicap. For at undgå etiske problemer, der kan opstå i forbindelse med interviewfasen, tager vi på forhånd stilling til følgende etiske spørgsmål:

- *Hvordan kan vores udforskning forbedre den menneskelige situation?*

Formålet af en undersøgelse bør ikke kun bunde i videns videnskabelige værdi, men også have henblik på at forbedre den menneskelige situation der udforskes. Hertil har vores undersøgelse henblik på at skabe en grundramme, hvilket på sigt kan lede til at målgruppen kan tildeles nye måder at opleve historier og underholdning på.

- *Hvordan sikrer vi os de bedste vilkår for de deltagende?*

Dette dækker over en række etiske designspørgsmål, såsom at indhente interviewpersonernes informerede samtykke til at deltage, sikre fortroligheden og tage hensyn for de deltagendes velbefindende.

Hertil har vi som allerede tidligere nævnt udformet en samtykkeerklæring, og dertil også informeret alle deltagende parter omkring deres anonyme optræden i det færdige projekt, i form af aliaser såsom "Barn A", "Barn B" osv. Med denne anonymitet sikrer vi også at deres medvirken og udtalelser heller ikke kan føre til eventuelle negative situationer i deres omgangskredse.

I tilfælde af at interviewet kan have en negativ påvirkning på dem, har vi netop valgt at dette forgår i deres eget hjem, så deres forældre er tæt ved og i deres vante omgivelser.

- *Hvordan tager vi hånd om eventuelle konsekvenser?*

Dette punkt omhandler at tage hensyn til interviewsamspillet personlige konsekvenser for interviewpersonerne, så som stress eller forandringer i selvopfattelsen.

Hertil har vi som tidligere nævnt været opmærksomme på at undersøge hvilke sætninger der er bedst anvendelige for dem, så de ikke gennem deres handicap vil stille sig uforstående, og derigennem negativt påmindes at være anderledes. Vi har på forhånd udspurgt forældrene om sensitive punkter vi skal være opmærksomme på, da en af respondenterne f.eks. havde svært ved at acceptere at være anderledes fra sine jævnaldrende grundet handicappet, mens en andens udtale var svær at forstå, hvilket tit kunne lede ham til irritation.

- *Hvordan sikrer vi at de mundtlige udsagn gengives korrekt?*

Dokumentationens tekst skal være loyal overfor de deltagendes verbale udsagn. For at sikre os dette, har vi lydoptaget det fulde interview, så vi kan gengive deres ytrede sætninger ordret og ikke ud fra hukommelse eller hvad der i hast blev nedskrevet i form af notater. I de tilfælde, hvor vi ikke forstår deres tale, bliver disse markeret som uforståeligt (UF) i transskriptionen og efterfølgende ikke anvendt i den samlede analyse.

## En empatisk tilgang

Som tidligere nævnt, vil subjekterne have en vis indflydelse på prototypens design. Dette udspringer fra, at inden vi påbegynder udviklingen af et brugercentreret eller oplevelsesmæssigt design, er det vigtigt, at vi indledende har taget et overordnet etisk

standpunkt – dette både til designfasen, og herunder designet, brugeren og oplevelsen (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

Her skal vi klargøre for os selv, hvorvidt vi under vores udvikling har i sinde at se brugeren som målet, og det intenderede design som redskabet dertil, eller omvendt. Et centralt aspekt i brugercentreret og oplevelsesmæssig forskning, er netop den gennemløbende dialog og/eller observation med brugerne, samt den problembaserede tilgang til designet (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013). Som designer inden for denne designmæssige tilgang, må vi ligeledes påtage os ansvaret for designets effekt, samt de potentielle konsekvenser, der kan komme deraf. Dette er grundet, at det design man skaber uundgåeligt har en effekt, stor som lille, på de interagerende brugere. Effekten afhænger naturligvis af designet, men det kan strække sig fra mindre brugerinteraktioner til overvældende oplevelser (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013),

Vi kategoriserer vores etiske tilgang rent designmæssigt ud fra den rammesætning, der fremlægges af Peter Vistisen og Thessa Jensen, hvilket er udarbejdet i forlængelse af Løgstrups begreb om nærhedsetik (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

På baggrund af denne etik, opstiller Vistisen og Jensen tre let identificerbare tilgange: *apatisk*, *sympatisk* og *empatisk*. Her må det ikke fejlagtigt tolkes, at én af disse tilgange er bedre end de andre. De repræsenterer udelukkende tankegange og standpunkter, hvorpå forholdet mellem designet, oplevelsen og brugeren konstrueres (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

**Apati:** Den apatiske tilgang vægter designet over brugeren. Her fordres at brugeren må lære eller tilpasse sig designet, idet det ikke er udarbejdet til at imødekomme brugernes behov. Brugeren forventes her at indordne sig efter de rammer designet opstiller og derigennem danne sin egen oplevelse og forståelse. Designeren har ved denne tilgang et distanceret forhold til brugerens oplevelse, og fokuserer udelukkende på at oplevelsen holdes inden for den rette udførelse, upåvirket af reaktioner (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

**Sympati:** Den sympatiske tilgang vægter frem for alt at give brugeren, hvad der ønskes. Dette gøres ved at involvere brugerne som hovedfokus og overdrage



designidéer til dem, og tilgangen bygger hovedsageligt på brugerspørgsmål, så som "Hvad kunne du tænke dig?" eller "Hvad synes du?"

I modsætning til den apatiske tilgang, tages der højde for brugerens behov og krav på bedst muligt vis, og designet tilpasses herefter. Designeren pålægger brugeren ansvaret for designets succes, samt grundene til valg og fravalg (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

**Empati:** Den empatiske tilgang vægter at give brugeren hvad der behøves. Her er det designeren, der ultimativt er ansvarligt for designets udformning. Der findes et funktionelt kompromis mellem selve designet, samt brugerens ønsker og behov. Selvom der her ganske vist lyttes til brugeren, står dette stadig i kontrast til den sympatiske tilgang, da der abstraheres fra at brugeren får hvad de ordret ønsker af designet. I stedet designes der efter de reelle problemer, og ikke blot hvad der gives udtryk for. Det er stadig vigtigt at fastholde en respekt og forståelse for brugerens udtalelser, men uden den naivitet, som den sympatiske tilgang kan indebære. Dette forenes med et vist niveau af tilvænning, som designet kræver at brugeren indordner sig efter (Vistisen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013).

Ud fra denne kortlægning af de tre tilgange, kan vi præcisere, at vi fra projektets start anskuer vores forskningsdesign med en empatisk tilgang. Dette gøres, da vi arbejder med både at tage hensyn til brugeren, såvel som systemet. Vores system forstås i denne sammenhæng som den interaktive historie i lydbogsformat, hvilket ikke står til at ændre. Vi er dog samtidig interesseret i at imødekomme brugerens præferencer hvad angår oplevelsen af auditive virkemidler, hvilke vi konfigurerer udelukkende på baggrund af brugernes feedback. Til vores prototypetest har vi dog taget højde for endnu en præference angående genre og emner i historien. Disse præferencer vil dog ikke gøre sig gældende i det endelige framework, da undersøgelsen omkring disse har været af en kvalitativ og derfor ikke-generaliserende natur. Vi påtager selv den fulde designerrolle, samt ansvaret for produktets udformning. Dette ses tydeligst igennem at vi på forhånd allerede har et tiltænkt design til målgruppen, og primært søger på bedste vis at tilpasse det til deres ønsker.

Vi ser ikke brugeren blot som middel til at opnå et resultat, som det beskrives under den apatiske tilgang (Visticsen & Jensen, *The Ethics of User Experience Design*, 2013). Ganske vist forventes det, at de skal tilpasse sig og lære at forstå det system, vi opstiller for dem, men det er ikke vores hensigt blot at observere og kategorisere deres opførsel, når de interagerer med vores prototype. Her interesserer vi os for de tilgrundliggende elementer, de identificerer for at have en god oplevelse med en lydbog.

Vi vil under vores dataindsamling ikke reagere på eventuelle udtalelser om fejl eller mangler angående deres nuværende hjælpeapparater og efterfølgende fokusere forskningen på at løse de problemstillinger. I stedet har vi blot disse hjælpeapparater i mente, så der er mulighed for at lade dem indgå i den tilvænning, som vi underlægger vores målgruppe for med vores intenderede design.

Vi tager imod feedback, da vi ser brugeren som målet i vores designproces, men vi bygger ikke samtlige tilvalg og fravalg udelukkende baseret på deres ønsker. Da vi vægter systemet og brugere lige højt, ligger der her en stor udfordring for os angående hvornår vi i designet skal vægte den ene over den anden.

## Kvalitative Interviews

I dette afsnit vil vi gennemgå vores tilgang til udførelsen af projektets kvalitative interviews. Disse udgør en essentiel del af vores empiriindsamling, idet de muliggør en indsigt ind i vores intenderede målgruppes livsverden, via at dokumentere deres oplevelser og synspunkter (Kvale & Brinkmann, 2009). Under interviewet optager vi respondenternes svar, og denne indsamlede empiri vil efterfølgende blive transskriberet og meningskondenseret, for at vi vil kunne analysere os frem til det udtryktes sande betydning.

Gennem projektførelsen afholdte vi kvalitative interviews over tre omgange af varierende omfang og agendaer. Som oversigt kan de tre interviewsituationer opstilles følgende:

- Indledende informant-interview med Aalborg Hovedbibliotek.
- Respondent-interview med målgruppen i forbindelse med lo-fi prototypetest.
  - Understøttende informantinterview med forældre som validering.
- Respondentinterview med målgruppen i forbindelse med hi-fi prototypetests.

Den dominerende opfattelse af samfundsvidenskaber dikterer, at viden er noget der allerede eksisterer og blot venter på at blive fundet. Interviewet betragtes her som et dataindsamlingssted, hvor denne værdifulde viden er nedgravet i respondenternes indre. Vi som interviewere er interesseret i at afdække den på samme billedsprogmæssige forstand som minearbejdere, der fremgraver metaller fra jordens dyb (Kvale & Brinkmann, 2009).

Under vores praktiske graven, søger vi ikke at forurene disse fund via ledende spørgsmål, hvilket vi vil uddybe nærmere i det efterfølgende afsnit omhandlende børn som interviewpersoner, og via vores meningskondensering kan vi efterfølgende konkretisere disse fundne "klumper" af de interviewedes subjektive oplevelser.

Denne adgang til målgruppens livsverden, som vi med inddragelsen af kvalitative interviews erhverver os, er et solidt udgangspunkt til modelkonstruktion og teoriudvikling (Kvale & Brinkmann, 2009). Dette gør sig netop gældende, når målet med dette projekt er konstruktionen af et endeligt vidensframework. I overensstemmelse med vores pragmatiske tilgang, har vi dog ikke til formål at den indsamlede viden skal lede til ét sandt framework. I stedet vil den fungere som en pejling, idet den er kontekstuel - den er opnået via én bestemt

situation, og kan ikke automatisk overføres til eller sammenlignes med viden i andre situationer.

Kunsten at opnå brugbare svar i et interview er ikke nødvendigvis en selvfølge, som på enkeltvis afdækkes uden forberedelse. Hvis interviewformen derimod udføres kompetent med grundig planlægning, kan den være et af de mest effektive redskaber til at indsamle kvalitativ viden (Kvale & Brinkmann, 2009). For at opnå vores intendede resultater, har vi af samme årsag indledningsvis gjort os fortrolige med Steinar Kvales adskillige præmisser og kriterier for den optimale gennemførelse af et kvalitativt forskningsinterview, herunder forberedelse, udførelse samt faciliteringen som interviewer (Kvale & Brinkmann, 2009).

Idet vores facilitering som interviewer er direkte forbundet med kvaliteten af svarene, har vi som gennemgået i det forrige afsnit nøje forinden interviewene, klargjort tydelige etiske og moralske retningslinjer, idet vi ikke blot interagerer med mindreårige, men også folk med handicap.

### Undersøgelsens informanter og respondenter

I det vi med disse interviews arbejder ud fra en kvalitativ metode, kan det foretrækkes at begrænse mængden af deltagende personer, da man ved indsamling af empiri fra en større mængde deltagere risikerer at drukne i data. Hermed sikres også at resultatet ikke ender bredt, eller med manglende fokus og sammenhæng (Boolsen, 2004).

Under vores indsamling af den kvalitative empiri finder vi det nødvendigt at opdele interviewpersonerne baseret på deres relation til målgruppen, og derigennem det niveau af viden, de leverer - er de specifikt en del af målgruppen, hvilke kan levere relevante personlige meninger og holdninger, eller er de sidestående "eksperter" der kan bidrage med en mere miljørigtig viden? Denne skildring opnår vi ved henholdsvis at klassificere dem som *respondenter* og *informanter* (Lindlof & Taylor, 2011). Dette projekt behandler information leveret fra tre respondenter og fire informanter.

#### **Respondenter**

Interviewpersoner, som udgør en del af forskningens målgruppe. Det er disse personers udtrykte oplevelser, der er grundstenen for interviewet, og det er derfor essentielt for forskeren,

at stille spørgsmål, der fordrer en kvalitativ uddybelse af disses verdenssyn, holdninger og meninger (Lindlof & Taylor, 2011). Til vores interview består respondenterne af tre synshæmmede børn - en pige på 12 år og to drenge på 14, hvilke vi forinden blev sat i forbindelse med gennem Dansk Blindesamfund. Grundet en begrænset tilgængelighed af relevante respondenter, så vi os nødsaget til at fastlægge vores målgruppe på baggrund af vores tildelte respondenter. Det er afdækningen af disse respondentes kendskab og interesse for interaktive historie, samt deres oplevelser af prototypernes auditive og interaktive virkemidler, som vil udgøre den centrale kerne i vores framework.

### **Informanter**

Personer, der besidder en unik viden inden for det udvalgte forskningsmiljø, hvilket kan bidrage til forskningen med "insiderviden". Dette giver personerne status som eksperter, og de er generelt i stand til at informere forskeren omkring aspekter, der ikke er almindelig tilgængelig viden (Lindlof & Taylor, 2011).

I vores forskning anvender vi medarbejdere fra Aalborg Hovedbibliotek som informanter, idet de har den nødvendige viden til at give os indsigt i aldersmålgruppens generelle, statistiske præferencer hvad angår historiegenre, lydbogsbrug, samt andre digitale læsetilbud.

Som informant tildeler de os ligeledes viden om publicerede værker til blinde, så vel som ordblinde, samt den nuværende popularitet af interaktive narrativer hos unge.

Under lo-fi prototypetesten interviewer vi også respondenternes forældre. Dette gøres, da information fra børn nemt kan være ukorrekt eller utroværdigt. Derfor anbefales det at indsamle den nødvendige viden fra andre supplerende kilder, så som voksne der har deres daglige gang omkring barnet (Hersen & Thomas, 2007).

## Vores interviewstruktur

For at på bedste vis at opnå kvalitative, uddybede svar under interviewet, rammesætter vi vores forskningsspørgsmål på baggrund af *semi-strukturerede interview* (Brinkmann & Tanggaard, 2010). I dette format fungerer spørgsmålene som en tjekliste, hvilke vi som interviewere ønsker at afdække under interviewets forløb, men som ikke strikt er bundet til en specifik rækkefølge. Herved tillader det os stor åbenhed for at stille uddybende spørgsmål til respondenternes svar. Spørgsmålene holdes åbne eller generelle fra vores side, hvilket lader os styre interviewets gang, men som samtidig indeholder en vis indlejret mængde fleksibilitet til at den interviewede kan svare frit (Kvale & Brinkmann, 2009).

Vi vælger denne strukturering af interview idet vi ønsker at formindske det indlejrede asymmetriske magtforhold, der af natur er tilknyttet interviewsituationer, mest muligt. Dette er særligt af den årsag, at vores respondenter er børn, og dette aspekt vil blive uddybet nærmere i nedenstående afsnit om børn som interviewpersoner.

Som en del af rammesætningen til de semi-strukturerede interview, har vi forinden klargjort os om hvilken konkret viden vi er interesserede i at indsamle via interviewet, hvilket reducerer mulighed for at respondenterne fortæber sig i lange, ikke relevante forklaringer eller historier (Kvale & Brinkmann, 2009). Vores interviewspørgsmål er inkluderet i bilag 6. Vores konkrete interesseområder omhandler her specifikt deres oplevelse af en episode (prototypetests), samt deres forståelse af et specifikt begreb (interaktiv historiefortælling), hvilket spørgsmålene efterfølgende er specificeret til.

Under udførelsen af det semi-strukturerede interview, forholder vi os gennemgående neutrale over for deres udtalelser, hvilke vi med naivitet antager som værende sandhed, og vi spørger ligeledes uden fordomme ind til uddybelse af disse (Kvale & Brinkmann, 2009).

For at sikre os kvaliteten af den indsamlede empiri, har vi i forbindelse med interviewene fulgt følgende foranstaltninger:

- Vi sikrede os, at lydoptagelsen var i god kvalitet inden interviewet påbegyndtes.
- Vi tydeliggjorde svar fra de respondenter, der var svære at tyde, via egne gentagelser.
- Vi stillede klare spørgsmål som interviewpersonerne kunne forstå, og i tilfælde af tvivl, omformulerede vi indtil respondenterne opnåede forståelse.
- Vi lyttede nøje til de udsagn der blev ytret, mens også hvordan de blev ytret.

- Vi sørgede løbende for at følge et interviewudsagn op med et udforskende underspørgsmål.

(Kvale & Brinkmann, 2009)

## Børn som en del af designudvikling

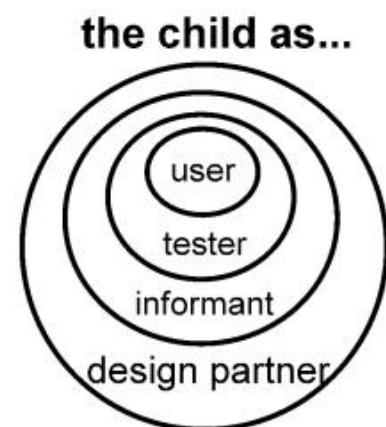
For os som voksne, er det svært at skulle sætte os i børnenes sted, når vi har i sinde at udvikle et framework indeholdende virkemidler tiltænkt børn. Det er en almindelig fejltagelse for udviklere af ny teknologi at forfalde til blot at spørge forældre og lærere til råds om, hvad de tror børn gerne vil have eller behøver i stedet for at inddrage børnene direkte. Hvis man designer til børn, bør man som udvikler ikke blot observere, men også inkorporere dem i designprocessen (Druin, 2002).

Vi inddrager børn fra målgruppen til denne undersøgelse, idet vi anskuer at deres input til dette projekt indeholder stor værdi i forhold til tilpasning af designet, og at få indsigt i deres direkte oplevelser med prototyperne er essentiel for udarbejdelsen af vores framework.

*“Studying children as persons implies a view of children as sentient beings who can act with intention and as agents in their own lives.”*

(Greene & Hoogan, 2005, s. 3)

Når man inddrager børns viden og evner i forskning, er der forskellige niveauer baseret på omfanget af deres medvirken og bidrag til det endelige koncept. Til at differentiere mellem disse, opstiller Allison Druin den sidestående model. Hver niveau-cirkel viderebygger på den forrige, men bibeholder alle aspekter fra de niveauer, den indrammer (Druin, 2002).



**Figur 6.1: Børns mulige roller i den designproces. (Druin, 2002, s. 3)**

Til vores forskning anvender vi børnene som *testers*. I denne rolle observeres børnene idet de interagerer med en prototype, der simulerer det endelige design. Herefter bedes de give deres input, såsom hvad de godt kunne lide, hvad der var kedeligt, eller hvad der var svært (Druin, 2002). Ved at fravælge at udelukkende have dem som *users*, kan vi med *testers* gøre brug af børnene under vores prototypetest. Her tillader vi, at den intenderede målgruppe har en vigtig del i at udforme det nye tiltag, hvilket vil kunne lede til nye retninger for fremtidige produkter gennem vores framework. Grundet vores empatiske tilgang kan vi i dette projekt ikke inddrage dem som *design partners*, da vi fra projektets start allerede overordnet havde rammesat, hvad designet skulle omhandle.

I vores brug låner vi dog også et mindre aspekt fra at anvende børn som *informants* - hvilket ikke må misforstås med det lignende ord fra interview-afsnittet, der dækker over den informationskilde som forældrene og biblioteket i denne forbindelse har ageret.

I denne models informantrolle inddrages børnenes meninger gentagne gange i forløbet, og de har her stor mulighed for at præge designet. Selvom vi ganske vist inddrager børnene flere gange i vores undersøgelse, kan vi dog ikke fuldt ud klassificere vores brug som værende på modellens informant-niveau, idet vi inddrager dem for sent i forløbet, hvor vi alene allerede har brainstormet på konceptet og udviklet den indledende prototype. Ligeledes ender vi i dette projekt heller ikke ud med et færdigt produkt, hvilket teorien foreskriver at de afsluttende skal vurdere såfremt de besad en informantrolle.

Vi er opmærksomme på, at der idet vi inddrager børn som en vigtig del af vores forskning, medfølger en længere række komplikationer yderligere end ved voksne brugere, hvilke vi bør berede os på og være på forkant med.

Børn har svært ved at verbalisere deres tanker, især når dette omhandler abstrakte koncepter eller handlinger (Druin, 2002). Derfor holder vi hypotetiske spørgsmål til et minimum, og fokuserer udelukkende på at afdække den livsverden de er fuldt befærdet i, samt den håndgribelige oplevelse, de netop har været en del af.

I forlængelse af oplevelsens afdækning, ved vi også at børns feedback oftest er baseret på en direkte "her-og-nu" oplevelse, og sjældent er ment som en bred perspektivering til konceptet



som helhed. Hertil forstår vi, at resultatet i vores framework ikke er en universel sandhed, men nærmere en pejling til hvilke virkemidler, der potentielt er effektfulde at inddrage i interaktive lydbøger specifikt målrettet blinde børn.

Særligt har vi for øje, at en interviewsituation ikke er åben og fri dialog mellem ligestillede parter, men at den tværtimod har et indlejret asymmetrisk magtforhold. Dette udspringer af, at det er os som forskere der har den videnskabelige kompetence og derfor faciliterer at igangsætte, definere og kontrollere situationen. Det er ligeledes os, der bestemmer og introducerer emnerne for interviewet og efterfølgende kritisk følger op på de interviewedes svar. I forlængelse af dette, er det også os, der beslutter hvornår samtalen har været fyldestgørende nok for os til at den kan afsluttes (Kvale & Brinkmann, 2009).

Selvom vi som interviewere ikke har i sinde direkte at udøve magt, er dette asymmetriske magtforhold stadig vigtigt, når vi udfører interviews med børn, hvilke er yderst letpåvirkelige af sådanne magtrelationer, og oftest af natur instinktivt underlægger sig disse (Kvale & Brinkmann, 2009). Derfor søger vi bl.a. i form af vores semi-strukturerede interviews, at formindske denne magt ved ikke at blive associeret med en "lærer-rolle", hvormed barnet igen underlægger sig et automatisk magtforhold, og forventer at der kun findes ét korrekt svar på vores spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009). Herved giver vi også plads til at respondenterne nu og da kan afspore samtalen til andre ting, såsom ferie eller hobbyer, for at samtalsituationen føles mere naturlig og mindre restriktiv for dem.

Ligeledes påvirkes børn af ledende spørgsmål, hvilket let kan føre til, at de blot svarer ordret hvad de tror interviewerens ønsker at høre, og ikke hvad de reelt føler. Det er i denne forbindelse, at vi tidligere har refereret til, hvordan børns udsagn ofte kan anses som ukorrekte. Derfor holdes vores spørgsmål neutrale og uden nogen bagvedliggende begejstrelse eller foragt fra interviewerens side – dette betyder, at vi undgår formuleringer så som "Var historieoplevelsen god/dårlig", men i stedet kun spørger i en neutral form, så som "Hvordan var denne historieoplevelse?"

## Transskriptionsmetode

*"[...] Another difference between description and interpretation is than in description there is an acknowledgement that there is a "given" that needs to be described precisely as it appears and is to be added to it nor subtracted from it."*

(Giorgi, 2012, s. 6)

Vores udførte kvalitative interviews med målgruppen er alle blevet lydoptaget med hensigt på at muliggøre en dybere analyse af respondenternes udsagn. Disse udtrykte holdninger fra de medvirkende respondenter ligger til grund for vores forskning, og vi finder det derfor nødvendigt at transskribere den indsamlede empiri.

Herigennem dannes et solidt udgangspunkt for databeskrivelsen, da udtalelserne simuleres i deres oprindelige form, hvilket efterfølgende muliggør, at vi kan udvinde den nødvendige mening, der danner grundrammen for vores analyse.

Til udførelsen af dette, har vi valgt at tage udgangspunkt i "DANSK STANDARD 1" (Gregersen, 1992) med vores egen tilpasning, som lyder følgende:

1. Teksten skal være i overensstemmelse med Retskrivningsordbogens, *dansk samt engelsk*, gældende regler. Store begyndelsesbogstaver anvendes i starten af sætninger, samt ved egennavne.
2. Ordenes rækkefølge må aldrig ombyttes ift. lydoptagelserne; heller ikke for at lette det kontekstuelle forståelsesgrundlag.
3. Sekvenser, hvor det talte vurderes umuligt at tyde, vil markeres med to parenteser hvorimellem *uforståeligt* står forkortet: (UF).
4. Såfremt transskriptøren måtte stå over for en sekvens der viser sig vanskeligt at tyde, men hvor denne alligevel føler at kunne nedfælde et kvalificeret bud, vil dette blive markeret af to parenteser hvorimellem det uforståelige ord omkranses af to spørgsmålstegn. Dette vil tage sig ud således: (?ytringform?).

5. Hvis tilfældet er, at sekvensen er omfattet af dialog imellem flere deltagere, må der også redegøres for hvordan ytringerne struktureres i transskriptionen.

c. Skift af taletur vil udtrykkes gennem almindeligt linjeskift.

(Gregersen, 1992)

Transskriptionerne af samtlige interviews kan findes i deres helhed i bilag 7, og bilag 9.

Efter at have udarbejdet disse transskriptioner vil de blive meningskondenseret ud fra Amadeo P. Giorgis fænomenologiske tilgang til databehandling, som beskrevet i det kommende afsnit.

## Meningskondensering

Dette afsnit har til formål at redegøre for projektets behandling af de interviews, som vi har foretaget med vores respondenter og informanter, for derefter at fremføre de resultater, som denne fremgangsmåde har ført af sig. Resultaterne af interviews med børn og deres forældre vil blive præsenteret med bulletpoints i ét underafsnit, mens resultaterne af interviewet med Aalborg Hovedbibliotek vil blive præsenteret med bulletpoints for sig i et følgende underafsnit. I hvert af disse underafsnit vil relevante funks betydning for projektet og vores tilrettelæggelse af prototyper blive diskuteret, samt eventuelle faldgruber eller fejlkilder som måtte opdages på baggrund af den indsamlede empiri.

For at analysere den empiri, som vi har indsamlet igennem vores interviews, benytter vi os af den fænomenologisk baserede meningskondenseringsmetode af Amadeo P. Giorgi. I denne sammenhæng vil det fænomenologiske aspekt manifestere sig i form af, at vi som forskere vil forsøge i så lille grad som muligt at tillægge respondent- og informantsvar nogen form for subjektiv betydning. Dette er kendt som begrebet *reduktion*, og med andre ord forsøger vi at forholde os objektive, at undgå at uddrage noget yderligere end det sagte, og heller ikke i behandlingen give udtryk for, hvad vi som person forholder os til det sagte. Vi bestræber os i selve behandlingen af empirien dermed på heller ikke at inddrage forudindtaget viden, som ikke bliver nævnt eller refereret til i løbet af interviewene (Giorgi, 2012).

### Metoden

Selve meningskondenseringsmetoden har taget udgangspunkt i de transskriptioner, som vi har udarbejdet for vores interviews. Med fokus på disse har vi gjort brug af metodens fem trin, og vores arbejdsgang har været følgende:

1. Alle beskrivelser og ytringer i teksten læses i kronologisk rækkefølge. Dette gjorde vi for at opnå en fornemmelse for ytringernes helhed i forhold til resten af interviewet.
2. Da denne helhed var opnået, gentog vi den kronologiske gennemlæsning. I denne gennemlæsning markerede og opdelte vi i teksten, når vi opdagede et meningsskift

- ytringerne imellem. Dette gjorde vi for at danne os et bedre overblik blandt de talrige, lange ytringer og deres indhold.
3. Her tillagde vi de opdelte ytringer centrale temaer, der består af udtryksbegreber (*expressions*), som forklarer den psykologiske betydning af det sagte. Dette er kernen i metoden, og det er her, at informanternes og respondenternes svar ekspliciterer de værdier, som de tillægger vores undersøgte emne.
  4. De centrale temaer, som havde præg af sensitive og direkte psykologiske ytringer i forhold til emnet blev gennemlæst, så en decideret struktur over fundene kunne opsættes.
  5. Til sidst anvendte vi denne struktur til at tydeliggøre og fortolke den indsamlede empiri.

(Giorgi, 2012)

<p>BB: Jeg har en <u>home computer</u> <u>agtig</u> ting hvor jeg kan læse og skrive på.</p> <p>I1: Er det sådan en. Hvad hedder den. <u>Pronto</u>.</p> <p>BB: Ja det er noget lignende.</p>	<p><b><u>Pronto</u> lignende redskab til læsning og skrivning</b></p>	<p>BB har en <u>homecomputer</u> i stil med en <u>Pronto</u>, som gør ham i stand til at læse og skrive.</p>
<p>I1: Jeg ved ikke om det har noget med det samme at gøre men hvad for ens slags undervisningsmateriale du får. Er der nogen forskel sådan i det. Det er jo bare det.</p> <p>BB: <u>Altså</u> jeg laver sådan nogle tegninger. Der er nogle ting. Altså hvis de er for svære. Sådan nogle perspektivtegninger og sådan noget. Det kan jeg ikke lave. Så der får jeg som regel et eller andet <u>andet</u>.</p>	<p><b>Ikke muligt altid at lave det samme som seende studerende</b></p>	<p>BB har ikke altid mulighed for at lave de samme opgaver og lektier som sine seende studerende. Som eksempel gives perspektivtegninger i matematik, som er for komplicerede.</p>
<p>I1: Er det så fra skolen at der er en. Du nævnte en støttelærer. Er det fra skolen at der er sådan en eller er det igennem en forening.</p> <p>BB: Det er skolen.</p>	<p><b>Støttelærer gennem skolen</b></p>	<p><u>BBs</u> støttelærer er udbudt fra <u>BBs</u> skoles side.</p>

Figur 7.1: Eksempel på meningskondenseringstruktur af vores interview.

Ovenstående figur viser et eksempel på en række ytringer fra et af vores respondentinterview, som vi har behandlet med meningskondenseringsmetoden. Vi har i vores behandling ikke beskrevet handlingsudførelser, og dermed kun fokuseret på det sagte. Dette er grundet, at handlinger ifølge Giorgi ligger uden for opmærksomhedens ramme når man foretager en direkte perception af et givent fænomen (Giorgi, 2012).

Som ses i figur 7.1 inddelte vi vores data i tre kolonner. Disse indeholdte henholdsvis ytringer fra informanter og respondenter, de centrale temaer som ytringerne indgår under, og opklarende beskrivelser af de centrale temaer. Ytringerne er blevet fordelt på opdelt rækker, og hver række indikerer et meningsskift fra informant eller respondent. Disse ytringer og tilhørende centrale temaer blev efterfølgende grupperet og opdelt efter fælles emneområder – her altså ytringer inden for og på tværs af interviews, som omtaler det samme emneområde.

## Meningskondensering på interviews med børn og forældre

Følgende punkter er resultaterne af vores meningskondensering på interviews med børn og forældre. Vores vurdering og inddragelse til hi-fi prototypeudvikling forefindes på side 125.

### 1. Støtte fra skolen

- Skolen er forpligtet til at sørge for, at synshæmmede gennemgår samme pensum som normaltseende, samt at udstede særligt undervisningsmateriale, som tager højde for den pågældende elevs fysiske kunnen.
- Efterfølges i varierende grad alt efter den pågældende skole og elev.
- Støttelærer tilknyttes fra skolens side.
- Støttelærer benyttes hvor det er nødvendigt i udvalgte fag.

Ud fra de ovenstående temaer og deres beskrivelser lærer vi, at der fra skolernes side i varierende grad bliver taget hånd om de synshæmmede elever. Skolerne er forpligtede til at hjælpe de synshæmmede i form af støttelærere og særligt undervisningsmateriale alt efter den pågældende elevs behov og fysiske kunnen.

### 2. Undervisning og undervisningsmateriale

- Særligt undervisningsmateriale findes og suppleres gennem støttelærere.

- Synscenter Refsnæs konverterer undervisningsmateriale til punktskriftsform, så det kan benyttes af synshæmmede.

Det tilpassede undervisningsmateriale, som udstedes til de synshæmmede elever, anskaffes gennem støttelærere fra Synscenter Refsnæs. Dette synscenter konverterer allerede eksisterende undervisningsmateriale til punktskriftsform, som de synshæmmede herefter kan benytte sig af i undervisningen.

### **3. Problemer i forhold til undervisning og undervisningsmateriale**

- Det er ikke altid muligt at lave de samme opgaver og lektier som seende elever.
- Konverteret undervisningsmateriale kan være uddateret i forhold til seende elevers udgaver af materialet.

Ovenstående temaer åbenbarer nogle problemstillinger, som de synshæmmede står overfor i deres undervisning. Det er ikke altid muligt at tilpasse undervisningen eller hjælpe eleven i en sådan grad, at de kan lave de samme opgaver som deres klassekammerater. Som eksempel nævner en respondent perspektivtegninger i matematik, som er umulige for respondenterne at lave. En anden problemstilling viser sig ved, at det konverterede undervisningsmateriale i nogle tilfælde er uddateret. Dette kan resultere i situationer hvor læreren beder klassen slå op på en side i bogen, hvor de synshæmmedes udgave af bogen har andre opgaver på den pågældende side - til stor forvirring.

### **4. Synshæmmedes brug af digitale hjælpemidler**

- Særlig hjemmecomputer til skolearbejde.
- Stort udvalg af oplæsnings- og talesynteseprogrammer til mobiltelefoner, tablets og computere.
- Oplæsningsprogrammer kan virke irriterende.
- Synstolkning i forhold til film og tv.
- Siri benyttes til at anvende funktioner på Apple mobiltelefoner via stemmen.
- Stor brug af mobiltelefoner og tablets.

De synshæmmede har stor adgang til digitale hjælpemidler, som kan hjælpe dem både i skoleundervisningen, men også i hverdagen. De adspurgte respondenter ejer alle en form for særlig hjemmecomputer, som blandt andet indeholder en lydafspiller, et tastatur og et punktskriftsdisplay. Med denne kan de skrive opgaver, samt både lytte til og læse opgaver og lærebøger. Det førnævnte særligt udstedte undervisningsmateriale fra Synscenter Refsnæs konverteres til formater, som disse hjemmecomputere er beregnet til at benytte.

De adspurgte respondenter bruger mobiltelefoner og tablets i stor grad. De har derudover adgang til oplæsningsprogrammer og talesynteser til computere, mobiltelefoner og tablets, hvilket tillader dem via lyd at navigere i brugerinterfaces, som man normalt skal være seende for at navigere i. Disse programmer kan læse tekst på en skærm eller hjemmeside højt, men kan også fortælle den synshæmmede hvilken funktion en specifik knap, som de holder fingeren på, har. En enkelt respondent nævner, at disse oplæsningsprogrammer kan virke irriterende hvis en hjemmeside har mange links eller reklamer. Her virker programmerne ikke optimalt, og læser ubrugeligt information op.

Har de synshæmmede en iPhone, har de også adgang til Siri, som de via deres stemme kan bruge til at anvende mobiltelefonens funktioner. Vi lærer igennem disse temaer også, at der i nogle tilfælde er synstolkning tilgængelig i forhold til film og tv. Denne synstolkning tager form af en fortællerstemme, der forklarer hvad der sker på skærmen.

## **5. Interesse inden for historier, emner og genrer**

- Magiske verdener, magi og fantasygenren findes spændende.
- Overnaturlige emner, myter og mytologi findes spændende.
- Kriminalromaner findes spændende.
- Gyserhistorier på børneniveau er ikke effektive.
- Deciderede historiebøger er ikke spændende.
- Børn i historiens hovedroller er en god ting.

Flere af de adspurgte respondenter er enige om, at historier som har med magi at gøre er spændende. Som eksempel nævnes Harry Potter og Narnia bogserien – dette begrundes både med deres magiske verdener og væsener, samt at historierne generelt er meget anderledes end



andre historier. Også mytologiens verden findes spændende, og her nævnes den nordiske og græske mytologi som eksempler. En respondent finder også kriminalromaner spændende, idet historiens kompleksitet langsomt optrappes i takt med at mysteriet opklares. En respondent nævner, at gyserhistorier målrettet til børn ikke længere kan skræmme. Alle er derimod enige om, at historiebøger med facts er kedelige, og at hvis man skal tilegne sig viden om et vist emne eller en specifik tidsperiode, skal det helst gøres i form af en fortælling eller historie. Et af temaerne lærer os også, at børn i historiens hovedroller ses som en positiv ting.

## **6. Kendskab til og brug af lydbøger**

- De adspurgte respondenter kender alle til lydbøger.
- Det anses som positivt at kunne høre en bog i stedet for at skulle læse den.
- Lydbøger er den primære form for underholdning for størstedelen af de adspurgte respondenter.
- Størstedelen af respondenterne lytter til lydbøger hver dag.
- Lydbøger bruges primært til afslapningsformål.
- Senere, manglende interesse for lydbøger grundet begrænset udbud fra NOTA.

De adspurgte respondenter kender alle til lydbøger, og størstedelen af de adspurgte bruger lydbøger som deres primære form for underholdning og lytter til en lydbog hver dag. Det anses som en positiv ting at kunne høre en bog i stedet for at skulle læse den i punktskriftsform. Gennem interviewene og disse temaer lærer vi også, at de primært bruger lydbøger til at slappe af, og ikke for eksempel med hensigt om at lære om eller dykke ned i et bestemt emne eller vidensområde. En enkelt respondent, som ikke benytter lydbøger som underholdning mere, begrundet det med, at NOTA er løbet tør for historier som kan interessere ham.

## **7. Virkemidler inden for lydbøger**

- Fortælleren er det vigtigste element i en lydbog.
- Begrænset erfaring med virkemidler såsom stemningsmusik eller lydeffekter i lydbøger.
- Stemningsmusik og lydeffekter kan virke distraherende.

Respondenterne er enige om, at den vigtigste faktor der afgør om de kan nyde en lydbog, er fortælleren. Der nævnes kun i begrænset omfang et kendskab til og erfaring med virkemidler såsom stemningsmusik eller lydeffekter i lydbøger, og en enkelt respondent nævner, at virkemidler som disse har haft en distraherende effekt. De respondenter, som ikke har haft erfaring med musik og lydeffekter formoder dog, at disse virkemidler kunne være en god tilføjelse til en lydbog.

## **8. En god fortæller**

- En god fortæller i en lydbog lever sig gennemgående ind i og engagerer sig i historien, lægger tryk på bestemte ord og laver forskellige stemmer til karaktererne i historien.
- Fortælleren skal give det indtryk, at det er hans eller hendes egen historie.
- Fortælleren må ikke være monoton.

Respondenterne tilkendegiver alle, at en god fortæller skal engagere sig og leve ind i historien. En respondent nævner, at i forlængelse af dette skal fortælleren give det indtryk, at det er hans eller hendes egen historie, som bliver gengivet. Med hensyn til fortællerteknik giver det en god effekt, når fortælleren lægger tryk på bestemte ord, gennemgående holder en stemning, og laver forskellige overbevisende stemmer i forhold til de forskellige karakterer i historien, som taler. Med andre ord skal fortælleren ikke holde en monoton stemmeføring historien igennem.

## **9. Platforme for lydbøger**

- Lydbøger høres på hjemmecomputere.
- Lydbøger høres på mobiltelefoner.
- Mindre kompleksitet ved at lytte til lydbøger på mobiltelefoner.

Respondenterne bruger enten deres hjemmecomputere eller mobiltelefoner til at lytte til lydbøger. Det nævnes, at det er lettere at høre lydbøger på mobiltelefonen, da lydbogen kan downloades direkte eller streames. Dette ses i forhold til hjemmecomputeren, hvor en lydbog først skal downloades på computer, og derefter via et SD kort lægges over på hjemmecomputeren før man kan lytte til den.

## 10. Udvalgelse af lydbøger

- Lydbøger udvælges hovedsageligt i fællesskab med forældre.
- Lydbøger udvælges i nogle tilfælde ud fra de lydbøger, som respondenters kammerater anbefaler.
- Lydbøger udvælges efter hvad der er nyt inde på NOTA.
- Lydbøger udvælges på baggrund af genre og interesseområde.
- Lydbøger udvælges på baggrund af opsummering af historien.
- Lydbøger udvælges på baggrund af fortæller.
- Lydbøger udvælges ikke på baggrund af virkemidler såsom musik eller lydeffekter.

Udvælgelsen af lydbøger for respondenterne for størstedelen af respondenterne sammen med en forælder, men i nogle tilfælde anbefaler respondenterne og deres kammerater bøger til hinanden. Denne udvælgelse sker på baggrund af forskellige kriterier. Nogle undersøger hovedsageligt titler, som ligger inden for genre eller interesseområde, andre undersøger i større grad den opsummering som kan findes for titlen, mens andre udvælger på baggrund af fortælleren og fortælle teknik i historien. En respondent nævner, at hvis der ikke er noget specielt han leder efter inde på NOTA, kigger han som regel efter de nyeste titler. Ingen af respondenterne går specifikt efter eller undersøger titler, som gør brug af stemningsmusik eller lydeffekter.

## 11. Anden underholdning end lydbøger

- Nogle former for spil på computer er målrettet synshæmmede, mens andre er kompatible med oplæsningsprogrammer.
- Nogle respondenter spiller spil på computer, som ikke er målrettet synshæmmede.
- Spil hvor man skal udforske en verden er gode.
- Spil som foregår i en fantasy verden er gode.
- Film og tv anvendes som underholdning.
- De sete film er baserede på eller befinder sig i samme univers som hørte lydbøger.
- En respondent anvender YouTube videoer som underholdning.

Under interviewene lærte vi, at nogle af de adspurgte respondenter også bruger forskellige former for computerspil som underholdning. Disse spil tager form af strategi- og skydespil, og

nogle af disse spil er udarbejdet med synshæmmede som målgruppe og gør brug af et komplekst lydbillede i stedet for en visuel oplevelse, mens andre er compatible med oplæsningsprogrammer. En respondent spiller dog også et almindeligt førstepersonsskydespil med tastatur og mus, hvor han lytter sig frem til, om han rammer noget når han skyder. Film og tv anvendes også som underholdning, men en respondent nævner, at han hovedsageligt kun ser film, som enten er i samme univers som en historie han har hørt før, eller som er den samme historie, bare i filmformat. Under interviewene lærte vi også, at en respondent anvender YouTube som underholdning.

## **12. Visuelle eller sansende beskrivelser**

- Respondenter tilslutter sig hovedsageligt den visuelle beskrivelse.
- Den visuelle, farverige beskrivelse minder mest om det, som respondenter er vant til at høre i lydbøger.
- Formodning om, at det at tidligere at kunne se har en indflydelse.
- Enkelt respondent havde ingen præference.

I vores interviews oplæste vi to forskellige sætninger for respondenterne. Den ene gjorde brug af visuelle, farverige og malende beskrivelser, mens den anden gjorde brug af sansende oplevelser og følelser. Størstedelen af respondenter tilsluttede sig og kunne bedst lide den visuelle beskrivelse, mens en enkelt respondent ingen præference havde mellem de to sætninger. Præferencen omkring den visuelle beskrivelse begrundes med, at den minder om den form for beskrivelser, som respondenterne er vant til at høre i lydbøger. En respondent formoder dog også, at denne præference kan have noget at gøre med, at de adspurgte respondenter ikke altid har været blinde. En anden respondent har svært ved at sætte ord på, hvorfor han præcist kunne lide den visuelle beskrivelse bedst, men svarer, at den bare faldt mere i hans smag.

## **13. Kendskab til interaktive historier**

- Størstedelen af respondenter og deres forældre har begrænset kendskab til interaktive historier.

- En enkelt respondent har fået oplæst interaktive historier i fysisk bogform.
- En enkelt respondent har en enkelt gang prøvet en interaktiv lydbog.
- Føler sig ikke udelukket fra at kunne opleve interaktive historier.
- En enkelt respondent forestiller sig, at de kunne være sjove at opleve sammen med flere personer.
- Erkendelse om, at digitale interaktive historier findes og kan tilgås ved hjælp af oplæsningsprogrammer.
- Erkendelse om, at førnævnte interaktive historier ikke er målrettet blinde.

De adspurgte respondenter og deres forældre har kun i et begrænset omfang kendskab til interaktive historier. Nogle har ikke hørt om dem før, mens andre har prøvet interaktive historier i et begrænset omfang. Dette har for en respondent været i form af at få læst interaktive historier i bogform op som lille, mens en anden respondent en enkelt gang har prøvet en interaktiv lydbog. En anden respondent forestiller sig, at en sådan historie kunne være sjov at prøve i samspil med familien eller klassekammerater, hvor man kunne stemme om valgene. Til sidst nævnes det i løbet af et af interviewene, at blinde godt ville kunne tilgå diverse interaktive historier i deres webbrowser ved hjælp af oplæsnings- og talesynteseprogrammer, men at disse historier på denne måde ikke er udformet med synshæmmede som målgruppe.

#### **14. Positive oplevelser ved første prototype med interaktiv historie**

- Spændende oplevelse.
- Morsomt at kunne træffe valg.
- God præsentation af situation og valg.
- God mulighed for at kunne påvirke historien.
- De forskellige valg optrådte naturligt i historien.

Til vores interviews medbragte vi en interaktiv historie i bogform, som vi delvist gennemgik sammen med respondenterne. Dette havde til formål at give respondenterne en oplevelse af en interaktiv historie såfremt de ingen tidligere erfaring havde med historieformen. Efter testens afslutning nævnte respondenterne, at det havde været en spændende oplevelse. Blandt de fleste respondenter var der enighed om, at situationen og valg i historien var til at forstå, og at de forskellige valg optrådte på naturlige steder i historien. Det nævnes at der var god mulighed

for at påvirke historien, og en respondent bekender at det er en morsom måde, igennem det at træffe valg og have indflydelse på historiens gang, at opleve en historiefortælling.

### **15. Negative oplevelser ved første prototype med interaktiv historie**

- Manglende detaljebeskrivelser.
- Manglende opbygning af historie og karakterer.
- Valg virkede tilfældige.

Flere af respondenterne savnede dog, at der havde været flere og mere detaljerede beskrivelser med i historien. Dette var i forhold til en mere udførlig beskrivelse af omgivelserne i historien. En respondent og forælder var enige om, at nogle af valgene virkede tilfældige, og ikke gav lytteren god mulighed for at regne ud, hvad valget ville føre til. Som eksempel nævnes et valg mellem tre døre af forskellige farve. Den eneste beskrevne forskel på dørene er deres farve, og man har på denne måde ingen chance for at gisne om, hvad ens valg af dør kunne føre til. I historien foreslår karaktererne hver en dør, og det nævnes her, at en længere, mere udførlig introduktion til karaktererne i historien ville kunne afhjælpe dette problem. Dette, da man som lytter ville kunne forme en personlig relation til en karakter, og måske tage det valg, som ens yndlingskarakter foreslår.

### **16. Fordele ved interaktive historier generelt**

- Interaktive historier kan læses flere gange.
- Historieformen lægger op til spændende valg.
- Positivt at lytteren eller læseren inddrages i historien og skal tænke over konsekvenser.
- Godt alternativ til almindelige historier.

Det nævnes, at fordele ved interaktive historier er, at disse former for historier kan læses indtil flere gange for at opleve alle historiens forgreninger, og historiens levetid på denne måde forlænges. En respondent nævner også, at historieformen lægger op til, at man som lytter eller læser har mulighed for at foretage en bred vifte af spændende valg. Derudover findes det positivt, at man inddrages i historien og er nødsaget til at tænke over konsekvenserne af ens

valg. Det nævnes også, at en interaktiv historie er et godt alternativ til almindelige historier. Dette især hvis man er blevet træt af at lytte til historier, hvor man kan regne handlingen ud.

### **17. Ulemper ved interaktive historier generelt**

- Interaktive historier kan være svære at finde rundt i.

Det nævnes kort af en af respondenterne, at det kan være svært at finde rundt i en interaktiv historie. Dette grundet de mange valg og forgreninger af historien, som kan gøre fortællingen meget kompleks at holde styr på.

### **18. Fremtidig brug af interaktive historier**

- Usikkerhed omkring fremtidig brug af interaktive historier.
- Interaktive historier kan bruges, hvis man har lidt tid at hygge sig med.

I forhold til at skulle bruge interaktive historier i fremtiden, nævner en respondent, at han er usikker på om han vil bruge denne form for historiefortælling i fremtiden. Skulle den benyttes, skulle det kun være en gang imellem, og ikke som erstatning for almindelige historier. En anden respondent nævner, at en interaktiv historie vil være god at hygge sig med, gerne gentagne gange grundet de mange valg, hvis man har tid at give af. Som eksempel på passende tid at bruge på en lydbog anslås tredive minutter.

Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til udarbejdelsen af hi-fi prototyper?

Ud fra denne meningskondensering af respondenternes svar, er det tydeligt, at der er flere forskellige elementer som er relevante at tage højde for under vores tilrettelæggelse af vores hi-fi prototyper.

Vi har gennem interviewene fået en forståelse for, at de adspurgte respondenter alle kender til lydbøger. De er enige om, at det at høre en bog er bedre end at læse den, og størstedelen af de adspurgte respondenter bruger lydbøger som deres primære form for underholdning.

- *Hermed forstår vi altså, at lydbøger er populære og i brug af målgruppen, og at vores projekts fokus på lydbøger dermed ikke er irrelevant.*

De adspurgte respondenter har derudover specifikke emner og genrer, i forhold til historier, som de foretrækker frem for andre. Fælles for respondenterne er, at historier, hvis verden eller handling har noget at gøre med magi, er meget populære. Dette gør sig i samme stil gældende for historier, som har noget at gøre med mytologiens verden og overnaturlige elementer. En enkelt respondent omtaler også krimier positivt, som langsomt optrapper historiens kompleksitet og handling.

- *Her ville det være relevant for os at udforme vores hi-fi prototyper ud fra en historie, som lægger sig op af en eller flere af disse genrer eller emner, så vi bedst kan ramme respondenternes interesser.*
- *Det nævnes også, at de er glade for børn i historiens hovedroller, så det ville også være et relevant kriterie at indarbejde i vores prototyper.*

En sidste, men vigtig pointe at uddrage er her, at respondenterne bruger lydbøger som afslapning, og ikke for at undersøge omkring eller dykke ned i et specifikt vidensområde eller emne. De er dog heller ikke positivt indstillede overfor deciderede lærebøger med for eksempel facts og eller verdenshistorie. Skulle de have interesse og intention om at lære noget, udtrykker de, at dette helst skal gøres i form af en fortælling.

- *Vi lærer fra dette, at vi skal holde os til historiefortællinger, og ikke udforme hi-fi prototyper, som lægger sig op af lærebøger eller bibliografier.*

Specifikt inden for lydbøger spurgte vi også respondenterne, om der var nogen former for virkemidler, som de bedst syntes om. Her tilkendegiver vores adspurgte respondenter, at fortælleren er et meget vigtigt element i en lydbog. Det er blandt andet vigtigt at fortælleren er engagerende, lægger tryk på ordene, og er i stand til at lave forskellige stemmer til karaktererne i historien. Vi lærte i forhold til dette, at under udvælgelsen af lydbøger sætter børn og forældre også en god fortæller op som et kriterie for historien.

- *Vi finder det vigtigt, at den fortæller, som vi inkorporerer i vores hi-fi prototyper, skal efterkomme ovenstående kriterier på bedste vis.*



I forhold til andre virkemidler inden for lydbøger var det de færreste af de adspurgte respondenter, som havde oplevet elementer såsom lydeffekter eller stemningsmusik. En respondent, som havde kendskab til disse virkemidler tilkendegav, at han havde fundet dem distraherende. En anden, som ikke kendte til disse virkemidler, var dog positivt indstillet overfor inddragelsen af disse, og formodede at det ville være en god ide at tilføje dem til oplevelsen.

- *Selvom en respondent finder disse virkemidler distraherende, finder vi dog stadig grundlag for at inkludere mindst en prototype, hvori disse virkemidler i en eller anden form eksisterer.*

I forhold til vores test omkring først den visuelle, og derefter sansende beskrivelse lærte vi, at størstedelen af de adspurgte respondenter bedst kunne lide den visuelle, malende beskrivelse. Her lærer vi, at det at være synshæmmet ikke nødvendigvis betyder, at man foretrækker sansende beskrivelser frem for visuelle, som gør brug af farver eller billedsprog.

- *Ud fra dette udleder vi, at vi i vores prototyper ikke skal bestræbe os på at udforme nogen specielle former for beskrivelser i historien, da der ikke lader til at være grundlag for dette i forhold til respondenternes svar.*

Vi har selvfølgelig været interesserede i, om respondenterne i vores målgruppe har noget kendskab til interaktive historier. Baseret på deres svar lærer vi, at kendskabet til denne form for historiefortællinger er begrænset. Enkelte har prøvet en form for interaktiv historiefortælling da de var små, mens andre aldrig har prøvet det før. Det udtrykkes dog, at der ikke forelægger en følelse af at være afskåret fra denne form for historiefortælling grundet de mange førnævnte digitale medier og hjælpemidler, som er tilgængelige for de synshæmmede.

- *Hermed, da bekendtskabet til interaktiv historiefortælling er begrænset blandt de adspurgte, finder vi det stadig relevant at arbejde videre med at modificere og målrette en sådan form for historiefortælling til blinde i vores målgruppe.*

For at introducere respondenter til interaktiv historiefortælling, gennemgik vi delvist en interaktiv bog sammen med dem, hvor de fik lov til at foretage valg. Omkring denne oplevelse lærer vi, at størstedelen af vores respondenter havde en positiv indstilling til denne form for

interaktiv historielæsning, samt den type bog, som vi havde medbragt. Der blev dog nævnt flere ulemper ved oplevelsen og den bog, som oplevelsen byggede på. Disse var manglende detaljebeskrivelser for omgivelserne, manglende opbygning af historie og karakterer, samt at nogle valg virkede tilfældige.

- *Ovenstående ulemper i forhold til detaljer, opbygning og tilfældige valg må vi overveje og forsøge at eliminere i forhold til valg af historie til vores hi-fi prototyper.*

De adspurgte respondenter afdækkede efter oplevelsen en række positive kvaliteter ved interaktive historier, som bekræfter over for os, at det at opleve en interaktiv historie anses som et godt alternativ til bare at høre en bog. En enkel negativ kvalitet nævnes dog i forhold til interaktive historier, da de i nogle tilfælde kan virke uoverskuelige med deres mange valg, og på denne måde kan være svære at finde rundt i.

- *Dette tyder på, at det er vigtigt at valgene er tydelige, og ikke i så stor grad må dreje historien i så komplet forskellige retninger, at man ikke kan genkende historien i forhold til hvor man tidligere var i historien.*

Omkring selve den formodede, fremtidige brug af interaktive historier og lydbøger lærer vi, at respondenterne ikke anser det som noget, som skal vare mere end en halv time. Det er noget, som man skal kunne hygge sig med en gang imellem hvis man har noget tid til overs.

- *Dette giver os indsigt i den foretrukne længde af interaktive historier, og at det ikke må tage alt for lang tid at kunne gå igennem en sådan historie.*

En sidste, vigtig ting, er i forhold til interaktionsformen på prototyperne. Igennem respondenternes svar har vi fået en forståelse for, at de bruger og har stor erfaring med mange forskellige slags digitale hjælpemidler, både i deres undervisning og deres hverdag. Vi hører, at de både bruger computer, tablet og mobiltelefon, og at de, ved hjælp af en række forskellige hjælpeprogrammer, ingen store problemer har med at interagere med disse medier eller deres funktioner. Vi hører også, at de adspurgte respondenter hører lydbøger på flere forskellige af disse førnævnte medier. I kraft af deres erfaring med og brug af digitale medier, finder vi det mindre vigtigt i projektet at undersøge den mest optimale form for interaktion samt den mest optimale platform for lydbøger.

- *Vi er hermed mest interesseret i, hvordan respondenterne reagerer overfor forskellige auditive og interaktive virkemidler. Vi er stadig interesserede i at afdække hvordan målgruppen ville foretrække at interagere med en interaktiv lydbog, men det vil have mindre fokus i forhold til ovenstående.*

## Meningskondensering på interviews med Aalborg Hovedbibliotek

Det følgende afsnit beskriver de relevante punkter fra meningskondensering på interviews med Aalborg Hovedbibliotek, som vi anskuer som brugbare resultater. Vores vurdering og inddragelse af resultater til hi-fi prototypeudvikling forefindes på side 132.

### • **Syv til femtenårige børns interesser**

- Unge drenge er glade for fortællinger om sport.
- Unge piger er glade for pigeserier og hestebøger.
- Fantasy og krimigenrer er populære.
- Dystopier er populære.
- Dystopi dækker ikke over science fiction.
- Historier med sex, kærlighed og unge mennesker er populære i den sene ende af aldersskalaen i målgruppen.
- Ny blandingsgenre: Fantasy, mytologi, dystopi, hverdagsemner.
- Spændingsbøger og romanagtige fagbøger bruges.

Børnene i den yngre målgruppe har forskellige interesser i forhold til køn. Drengene er glade for historier og fortællinger om sport, mens pigerne er glade for pigeserier og hestebøger. Fælles for dem er dog en kærlighed for fantasy og krimigenrer. Det nævnes også, at hvis der er et specifikt interesseemne hos børnene, suppleres det i nogle tilfælde gerne med decideret faglitteratur. Dog anses den yngre del af målgruppen for helst at ville læse historier og fortællinger.

Børnene i den ældre del af målgruppen begynder at kunne lide historier, som har med dystopier at gøre. Her tænkes samfundskamp, de svage mod de stærke eller højtstillede, og historier som oftest foregår i en alternativ version af nutiden. Derudover begynder de at interessere sig for historier med sex, kærlighed og unge mennesker. En ny, populær blandingsgenre er ved at opstå, som indeholder elementer fra både fantasy, mytologi og dystopi, men som også

indeholder helt almindelige hverdagsemner, som børnene kan relatere til. Især drengene begynder også at kunne lide spændingsbøger og romanagtige fagbøger.

- **Børn i hovedrollen**

- Børn i hovedrollen er positivt.

Det nævnes af bibliotekarerne, at bøger, som har børn i hovedrollerne, er meget populære hos den yngre målgruppe.

- **Faglitteratur**

- Interesseemner suppleres med faglitteratur.

Hvis børnene i den yngre målgruppe har stor interesse inden for et specifikt interesseområde, supplerer de i nogle tilfælde deres læsning med decideret faglitteratur.

- **Børn bliver tidligere modne**

- Børn bliver tidligere modne end man skulle tro.
- Prototyper og historie må ikke være for målrettede til yngre børn.

Bibliotekarerne nævner for os, at børn i dag bliver tidligere modne end før. Med dette menes der, at de hurtigere begynder at interessere sig for emner, som man førhen så, at kun ældre børn interesserede sig for. De råder os derfor til ikke at gøre vores prototyper og historier for målrettede til yngre børn, da børnene kan forstå mere og interessere sig for mere end hvad man skulle tro.

- **Perioder hvor børn ikke læser**

- De fleste børn og unge oplever perioder, hvor de ikke læser.
- Tilbud andre steder fra drager dem væk fra læsningen.
- Grund til læsefrie perioder individuelt fra barn til barn.

Det nævnes, at størstedelen af alle børn og unge gennemgår indtil flere perioder, hvor de ikke læser bøger. Grundlaget for disse perioder kan være individuelt fra barn til barn, men det

nævnes, at der kan være mange tilbud fra andre underholdningsformer, som kan drage målgrupperne væk fra læsningen.

- **Bibliotekets udbud af lydbøger**

- Den digitale lydbog stiger i popularitet.
- Den *fysiske* lydbog er som resultat ikke så populær mere.
- Den digitale lydbog har mange styrker.
- Brugen af den digitale lydbog er ikke afhængig af tekniske færdigheder.

Det nævnes, at biblioteket udbyder to former for lydbøger. Den ene er en fysisk lydbog med cd'er, mens den anden er en lydbog, som kan hentes på tablet, smartphone eller pc via bibliotekets app. Biblioteket har observeret, at den digitale lydbog er ved at blive meget populær, og at det som resultat fører med sig, at et fåtal af brugere nu benytter sig af den fysiske lydbog. Den digitale lydbog har mange styrker i forhold til den fysiske lydbog. Den kan nemlig downloades når man vil, uden reservation og bøder, for det er ikke muligt at aflevere for sent - når lånetiden udløber, sletter lydbogen sig selv igen. Det er også muligt at høre lydbogen selvom man ingen internetforbindelse på sit device har, hvis man har downloadet lydbogen igennem en af bibliotekets e-reoler. Det nævnes også, at mange af brugerne af den digitale lydbog ikke har været begrænset af manglende tekniske færdigheder for at bruge lydbøgerne. Det har nemlig ikke vist sig at være et problem for brugerne at skulle lære at bruge for eksempel en iPhone eller MP3 afspiller til at afspille den digitale lydbog.

- **Brugen af lydbøger**

- Lydbøger er ikke længere forbeholdt svagtseende eller læsesvage.
- Lydbøger sidestilles med musik.

Bibliotekarerne nævner, at i forhold til tidligere, er lydbøger ikke længere kun forbeholdt svagtseende eller mennesker, som er læsesvage. De bruges stadig af førnævnte som underholdning, og af sidstnævnte til hjælp med indlæring, men er også blevet allemandseje og allemandsbrug. Det at høre en lydbog sidestilles af bibliotekarerne med at høre musik, da en lydbog kan nydes på samme måde og i samme sammenhænge, hvis man for eksempel slapper af eller udfører huslige opgaver.

- **Blindes digitale hjælpemidler**

- Blinde har mange digitale hjælpemidler til rådighed.
- Hjemmesider skal optimeres i forhold til hjælpemidler.

Om blindes digitale hjælpemidler nævner bibliotekarerne, at de for eksempel har mange oplæsningsprogrammer tilgængelige. Her nævnes som eksempel Jaws, som gør, at de blinde kan navigere igennem hjemmesider og få dem læst op. Disse hjemmesider skal dog optimeres og bygges op i forhold til et bestemt regelsæt, så oplæsningsprogrammet kan forstå hjemmesiden. Dette er sket på mange offentlige hjemmesider, men hvis det ikke er sket, henvises der ofte til et andet oplæsningsprogram, som kan oplæse tekst markeret af brugeren.

- **Interaktive historier**

- Choose-your-own-adventure bøger er populære igen.
- Målrettet 9-12 årige børn.
- Bibliotekets bøger er i tekstform.
- Ingen digitale, interaktive historier i dette format fra bibliotekets side.

Bibliotekarerne kender til choose-your-own-adventure bøger, og nævner, at de er ved at blive populære igen, og at der er stort udbud efter dem. Dem, som de udbyder, er hovedsageligt målrettet de 9-12 årige børn. Bøgerne er i tekstform, og ikke i for eksempel tegneserie form med begrænset tekst, eller mange billeder inkluderet. De udbyder heller ingen digitale, interaktive historier i dette format.

Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til udarbejdelsen af hi-fi prototyper?

Ud fra denne meningskondensering af informanternes svar fra Aalborg Hovedbibliotek, finder vi flere forskellige overvejelser, som er relevante at tage i forhold til tilrettelæggelsen af vores hi-fi prototyper.

Omkring vores aldersmålgruppes interesser inden for litteratur ser vi, at der er sammenfald med det, som vi lærer fra meningskondenseringen af respondenternes svar. Her nævnes igen at fantasy og krimigenrer er populære, samt, at det at børn er i historiens hovedrolle ses som positivt for indlevelsen hos børnelystere.

- *Dette styrker os i vores beslutning om, at disse elementer er hensigtsmæssige at lede efter, når vi udvælger en historie til vores hi-fi prototyper.*
- *Derudover lærer vi, at børnene helst vil høre historier og fortællinger, hvilket leder os til at fravælge deciderede fagbøger til vores hi-fi prototyper.*

Den nye, populære blandingsgenre, som blandt andet indeholder dystopi, fantasy og mytologi indarbejder vi også i vores overvejelser, da fantasy og mytologi er vores respondentes foretrukne genrer.

- *Populariteten af disse genrer stadig varer ved både yngre og lidt ældre børn, og vi vil derfor fastholde at udvælge en historie, hvis muligt, ud fra disse genrer.*

Endeligt lærer vi fra bibliotekarerne, at børn i dag bliver tidligt modne, og kan forstå og interessere sig for langt mere, end de kunne før i tiden.

- *Derfor vil vi stræbe efter ikke at gøre vores hi-fi prototyper for målrettede til yngre børn i forhold til sprog og indhold.*

Vi lærer også, at blinde og ordblinde har flere forskellige digitale hjælpemidler til rådighed, som hjælper dem i forhold til at navigere på hjemmesider samt mobile devices. I forhold til digitale lydbøger hører vi, at brugen af disse ikke lader sig begrænse af manglende tekniske færdigheder.

- *I sammenhæng med det vi allerede ved omkring målgruppens brug af digitale hjælpemidler, og at de ikke er afskåret fra at bruge smartphone, tablet eller pc'ers funktioner, styrker det vores beslutning om at ligge et mindre fokus på at undersøge om der findes en optimal interaktion med et specifikt device. Selvom målgruppen ingen store problemer har i forhold til interaktion med og brug af digitale medier, har vi dog stadig i sinde at finde frem til hvordan målgruppen ville foretrække at interagere med en interaktiv lydbog.*

Biblioteket ser, at deres digitale lydbøger er meget populære for tiden, og bruges flittigt i forskellige sammenhænge – dette alt fra afslapning til huslige gøremål, hvor det at høre en lydbog sidestilles med det at høre et stykke musik.

- *Denne gennemgående popularitet styrker vores fokus på lydbøger i dette projekt.*

Slutteligt lærer vi fra bibliotekarerne, at deres udbud af interaktive historier er meget populært blandt børn og unge. Det nævnes, at deres bøger er af choose-your-own-adventure formatet, er tekstbaserede og ikke for eksempel gør brug af en stor mængde billeder.

- *Dette styrker vores fokusområde – da interaktive historier i dette format er så populære blandt seende børn og unge, finder vi det stadig relevant at undersøge, hvordan man på bedste vis kan introducere og målrette dette koncept til blinde børn og unge.*



## Delkonklusion af Fase 1

Efter at have gennemgået de forskellige aktiviteter i denne første fase af projektet, der har haft sit primære fokus på at udforske den eksisterende viden, der befinder sig indenfor vores udvalgte domæne, kan vi nu reflektere og konkludere på hvilke elementer vi ønsker at adaptere eller korrigere til udarbejdelsen af novel works i projektets følgende Fase 2.

### **Autoetnografiers effekt på interviews**

Indledningsvist kan vi vurdere hvorvidt udarbejdelsen af vores autoetnografier har haft den intenderede effekt under udførelsen af de kvalitative interviews. Herved søgte vi at afdække diverse subjektive holdninger, som vi personligt har stiftet under eksponeringen af et interaktive narrativ, således at disse ikke kunne påvirke respondenternes svar i en interviewsituation.

Baseret på resultaterne fra vores kvalitative interviews kan vi se, at vi med inddragelsen af denne teknik har formået at forholde os neutrale i udspørgningen. Dette kan eksemplificeres idet en af respondenterne udtaler at et hypernarrativ kan føles komplekst eller uoverskueligt, grundet de mange valg. Dette synspunkt strider direkte imod vores, og grundet det indlejrede asymmetriske magtforhold i både en interviewsituation, såvel som i samspil mellem børn og voksne, tyder det på at respondenterne ikke har været påvirket af vores personlige præferencer eller forforståelser. Hertil kan det konkluderes, at udarbejdelsen af autoetnografierne har haft den intenderede effekt.

Da vi fremadsynet skal afholde flere interviews i dette projektforsøg, vil det atter være essentielt at have disse afdækkede forforståelser for øje, så de personlige meninger tilsidesættes, og derved kan opnå samme effekt som her.

### **Etik og sprogbrug**

Grundet vores etiske standpunkt, undersøgte vi de synshæmmede præfererede fortællestil, særligt omhandlende billedmæssige eller sansemæssige beskrivelser.

Imod vores formodninger lærer vi, at de blinde ikke bliver negativt påvirket af billedsprogligt brug. Til denne prioritering af visuelle beskrivelser, kommenterer respondenterne, at dette minder dem om det de er vant til at opleve i andre fortællinger. På baggrund af dette finder vi det ikke nødvendigt at have fokus på at omdanne den fremtidige historie i hi-fi prototypen til et mere sansende sprog.

Det er dog i denne sammenhæng vigtigt at understrege, at vi forud for interviewet lærer fra børnenes forældre, at alle tre respondenter har været seende i de første fem-seks år af deres liv, og derefter mistet synet af forskellige årsager. Derfor kan vi ikke konkludere til frameworket at synshæmmede rent generelt foretrækker billedsprog over det sanselige, da der er stor forskel i at have mistet synsevnen, og aldrig at have haft den. Derfor gør dette fund sig kun gældende i netop dette tilfælde.

### **Ny interviewstruktur er nødvendig**

Vi erfarede to negative aspekter ved vores valg af semi-strukturerede interview:

- En respondent var med denne løsere interviewstruktur yderst ukonkret i sine udtalelser, hvilke alt for ofte bevægede sig udenfor vores intenderede fokusområde.
- To respondenter formåede kun i ringe omfang at verbalisere deres meninger og oplevelser, sjældent med signifikant uddybning.

Hertil ser vi empirisk, at det til hi-fi prototypetesten bliver nødvendigt for os at omstrukturere dette interviewformat, eller inddrage supplerende teoretisk struktur for at kunne tilgodese disse to problematikker. Under vores udførelse, optrådte der også en fejlkilde idet forældrene ofte sad ved børnenes side. Såfremt børnene ytrede sig vagt, knudret eller direkte uforståeligt, ledte dette enkelte gange til at forældrene som hjælp fortolkende spurgte ind til hvad de mente. Idet forældrene er autoritære figurer i børnenes liv, kan børnenes mening i dette scenario igen nemt påvirkes grundet magtforhold, hvilket fører til ukorrekte svar. Vi erfarer herud fra, at dette ikke må gøre sig gældende under næste fases interviews. Dette vil vi kunne forebygge enten ved at interviewe respondenterne mere isoleret, eller samle alle tre til fokusgruppeinterview, hvor de i stedet påvirkes af ligesindede med samme livsverden som dem selv. I forlængelse med dette, udtaler en af respondenter gentagne gange, at oplevelsen af et

interaktiv narrativ kunne være bedst i en social sammenhæng – herved tænker hun at oplevelsen tilføjes et mere spillende eller legende element, idet deltagerne kunne stemme om valgene.

### **Forsat brug af interaktiv narrativ**

Til trods for at der fra respondenternes side ganske vist er et kendskab til fænomenet, samt at de ikke umiddelbart føler sig direkte udelukkede for oplevelsen, står dette stadig i relation til projektets originale undren. Da respondenternes oplevelser under lo-fi prototypetesten primært er positive, vælger vi at forsætte med en ikke-lineær narrativ struktur til hi-fi prototyperne, når de auditive virkemidler skal testes i næste iterationsfase.

I forhold til oplevelsen af at et interaktivt aspekt kunne påvirke historiens udspil, knytter de følgende udtalelser:

- *Spændende oplevelse*
- *Morsom at kunne træffe valg*
- *Gode muligheder for at påvirke historien*

Disse udtryk stemmer overens med vores egne positive oplevelser med fænomenet fra autoetnografierne. Herved tyder det på, at oplevelsen med interaktive historier kan være ens, uanset om man er seende eller blind, så længe formatet er tilpasset.

### **Reduceret fokus på blindes interaktion**

I forlængelse til dette, omfattede en del af vores indledende undren også hvorvidt store komplikationer var forbundet med synshæmmedes interaktion med digitale medier, herunder også i spilsammenhænge. Gennem både respondent- og informantinterviewene, lærte vi at dette ikke er tilfældet. Synshæmmede unge er i dag i besiddelse af så mange hjælpeprogrammer og støttefunktioner, at de ifølge informanterne, nemt kan anvende sådanne medier på lige fod med deres seende medstuderende.

Derfor vil vi hverken i de videre faser af dette projekt eller det udarbejdede framework, rette et centralt fokus på den fysiske implementering af dette tiltag til blinde - blot udforske hvilken

fysisk interaktionsform, der er mest indlevende for dem. Dette leder os til at modificere vores indledende problemstilling grundet dette reducerede fokus. Det er ikke længere kritisk for vores forskning at afdække den mest optimale form for interaktion, og derfor fjerner vi nedenstående forskningsspørgsmål fra vores problemstilling:

- *Hvilken interaktionsform er den mest optimale for synshæmmede i brugen af en interaktiv lydbog?*

Bortset fra denne modificering, forbliver problemstillingens øvrige spørgsmål de samme som præsenteret i projektets start.

### **Fremtidig overholdelse af de frem trin**

Baseret på resultaterne af vores Reverse Engineering omhandlende interaktive virkemidler, stifter vi i Whiteout bekendtskab med et simplistisk system, hvilket vi med vores tilgængelige ressourcer og kompetence kan adaptere og inkorporere i de kommende hi-fi prototyper. Fra *The Walking Dead* erfarer vi derudover værdien af macro-choices fremfor micro-choices, hvilket står i direkte forbindelse med udsagn under interviewene, hvor respondenterne gjorde os opmærksomme på manglende information i historien inden et valg, samt at nogle valgene føltes tilfældige. Dette viser tydeligt at vores nuværende historie har haft brud på henholdsvis trin 1 og 4, hvilket har haft indflydelse på deres oplevelse.

Derfor bør denne historie udskiftes, og vi skal i projektets følgende faser atter have fokus på at opretholde de fem trin i valgsituationerne. Dette gør vi ved at udarbejde følgende interviewsætninger til hi-fi prototypetesten:

- Overholdelse af Trin 1:
  - *Valgene optrådte steder i historien, jeg følte var helt rigtige.*
- Overholdelse af Trin 2:
  - *Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien.*

- Overholdelse af Trin 3:
  - *Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre det.*
  - *Det fungerede godt at styre valgene med stemmen.*
    - Hvordan tænker du det ville være at skulle bruge dine hænder til det?*
    - Hvordan tænker du det ville være hvis du skulle sige/råbe handlingerne?*
- Overholdelse af Trin 4:
  - *Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb.*
  - *Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg.*
- Overholdelse af Trin 5:
  - *Jeg kunne påvirke historien ligesom jeg gerne ville.*

### **Tre individuelle hi-fi prototyper**

Baseret på resultaterne af vores Reverse Engineering omhandlende auditive virkemidler, tilegner vi os indsigt i variende brug og sammensætninger af lyddesigns. Her identificerer vi tre unikke designs, som vi ønsker at adaptere og teste effekten af på målgruppen. Disse designs, samt deres indarbejdede, intenderede virkemidler vil alle blive gennemgået i dybere detaljer i projektets næste fase (Fase 2).

Vi stiller følgende interviewsætninger til respondenterne for at undersøge deres oplevelse af det auditive design i overensstemmelse med virkemidler klargjorte i denne fase:

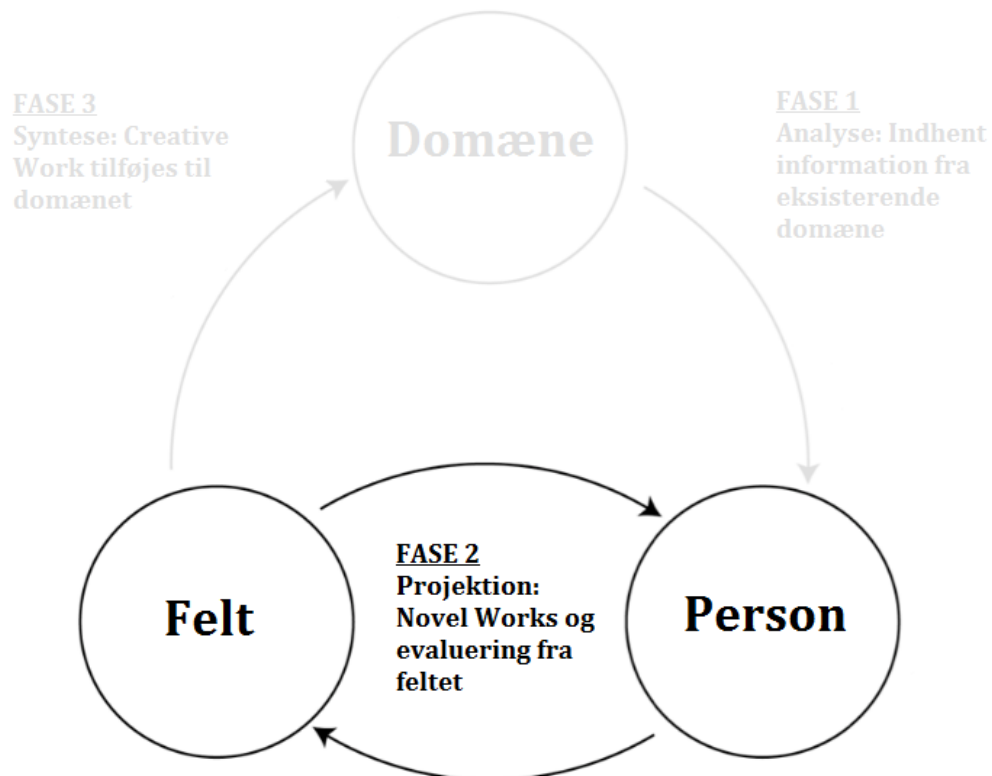
- *Historien havde en god fortæller/oplæser*
- *Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg*
- *Lydeffekterne og musik var en forbedring over bare en fortæller*
- *Lydeffekterne og musik gav bedre indlevelse i historien*
- *Lydeffekterne understøttede historiens handling*
- *Musikken gav scenerne de rette stemninger*
- *Karakterstemmer var en forbedring over bare en fortæller*

- *Karakterstemmer gav bedre indlevelse i historien.*
- *Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken.*
- *Samspelet mellem karakterstemmer og fortælleren virkede godt.*

# FASE 2

Denne projektfase omhandler vores udarbejdelse af de tre hi-fi prototyper og deres individuelle audiodesign. Dette klargøres igennem følgende afsnit:

- Udarbejdelse af hi-fi prototyper
- Oplevelsesteori om underholdning, indlevelse og breakdown



## Udarbejdelsen af vores high-fidelity prototyper

Da størstedelen af interaktive digitale medier er af en kompleks størrelse, er det sjældent hensigtsmæssigt med ens prototype, at stræbe efter at repræsentere et komplet, fuldent design. Dette gør sig gældende for vores design til de tre hi-fi prototyper, da vi grundet projektforsøgets tidsmæssige afgrænsning ikke har haft mulighed og ressourcer til at udarbejde en komplet lydbox. En prototypes begrænsede omfang er stadig retfærdiggjort, så længe den essentielt og tydeligt formidler designets overordnede anvendelighed og formål til testpersonerne (Rogers, Sharp, & Preece, 2011)

For bedst muligt at kunne evaluere de designmæssige problematikker, der kan identificeres via en prototypetest, er det vigtigt at vi indledende indsnævrer prototypens fokus, og indkredser de vigtigste, åbne designspørgsmål (Houde & Hill, 1997)

Hertil bør vi inden selve udarbejdelsen klargøre vores fokus på de fundamentale aspekter inden for prototypekreation (Houde & Hill, 1997). Da der kun minimale designmæssige aspekter var forbundet med vores lo-fi prototype, inkluderes spørgsmål fra denne test i det nedenstående, da de havde til formål at udbygge vores forståelse inden vores konkrete designfase:

### 1. Hvilken rolle vil artefaktet spille i brugerens liv?

Vores intention er, at et eventuelt endeligt produkt (interaktiv lydbox) skal være et underholdningselement særligt anvendt til rekreationstid i målgruppens hverdag. Derudover er det tiltænkt at tildele dem en historieoplevelse i et format, de ellers har været udelukket fra eller som har medført med komplikationer grundet deres handicap.

Dette intenderede brug søger vi også at få afdækket og valideret af brugerne selv under interviewene forbundet med vores prototypetest:

**Fra lo-fi:** *Kender du til interaktive historier? (Hvis nej, forklar konceptet)  
Er dette en fortællestil, som du har følt dig udelukket fra pga. de fysiske omstændigheder?*



**Fra hi-fi:** *I hvilken sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie? F.eks. ved afslapning? Som noget lærerigt i en klasse? Sammen med familie?*

2. Hvordan skal det se ud og hvilke følelser er forbundet med det?

Den fysiske æstetik er for vores design irrelevant. Men vi har fra projektets start opstillet en række følelser, vi optimalt ønsker skal indtræffe hos brugeren, når de interagerer med designet. Disse omhandler fordybelse, indlevelse og det at blive underholdt af en god historie. Ligeledes ønsker vi at tildele lytteren en grad af magt, idet narrativet tilpasser sig baseret på deres input (dog stadig afgrænset af systemets rammer).

Disse intenderede følelse er et succeskriterie som vores prototyper optimalt også skal kunne fremkalde, og derfor søger vi også at få afklaret dette hos brugerne under begge interviews med henholdsvis disse spørgsmål:

**Fra lo-fi:** *Hvordan var denne historieoplevelse?*

*Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb.*

**Fra hi-fi:** *Lydeffekterne og musik gav bedre indlevelse i historien.*

*Karakterstemmer gav bedre indlevelse i historien.*

*Jeg ville være interesseret i at høre flere interaktive historier med denne brug af lyd i fremtiden.*

3. Hvordan skulle det implementeres?

Designet skulle implementeres på et interaktivt digitalt medie, såsom et hvilket som helst mobilt device. Vores originale intention er, at valgene skal være stemmestyrede, hvilket er den interaktionsform som vores prototyper simulerer.

Derfor er vi i vores prototypetests interesserede at opnå kendskab til de synshæmmede sevnere og erfaring med interaktion via sådanne devices, samt at få valideret hvorvidt stemmestyringen virker optimal eller et alternativ bør findes til det endelige framework.

Til dette stiller vi respondenterne følgende spørgsmål:

**Fra lo-fi:** *Hvilke digitale tilbud og muligheder eksisterer der til blinde?*

*I hvilket omfang?*

*Hvordan interageres der med dem?*

*Er der computer- eller tabletpil, som du kan anvende?*

**Fra hi-fi:**

*Det fungerede godt at styre valgene med stemmen*

*Hvordan tænker du det ville være at skulle bruge dine hænder til det?*

*Hvordan tænker du det ville være hvis du skulle sige/råbe handlingerne?*

## Vores high-fidelity prototype

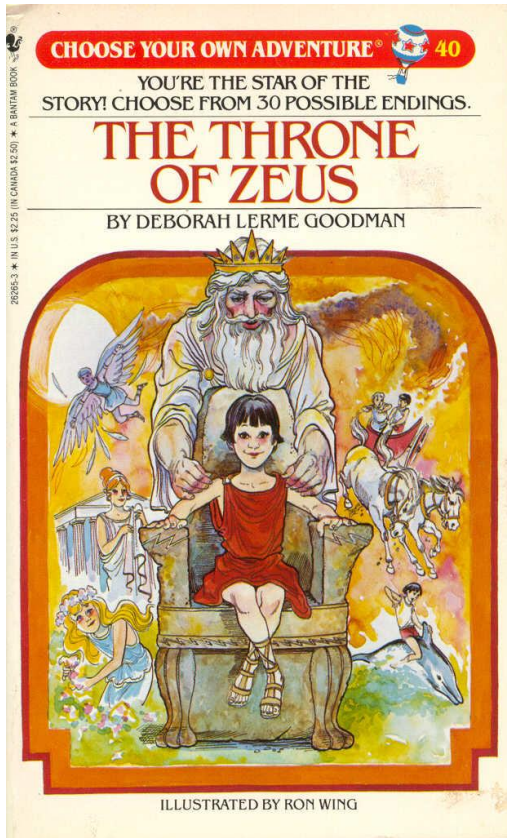
En *high fidelity* prototype vil, til forskel fra low fidelity prototyper, i en langt højere grad efterstræbe at repræsentere et tiltænkt, endeligt produkt (Rogers, Sharp, & Preece, 2011). Vi udvikler i dette projekts forskningsforløb tre hi-fi prototyper, der hver især anvender individuelle lyddesign og virkemidler. Disses konstruktion og indhold vil uddybes længere nede i dette afsnit. Fælles for dem alle er, at de i deres formidling og anvendelse søger at simulere det endelige design mest muligt. Af denne årsag har vi også først udviklet dem senere i projektet, efter al nødvendig viden er blevet indsamlet (Rogers, Sharp, & Preece, 2011). Til forskel fra lo-fi vil hi-fi prototyper oftest være langt dyrere at producere, både i forhold til ressourcer, materialer og tid, hvilket også gør sig gældende for vores produktion. Derfor er vores anvendelse af disse prototyper ikke ment til at udforske indledende eller flygtige koncepter og idéer, som var tilfældet med vores lo-fi (Rogers, Sharp, & Preece, 2011).

Da et primært formål med vores hi-fi prototyper er at klargøre målgruppens præferencer omhandlende den auditive æstetik og oplevelsen af lydbilledet, vil de indeholde et højt detaljeniveau, med større afspejling af det endelige produkts kvalitet end hvad teorien forskriver er nødvendigt (Houde & Hill, 1997).

## Værket og den indsamlede viden

Før vi præsenterer de tre prototypers individuelle lyddesign og auditive virkemidler, vil vi først præsenteret værket, der danner rammen for denne prototype, samt gennemgå hvilken indsamlet viden, der har ligget til grund for designet.

Historien i vores hi-fi prototype er den interaktive novelle "Zeus' Trone". Den er bind 10 i serien "Du Er Hovedpersonen I...", hvilket er samme serie, hvori den forrige anvendte novelle "Ballonfærden til Sahara" også indgår, men handlings- og karaktermæssigt har de to værker ingen forbindelse med hinanden.



**Resume:** Dine forældre er overbeviste om at deres arkæologiske fund har direkte forbindelse til den gamle gud, Zeus – men de mangler et bevis. Derfor drager du ud på en farefuld færd gennem den græske mytologi for at finde ham – men hvor skal man begynde at lede? Rygterne siger at Persefone og Ikaros, står til at møde ham – men inden skal de begge gennemgå en dyster skæbne. Hvem af dem kunne du tænke dig at assistere – valget er dit!

Figur 8.1: Zeus' Trone med originalt engelsk cover. Fundet online.

Nedenfor vil vi gennemgå de kriterier vi stifter bekendtskab med gennem henholdsvis vores lo-fi prototypetest, vores kvalitative informant- og respondentinterviews, samt vores Reverse Engineering af auditive virkemidler – her vil vi uddybe hvordan denne viden har påvirket vores udarbejdelse af vores hi-fi prototyper.

### Hvad vi implementerer fra de kvalitative interviews fund

- Målgruppen har interesse i at fortællingens narrativ forbliver interaktivt.
  - Informanterne fra biblioteket validerer, at interaktive fortællinger er voldsomt populært hos målgruppen og oftest komplet udlånt.

Dette er begrundelsen for, at der vælges endnu en bog i samme interaktive-novelle-serie, og at der efter lo-fi prototypetesten ikke skiftes over til en fortælling med et almindeligt lineært narrativ.

- *Det er ikke nødvendigt at omdanne bogens billedlige beskrivelser til sanselige.*  
Vi afholder os fra at omskrive den eksisterende tekst i forhold til de synshæmmedes begrænsede kendskab til eksempelvis farver.
- *Historien skal være skønlitteratur, og ikke sagprosa (såsom lærebøger eller bibliografier).*  
Alle noveller i den interaktive novelle-serie vi anvender, er skønlitteratur.
- *Historiens tematiske og genremæssige indhold bør omhandle mytologi, magi og overnaturlige elementer.*
  - *Informanterne fra biblioteket validerer, at fantasy er den mest populære genre hos vores målgruppe.*  
I "Du Er Hovedperson I..."-serien udvælges "Zeus' Trone" (græsk mytologi). Blandt noveller omhandlende mytologi, blev "Zeus' Trone" den udvalgte historie, da hovedpersonen allerede kort efter indledningen bliver trukket ind i den pågældende mytologi, og interagerer med de mytologiske karakterer tidligt i forløbet.
- *Fortællingens hovedperson bør være et barn.*  
Ligesom med "Ballonfærden til Sahara", har "Zeus' Trone" også et barn, eller ung teenager i hovedrollen.
- *Lyden skal udelukkende blive understøttende for handlingen og ikke virke forstyrrende for lytteren.*  
Fortælleren, såvel som lydeffekterne og musikkens niveau, lydmikses af en udlært tonemester fra Statens Teaterskole, hvilket skal sikre at lyd-designet lyder professionelt.

### **Hvad vi implementerer fra lo-fi prototypetestens fund**

- *Valg føles overflødige grundet manglende information og detaljer. Dette er særligt hvis valgene optræder for tidligt i historien, uden fyldestgørende etablering eller direkte efter en kun meget kort scenebeskrivelse.*

Historien "Zeus' Trone" blev også udvalgt ud fra dens etablering af karaktererne, hændelserne og hovedkonflikten, både i starten inden det første valg, men også løbende gennem fortællingen.

- *Valgene må ikke dreje historien i komplet nye retninger, der obskurer hovedpersonens mål. Lytteren skal kunne genkende hvorfra de netop er kommet i historien.*

Vores udvalgte historie har, modsat den forrige, en meget klar hovedkonflikt. Hovedpersonen vil finde Zeus, og selvom nogle af valgene drastisk kan ændre lokationen og miljøet, fastholdes denne overordnede handlingen altid, idet hverken det endelige mål eller rammen om at rejse gennem den græske mytologi på noget tidspunkt ændres

### **Hvad vi implementerer fra Reverse Engineerings fund**

- *Fortælleren skal være engageret og bryde den fjerde væg til lytteren, ved at henvende sig direkte og inkluderende til dem.*
  - *Fortælleren skal kunne ændre og dramatisere sin stemmeføring tilsvarende med scenernes stemninger.*

Fra et tidligere projekt omhandlende interaktive digitale informationsskilte til Aalborg Zoo, havde vi stiftet bekendtskab med en dygtig og erfaren speaker. Rekvirenten udtrykte her særdeles tilfredshed med hendes engagerede stemmebrug og behagelige formidling. På baggrund af dette, følte vi det forsvarligt at kontakte hende til denne vigtige rolle.

Bogens interaktive format anvender allerede en fortæller, der ikke blot sætter læseren i rollen som hovedpersonen, men også henvender sig direkte til læseren, når denne skal give input i valgsituationerne.

Herved er engagement via nedbrydelse af den fjerde væg allerede indarbejdet i værket.

- *Fortælleren skal være rar og imødekommende med en klar og tydelig udtalelse.*

Under udarbejdelsen fik vi løbende tilsendt lydfiler med den indtalte speak fra fortælleren. Herved kunne vi sikre os at udtalen var korrekt, og speaken blev indtalt på ny såfremt vi havde rettelser og instruktion.

- *Sprogbruget i værket skal være alderssvarende til målgruppen.*

Under lo-fi prototypetesten spurgte vi respondenterne følgende: "Var situationen og valgene beskrevet godt nok?" Eftersom alle svarede positivt på dette, antog vi at det vil være forsvarligt at anvende en titel i samme bogserie, der derfor også er skrevet i samme sprogniveau.

Efter at have klargjort hvordan vores tidligere fund har ligget til grund for udvælgelsen af historien "Zeus' Trone", vil vi nu gennemgå de tre individuelle lyddesign og auditive virkemidler, som vi ønsker at teste på målgruppen med vores hi-fi prototypetests.

### **De tre individuelle audiodesign**

Som tidligere beskrevet i afsnittet om Reverse Engineering af auditive virkemidler, er de tre hi-fi prototyper inspireret af virkemidler fra tidligere eksisterende værker i domænet. . Inden en grundigere gennemgang af hvordan vi har indarbejdet disse virkemidler i designet, kan en kort oversigt vises over dem. Lyddesignet i den første hi-fi prototype er ment til at simulere den form for lydbøger, som målgruppen på nuværende tidspunkt er bedst bekendt med, og fungerer som en kontrast til de følgenes mere "farverige" lyddesign. Herved tillader det os komparativt at teste, hvorvidt inddragelsen af lyd, musik og karakterstemmer i målgruppens ører er en forbedring eller forringelse i forhold til status quo i deres bekendte format. Den korte oversigt over hi-fi prototyperne er følgende:

#### **Prototype 1 - inspireret af lydbogen om Askepot.**

- En alt-læsende, engageret fortæller.
- Ingen individuelle karakterstemmer.

- Ingen lydeffekter og musik i lydbilledet.

### **Prototype 2 - inspireret af virkemidler fra Gys Med Glargaard**

- Drevet af en alt-læsende, engageret fortæller.
- Ingen individuelle karakterstemmer.
- Understøttet af handlings- og miljølyde, samt stemningsmusik.

### **Prototype 3 - inspireret af virkemidler fra lydbøgerne om Hugo og Asterix**

- Drevet af individuelle karakterstemmer.
- En reduceret brug af fortæller.
- Understøttet af handlings- og miljølyde, samt stemningsmusik.

### **Hi-fi prototype 1: Fortæller**

Denne prototype indeholder kun en autoritativ, eksplicit fortæller i dens lyddesign (Bruun & Frandsen, 1991). Denne står for både at formidle handlingerne til lytteren, og på engageret vis agere de forskellige karakterer. Selvom det overordnede lyddesign er inspireret af lydbogen om Askepot, er den anvendte fortællestil her i stedet inspireret af de virkemidler, vi fandt frem til i Gys Med Glargaard. Herved er fortælleren som udgangspunkt rar, venlig og med en tydelig udtale, men alligevel i stand til at tone denne venlighed om til evt. noget dystert, når det er passende for scenernes stemning. Som beskrevet i ovenstående søger fortælleren også at inddrage lytteren idet hun omtaler hovedpersonen som værende lytteren selv, og direkte bryder den fjerde væg ved at henvende sig direkte ud til lytteren, når en valgsituation optræder. Speaken er indspillet i fortællerens eget hjemmestudie, redigeret i Adobe Premiere Pro og efterfølgende lyd믹set i Nuendo.

### **Hi-fi prototype 2: Fortæller med understøttende lydeffekter og stemningsmusik**

Denne prototype anvender nøjagtigt samme fortæller som den første. Hertil er der dog tilsat lydeffekter (noise), der er tiltænkt at drage lytteren dybere ind i historien, idet disse guider til kreationen af det imaginære rum. Dette er lydeffekter, der via en indeksikalsk anvendelse både giver en fornemmelse for kinesics (såsom at tage en opvask), samt hvilket miljø karaktererne befinder sig (såsom cikader efter mørkets frembrud).

Gennemgående anvender vi lydende som *scenografisk montage*. I denne brug fremstår lydtotaliteten som et fuldkomment autentisk lydbillede, men det konstrueres ved sammensætning af individuelle lyde ovenpå hinanden, for at skabe bevidste oplevelser hos lytteren. Denne montagebrug søger at bibringe en fornemmelse af et fysisk rum eller en bevidsthedsmæssig tilstand (psykisk rum) for lytteren. Det kan sammenlignes med, hvordan en kunstmaler smører forskellige farver ovenpå hinanden for at fremskabe den rette farvenuance eller stemningslys (Bruun & Frandsen, 1991). For ikke at kede lytteren optræder lydeffekterne ikke i direkte realtid, og derfor springes "unødvendige" lyde eller langtrukne stilhedspauser ved karakterhandlinger over - dette er kendt under termet *eliptisk montage*, og kan i vores historie f.eks. opleves i den korte overgang mellem at der tages af middagsbordet, og opvasken med bedstemoderen påbegyndes (Bruun & Frandsen, 1991).

Når dette lydbillede sættes sammen med oplæserens verbale fortælling, skaber vi en *parafraserende montage*, hvori lydeffekterne og musikken fungerer som lydkulisse, der støtter eller fremhæver dramatikken, idet begivenheder ikke bare beskrives, men også høres. Anvendelse af denne form styrker lytterens indlevelse (Bruun & Frandsen, 1991).

Vi har altid fortælleren placeret i nærzonen, mens de understøttende handlingslydeffekter (såsom Hades' galloperende hestevogn) er placeret i mellemzonen, og de miljøbeskrivende lyde (såsom fuglefløjt og turistsummen ved Akropolis) er placeret i fjernzonen.

Eftersom at valgsituationerne er essentielle segmenter i vores fortælling, har vi designet at disse auditivt præsenteres eksplicit for lytteren. I stedet for at knytte et leitmotiv til en karakter, har vi gjort dette til netop disse tidspunkter, når brugeren skal træffe valg. Hertil knytter vi også en efterfølgende komplet stilhed, hvilket understreger for lytteren at intet mere i historien finder sted, før de har givet deres input. En sådan anvendelse af stilhed er et effektivt framing-redskab i et auditivt medie, i det at der, modsat et visuelt medie, skabes en afgrænsning i form af en absolut intethed (Crisell, 1994).

Dette leitmotiv til valgene og efterfølgende brug af stilhed, er også hvad der her udgør det primære scenskift. I et auditivt medie er det umuligt at registrere klip som f.eks. på TV, og det bliver derfor mere en fortolkningssag for lytteren hvornår scenen skifter, og hvilke scener der samlet udgør en sekvens (Bruun & Frandsen, 1991). Vi anvender her SFX til både at signalere når der henholdsvis tids- og lokationsmæssigt skiftes miljø. Ved det lokationsmæssige skift,



toner det forrige lydbillede ned til en kort stilhed, før det nye toner op. Ved det tidsmæssige spring, sker overgangen mere glidende mellem de to lydbilleder uden brugen af stilhed ind imellem (eksempelvis fuglefløjt glider over til cikader, som indikerer dag til nat). Alle scener optræder i kronologisk rækkefølge, hvilket indenfor auditive narrativer er kendt som *temporal montage* (Bruun & Frandsen, 1991). Det er med dette detaljerede lyddesign, at vi søger at tildele lytteren tilstrækkelig information i scenerne til at kunne træffe informerede valg ved de interaktive historieforgreninger.

Vi har søgt at anvende musikken med et primært ikonisk brug, idet vi har lånt kompositioner fra computerspil med græsk tematik, for gennemgående at understøtte at historien udspiller sig i Athen. Al musik optræder non-diegetic, da den kun optræder for lytteren og aldrig er til stede i karakterernes rum.

Musikken er taget fra computerspillene Age of Mythology, Titan Quest og Diablo II. Alle lyde er fundet via YouTube eller free sound online databaser. Lydbilledet er samlet redigeret i Adobe Premiere Pro og efterfølgende lyd믹set i Nuendo.

### **Hi-fi prototype 3: Individuelle karakterstemmer med understøttende speak, lydeffekter og stemningsmusik**

Denne prototype anvender nøjagtige samme lydbillede som hi-fi prototype 2. Denne har dog et langt mere reduceret brug af fortælleren, idet hver af karakterernes tale er indtalt med individuelle aktører, og er særligt inspireret af Asterix: Olympisk Mester.

Den største ændring i forhold til auditive virkemidler heri kontra de forrige, er inddragelsen af SFX på stemmerne. Dette er særligt forbundet med i hvilket miljø karakterener er placeret og skal intentionelt understøtte lytterens imaginære rum.

Eksempelvis optræder der en svag akustisk klang på stemmerne, når hovedpersonen, moderen og faderen er samlet i stuen, hvorimod en rungende rumklang på stemmen optræder, når hovedpersonen taler i Hades' tronsal.

Med de individuelle stemmer er der også anvendt SFX til at differentiere gudernes talen fra menneskenes, hvorved disse kommer til at fremstå med en overnaturlig klang i lydbilledet.



**Figur 8.2: Billede af h2n Zoom Recorder. Fundet online.**

Alle stemmer er indtalt med en h2n Zoom Recorder, redigeret i Adobe Premiere Pro og efterfølgende lydmikset i Nuendo.

## Indlevelse i historien

Efter at have uddybet hvilke kriterier fra Fase 1 som har haft indvirkning på hi-fi prototypernes design, vil vi i følgende afsnit præsentere øvrig teori, som vi har inddraget til hi-fi prototypernes udvikling. Denne øvrige teori vil samtidig supplere vores hi-fi prototypetests for at afdække respondenternes oplevelse.

### Lytterens immersion og fordybelse

Igennem vores undersøgelser, designarbejde og prototyper forsøger vi at finde frem til den optimale sammensætning af auditive elementer, som vil føre til, at en synshæmmet lytter på bedst mulig vis vil kunne leve sig ind i en interaktiv lydbogs historie. Med auditive virkemidler mener vi her både lydeffekter som resultat af handling samt baggrundslyde, stemningsmusik, fortælleren og karakterernes stemmer i historien – og herunder potentielle effekter eller modifikationer, som pålægges disse stemmer. Vi har til intention at lytteren ved hjælp af disse elementer skal kunne leve sig ind i og forestille sig, at de befinder sig i historien.

Til dette vil vi inddrage Marie Laure Ryans udlægning af begrebet *spatio-temporal immersion* (Ryan, *Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001). *spatio* relaterer til det lokationsmæssige aspekt af indlevelsen, mens *temporal* relaterer til det tidsmæssige aspekt. Hermed forstår vi, at hvis et individ gennemgår spatio-temporal immersion, så vil det føle at være til stede i historiens verden, og i forlængelse det tidsinterval eller tidsperiode, som handlingen udspiller sig i:

*“In the most complete forms of spatial immersion, the reader’s private landscapes blend with the textual geography. In those moments of sheer delight, the reader develops an intimate relation to the setting as well as a sense of being present on the scene of the represented events.”*

(Ryan, *Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001, s. 122)

Denne form for indlevelse tager, i forhold til almindelig, fysisk litteratur, sit udgangspunkt i den figurative distance mellem ”fortæller og adressat” (læser) og de beskrevne begivenheders ”tid

og sted". Hvis denne distance nærmer sig nul, vil man have opnået spatio-temporal immersion (Ryan, Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2001). For at denne distance kan reduceres, og en højnet indlevelse opnås, skal fortæller og læser altså befinde sig i samme tids- og lokationsmæssige rum som de beskrevne begivenheder i historien. Dette kan tage form af at fortælleren, i stedet for at berette om allerede skete, fjerne begivenheder, fortæller som var han til stede da de omtalte begivenheder udspillede sig. På denne måde placeres både fortæller og læser i handlingens sted og tid, og fortæller og læsers perception af begivenhederne fusioneres (Ryan, Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2001).

I forhold til fortælleren har vi forsøgt at sikre ovenstående igennem vores valg af bog fra den interaktive bogserie, som har ligget til grund for vores prototype. I historien, med undtagelse af dens korte introduktion, er både læser og fortæller placeret på samme tid og sted som de beskrevne handlinger - fortælleren beretter handlingen i nutid, og læseren sættes derudover som hovedperson og inddrages i handlingen med sætninger som:

*"Du tager en dyb indånding, holder dig for næsen, og kaster dig ud fra Hades' stridsvogn. Styx's iskolde bølger lukker sig over dit hoved. Da du endelig langt om længe får kæmpet dig op til overfladen er Hades og Persefone for længst forsvundet."*

(Goodman, 1986, s. 70)

Ud over at berette om begivenheder, gøres det også på denne måde igennem fortælleren klart for læseren, hvilke følelser eller sanseindtryk, som det er meningen at læseren skal opleve. Til ovenstående, men også i et forsøg på at mindske distancen tidligere beskrevet, tilføjer vi en ekstra dimension - her igennem lydbilledet, der er gennemgående i både vores anden og tredje prototype, som gør brug af lydeffekter, musik og karakterstemmer. I dette lydbillede forsøger vi at forbedre lytterens perception af omgivelser, handlinger og karakterer i historien, og derigennem bringe dem tættere på at indleve sig i historien (se *Opretholdelsen af Det Imaginære Rum* i afsnittet *Auditive Virkemidler*, side 51).

I forbindelse med interviews efterfølgende de tre hi-fi prototypetests, er vi interesseret i at afdække, om den ovenstående beskrevne form for indlevelse har fundet sted - eller om vores

sammensætning af komponenter i prototyperne derimod har virket forstyrrende for respondenternes indlevelse og sørget for, at det imaginære rum ikke kan opretholdes. Derfor beder vi respondenterne tage stilling til følgende sætninger:

- **Efter anden hi-fi prototype:**
  - "Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien."
  - "Lydeffekterne understøttede historiens handling."
  - "Musikken gav scenerne de rette stemninger."
- **Efter tredje hi-fi prototype:**
  - "Karakterstemmerne gav en bedre indlevelse i historien."
  - "Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken."
  - "Samspillet mellem karakterstemmer og fortæller virkede godt."

## Underholdning

Efter vores indledende informant- og respondentinterviews, samt Reverse Engineering af forskellige lydbøger, har vi dannet os et begreb om diverse lydmæssige komponenter – og herunder hvilke af disse komponenter, som er afgørende for respondenternes nydelse af en lydbog. Vi har til intention, at vores respondenter igennem deres interaktion med vores hi-fi prototyper vil føle sig underholdte. For i denne sammenhæng at gøre os et begreb om hvad underholdning vil sige, tager vi udgangspunkt i den konkretiserede form, som Christian Jantzen og Mikael Vetner har opsat igennem deres oplevelsestypologi (Jantzen & Vetner, 2008).

Denne oplevelsestypologi tager udgangspunkt i et mediepsykologisk perspektiv, og igennem dette er vi interesserede i affektive og kognitive virkninger, som vores tre prototyper potentielt vil vække i vores respondenter (Jantzen & Vetner, 2008). Under udførelsen af vores hi-fi tests og efterfølgende interviews, vil vi dedikere spørgsmål til respondenternes refleksioner omkring den måde, hvorpå de forskellige hi-fi prototypers elementer kan bringe dem en følelse af at være underholdt.

Når man som individ oplever at være underholdt, vil dette have en positiv effekt i forhold til individets velbefindende. I kraft af dette kan der opstå et ønske om at vedligeholde dette velbefindende og følelsen af velvære, og individet vil opsøge den pågældende underholdningskilde gentagne gange (Jantzen & Vetner, 2008). I et forsøg på at afdække, om respondenterne i denne forstand har følt sig underholdt, beder vi efter test af henholdsvis vores første, anden og tredje hi-fi prototype respondenterne tage stilling til følgende sætninger:

- **Efter første hi-fi prototype:**
  - "Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb."
  - "Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg."
  - "Jeg ville være interesseret i at prøve flere af denne slags interaktive historier i fremtiden."
- **Efter anden hi-fi prototype:**
  - "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med denne brug af lyd i fremtiden."
- **Efter tredje hi-fi prototype:**
  - "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med denne brug af lyd i fremtiden."

I forlængelse af denne facet af underholdning forstår vi også, at underholdning kan sidestilles med en leg. Især dette punkt tager vi i fokus:

- *At legen indebærer en ændring i virkelighedsopfattelsen, idet der etableres en anden virkelighed.*

(Jantzen & Vetner, 2008, s. 6)

Dette vil betyde, at legens udfald skal ses uden konsekvenser for deltagerens status i den *rigtige* virkelighed – og at legen hermed ikke har noget decideret formål. Sættes det i sammenhæng med underholdning, kan underholdningstiltag såsom vores lydbog eller andet være emotionelt engagerende og have et formål, men uden at påvirke det underholdte individs omdømme eller sociale position – specielt dette kan gøre underholdning til et tiltrækkende fristed for individet (Jantzen & Vetner, 2008). Det nævnes i denne sammenhæng med en anden virkelighed, at det

at være underholdt betyder, at individet befinder sig i en særlig sindstilstand hvor hverdagens problemer sættes i parentes eller lettere kan tackles (Jantzen & Vetner, 2008).

Med forståelse for denne næste facet af underholdning, leder det os til at bede vores respondenter tage stilling til følgende uddybende spørgsmål efter at have prøvet alle vores tre hi-fi prototyper:

- "I hvilken sammenhæng kunne du tænke dig at bruge sådan et interaktivt produkt?"

Vi er her interesserede i den brugssituation, som de kunne forestille sig at bruge et eventuelt produkt i stil med vores prototyper i, samt med hvilket formål. Hvis deres svar er i overensstemmelse med ovenstående beskrevet facet af underholdning, vil dette være endnu en indikator på, om vores respondenter under deres brug af vores hi-fi prototyper har følt sig underholdt eller ej.

Hvis de ovenstående beskrevne former for underholdning og immersion ikke finder sted for respondenterne, kan der være tale om, at de har oplevet et *breakdown*. Hvordan vi har i sinde at undersøge, om dette potentielt kan finde sted ved interaktionen med vores design, vil afdækkes i det følgende afsnit.

## Breakdown i interaktionen

Ved undersøgelserne under projektets første fase, blev det åbenbart for os, at vores respondenter havde langt større erfaring med og mulighed for interaktion med interaktive, digitale medier, end vi fra projektets start havde formodet. Respondenterne bruger i deres hverdag smartphones, tablets, computere eller særlige hjemmecomputere målrettet til blinde. Interaktionsformen med disse spænder fra fysisk at trykke på knapper eller navigere via en touchscreen, til stemmestyling og brug af diverse oplæsningsprogrammer. I kraft af dette, har vi som tidligere etableret, i udviklingen af vores hi-fi prototyper lagt et mindre fokus på at finde den optimale måde at interagere med vores hi-fi prototyper – og vi ligger os derfor fast på en interaktionsform, som gør brug af respondenternes stemme, med hvilken de ytrer tal for at foretage et valg i historien. Vi er under test af vores hi-fi prototyper stadig interesseret i, om

vores interaktionsform kan give anledning til, at respondenternes oplevelse forstyrres. Til dette formål inddrager vi begreberne *embodiment*, *readiness-to-hand* og *present-at-hand* (Winograd & Flores, 1988).

Embodiment betyder, at genstande er indlejret i verdenen, og at genstandenes natur afhænger af, hvordan et individ er situeret i forhold til dem (Winograd & Flores, 1988). Dette forstår vi på den måde, at genstande bruges i kontekster, som passer overens med et individs situation og behov.

Readiness-to-hand betyder, at når en genstand bruges, tager den intuitivt plads som en del af den verden, som individet der bruger genstanden aktiv udlever (Winograd & Flores, 1988). Genstanden ses hermed som en forlængelse af individet selv, og derved vil genstanden træde i baggrunden for brugerens bevidsthed.

Når et individ bruger en lydbog, vil individet befinde sig i en passiv tilstand igennem forløbet. Derimod, ved brugen af en interaktiv lydbog, fordrer det individet på udvalgte tidspunkter at foretage en handling i forløbet og øve indflydelse på historiens narrativ – dette finder sted i vores hi-fi prototyper, når respondenterne skal foretage et valg. Igennem den interaktive lydbogs forløb vil der hermed forekomme en veksling mellem at være passiv og aktiv. Det er her, at vi skal være opmærksomme på om interaktionen med prototypen bliver present-at-hand og dermed træder i forgrunden for individets bevidsthed - og om dette fører til et *breakdown* i respondenternes oplevelse, som gør dem opmærksomme på nødvendigheden af at orientere sig mod det tilgængelige udstyr for at gennemføre historien (Winograd & Flores, 1988).

I kraft af dette, for at orientere os om denne potentielle problemstilling, stiller vi derfor følgende uddybende spørgsmål til respondenterne efter deres interaktion med vores hi-fi prototyper:

- **Efter første hi-fi prototype:**
  - " Det fungerede godt at styre valgene med stemmen."
    - "Hvordan tænker du det ville være hvis du skulle bruge dine hænder til det?"
    - "Hvordan tænker du det ville være hvis du skulle sige/råbe handlingerne?"



## Delkonklusion af Fase 2

Vores hi-fi prototyper er i denne fase blevet udviklet baseret på vores opstillede kriterier. I den følgende, endelige projektfase, vil vi igen opsøge vores respondenter og herefter teste vores tre hi-fi prototyper - dette for at afdække respondenternes oplevelse af hi-fi prototyperne som helhed, samt af de forskellige variationer og sammenkoblinger af auditive komponenter, som de er sat op i de enkelte hi-fi prototyper.

### **Nye kriterier via immersion og underholdning**

Under konstruktionen af vores tre hi-fi prototyper gjorde vi os selv opmærksomme på nye, relevante kriterier at inddrage i forhold til udarbejdelsen af hi-fi prototyperne samt respondenternes oplevelse, som ikke blev blevet afdækket på baggrund af vores tidligere empiriindsamling.

Disse kriterier refererer henholdsvis til, om respondenter under deres brug af de forskellige hi-fi prototyper kan leve sig ind i historien, og om de føler sig underholdte - eller kan se et lignende tiltag i stil med vores hi-fi prototyper som et potentielt underholdningstiltag, de ville benytte i fremtiden. Selvom fokus på den optimale interaktion i forhold til en interaktiv lydbog er blevet mindsket efter vores første fase i projektet, er vi stadig interesseret i, om interaktionen i vores tre hi-fi prototyper giver anledning til problemer eller forstyrrelser i respondenternes oplevelse. Det er stadig ikke vores mål at afdække en optimal form for interaktion, men vi vil i stedet at afdække mulige, brugbare interaktionsformer, som kan fungere for blinde, og som vi kan inkludere i vores endelige framework.

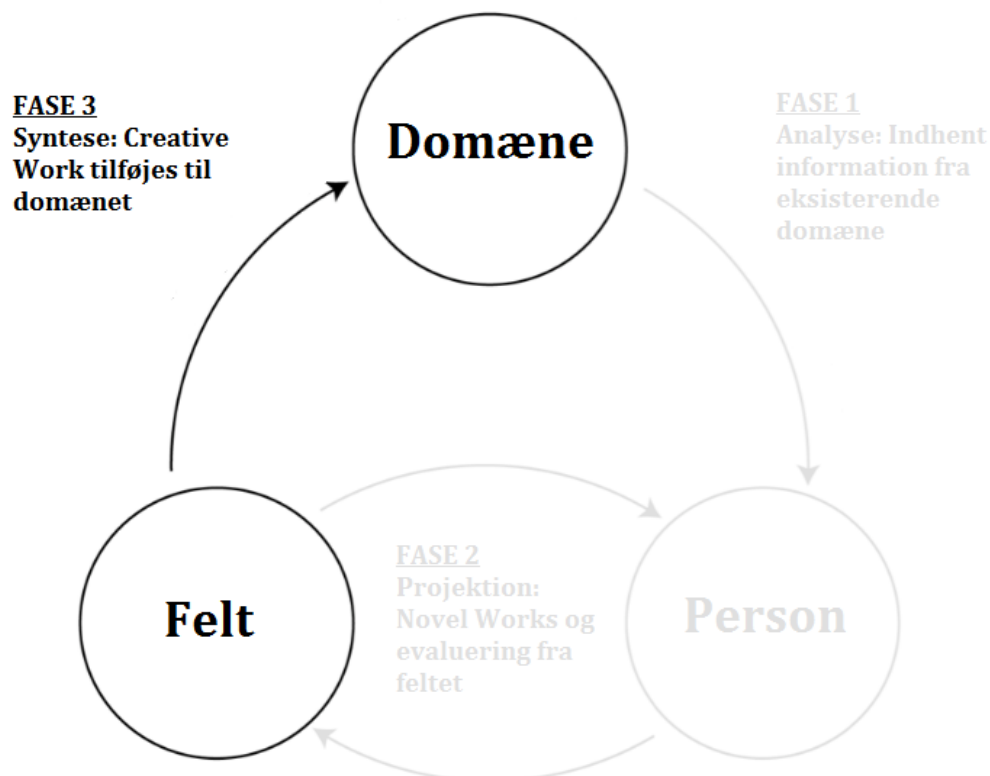
### **Komparativ analyse om vores nye tiltag**

Vi ved fra tidligere interviews at udformningen af lydbilledet og sammensætningen af auditive elementer i vores første hi-fi prototype er meget lig de lydbøger, som der er tilgængelige på markedet for de blinde. Det er en meget udbredt udformning, og vi er her interesseret i hvordan vores anden og tredje hi-fi prototyper vurderes i forhold til denne, og om der er en specifik sammensætning af auditive elementer, som utvetydigt findes mest positiv.

# FASE 3

Denne projektfase omhandler tests af vores tre hi-fi prototyper og deres individuelle audiodesign, samt hvordan resultaterne fra disse kan indgå i det endelige framework, hvilket præsenteres som vores akademiske bidrag efter fasens afslutning. Dette klargøres igennem følgende afsnit:

- Tilpasning af kvalitative interviews
- Meningskondensering efter hi-fi prototypetests



## Tilpasning af kvalitative interviews

I Fase 1's delkonklusion blev det tydeliggjort for os, at en ny interviewstruktur var nødvendig for at styrke, støtte og strukturere respondenternes ytringer. I det følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan denne nye interviewstruktur opsættes via revurdering af interviewtilgange.

### Fravalg af fokusgruppe

Eftersom vi i denne opgave arbejder med en eksplorativ undersøgelse, ville anvendelsen af et fokusgruppeinterview med vores respondenter i denne sammenhæng være velegnet (Kvale & Brinkmann, 2009).

Et fokusgruppeinterview består sædvanligt af seks til ti deltagere, samt en moderator. Det er her moderatorens rolle at præsentere det samtaleemne, der ønskes at diskuteres og derudover sikre sig, at der under forløbet opretholdes en permissive atmosfære, hvilket gør at de deltagende føler sig fortrolige med at udtrykke sig åbent om personlige eller modstridende synspunkter i forhold til emnet (Kvale & Brinkmann, 2009).

Med denne interviewform er formålet ikke at nå en enighed eller præsentere en løsning på spørgsmålet, men at forskerne via en ikke-styrende interviewstil, tillader deltagerne at diskutere holdninger internt med hinanden. Det er afdækningen af disse synspunkter, samt hvordan de påvirkes og/eller kolliderer med hinanden, der er det centrale fokus (Kvale & Brinkmann, 2009).

Til vores opgave ville anvendelsen af en sådan fokusgruppe med vores tre respondenter have været yderst effektivt til interviewene omhandlende hi-fi prototypen. Gennem vores kvalitative interviews i Fase 1 blev vi opmærksomme på, at særligt de to deltagende drenge virkede generte og forsagte, og ikke særligt åbne for at dele lange, uddybende oplevelser med os. Ved følsomme eller tabulagte emner, som eksempelvis det at være blind, kan gruppesammenspillet i et fokusgruppeinterviewet medvirke til, at de deltagende føler sig trygge til at tale mere frit, da de her er sammen med ligestillede og ikke fremstår nær så udstillede eller særlige som ved et almindeligt interview (Kvale & Brinkmann, 2009).

Dette ville have tilladt os at skabe et forum for de tre synshæmmede unge, hvori vi som forskere kan forbigå komplikationerne knyttet til det asymmetriske magtforhold i arbejdet med børn, som før nævnt i interview-afsnittet. I stedet ville vi kunne observere og dokumentere en mere dynamisk og naturlig ordveksling de unge imellem, hvilket ville kunne afdække adskillige ekspressive og emotionelle synspunkter, der ellers kunne have været kompliceret for dem enkeltvis at udtrykke.

På trods af at have været en effektiv tilgang for os at anvende, så vi det desværre umuligt til dette projekt. Dette grundet, at de tre respondenters bopæle var spredt rundt om i landet med stor afstand mellem hinanden. Med respondenternes handicap ville det blive omfattende at koordinere transport for dem til et samlingspunkt, hvilket potentielt ikke blot ville omfatte børnenes skemaer, men også forældrenes.

I afsnittet om interview med børn foreskrives det i forlængelse dertil, at det er mest hensigtsmæssigt at interviewe dem i deres vante og trygge omgivelser. Hertil kunne vi have gjort brug af et online samtaleprogram, såsom Skype, til udførelsen af et fokusgruppeinterview, hvor alle deltagende stadig befinder sig i deres hjem. Dette måtte vi beklageligvis også fravælge, i det interaktionen med hi-fi prototypens design krævede, at vi fysisk skulle være til stede i det rum, hvor testen blev udført, for at deltagernes input blev registreret af systemet.

På baggrund af disse fravalg, så vi os nødsaget til at inddrage en ny, assisterende metode, der kunne sikre os en klarlæggelse af respondenternes oplevelse, når flere af dem ikke virkede trygge ved verbal åbenhed. Vi vil i det følgende afsnit præsentere vores løsning på denne problemstilling, og efterfølgende diskutere de nye komplikationer, der herved optræder ved inddragelsen af denne metode.

### Likert-skala

I forbindelse med vores første række af respondentinterview blev vi under disse opmærksomme på, at flere af respondenterne virkede generte og en smule indelukkede. Dette resulterede ved nogle af vores spørgsmål i, at det var svært for respondenterne at give et reelt

svar, at udfolde og ekspliciterer den bagvedliggende mening ved deres svar samt tage stilling til dele af oplevelsen.

For at imødekomme denne problemstilling ved vores næste respondentinterview og prototype tests, har vi i sinde at udforme en anderledes række af spørgsmål vedrørende deres oplevelse af prototyperne.

Til dette formål inddrager vi Likert-skalaen som supplement til vores øvrige spørgsmål. Denne form for skala bruges for at måle meninger og attituder, og inddrages ofte for at evaluere den grad af tilfredshed, som en bruger kan have i forhold til et produkt (Sharp, Rogers, & Preece, 2002). I forhold til dette er vi interesseret i at afdække den grad af tilfredshed, som respondenterne vil have i forhold til vores tre forskellige hi-fi prototyper, og deres inddragede elementer.

Ved hjælp af denne skala fordrer vi de adspurgte respondenter at tage stilling til og vurdere sandheden af et udsagn ved hjælp af en række af forskellige svarmuligheder. Ved at de blinde respondenter ytrede deres svar verbalt, kunne vi på deres vegne fysisk notere deres svar på Likert-skalaen. Ved at vælge et af svarene i den ene ende af skalaen betyder det, at man er mere eller mindre uenig med udsagnet. Omvendt vil svarene i den anden ende af skalaen betyde, at man er mere eller mindre enig med udsagnet. Vores udformning af Likert-skalaen ses i nedenstående figur.

**Figur 9.1: Gruppens udformning af Likert-skalaen,  
med en respondents nedfældede svar.**

• Historien havde en god fortæller/oplæser  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

• Historiens sprog var let at forstå  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

• Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

**Anden prototype**

• Lydeffekterne og musik var en forbedring over bare en f  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

• Lydeffekterne og musik gav bedre indlevelse i historien  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

• Lydeffekterne understøttede historiens handling  
○ 1 - 2 - 3 - 4 - 5  
○ Uddyb

• Musikken gav scenerne de rette stemninger

I vores tilfælde udformer vi vores skala med tal, da vi gerne vil have respondenterne til verbalt at vælge et punkt på skalaen i forhold til vores spørgsmål. Dette gøres ud fra den formodning om, at det at sige et tal vil være mere simpelt og håndgribeligt for dem end at skulle overveje fem forskellige sætninger. I forhold til vinklingen af sætninger, foreskriver teorien ingen regler for, om vinklingen skal være positiv eller negativ. At vinkle spørgsmålene neutralt indgår ikke som mulighed i teorien (Sharp, Rogers, & Preece, 2002). Derfor følte vi os nødsagede til at vinkle vores sætninger positivt, da den negative vinkling formodes at kunne virke misvisende i forhold til placeringen og meningen af valgmulighederne.

Ved at give respondenterne disse meningsladede tal at kunne knytte sig op af, vil vi kunne uddrage deres holdning til en bestemt prototype eller elementerne deri – dette uden, at respondenterne nødvendigvis behøver at skulle uddybe deres mening. Da vi stadig søger at indsamle kvalitativ viden, er Likert-skalaen blot ment som supplement til interviewets struktur. Vi ønsker stadig at høre uddybelser omkring respondenternes oplevelser og holdninger til prototyperne, hvis dette viser sig muligt.

Eftersom brugen af Likert-skalaen fordrer, at man vinkler spørgsmålene i en positiv eller negativ retning, bliver vi opmærksomme op at dette kan gå i direkte kollision med de faktum, at en autoritærfigur ikke må påvirke børne under et interview. Idet spørgsmålene ikke længere kan afholdes neutrale, skaber vi grundlag for et potentielt asymmetrisk magtforhold med børnene, hvilket aldersgruppen, som tidligere påpeget i afsnittet om interview (s. 109), netop har stor tendens til at underlægge sig.

Eftersom vi til dette interview nu konstruerer alle vores sætninger ud fra en positiv indstilling, vil dette potentielt blive opfanget af de mindreårige respondenter, og tolkes som om at vi forventer at de skal kunne lide det. I et forsøg på at opveje dette er vi under faciliteringen af interviewet opmærksomme på adskillige gange at understrege, at der ingen forkerte svar er i denne undersøgelse, og at vi kun er interesseret i deres mening, uanset hvor negative eller positive de er.

Alligevel vil vi grundet disse modstridende tilgange have et ekstra fokus på, hvorvidt resultaterne af denne undersøgelse vil ende overvældende positive. Denne potentielle fejlkilde vil vi ligeledes reflektere mere over i projektets diskussionsafsnit.

## Meningskondensering efter hi-fi prototypetests

Dette afsnit har til formål at informere om resultaterne af de endelige interviews og hi-fi prototypetests, som vi har foretaget med vores respondenter, og her vil de relevante funks betydning for vores endelige framework blive præsenteret. Bearbejdelsen af disse interviews har foregået på samme måde som bearbejdelsen af vores indledende interviews i fase 1 (se afsnit om Meningskondensering, side 114). De meningskondenserede punkter er her opsat i punktform med forklarende tekst – vores vurdering af resultater i forhold til inddragelse i framework kan findes på side 183. I forhold til spørgsmål udarbejdet med Likert-skalaen rammesættes disses svar i bokse. Resultaterne præsenteres i denne rækkefølge:

- Hi-fi prototyper – spørgsmål om det interaktive aspekt
- Første hi-fi prototype – spørgsmål om de auditive virkemidler
- Anden hi-fi prototype – spørgsmål om de auditive virkemidler
- Tredje hi-fi prototype – spørgsmål om de auditive virkemidler

Disse resultater præsenteres nedenfor i særskilte underafsnit, og til sidst sammenfattes og diskuteres resultaterne i et endeligt underafsnit.

### Hi-fi prototyper – spørgsmål om det interaktive aspekt

Nedenstående punkter er resultaterne af vores meningskondensering af respondenternes svar omhandlende prototypernes gennemgående interaktive aspekt.

#### 1. Underholdningsværdien i at ændre historiens forløb

"Det var underholdende at ændre historiens forløb"				
1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

Efter at have prøvet den første hi-fi prototype adspurgtes respondenterne, om de syntes at det var underholdende at ændre historiens forløb. Hertil svarede størstedelen fem, mens kun en

enkelt respondent svarede fire, og overordnet set findes underholdningsværdien i at ændre historiens forløb stor.

## 2. Hvordan og hvornår valg kan træffes

"Jeg forstod hvordan jeg kunne træffe valg og hvornår jeg kunne gøre det"

1	2	3	4	5
				XXX
Respondent A	Respondent B	Respondent C		

Alle de adspurgte respondenter havde i deres afprøvning af prototyperne forstået hvornårvalgene opstod, og hvordan de skulle foretage valget. Flere af respondenterne nævnte dengenkendelige musik, som optrådte umiddelbart før og under et valg, samt at fortællerstemmen fortæller lytteren hvordan han eller hun foretager det aktuelle valg.

## 3. Valgenes naturlige optræden i historien

"Valgene optrådte steder i historien jeg følte var rigtige"

1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A	Respondent B	Respondent C		

- Valgene kunne have optrådt tidligere i historien.
- Valgene er varierede.

De adspurgte respondenter erklærede sig generelt meget enige i, at valgene i historien optrådte naturlige steder i historien. Dog nævner en enkelt respondent, at der kunne have været en mere hyppig grad af valg i forhold til historiens indhold. Respondenten bemærker over for os at



valgene føles varierede, af forskellige størrelse og at de kan trække historien i forskellige retninger.

#### 4. At kunne påvirke historien som man ville

"Jeg kunne påvirke historien lige som jeg ville"				
1	2	3	4	5
				XXX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

De adspurgte respondenter erklærede sig meget enige i, at de havde mulighed for at påvirke historien som de ville. En enkelt respondent havde dog kun været gennem et meget kort forløb i den første prototype, og nævnte derfor, at der ikke var så mange ting han kunne have gjort anderledes ved historiens forløb - derfor svarede han fire til sætningen. Da respondenteren efterfølgende prøvede et længere forløb, ændredes dette svar til fem, da han nu havde en bedre fornemmelse for den måde hvorpå han kunne påvirke historien.

#### 5. Forståeligheden af historiens situationer og valg

"Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien"				
1	2	3	4	5
				XXX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Små "hak" i begyndelsen i forhold til valgene.

De adspurgte respondenter erklærede sig meget enige i, at historiens situationer og valg var beskrevet forståeligt. En enkelt respondent påtaler dog, at der var en lille smule forvirring i forhold til valgene i begyndelsen af historien, men uddyber ikke yderligere og svarer stadig fem.

## 6. Om lysten til at starte forfra og prøve nye valg

"Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg"				
1	2	3	4	5
		X	XX	
Respondent A		Respondent B	Respondent C	

- Nogle valg var mere spændende end andre.

Respondenterne er generelt enige i, at de efter et prototypeforløb fik lyst til at prøve igen og foretage nye valg. Nogle respondenter bekendte at de igennem deres forløb var tilfredse med de valg de foretog, og derigennem fik en god historie ud af det, mens andre bekendte, at nogle valg forekom mere spændende end andre.

## 7. Valg som engagerende og fordybende for historien

"Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien"				
1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B	Respondent C	

- Fortællerens gennembrydning af den fjerde væg gør oplevelsen personlig.

Respondenterne er generelt meget enige i, at valgene i historien sørgede for, at lytteren blev engageret og fordybet i historien. En respondent nævner, at når fortælleren direkte henvender sig til lytteren med "du", giver det oplevelsen et positivt, personligt præg.

## 8. Interesse for interaktive historier i fremtiden

"Jeg ville være interesseret i at prøve flere af den her slags interaktive historier i fremtiden"

1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B	Respondent C	

Respondenterne er generelt meget enige i, at de ville have lyst til at prøve flere historier i fremtiden med et lignende interaktivt aspekt som det der var at finde i vores prototyper.

## 9. Om at styre den interaktive lydbog med stemmen og tal

"Det fungerede at styre valgene med stemmen"

1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B	Respondent C	

- Sammenlignes med Siri på iPhone.

Respondenterne er generelt meget enige i, at det fungerede at styre valgene i historien med stemmen. En enkelt respondent nævner, at denne måde at styre et digitalt medie er kendt fra Siri på iPhones.

## 10. Om at styre den interaktive lydbog med knapper

- To respondenter mener det ville være nemmere.
- En enkelt respondent er usikker.
- Knapper ville fungere bedre med en mere simpel historie.

Respondenterne er generelt enige i, at det at styre en interaktiv lydbog med knapper ville være nemmere. En enkelt respondent er dog på dette punkt usikker, og kunne hverken tænke sig om

det ville være bedre eller værre. Det påpeges dog, at med en lydbog i en mere simpel udformning med kun et niveau ville det være sjovere at kunne bladere mellem valgene med knapper.

### 11. Om at styre den interaktive lydbog med stemmen og kontekstuelle sætninger

- Besværligt at skulle sige komplekse sætninger.
- Sætninger ville være at foretrække, hvis man var flere om at bruge en interaktiv historie.

Til dette spørgsmål svarer respondenterne, at de formoder at de ville finde det besværligt at skulle sige komplekse, kontekstuelle sætninger ved brugen af den interaktive historie. En respondent nævner dog, at hvis man var flere om at skulle bruge en interaktiv historie, ville sætninger være mere anvendelige. Respondenten føler derved, at det ville tilføje et konkurrence-aspekt over det, når man på denne måde ved hjælp af sætninger afgør valget frem for blot at sige ét eller to.

#### Første hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler

Nedenstående punkter er resultaterne af vores meningskondensering af respondenternes svar omhandlende den første hi-fi prototypes auditive virkemidler.

#### 1. Om historien havde en god fortæller eller oplæser

"Historien havde en god fortæller eller oplæser"				
1	2	3	4	5
		X	XX	
Respondent A		Respondent B	Respondent C	

- Fortælleren virker engageret.
- Fortælleren taler enkelte gange for hurtigt, men er generelt en god fortæller.
- Fortællerens lydniveau er for lavt, og fortælleren skal være mere kraftfuld i sin stemme.

- Fortælleren bør ikke ændre sin stemme ved hovedkarakterens dialog.

Her er to af de adspurgte respondenter enige i, at fortælleren i historien var god, mens en enkelt respondent var neutral omkring dette. En respondent nævner, at fortælleren virker engageret i sin oplæsning og ikke lader til at kede sig. En anden respondent påpeger at fortælleren enkelte steder taler for hurtigt, men ellers overordnet er en god fortæller. Den sidste respondent påpeger, at fortælleren på nogle punkter var god, men at lydstyrken på fortælleren gerne måtte være en anelse højere, og generelt gerne måtte gøre sin stemme mere kraftfuld da den i sin nuværende udtryksform lyder for blød. Slutteligt nævnes, at fortælleren ikke bør ændre sin stemme ved hovedkarakterens tale. Dette vil hjælpe lytteren med at identificere sig med hovedpersonen og gøre valgene i historien mere personlige.

## 2. Om forståeligheden af historiens sprog

"Historiens sprog er let at forstå"				
1	2	3	4	5
			XXX	
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Forståelse for sprog og indhold kan skyldes kendskab til græsk mytologi.
- Navne fra græsk mytologi og fremmedord kan give lyst til at vide mere.
- Forslag om indbygget funktion der tillader lytteren at lære mere om karakterer.

De adspurgte respondenter erklærede sig meget enige i, at historiens sprog var let at forstå. En respondent nævner, at det at sproget var let at forstå kunne skyldes hendes store kendskab til den græske mytologi – dette i forhold til ord og navne såsom Artemis-templet eller Minotaurus. Respondenten nævner derudover, at inddragelsen af disse ord og navne kunne give lyttere lyst til at søge efter og nærmere undersøge den græske mytologi – hertil foreslås, at den interaktive lydbog kunne inkludere en funktion, der ville tillade lytteren at spørge ind til karaktererne i historien og få mere information om dem.

## Anden hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler

Nedenstående punkter er resultaterne af vores meningskondensering af respondenternes svar omhandlende den anden hi-fi prototypes auditive virkemidler.

### 1. Om inddragelsen af lydeffekter og musik var en forbedring over første prototype med kun en fortæller

"Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller"

1	2	3	4	5
		X		XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Svært at løsrive fra sig historien.
- Minder om at se en blindfilm.
- Enkelte lyde er for høje i forhold til andre lyde.
- Manglende lyde i lydbilledet på enkelte steder.

To respondenter var meget enige i, at lydeffekter og musik var en forbedring over kun en fortæller, mens en respondent var neutral omkring dette. En respondent nævner at inklusionen af lydeffekter og musik fastholdte lytteren i historien, og at det for hende mindede om at se en blindfilm med synstolkning. Derefter nævnes det at nogle lyde på udvalgte steder er for høje i forhold til de andre, mens lydbilledet på andre udvalgte steder sagtens kunne udfoldes yderligere – her uddybes, at når der forekommer en handling i historien, skal den have en tilsvarende lyd.

## 2. Om lydeffekter og indlevelse i historien

"Lydeffekterne og musikken gav en bedre indlevelse i historien"

1	2	3	4	5
				XXX

Respondent A                      Respondent B                      Respondent C

Respondenter er meget enige i, at indlevelsen i historien bliver forbedret ved hjælp af de lydeffekter og musikstykker, som er inkluderet i historien.

## 3. Om lydeffekter og deres understøttelse af historiens handling

"Lydeffekterne understøttede historiens handling"

1	2	3	4	5
		XX		X

Respondent A                      Respondent B                      Respondent C

- Lydeffekter drukner i hinanden.
- Lydbilledet må aldrig være tomt medmindre historiens handling påkræver det.
- Forskellige lyde til samme handling, på samme lokation.

En respondent er meget enig i, at indlevelsen i historien bliver forbedret ved hjælp af de lydeffekter og musikstykker, som er inkluderet i historien, mens to respondenter er neutrale omkring dette. Disse uddyber, at lydeffekterne i nogle tilfælde drukner i hinanden. Som eksempel nævnes lyden af fuglefløjt som overdøves af lyden af en menneskemængde. Her går det tabt for lytteren at man i historien befinder sig udenfor, og det foreslås her at lydene forsinkes i forhold til hinanden, så fuglefløjterne optræder før menneskemængden kan høres. En respondent nævner, at lydbilledet ikke må føles tomt, medmindre det påkræves af historiens handling. Det nævnes også, at lignende handlinger på samme lokation i historien havde forskellige lyde. Her nævnes som eksempel, at hovedpersonens skridt ved Artemis templet har lyd af trin i grus, mens vagternes skridt på samme sted har lyd af trin på sten.

#### 4. Om musikken gav scenerne de rette stemninger

"Musikken gav scenerne de rigtige stemninger"				
1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Uhyggelig stemning hvor der burde være hverdagsstemning i begyndelsen af historien.

To respondenter er meget enige i, at musikken passede i forhold til den stemning, som de forskellige scener i historien præsenterede. En enkelt respondent er kun enig i ovenstående, og uddyber, at musikken enkelte steder giver den forkerte stemning. Som eksempel nævnes i begyndelsen, hvor uhyggelig, dystre musik leder op til en hel almindelig familiemiddag i hverdagen.

#### 5. Om at identificere optræden af valg

"Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg"				
1	2	3	4	5
				XXX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Valg identificeres via musik.

De adspurgte respondenter var meget enige i, at de kunne genkende hvornår der i historien ville optræde et valg. De uddyber, at der optrådte et genkendeligt stykke musik umiddelbart før valgmulighederne blev præsenteret i historien.



## 6. Om musikken der optræder ved valgene

- Musikken ved valgene forsvinder for hurtigt efter valgene er præsenteret.
- Kan vare længere og fades ud.

En respondent uddyber omkring musikken ved valgene, at den forsvinder alt for hurtigt efter valgene er præsenteret og lytteren skal foretage et valg. Når den forsvinder så hurtigt føles det stressende for lytteren, da man får en følelse af, at man ikke har særlig lang tid til at foretage sit valg. Her foreslås at musikken kan afspilles i længere tid og langsomt skrues ned i stedet for hurtigt at forsvinde.

## 7. Om fremtidig interesse for lydbog med fortæller, lydeffekter og musik

"Jeg kunne være interesseret i at høre flere historier der bruger den her form for lyd i fremtiden"

1	2	3	4	5
				XXX
Respondent A	Respondent B	Respondent C		

Respondenterne er meget enige i, at de ville have interesse i at prøve flere lydbøger med et lydbillede, der udover en fortæller også gør brug af denne sammensætning af lydeffekter og musik.

### Tredje hi-fi prototypetest – spørgsmål om auditive virkemidler

Nedenstående punkter er resultaterne af vores meningskondensering af respondenternes svar omhandlende den tredje hi-fi prototypes auditive virkemidler.

#### 1. Problemer i forhold til enkelte karakterers stemmer

- Nogle stemmer passer ikke til karakterernes personlighed og status.
- Nogle stemmer er på udvalgte punkter for anderledes end andre steder.
- Nogle stemmer svarer ikke aldersmæssigt til karakterens alder i historien.

En respondent nævner for os, at nogle karakterstemmer ikke passer overens med karakterens personlighed eller status. Her nævnes som eksempel Athene, som i den græske mytologi er en krigsgud. Her finder respondenten stemmen for lys og blød, og ville foretrække, at stemmen havde en mere brysk karakter for at indlevelsen højnes. Respondenten nævner også at en karakters stemme et sted i historien er for dyb i forhold til hvordan den ellers er i resten af historien. Slutteligt omtales at det er vigtigt at karakterernes stemmer aldersmæssigt svarer til de pågældende karakterers alder. Her nævnes som eksempel bedstemoderen, som lyder for ung i historien, og hovedpersonen, som lyder for gammel.

## **2. Om individuel stemme til hovedpersonen**

- Hovedpersonens replikker kunne håndteres af fortælleren.
- To udgaver af historien – en med dreng i hovedrollen, en med pige i hovedrollen.
- Individuel stemme til hovedperson for let at identificere køn.
- Ingen forskel om hovedpersons stemme tilhører dreng eller pige.

En respondent nævner overfor os, at hovedpersonens replikker med fordel kunne håndteres af fortælleren – dette selv når alle andre karakterer har deres egne stemmer. Dette ville give mere indlevelse og tillade lytteren i højere grad at kunne identificere sig med hovedpersonen. Et alternativt forslag lyder på, at man indledningsvis i historien kunne møde et valg hvori man skulle vælge om hovedpersonen vil være en dreng eller en pige. En anden respondent tilkendegiver dog, at det var fint at hovedpersonen havde en stemme. Dermed kunne han let identificere hovedpersonens køn. For denne respondent gør det ingen forskel for indlevelsen i historien hvis hovedpersonens stemme tilhører en dreng eller en pige.

### 3. Om inddragelsen af karakterstemmer var en forbedring over første prototype med kun en fortæller

"Karakterstemmer var en forbedring over at der bare var en fortæller"

1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Karakterstemmer kan virke forvirrende, men tilføjer stadig historien noget positivt.
- At kunne lide karakterstemmer er individuelt.

To respondenter er meget enige i at tilføjelsen af karakterstemmer var en forbedring over kun en fortæller, mens en respondent blot er enig i forhold til ovenstående. Her uddybes at respondenteren fandt inddragelsen af karakterstemmer forvirrende, men at han stadig følte at de tilføjede historien noget positivt. Her tilføjes, at det at kunne lide inddragelsen af karakterstemmer kan være individuelt fra person til person.

### 4. Om inddragelsen af karakterstemmer var en forbedring over anden prototype med fortæller, lydeffekter og musik

"Karakterstemmer var en forbedring over prototype to med fortæller, lydeffekter og musik"

1	2	3	4	5
		X		XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Lydniveauer skal tilpasses så der gives plads i lydbilledet til både stemmer, lydeffekter og musik.
- Karakterer skal reagere på historiens handling.

To respondenter er meget enige i, at den tredje prototype med karakterstemmer var en forbedring i forhold til den forrige prototype. En enkelt respondent er neutral omkring dette, og uddyber, at det for ham ikke gjorde så stor en forskel. En anden respondent påpeger overfor os, at lydniveauer skal tilpasses så lyde og stemmer ikke kæmper om plads i lydbilledet. Derudover ønskes det, at karakterer i historien også kommer med reaktionslyde. Som eksempel nævnes hovedpersonen og Persefone, som sagtens kunne gispe, stamme eller lyde bange når de møder Hades.

### 5. Om karakterstemmer giver bedre indlevelse i historien

"Karakterstemmer gav bedre indlevelse i historien"				
1	2	3	4	5
		X		XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

To respondenter er meget enige i, at deres indlevelse i historien blev højnet ved hjælp af inddragelse af individuelle karakterstemmer. En enkelt respondent var i forhold til ovenstående neutral, men uddyber ikke yderligere omkring dette punkt.

### 6. Om karakterstemmers samspil med lydeffekter og musik

"Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken"				
1	2	3	4	5
			XX	X
Respondent A		Respondent B		Respondent C

To respondenter er meget enige i, at karakterstemmerne havde et godt samspil med historiens lydeffekter og musik, mens en enkelt respondent blot er enig i forhold til ovenstående.

## 7. Om karakterstemmers samspil med fortæller

"Karakterstemmerne passede godt sammen med fortælleren"

1	2	3	4	5
		X	X	X
Respondent A		Respondent B		Respondent C

- Fortælleren har replikker med uregelmæssige pauser derimellem.
- Fortællerens tempo er uregelmæssigt.
- Forslag om, at lytteren kan indstille hastigheden af stemmerne.

Om karakterstemmernes samspil med fortælleren er der delte meninger mellem respondenterne. Der uddybes at nogle af fortælleren replikker har pauser af varierende længde imellem, og at fortælleren tempo dermed føles uregelmæssigt. Her foreslås at inkludere en indstilling hvormed lytteren selv kan vælge stemmernes hastighed – dette, da det formodes at det er individuelt om man kan lide at høre noget der siges hurtigt eller langsomt.

## 8. Om fremtidig interesse for lydbog med fortæller, karakterstemmer, lydeffekter og musik

"Jeg ville være interesseret i at høre flere historier der bruger denne form for lyd i fremtiden"

1	2	3	4	5
			X	XX
Respondent A		Respondent B		Respondent C

To respondenter er meget enige i, at de ville have interesse i at høre flere interaktive lydbøger med et lydbillede som i den tredje prototype. En enkelt respondent er blot enig i ovenstående.

## **9. Om hvilken prototype respondenterne havde som favorit**

- Enkelt respondent har både den anden og tredje prototype som favorit - med bedre stemmer ville den tredje prototype være favorit.
- Enkelt respondent har den anden prototype som favorit.
- Enkelt respondent har den tredje prototype som favorit.

En respondent har både den anden og tredje prototype som favorit – dette grundet, at hun er tilfreds med udformningen på forskellige steder i begge to, og at der ligeså er forskellige steder hvor hun er utilfreds. Respondenten nævner, at hvis stemmerne havde været bedre, ville den tredje prototype have været hendes favorit. De resterende respondenter uddyber ikke yderligere omkring deres valg af favorit.

## **10. Om brugen af en interaktiv lydbog**

- En interaktiv lydbog kan bruges som afslapning.
- En interaktiv lydbog kan bruges socialt med flere jævnaldrende personer.
- En interaktiv lydbog kan bruges for at seende kan opleve følelsen af at se en blindfilm.
- Brugstid på tredive minutter.
- Brugstid kan variere i forhold til historien og lytterens tilgængelige tid.

Respondenterne tilkendegiver, at de sagtens kunne forestille sig at bruge en interaktiv lydbog, i stil med vores prototyper, som afslapning. Her gives som eksempel efter en lang dag, om morgenen når man står op, om aftenen før man skal i seng, eller som underholdning når man er på ferie. En respondent nævner, at det kunne være et sjovt tiltag at bruge socialt sammen med jævnaldrende veninder, eller at seende kunne bruge den for at nærme sig den oplevelse blinde har af at se en blindfilm. I forhold til hvor lang tid respondenterne ville bruge af gangen på en interaktiv historie, formoder en respondent, at han ville bruge cirka tredive minutter. En anden respondent mener, at det vil variere meget i forhold til den pågældende historie og den tid, som man har til rådighed.

## Hvad lærer vi af resultaterne, og hvad kan vi inddrage til frameworket?

I nedenstående afsnit vil resultaterne af meningskondenseringen præsenteres, og deres betydning for og inddragelse i vores endelige framework vil klargøres. Vi har her delt resultaterne op efter henholdsvis prototypernes interaktive aspekt, første prototypes auditive virkemidler, anden prototypes auditive virkemidler og tredje prototypes auditive virkemidler.

### Hi-fi prototypernes interaktive aspekt

Efter respondenterne afprøvede vores første hi-fi prototype, stillede vi dem en række spørgsmål omhandlende det interaktive aspekt af historien, som gør sig gældende i alle prototyperne. Dette gjorde vi både for at afdække, om det interaktive aspekt ved prototyperne potentielt kunne føre til en forringet oplevelse af historien (se afsnit om hi-fi prototype, s. 142), samt for at afdække, om det interaktive aspekt gjorde oplevelsen af historien mere engagerende og underholdende. Derudover ønskede vi at undersøge, om det at styre prototyperne med stemmen og tal virkede godt, eller om andre interaktionsformer kunne være at foretrække.

Flere af sætningerne, som vi stillede med Likert-skalaen under interviewene, knyttede vi direkte til de fem punkter omhandlende valgs virkemidler (se delkonklusion for Fase 1, s. 138, for sammenhæng mellem disse punkter og sætninger). Disse sætninger gives af respondenterne overordnet høje karakterer, og med dette udgangspunkt anskuer vi, at historiens udformning af det interaktive aspekt overholder disse fem punkter.

- *Da ovenstående er tilfældet, har vores interaktive aspekt ikke vist sig at have haft mærkbar negativ indflydelse på deres oplevelse af historien.*

Ifølge resultaterne af vores meningskondensering giver respondenterne også høje karakterer til, at der findes underholdningsværdi i at ændre historiens forløb, at valgene gjorde respondenterne mere engagerede i historien, samt at respondenterne ville have interesse i at prøve flere lydbøger med interaktive aspekter i fremtiden.

- *Dette betyder for os, at tilføjelsen af et interaktivt aspekt til en lydbog er positivt, og at det forbedrer oplevelsen af samt indlevelsen i en historie.*

Respondenterne giver høje karakterer til det at styre historien med tal via deres stemme. Dog formoder to af vores respondenter, at det ville være nemmere fysisk at interagere med

prototypen via knapper. De samme respondenter formoder, at det ville være for besværligt at skulle styre prototypen ved hjælp af komplekse, kontekstbaserede sætninger – dog nævner en respondent, at længere sætninger ville kunne fungere i en social sammenhæng med flere personer, som interagerer med lydbogen.

- *Ud fra dette anskuer vi ikke det at styre en historie med stemmen som et problem, så længe dette gøres ved hjælp af simple tal. I selve frameworket vil den simple form for stemmestyring indgå som en acceptabel løsning, men frameworket vil også inddrage input via knapper eller længere, komplekse sætninger som potentielle forbedringer af styreformens.*

### Auditive virkemidler ved første prototype

Efter respondenterne afprøvede vores første hi-fi prototype, stillede vi dem en række spørgsmål vedrørende fortælleren og den effekt, som hun havde på oplevelsen af historien. Respondenterne syntes overordnet at fortælleren var engagerende, men at der var plads til forbedring.

- *Som tilføjelse til tidligere fundne kvaliteter i forhold til fortælleren i første interviewrunde, er det vigtigt for os at inddrage, at fortællers lydniveau skal være højt og stemmen skal være mere kraftfuld end den var i vores prototyper.*
- *Som forbedring til indlevelse foreslås det, at fortælleren ikke skal ændre sin stemme ved den karakter, som man styrer igennem historien – dette kan vi inddrage som en mulig tilpasning af fortælleren i vores endelige framework.*

### Auditive virkemidler ved anden prototype

Ved den anden prototype var vi interesserede i at høre, hvordan deres oplevelse af lydeffekter og musik fungerede – dette både i forhold til, om det var en forbedring i forhold til første prototype, men også deres generelle oplevelse.

- *Baseret på respondenternes svar, vælger vi at inddrage denne prototypes sammensætning af lydeffekter og musik til vores framework som en positiv og indlevende tilføjelse til en interaktiv lydbogs lydbillede.*



Respondenterne havde dog kommentarer til lydenes optræden i forhold til hinanden, samt den måde, hvorpå de understøtter historiens handling.

- *Vi finder det vigtigt at inddrage, at lydniveauerne er tilpasset i så høj grad som muligt, så lydene ikke optræder forstyrrende i forhold til hinanden i lydbilledet.*
- *Vi vil inddrage respondenternes påpegning om, at hvis der i historien foretages en handling, skal der optræde en akkompagnerende lyd.*

Også omkring musikken havde respondenterne relevante kommentarer, som vi finder vigtige.

- *Vi vil inddrage, at det er meget vigtigt at musikken korrekt skal kunne gengive den stemning, som den pågældende scene i historien forsøger at portrættere.*
- *Genkendelig musik ved valg er et element vi vil inddrage i vores framework.*
- *Det er vigtigt, at den genkendelige musik som optræder før og under valg, ikke forsvinder for hurtigt. Den skal vare længere og langsomt udtones, så lytteren ikke stresses i forhold til betænkningstid ved valg.*

### Auditive virkemidler ved tredje prototype

Ved den tredje prototype var vi interesserede i at høre, hvilken effekt tilføjelsen af individuelle karakterstemmer til historiens lydbillede havde for respondenternes oplevelse – herunder også, om denne tredje prototype i forlængelse var en forbedring over de første to prototyper.

Selvom respondenterne opdagede nogle problemer ved disse individuelle karakterstemmer, var de hovedsageligt positive over for inddragelsen af disse og følte en højere indlevelse i historien.

- *Baseret på respondenternes svar, vælger vi at inddrage denne prototypes opbygning af individuelle karakterstemmer til vores framework som en positiv og indlevende tilføjelse til en interaktiv lydbogs lydbillede.*
- *Karakterstemmerne i vores prototype føles overordnet som samarbejdende med fortæller, lydeffekter og musik – derfor kan en sådan sammenhæng elementerne imellem indgå i vores framework.*

Respondenterne nævner for os nogle problemer, som de opdagede i forhold til nogen af karakterernes stemmer, hvilket giver os relevant information at inddrage i forhold til karakterstemmer i vores framework.

- *Vi inddrager til stemmerne i frameworket, at det er vigtigt at stemmerne passer overens med den portrætterede karakterers personlighed og status.*
- *En karakters stemme må ikke variere i så høj grad, at det virker forstyrrende, eller at stemmen kunne tilhøre en anden karakter – dette er i forhold til toneleje samt stemmens kraft.*
- *De skuespillere, som spiller karakterer i historien, skal aldersmæssigt svare til den figur de portrætterer.*

I forhold til historiens hovedkarakter havde en respondent følgende pointer, som vi vil indarbejde i vores framework.

- *Hovedkarakteren skal ikke nødvendigvis skal have sin egen stemme – en respondent nævner, at det kunne optræde som et problem for indlevelsen og det at identificere sig med hovedkarakteren man styrer.*
- *I forbindelse med indlevelse og hovedkarakter – hvis hovedkarakteren har sin egen stemme, ville det være et godt tiltag at lade lytteren vælge kønnet af denne.*
- *Det er vigtigt at sammensætningen af fortæller, lydeffekter, musik og karakterstemmer tilpasses og at elementerne afstemmes i forhold til hinanden – dette i forhold til, at der skal være plads til elementerne i lydbilledet, så de ikke drukner i hinanden.*

Karakterstemmernes samspil med fortælleren findes god, men respondenterne påpeger vigtige pointer, som vi finder værd at indarbejde i vores framework.

- *Det er vigtigt at fortælleren i denne tredje prototype ikke har uregelmæssige pauser mellem egne replikker – dette gør sig også gældende, når fortælleren vender tilbage efter en karakter har sagt sin replik.*
- *Samme grad af regelmæssighed skal også sikres i forhold til fortællerens læsetempo og karakterernes dialog.*

- *Ikke alle personer foretrækker den samme hastighed af tale – en relevant men ikke altafgørende tilføjelse til frameworket ville være, at lytteren skal have mulighed for at kunne vælge deres fortrukne læsehastighed i den interaktive lydbog.*

## Delkonklusion på Fase 3

Efter at have gennemført vores hi-fi prototypetest og afdækket meningen bag respondenternes svar, kan vi nu konkludere hvilke virkemidler, der har vist sig effektive, samt hvilke der til eventuelle fremtidige undersøgelser bør korrigeres. På baggrund af disse fund kan vi i det efterfølgende afsnit opstille vores endelige framework, som repræsenterer vores akademiske bidrag med dette projekt.

### Overholdelse de frem trin

Ud fra meningskondenseringen ser vi tydeligt, at valget om at anvende et interaktivt narrativ i prototypen fortsat er populært i denne iteration, hvilket også gjorde sig gældende efter projektets Fase 1. Alle respondenter erklærer sig enten "enig" (4) eller "meget enig" (5) til vores sætninger omhandlende de interaktive virkemidler. For at konkludere hvorvidt det interaktive narrativ og dets virkemidler kan have haft en uønsket negativ indflydelse på respondenternes oplevelse, kan vi opstille resultatet på følgende vis:

Sætning	Barn A	Barn B	Barn C	Validering
<i>Valgene optrådte steder i historien, jeg følte var helt rigtige</i>	5	4	5	Trin 1 overholdes
<i>Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien</i>	5	5	5	Trin 2 overholdes
<i>Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre det</i>	5	5	5	Trin 3 overholdes
<i>Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb</i>	5	4	5	Trin 4 overholdes
<i>Jeg kunne påvirke historien ligesom jeg gerne ville</i>	5	5	5	Trin 5 overholdes

Ud fra denne opstilling, er det tydeligt at alle respondenter overordnet erklærer sig enig med følgende aspekter:

- at have forstået situationerne og hændelserne op til et valg
- at have forstået, hvorfor valgsituationen optræder, hvor den gør
- at have forstået hvordan de fysisk foretager valget
- at have følt, at systemet anerkender deres input

- at have følt at valgene var betydningsfulde og ikke overflødige

Herved kan vi konkludere, at vores udformning af de interaktive virkemidler ikke har haft en negativ indflydelse på deres oplevelse, hvilket er i overensstemmelse med vores ønske. Dette er opnået ved at vi under tilrettelæggelsen af valgene succesfuldt har overholdt alle fem trin, der er essentielle for en god valgsituation.

### **En mere intuitiv styreform**

Stemmestyring vurderes af målgruppen til ikke at være problematisk, så længe dette kun omfatter at skulle ytre tal – ved længere, komplekse sætninger, ville dette dog besværliggøre eller ligefrem forringe oplevelsen. Hvis prototypen skulle understøtte en fysisk styreform, hvormed deltagerne kan træffe valg med hænderne, vurderes det fra respondenterne som værende nemmere, og tilmed en forbedring. Dette tyder på at den fysiske styreform ville være mere intuitiv for de synshæmmede, og tillade dem en mere readiness-to-hand oplevelse, hvorigennem opmærksomheden på narrativets indlejrede breakdowns reduceres.

### **Et underholdende design**

Et centralt aspekt af underholdning er, at brugeren har lyst til at prøve oplevelsen igen. Dette stemmer overens med, at alle respondenter erklærede sig enige i at have lyst til at prøve lignende designs i fremtiden. På baggrund af disse fund kan vi konkluderer at respondenterne alle har følt sig underholdte af vores prototypedesigns. Dette understøttes også af respondenternes udtrykte ønske om at anvende den interaktive lydbog til rekreationstid eller som fritidsbeskæftigelse.

### **Fordel og komplikation ved den nye interviewstruktur**

Målgruppen ser derudover fortsat muligheder for at en sådan interaktiv fortælling kan anvendes i sociale sammenhænge, og derigennem omdanne oplevelsen til noget mere legende. Dette kunne der fra vores side have været fulgt mere op på og undersøgt effekten af, såfremt et fokusgruppe-interviewet havde vist sig muligt. I forlængelse af dette, kan vi

konkludere at inddragelsen af Likert-skalaen til Fase 3's kvalitative interview, effektivt løste den tidligere identificerede problematik ang. interviewstruktur og de deltagendes udtalelser fra Fase 1. Herved tillod denne struktur at de to forsagte deltagere let og præcist kunne udtrykke holdninger i form af tal, mens der samtidig blev skabt strammere rammer for den meget vævende deltagers udtalelser.

Vi ser dog i denne sammenhæng, at resultatet efter at vi har vinklet vores Likert-skala sætninger positiv, er endt med et næsten overvældende positivt resultat. Som tidligere italesat kan dette sammenkobles med komplikationen ang. det asymmetriske magtforhold, (se afsnit om Likert-skalaen, side 165). Denne problematik vil vi reflektere dybere over i projektets afsluttende perspektivering.

### **Immersion gennem auditive virkemidler**

Omkring hvor vidt prototypernes auditive virkemidler giver anledning til bedre indlevelse (immersion) for lytteren, står det klart, at dette er tilfældet ved anvendelsen af lydeffekter og stemningsmusik. Hertil er samtlige respondenter begejstrede for oplevelsen, hvorved vi kan konkludere, at vi har opnået at give lytterne spatio-temporal immersion gennem virkemidler, der guider dem til kreationen af et imaginært rum. På trods af dette, bliver der dog stadig identificerede adskillige områder af lydbilledet, der designmæssigt kan forbedres.

### **Immersionsbrud ang. hovedpersonskarakteren**

Samspillet mellem fortælleren, karakterstemmerne og lydeffekterne anskues af respondenterne som værende god i prototyperne. Dog tilføjes der, at det er vigtig for indlevelsen at skuespillernes stemmer fuldt ud stemmer overens med de karakterer de repræsenterer, og at immersionen brydes, såfremt teenage-hovedpersonen lyder som en mand på tredive, eller krigsguden Athene ikke lyder brysk nok til denne profession. Det vurderes hertil som værende effektivt, hvis der helt undlades at give hovedpersonen en personlig karakterstemme, og i stedet blot lade fortælleren facilitere denne rolle. Herved undgås at konkretisere elementer som alder, køn og udtale. Dette kan være immersionsbrydende ved denne karakter, hvilken oplevelsen fordrer, at man kan skal kunne identificere sig med.

Idet vi tidligt i forløbet fik klargjort, at fortælleren er det vigtigste element for de blindes oplevelse af lydbøger, vil vi konkludere på, hvorvidt vores brug af fortæller har levet op til målgruppens krav. Hertil bekræfter respondenterne, at vores fortæller har opfyldt de essentielle kvalifikationer til rollen ved at være engageret og interessant i sin formidling. Hertil understreges der, at virkemidlet med at bryde den fjerde væg og henvende sig direkte til lytteren, har fungeret efter hensigten idet det giver indlevelsesmæssigt giver respondenterne et positivt, personligt præg.

### **Ønsket fornyelse inden for domænet**

Afsluttende kan vi konkludere, at målgruppen savner fornyelse og mere detaljerede oplevelser indenfor domænets nuværende udbud. Dette identificerer vi gennem, at ingen respondenter har angivet oplevelsen af Prototype 1 som deres foretrukne. Dennes audiodesign repræsenterer de auditive virkemidler, vi i Fase 1 lærte var det mest udbredte på markedet, og herigennem også det respondenterne var mest bekendt med. I stedet er respondenterne splittede mellem oplevelsen af de to andre prototyper således:

- Barn A: Splittet mellem Prototype 2 og 3
- Barn B: Prototype 2
- Barn C: Prototype 3

Hertil knytter den splittede respondent (Barn A) dog at med bedre stemmer ville Prototype 3 ende ud med at være hendes favorit. En af respondenterne identificerer vores design som værende ligesom en film til blinde. Hertil knyttes der at det populære audiodesign i Prototype 3, effektivt vil kunne simulere for seende, hvordan det er for en blind at opleve en blindfilm (en rigtig film, tilsat synstolkning).

Dette leder os til at konkludere, at anvendelsen af lyd og musik, samt karakterstemmer fremført af professionelle skuespillere til at understøtte lydbogens handlinger og miljøer, giver den bedste indlevelse og oplevelse for målgruppen. Disse elementer samlet, udgør en positiv og underholdende oplevelse, hvilket målgruppen på nuværende tidspunkt ikke har mulighed for at opleve.

## Projektets akademiske bidrag

Gennem vores interviews og hi-fi prototypetest har vi afdækket en række auditive og interaktive virkemidler. Disse kan indgå i forskellige relationer og sammenhænge, som kan styrke synshæmmede unge i deres indlevelse i historien samt skabe en underholdende oplevelse under brug af en interaktiv lydbog. Disse virkemidler vil vi her opstille i et endeligt framework opdelt efter det auditives tre hovedkategorier (ord, lyd og musik), samt en rammesætning omkring de interaktive virkemidler.

Dette framework er tiltænkt synshæmmede i alderen 10-14 år af begge køn, som engang har været seende og senere mistet synet. Frameworkets indhold er testet og valideret på baggrund af en fiktionsnovelle.

## Framework for engagement af synshæmmede til interaktive lydbogshistorier

### Auditive virkemidler

#### ORD

	Hovedperson	Engagement fra de medvirkende	Sprog	Engagement og fordybelse
<b>Fortæller</b>	Fortælleren oplæser hovedpersonens replikker. Indlevelsen styrkes, når fortælleren ikke ændrer sin stemme synderligt, så disse fremstår så neutrale som muligt, hvilket tillader bedre identifikation fra lytterens side med hovedpersonen.	Fortællerens tone bør være rar, venlig og imødekomende. Fortælleren skal virke engageret i historien og skal kunne tilpasse sin stemmeføring og oplæsningstempo til at reflektere hvilke stemninger, der pt. optræder i historien - eksempelvis fare, uhygge, sorg, osv.	Fortælleren bør tale klart og med tydelig udtale, og må ikke have uregelmæssigt tempo eller pauser. Anvendelse af farverige billedsprogs-beskrivelser har ingen negativ effekt.  Vi har hertil afdækket et ønske om, at lytteren manuelt kan indstille på fortællerens læsehastighed.	Lytterens engagement og fordybelse forstærkes, når fortælleren bryder den fjerde væg i sin oplæsning. Hertil bør historien fortælles, som om lytteren er en del af den. Ved valgsituationerne engageres lytteren, idet fortælleren henvender sig direkte ud til dem og spørger "Vil du gøre (eksempel A) eller vil du hellere gøre (eksempel B)?"



<p><b>Karakterstemmer</b></p>	<p>Hovedpersonen bør ikke nødvendigvis have sin egen karakterstemme. Denne rolle kan blot faciliteres af fortælleren.</p> <p>I forlængelse har vi hertil afdækket et ønske om, at lytteren kan vælge hovedpersonens køn.</p>	<p>Karakterstemmerne skal virke engagerede og bør faciliteres af professionelle skuespillere. Et vigtigt element er troværdigheden ved stemmerne, hvilket betyder, at de skal passe overens med både karakterernes alder, temperament og eventuelle karakteristika. Lytteren skal kunne differentiere imellem de individuelle karakterstemmer.</p>	<p>Karakterens dialog bør være forståelig og tilpasset målgruppen. Hvis lytteren ikke forstår handlingen, hæmmes deres mulighed for at træffe et meningsfuldt valg ved de interaktive valgsituationer.</p> <p>Vi har hertil afdækket et ønske om, at lytteren manuelt kan indstille på karakterernes talehastighed.</p>	<p>Karakterstemmerne bør udelukkende henvende sig til hovedpersonen som værende en del af historieuniverset. De bør ikke bryde den fjerde væg og begynde at tale direkte ud til lytteren.</p>
-------------------------------	--	--	---	---

## LYD

Det imaginære rum	Auditiv semiotik	Auditiv scenografi	Auditiv montage brug	Engagement og fordybelse
<p>Den anvendte lyd (noise) bør stemme overens med scenernes miljø, så lytterens imaginære rum ikke brydes under fortællingen. Hertil bør tilføjelsen af effekter (SFX) anvendes til at understøtte dette imaginære rum - f.eks. via passende rumklang. SFX'en skal også anvendes til at tydeliggøre særlige kvaliteter ved karaktererne, såsom en overnaturlig effekt på stemmen, såfremt det er en gud, der taler.</p>	<p>Opbyggelse af lydbilledet bør ske via indeksikalske lyde. Dette understøtter det imaginære rum og får sammen med fortælleren lydbogen til at føles som en blindfilm.</p>	<p>I forlængelse med den indeksikalske brug, må lydbilledet aldrig blive tomt - med undtagelse hvis historiens handling eller lokation direkte påkræver det. Alle handlinger bør have en tilsvarende lyd, så lytteren gennemgående tillades en bevidsthed om karakterernes proxemics og kinesics i scenerne.</p>	<p>Overordnet bør lydbogen gøre brug af parafraserende montage, så lytteren både verbalt og lyd-mæssigt oplever hændelserne. Anvendelse af elliptisk montage sikrer at lydbilledet aldrig føles tomt for lytteren. Ved konstruktion af lydbilledet via scenografisk montage er det essentielt, at lydene ikke drukner i hinanden, og bliver et forstyrrende auditivt kaos for lytteren. Lydniveauerne skal alle være nøje tilpasset hinanden, og der må ikke opstå uregelmæssige pauser i hverken det lyd-mæssige eller verbale flow.</p>	<p>Et godt sammenspil mellem fortællerens verbale forklaring af hændelserne og den auditive repræsentation af samme hændelser giver høj indlevelse. Herved guides lytteren af det verbale til konstruktion af det imaginære rum, og det auditive valideres og opretholder det herefter.</p>

## MUSIK

Leitmotif	Understøtte stemninger	Auditiv semiotik	Non-diegetic
Et leitmotif kan optræde umiddelbart før og under et valg i historien for at forberede lytteren til handling, og derigennem skabe et genkendelses-mønster. Dette leitmotif må ikke forsvinde for hurtigt efter valget er præsenteret, så brugeren ikke forledes til at tro, at de er ved at løbe tør for tid i valgsituationen.	Lytterens oplevelse forstærkes ved anvendelsen af musik til at understøtte scenernes intenderede stemninger. Hertil er det vigtigt at anvende musik med den rette tematik, idet lytterens oplevelse forstyrres, såfremt musikken uønsket fremkalder dissonans - eksempelvis med dystre stemning ved en hyggelig situation.	At anvende et ikonisk brug af musik er med til at understøtte fortællingen - eksempelvis græske tematikker, såfremt historien udspiller sig i Grækenland.	Musik kan i den sammenhæng effektivt optræde som non-diegetic, hvor den kun optræder for lytteren og ikke kan høres af historiens karakterer.

## Interaktive Virkemidler

Historie med et interaktivt narrativ	Konstruktionen af en god valgsituation	Stemmestyring med simpelt input	Fysisk styring via knapper	Engagement og fordybelse
Anvendelse af et interaktivt narrativ, der giver brugeren kontrol til at påvirke historiens udfald, er underholdende.	Ved anvendelsen af interaktive virkemidler bør der til konstruktionen af valgsituationerne overholdes de fem trin til designet af et godt valg. Disse kan findes i Salen & Zimmermans "Rules of Play", kapitel 6 (Anatomy of a Choice).	Som interaktionsform fungerer stemmestyring. Dette er kun gældende, når det er simple kommandoer, såsom at sige et tal. Ved længere sætninger vil denne interaktionsform kunne forstyrre eller forringe oplevelsen.	Fysiske brugerinputs via knapper er en utestet interaktionsform i vores undersøgelser, men under interviews afdækkes en formodning fra målgruppen om, at denne interaktionsform ville være bedre og nemmere end stemmestyring.	Anvendelsen af interaktive virkemidler giver større indlevelse og fordybelse for lytteren. De engageres i hændelserne, da de herigennem personliggøres.

## Konklusion

Efter fuldførelsen af vores undersøgelse, kan vi nu besvare projektets problemstilling, samt konkludere på de vigtige fund, som vi har udvundet gennem vores forskningsarbejde. Ud fra vores pragmatiske tilgang, stod denne problemstilling til at ændre sig, baseret på den viden vi løbende tilegnede os gennem processen. Det er derfor den iteration af problemstillingen, som den tog sig ud ved udgangen af Fase 1, som vi følgende vil konkludere på:

*Hvordan kan vi opstille et framework for udarbejdelsen af en interaktiv lydbog, specifikt målrettet synshæmmede børn og unge?*

I dette projekt har vi gennem vores forskellige undersøgelser, interviews og prototypetests afdækket en række virkemidler inden for det auditive, som indgår i vores endelige framework, hvilket udgør vores akademiske bidrag. Dette framework rammesætter denne viden indenfor brugen af verbal tale, lyd og musik, samt den implementering og sammenhæng af auditive virkemidler, som vi har afdækket passer til respondenterne i vores målgruppe. Herved besvarer vi vores overordnede problemstilling.

*Hvilke auditive virkemidler skal inddrages for bedst at opveje udeladelsen af det visuelle aspekt, og stadig lede til en underholdende, immersiv oplevelse for den intendede målgruppe?*

Overordnet kan vi i forhold til vores første underspørgsmål konkludere, at inddragelsen af lydeffekter, musik og karakterstemmer til en interaktiv lydbogs lydbillede har haft en særdeles positiv effekt for respondenternes indlevelse. I den konstruktion og sammenhæng, som er beskrevet i vores framework, har disse virkemidler ledt en af vores respondenter til at sammenligne deres positive oplevelse af vores tredje hi-fi prototype med at se en synstolket blindofilm. Igennem vores sammensætning af et detaljeret lydbillede og en engageret fortæller, der taler direkte ud til dem, styrkes de blindes indlevelse og fordybelse. Hertil er det vigtigt at virkemidlerne auditivt formidler tilstrækkelig information til lytteren, hvilket guider denne til at kreere et imaginært rum, og herigennem tillades at sanse, hvordan historiens karakterer er situeret i forhold til det fiktive miljø og hændelserne i det.

*Hvilke interaktive regelrammer skal overholdes for at sikre, at det interaktive aspekt ikke påvirker oplevelsen negativt?*

Vi ser hvordan respondenterne udtrykker begejstrelse for den interaktive oplevelse, der i høj grad stemmer overens med vores egen, som blev afdækket i autoetnografierne. Herved kan vi identificere at oplevelsen i at interagere med et interaktivt narrativ kan være ens for både seende, såvel som blinde, så længe systemet er tilpasset brugerens kunnen.

Vi kan i forlængelse af dette se, hvordan brud på de fem trin i lo-fi prototypens historie ledte til en skepsis hos respondenterne overfor valgene, hvilket senere ikke var at finde, da hi-fi prototypens historie med overordnede samme fortællestruktur blev testet. Herved lærer vi vigtigheden af at overholde de fem trin til konstruktionen og formidlingen af et godt valg til brugeren, samt den negativtladende oplevelse det kan medføre, når dette ikke designes kompetent eller med tilstrækkelig kvalitet.

Slutteligt er vi er dog klar over, at vi ikke kan konkludere disse virkemidler og deres konfigurationer som virkende for alle blinde børn i alderen 12-14. Vi har haft adgang til et meget begrænset antal respondenter, og yderligere forstår vi igennem vores pragmatiske tilgang, at vores indsamlede viden og resultater er bundet til de situationer og kontekster, som vi befandt os i med vores respondenter. I stedet vil vi betragte vores framework og virkemidlerne deri som et pejlingspunkt for udviklere, som ønsker at udvikle en interaktiv lydbog, eller andre forskere, som kunne have et ønske om at forske videre på dette område. Med dette mener vi, at indholdet i frameworket skal ses som forslag til gode elementer og virkemidler at inddrage, hvis man ønsker at skabe interaktive lydbøger målrettet blinde børn, som har potentiale til at engagere og fordybe dette unge lyttersegment.

## Metodisk refleksion

Vi finder det her vigtigt at rette en kritisk opmærksomhed imod resultaterne af hi-fi prototypen idet alle respondenters svar er bemærkelsesværdigt ens og tilmed udelukkende positive. Intet spørgsmål når under 3 på Likert-skalaen, hvilket ville indikere, at de var enten "uenig" eller "meget uenig" med interviewerens statement.

Dette kan vi på overfladen tolke som at prototyperne generelt har været en succes, som børnene har fået gode oplevelser ud af at prøve. Men vi må alligevel sætte spørgsmålstegn ved validiteten af disse svar, da vores opmærksomhed i høj grad ledes tilbage på det asymmetriske magtforhold, samt den refleksion vi præsenterede under inddragelsen af Likert-skalaen.

Det kan ikke konkluderes direkte, men baseret på respondenternes umådelige positivitet i resultaterne formodes det, at vi gennem valget om at vinkle undersøgelsens sætninger i en positiv tone, har ledet børnene til at tro, at dette er det korrekte svar vi leder efter. Dette kan meget vel have farvet svarene, så de ikke fuldt repræsenterer oplevelsen, men i stedet er tilpasset hvad de formoder vi som autoritære figurer gerne vil høre. Her kunne det have været interessant at foretage en ny undersøgelsesrunde, hvori vi i stedet vinklede alle de samme sætninger i en negativ tone, og derefter observerede resultaterne:

Nuværende positiv sætning: *Lydeffekter og musik gav bedre indlevelse i historien*

Omdannet negativ sætning: *Lydeffekter og musik gav ikke bedre indlevelse i historien*

For at optimere denne situation burde vi som pragmatikere angiveligt ikke have fulgt teorien så strikt som den er foreskrevet, og i stedet tilpasset den efter den situation vi befinder os i. Dette kunne have tilladt os at bibeholde den mere neutrale spørgeform fra de kvalitative interviews i Fase 1, og derved lade Likert-skalaen fungere mere som en karakter-skala, der kunne klassificere deres oplevelse. Således kunne vi spørge respondenterne uden underliggende påvirkelse, som eksempelvis:

Omdannet neutral sætning: *Gav lydeffekterne og musikken indlevelse i historien?*

## Perspektivering

Originalt havde vi tiltænkt en målgruppe, som var en anelse yngre end den, der anvendes i det endelige projekt. Her havde vi forestillet os at "Du er Hovedpersonen I..."-bøgerne ville være mest egnede til de 8-12 årige. Eftersom de respondenter, som Dansk Blindesamfund kunne hjælpe os med at finde, lå mellem alderen 12-14 år, så vi os nødsaget både grundet tids- og lokationsrestriktioner til, at tilpasse den anden målgruppe med respondenternes alder.

Hertil kunne det være interessant, hvis vi havde været i stand til at muliggøre en undersøgelse med vores intenderede aldersgruppe, og se hvorvidt resultaterne ville have ændret sig.

Vi har udelukkende kunnet fastlægge målgruppen på baggrund af dem vi kunne finde. Hertil kunne det være spændende at foretage denne undersøgelse på et mere kvantitativt plan med et stort antal af blinde af forskellige aldre, for at konkretisere præcis hvilken aldersgruppe finder disse virkemidler engagerende, eller om forskellige aldersklasser foretrækker forskellige audiodesigns.

Hertil er det igen passende at påpege, at de deltagende respondenter i dette projekt alle har kunnet se i næsten hele første halvdel af deres liv. Vi kan undre os over hvilke resultater det mon kunne have givet, hvis nogle af deltagerne havde været blinde hele livet. Hertil kunne der angiveligt opstilles to frameworks - et til de engang-seende, og et til de aldrig-seende. Dette på baggrund af en nuværende formodning om, at der knyttes forskellige konnotationer til eksempelvis lyden af skridt for dem, der visuelt har set en mand komme gående, end dem, der aldrig har, men udelukkende altid har kendt verden gennem lyde, dufte, følelser og smag.

Baseret på personlige observationer under hi-fi prototypetesten, lod respondenterne til at foretrække at vælge historieførløbet, der involverede mødet med Persefone og Hades. Havde projektets fokus vægtet de interaktive virkemidler højere, kunne vi udført et nærmere studie af, hvilke stimuli der optrådte hos de blinde respondenter i de individuelle valgsituationer. Hertil ville vi eventuelt kunne have udarbejdet et *decision tree* over narratives forgrenende forløb, hvilket overskueligt kunne kortlægge hvilken rute gennem historien var den mest populære (Ryan, 2005). Dette kunne give os et værktøj til at studere nærmere, hvad der gjorde at specifikke valgmuligheder var mindre interessante end andre, og hvorvidt dette kunne være knyttet til det udarbejdede audiodesign.

Slutteligt ser vi også, at der gennem vores Reverse Engineering blev afdækket en lang række fascinerende interaktive virkemidler, hvilke vi til dette projekt ikke formåede at kunne anvende. Det skyldtes primært vores egne manglende programmeringsevner, samt at der i denne tomandsgruppe allerede skulle afsættes en del tid af til at konstruere individuelle audiodesigns for tre prototyper.

Hvis målgruppen ikke er særligt bekendte med interaktive narrativer, hvordan ville de så reagere på en lydbogsserie, hvor ens valg huskes fra bind til bind, og hvor karakterernes personligheder kunne ændres til at reflektere dette, som vi erfarede var tilfældet med Clementine i *The Walking Dead*? Kunne der designes en lydbog, hvor i de synshæmmede kunne have en flydende kontakt med karaktererne som var muligt med Trip og Grace i *Facade*, og ville det give mest immersion at skulle anvende stemmen, hænderne eller noget tredje, såfremt quick-time events skulle inkorporeres ind i designet?

Herved kan det vurderes at vores bidrag, i form af et framework, er en anelse begrænset, da mere tid og flere tilgængelige ressourcer kunne have ledt til langt mere omfattende research og flere prototypeiterationer, der kunne have fokuseret langt mere på forskellige typer af interaktionsdesign, samt at udforske komplekse interaktive narrative virkemidler,

Da vores resultat er et mere grundlæggende vidensbidrag indenfor området, er dette alle refleksioner, vi selv sidder tilbage med, hvilket måske kunne danne fokuspunkter for fremtidige undersøgelser. Idet denne afhandling nu er blevet en del af det domæne, vi indledningsvist søgte at undersøge, kan vi håbe at andre efterfølgende kan drage viden af vores framework til at gøre deres egne fund, og ændre domænet i en ny retning.

## Litteraturliste

- Archer, L. B. (1981). A View of The Nature of Design Research. (R. Jacques, & J. A. Powell, Red.) *Design: Science: Method*, s. 36-39.
- Auter, P. J., & Davis, D. M. (1. Marts 1991). When Characters Speak Directly to the Viewers: Breaking the Fourth Wall in Television. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 68(1-2), s. 165-171.
- Bell, W. (2007). *Reverse Engineering* (1 udg.). Chandni Chowk, Delhi: Global Media.
- Bibliotek.dk. (u.d.). Hentet fra BIBLIOTEKDK: <https://bibliotek.dk/da/work/870970-basis:41850973>
- Bibliotek.dk. (u.d.). Hentet fra BIBLIOTEKDK: <https://bibliotek.dk/da/work/870970-basis:41850973>
- Boolsen, M. W. (2004). *Kvalitative Analyser i Praksis*. København: Forlaget Politiske Studier.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative Metoder: En Grundbog* (1 udg.). København: Hans Reitzels Forlag.
- Brown, T. (2012). *Breaking the Fourth Wall: Direct Adress in the Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bruun, H., & Frandsen, K. (1991). Radioæstetisk og Analysemetoder. *MedieKultur: Journal of Media Communication Research*, 7(15), s. 67-82.
- Bryman, A. (1988). *Quantity and Quality in Social Research*. New York: Routledge.
- Bryman, A. (2012). *Social Research Methods* (4 udg.). Oxford: Oxford University Press.
- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences; getting the design right and the right design*. San Fransisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Chikofsky, E., & Cross, I. (1990). Reverse Engineering and Design Recovery: A Taxonomy. *IEEE Softw*, 7(1), s. 13-17.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods*. Londres: Sage Publications.
- Crisell, A. (1994). *Understanding Radio*. London: Methuen.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). A Systems Perspective on Creativity. I J. Henry, *Creative Management and Development*. London: SAGE Publications Ltd.
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. *International Journey of Design*, 8(1), s. 143-155.
- Denshire, S. (2013). *Autoetnography (Editorial Arrangement of Sociopedia.isa)*. Hentet fra SAGE Publication: <http://www.sagepub.net/isa/resources/pdf/Autoethnography.pdf>
- Dewey, J. (1938). *Logic: The Theory of Inquiry*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Dewey, J. (1998). *The Essential Dewey: Ethics, Logic, Psychology*. (L. A. Hickman, & T. M. Alexander, Red.) Bloomington, Indiana: Indiana University Press.



- Druin, A. (2002). The Role of Children in the Design of New Technology. *Behaviour & Information Technology*, 21(1), s. 1-25.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1).
- Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), s. 4-18.
- Findeli, A. (2003). *La recherche en design : Questions épistemologiques et méthodologiques, dans La critique en design : contribution à une anthologie*. Chambon.
- Giorgi, A. P. (2012). The Descriptive Phenomenological Psychological Method. *Journal of Phenomenological Psychology*(43), s. 3-12.
- Glargaard, M. (u.d.). *Gys med Glargaard*. Hentet fra Glargaard.dk: [http://glargaard.dk/poul\\_glargaard-gys/Glargaard.dk](http://glargaard.dk/poul_glargaard-gys/Glargaard.dk). (u.d.). Hentet fra Glargaard.dk: [http://glargaard.dk/poul\\_glargaard-gys/](http://glargaard.dk/poul_glargaard-gys/)
- Godin, D., & Zahedi, M. (2014). Aspects of Research through Design: A Literature Review. *Proceedings of DRS 2014: Design's Big Debates*, s. 1667-1680.
- Goodman, D. L. (1986). *Du er Hovedpersonen i - Zeus' Trone*. København: Lademanns Forlagsaktieselskab.
- Greene, S., & Hoogan, D. (2005). *Researching Children's Experience*. SAGE Publications, Inc.
- Gregersen, K. (1992). Dansk Standard for Registrering af Talesprog, 2. Udgave. *SNAK*, 5.
- Hersen, M., & Thomas, J. C. (2007). *Handbook of Clinical Interviewing with Children*. SAGE Publications, Inc.
- Houde, S., & Hill, C. (1997). What do Prototypes Prototype? I M. Helander, T. Landauer, & P. Prabhu, *Handbook of Human-Computer Interaction*. Amsterdam: Elsevier Science B. V.
- InteractiveStory.net*. (u.d.). Hentet 4. April 2017 fra InteractiveStory.net: <http://www.interactivestory.net/#facade>
- Jantzen, C., & Vetner, M. (1. December 2008). Underholdning, emotioner og personlighed - Et mediopsykologisk perspektiv på underholdningspræferencer. *MedieKultur - Journal of Media and Communication Research*, 24(45), s. 3-22.
- Jonas, W. (2006). Research through DESIGN through Research - A Problem Statement and a Conceptual Sketch. *Design Research Society International Conference*. Lisbon, Portugal.
- Krogh, P. G., Markussen, T., & Bang, A. L. (2015). Ways of Drifting - Five Methods of Experimentation in Research Through Design. *ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1, Smart Innovation, Systems and Technologies* (s. 39 - 50). Kolding: Springer India.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterView - Introduktion til et håndværk* (2 udg.). København: Hans Retizels Forlag.
- Lindlof, T. R., & Taylor, B. C. (2011). *Qualitative Communication Research Methods* (tredje udg.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Løgstrup, K. E. (1991). *Den Etske Fordring* (2 udg.). København: Nordisk Forlag A/S.

- Merrel, F. (2005). Charles Sanders Peirce's Concept of the Sign. I P. Cobley, *The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics* (s. 28-40). London: Taylor & Francis E-Library.
- Peirce, C. S. (1998). *The Essential Peirce - Selected Philosophical Writings (1893-1913)* (2 udg.). (T. P. Project, Red.) Indianapolis: Indiana University Press.
- Poulsen, I. (2006). Det Imaginære Rum. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 22(40), s. 38-43.
- Pugh, S. (1986). Design activity models: worldwide emergence and convergence. *Design Studies*, 7(3), s. 167-173.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction Design: Beyond human-computer interaction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2005). Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. *Interactivity of Digital Texts*. Münster.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Scupin, R. (Sommer 1997). The KJ-Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. *Human Organisation*, 56(2), s. 232-237.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester: John Wiley & Sons, inc.
- Spool, J. M. (11. Maj 2004). *The KJ-Technique: A Group Process for Establishing Priorities*. Hentet 7. Maj 2017 fra UIE Articles: [https://articles.uie.com/kj\\_technique/](https://articles.uie.com/kj_technique/)
- Toeters, M., ten Böhmer, M., Bottenberg, E., Tomico, O., & Brinks, G. (2013). Research through Design: a way to drive innovative solutions in the field of smart textiles. *Advances in Science and Technology*, 80, s. 112-117.
- Vistisen, P. (2014). *Strategisk Designtænkning: Et videnskabeligt essay mod en teoretisk helhedstolkning af koblingen mellem teknologi, menneske og forretning gennem designtænkning*. Aalborg Universitet, InDiMedia, Department of Communication. Aalborg: Aalborg Universitet.
- Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). *The Ethics of User Experience Design. ETHYCOMP*. Kolding: Syddansk Universitetsforlag.
- Winograd, T., & Flores, F. (1988). *Understanding Computers and Cognition: A Foundation for Design*. Norwood, New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *SIGCHI conference on Human factors in computing systems*.

## Bilag

- Bilag 1: Autoetnografier
- Bilag 2: Oversigt over KJ labels
- Bilag 3: Stort billede af KJ-familier
- Bilag 4: Samtykkeerklæringer
- Bilag 5: Manuskript
- Bilag 6: Interviewspørgsmål
- Bilag 7: Transskription af indledende interviews
- Bilag 8: Meningskondensering af inledende interviews
- Bilag 9: Transskription af hi-fi prototypetests
- Bilag 10: Meningskondensering af hi-fi prototypetests

## Bilag 1: Autoetnografier

### Jonas - Interaktiv Historiefortælling

Lige siden jeg kan huske, har jeg altid gået op i god historiefortælling. Jeg har altid været fascineret af de elementer i en fortælling, der påvirker os, får os til at føle, samt gør således at vi husker en historie. Gennem hele livet har jeg derfor naturligt opsøgt gode historier, alle steder jeg har kunnet finde dem - bøger, tegneserier, lydbånd, film og i senere tid også computerspil.

Særligt har min interesse søgt mod historier, der formår at flytte min rolle som læser fra den almene observatør og til at være direkte deltagende, hvor det muliggøres for mig at påvirke fortællingens indhold og udfald. Med dette hentyder jeg naturligvis til begrebet: *interaktive fortællinger*.

Jeg har ikke altid været lige så bevidst om min forkærlighed for denne fortælleform, som jeg er nu, men alligevel kan den spores helt tilbage til barndommen. Her stiftede jeg bekendtskab med konceptet allerede, da jeg gik i de små klasser, hvor jeg takket være mine forældre blev introduceret til bogserien "Du er Hovedpersonen i..." (se billederne nedenfor).



Forsider til "Du er Hovedpersonen i"-bøger fra forlaget Lademann

Der var 20 bøger i denne serie, og deres emner var yderst fantasifulde og meget varierede, med alt fra gys i spøgelseshuse, detektivmysterier, mytologi-sagaer blandt guderne og fabelagtige eventyrer ude i rummet eller på havets bund.

Det helt særlige ved disse bøger var, at de ikke kunne læses kronologisk fra start til slut. På et givet tidspunkt ville man som læser blive stillet overfor et valg, såsom "Vil du jage tyven på egen hånd (gå til side 132)", eller "Vil du ringe efter politiet (gå til side 43)". Dette fascinerede mig

voldsomt at man ikke blev trukket ensrettet fra kapitel til kapitel som i alle andre bøger, men at man i stedet gang på gang blev bedt om at sætte sit eget præg på historien. En enkelt af disse bøger kunne rumme vidt forskellige historier, hvis blot man gjorde den mindste ændring i forgreningen af sine valg.

På denne måde var man som læser nødsaget til at hoppe rundt mellem siderne, mens man skabte sin egen personaliseret fortælling ud fra de mange forskellige valg. Det var meget muligt her, at man kom til at "vælge forkert", hvilket oftest førte til hovedpersonens død, samt at den historiegren, man havde fulgt gennem bogen derfor sluttede. Så var det bare med at starte forfra og se om det så kunne gå bedre i forløbet næste gang, hvis man prøvede sig med andre valg. Variationerne var selvfølgelig begrænsede i form af bogens samlede struktur og længde, men jeg kunne stadig læse dem om og om igen. Med tiden var det nemt at glemme de "rigtige" valg og derfor kunne oplevelsen blive frisk på ny.

På mange måder følte oplevelsen mere som et spil for mig, end en bog - hovedpersonens overlevelse var i mine hænder, og det følte som et spændende og ret personligt ansvar at guide denne sikkert gennem strabadserne. Herved var min interesse for det hypertextuelle begyndt.

Som 12-årig blev jeg introduceret til en ny form for interaktiv historiefortælling, denne gang i form af det traditionelle *pen-and-paper* rollespil. Her blev en fantastisk verden åbnet for mig, fuld af uendelige muligheder inde i ens hoved, så snart man blot havde udfyldt en række tal på et skema. Her kunne man være en kriger med en tragisk baggrund, en troldmand med ukendte kræfter eller en tyv med et hjerte af guld – det var kun fantasien, der her satte grænser.



Figur 2: *Pen and paper* rollespil

Modsat de interaktive bøger, jeg kendte fra tidligere, så var man her ultimativt helt selv herre over hvilket eventyr, man ville drage ud på og hvilke udfordringer man turde takle. Derefter var det så terningerne, der afgjorde situationens udfald og ofte krævede det stor opmærksomhed og snarrådighed, når tingene ikke gik efter planen - ihvertfald, hvis man ønskede at sin helt skulle klare opgaven med skindet i behold.

Sammen med mine venner kunne jeg snildt spille en sådan session i 12 timer i træk, hvor vi takket være en god gamemaster hurtigt forsvandt ind i fantasien, hvor der straks blev malet farverige miljøer og hæsblæsende kampe for vores indre øje.

Denne type rollespil er stadig en beskæftigelse, jeg ynder at spille den dag i dag, selvom jeg nu er over 30 – det er en god hjælp til at holde fantasien og kreativiteten ved lige, hvilket er en ting jeg vægter højt.

Denne glæde ved interaktiv historiefortælling har derudover givet mig en livslang hobby med computerspil, der via sit format altid lader spilleren kontrollere dets indholdet på den ene eller den anden måde. Selvom der allerede eksisterede interaktive historier i computerspilsverdenen i starten 90'erne, stiftede jeg først bekendtskab med det i dette format et helt årti senere. Dette var via de ukronede konger af narrativitet i spilverden hos firmaet Bioware, der skulle ende med at få min fulde loyalitet, efter jeg i 2003 for første gang blev opslugt af deres interaktive eventyr, *Knights of the Old Republic*. For første gang oplevede jeg at et spil havde en så dyb historie og så nuancerede karaktere, at det ligeså vel kunne have været en film eller mindre TV-serie. Der var endeløse mængder af dialog, hvor man valgte, hvordan man ville opføre sig overfor karaktererne omkring en, hvilket de så reagerede på. Dette gjorde at man virkelig kom til at lære disse karakterer at kende - hvad de kunne lide, hvad der gjorde dem i dårligt humør, osv. og herved kom jeg til at holde af deres personlighed på en måde, som jeg aldrig havde oplevet i et spil før. Man kunne sågar vælge, hvem man ønskede at starte et in-game forhold med (eller helt lade være). Alt var op til spilleren. Jeg glemmer aldrig, da det store twist i 3. akt kom: En række hurtige flashbacks præsenterede først de små hints der havde været undervejs, og så så man en mystisk skikkelse stå på en klippe og skue ud over et landskab, der var farvet helt rødt af solnedgangen. Da kameraet snurrer rundt om karakteren og det store reveal præsenteres, var jeg direkte ved at tabe kæben og måtte efterfølgende pause spillet for at sunde mig lidt - så investeret havde det interaktive narrativ gjort mig i historien.

Denne enestående historieoplevelse førte mig videre til lignende franchises, som *Mass Effect* og *Dragon Age*, der var med til at cementere min store passion for fortællinger med hypernarrativer. Som nævnt var disse spil ret unikke, da de i mange aspekter følte som store Hollywood-film – fokuset ligger på dialog og karaktererne, frem for gameplay eller highscores. Der var et hav af store og små valg gennem hele forløbet, der alle spillede ind og havde indflydelse på historien – hvem der sluttede sig til ens sag, hvordan folk opfattede ens person og ligeledes hvem der døde og hvem der overlevede... Og jeg elskede det!



Figur 3: Spilserier fra firmaet BioWare

Ved siden af den store glæde for interaktiv historiefortælling, har jeg altid været en ivrig filmfanatikker. Men i dette medie har historierne altid været statiske – man sætter sig ned og ser en film fra start til slut, og uanset hvor mange gange du ser den, så er historien altid på præcis den måde som instruktøren har ønsket at fortælle den. Dette har ikke afholdt mig fra at se den samme film et utal af gange, men det har alligevel i mange år fået mig til at tænke: Hvad nu hvis man kunne træffe nogle beslutninger for Indiana Jones eller John McClane, der kunne være altafgørende på deres eventyr og for folkene omkring dem? Hvis både bøger og spil kan lege med deres format, hvorfor skal filmmediet så være så fastlåst, hvor det mest innovative er, at billedet bliver en anelse mere i 3D?

I 2012 fik jeg for alvor blusset op i disse tanker, da der dukkede et lille "spil" frem fra det, på det tidspunkt, ukendte studie, Telltale Games. Spillet hed "*The Walking Dead*", og havde en meget svag forbindelse til TV-serien af samme navn. Jeg sætter ordet spil i gåseøjne her, da man egentlig ikke kan direkte spille særligt meget i det. I stedet er det en lang række cutscenes, hvori

man blev sat til at bestemme alle hovedpersonens replikker, handlinger og valg – en interaktiv, animeret film!

Dette format tiltalte mig i stor stil, da man ikke som med titlerne fra Bioware hele tiden blev afbrudt af lange gameplay-sektioner med kamp og skyderi, men i stedet kunne fordybe sig i dialogen med karaktererne og de mange, ofte fatale konsekvenser der kom ud af det. Spillet var fantastisk designet til at man aldrig valgte "rigtigt" eller "forkert" - valgene var altid moralske gråzoner, hvor det udelukkende var op til ens eget etiske kompas at finde den mindste af to onder. Dette aspekt var dybt engagerende for mig, da "god vs. ond"-valg i spil for mig altid har været ret transparente, men her var ingen af løsningerne den "perfekte" og jeg tog ofte mig selv i at sidde i mange minutter og fundere over, hvilket valg jeg bedst kunne stå inde for som person.

Spillet blev et af 2012's største hits og til trods for rent faktisk at besidde en status som en indie-titel, så tog det den prestigefyldte "Game of the Year"-pris fra store, veletablerede og fan-stærke titler, såsom Assassins Creed, Far Cry og Mass Effect.

Jeg har været hooked på Telltales spilformular lige siden jeg første gang trykkede start, og de har senere udvidet deres katalog med lignende produkter som "The Wolf Among Us", "Tales from the Borderlands" og "Game of Thrones".



Figur 4: Spiltitler fra firmaet Telltale

Disse spil var nøjagtig som jeg forestillede mig, at det ville kunne fungere på filmmediet, men de var dog stadig fuldt animerede og blev anset som spil, fremfor brugerdrevne film, hvilket var dét koncept, jeg netop så muligheder for.



Til min bachelor på 6. semester i 2015, fik jeg endelig for alvor lov til selv at prøve kræfter med at anvende denne "Telltale-formular" i et filmmedie, da jeg sammen med to andre producerede den interaktive kortfilm "Grænseland".



Figur 5: Stillbillede fra den interaktive kortfilm "Grænseland"

Filmen anvendte Youtubes annoterings-funktion til at hoppe frem og tilbage på timelinen, alt efter seerens selekterede valg på udvalgte tidspunkter. Den bliver nu anvendt på universitetets Medie-valgfagslinje til at demonstrere hvordan Youtubes platform kan anvendes til at skabe en succesfuld fortælling med denne form for hypernarrativ, hvilket har givet mig blod på tanden til at forske og udvikle meget mere indenfor dette felt.

Som det forhåbentligt fremgår, så har dette været en livslang passion for mig - dette giver mig naturligt en del forforståelser for fænomenet, men samtidig også en naturlig lyst, interesse og nysgerrighed til at forske mere dybdegående indenfor dette emne.

Denne slags interaktivitet er nu efterhånden blevet en norm inden for en lang række medier - og specielt computerspilsverdenen indenfor det sidste årti. Selvom den *illusion of choice*, hvilket mange af disse titler med interaktiv historiefortælling arbejder med, oftest bliver gennemskuelig for mig efter et stykke tid, så falmer min glæde ikke ved dem. Det forbliver lidt af en sensation for mig at opleve dem og jeg ser altid begejstret frem til nye udgivelser. For mig føler jeg at det interaktive element i historien hiver mig op ad sofaen og direkte med ind i hændelserne, langt mere end en almindelig historie. Det er umuligt at lave andet imens, så

koncentrationen og fordybelsen fastholdes konstant. Jeg bliver personligt investeret i konflikten, og det at jeg træffer valgene, gør også at jeg kommer til at føle langt mere for karaktererne i denne slags historie. Denne indlevelse og medrivelse spiller også ind på følelsesregisteret, og ofte kan jeg sidde tilbage med sorg eller skyldfølelse, når mine handlinger har ledt til en karakters død, og ligeledes kan det give mig kildrende gåsehud, når mine handlinger fører til et stort heroisk øjeblik. Dette gør at oplevelsen ikke blot er noget jeg har set, men noget jeg har følt - og herved lagrer den sig langt stærkere i mit indre.

Dette er hovedårsagerne til hvorfor en historie med et hypernarrativ for mig er den foretrukne oplevelse.

### Mikkel – Interaktiv Historiefortælling

Som jeg forestiller mig at de fleste nok ligeså har oplevet det, begyndte det hele, da jeg var stor nok til at mine forældre kunne begynde at læse børnebøger og godnathistorier for mig. Jeg har altid været glad for historier, og nød igennem årene når mine forældre virkelig levede sig ind i rollen som fortæller i fantasifulde historier og eventyr. Senere, da jeg var blevet stor nok til fjernsyn og film, var det hovedsageligt *Disney* film som i begyndelsen fangede mig med deres farverige og fantasifulde verdener og karakterer. Det var specielt det, at jeg igennem disse historier kunne opleve verdener og historier, som gik udover det, som jeg kunne opleve i hverdagen. Da jeg stadig var ung, var der dog ikke en voldsom stor kompleksitet i disse historiers narrativer – både i forhold til de bøger og film, som jeg oplevede. Det gode og det onde var klart defineret, karaktererne var simple, handlingen i historierne var ligetil og letfordøjelig, og afveg sjældent fra en forudsigelig afslutning. Men dette gjorde slet ikke noget da jeg var mindre, og selvom disse historier var simple, brugte jeg enhver lejlighed jeg havde til at opleve dem.

Det var også i en tidlig alder, at jeg blev introduceret for computerspil. Førnævnte gør sig her også gældende i forhold til narrativerne i de fleste af de spil, som jeg spillede dengang. I *Super Mario Bros.* er prinsessen blevet kidnappet af den onde skurk Bowser, og det er ens opgave at redde hende. I *Sonic the Hedgehog* er skovens dyr blevet forvandlet til robotter af den onde Dr. Robotnik, og det er ens opgave at redde dem. Lidt i en anden boldgade, men dog med samme simplicitet i narrativet og dets karakterer, har vi skydespil såsom *Wolfenstein 3D* og *Doom*, som jeg også var fan af fra en ung alder. Man var aldrig i tvivl om hvem der var de onde fjender, som hovedkarakteren skulle bekæmpe – her var det henholdsvis onde nazister, og onde dæmoner fra helvede. At spille disse forskellige spil var et trin op i forhold til "bare" at se en film eller læse en bog. Det var stadig en fastsat historie, men her fik jeg mulighed for at træde i karakterens sted, og her selv være hovedpersonen i historien selvom min indflydelse på selve historien var begrænset til succes eller nederlag.

arrativet måde. Dog oplevede jeg aldrig, at jeg fuldstændig kunne tage kontrol over situationen eller historien i disse spil, og derigennem forsøge at sætte mit aftryk på historien. Historien startede på den samme måde hver gang, og afsluttedes på den samme måde hver gang – der var kun en vej frem mod målet. Da jeg stadig var ung, og indtil videre ikke havde stødt på historier

som gjorde noget anderledes, gjorde historierne rigide udformning mig ikke noget. For mig var det sådan at spil og historier var udformet og skulle opleves.

Årene gik, jeg blev ældre, og erhvervede mig bedre læseegenskaber. Jeg begyndte nu at støde på mere komplekse narrativer i både bog, film og spilform. Fælles gældte det, at både hovedperson, skurke og andre karakterer i historierne var mere nuancerede og havde komplekse motivationer og mål. Narrativerne var heller ikke bundet af en forudsigelig udformning, men tillod sig at gøre overraskende krumspring for at kaste læseren eller spilleren af sporet.

På dette tidspunkt følte jeg mig stadig tilfredsstillt af narrativernes lineære form (og kan stadig nyde et lineært narrativ den dag i dag), men så fik jeg på et tidspunkt fat i en af de nyeste *Anders And* historier, enten i en *Jumbo* bog eller i et blad. Læsningen af denne foregik som så mange andre læsninger af tidligere *Anders And* historier, men pludselig blev jeg overrasket, da historien fremsatte læseren et valg. Pludselig var der ikke kun én handling, men i stedet opfordrede historien læseren til aktivt at foretage et valg i historiens gang. Valget stod mellem at fortsætte med at læse hvor man kom fra for at udvælge én af historiens forgreninger, mens den anden forgrening kunne nås ved at springe frem til side X.

Jeg, som ellers kun var vant til lineære historier, blev meget fascineret af denne oplevelse, som tillod mig som læser at have indflydelse på historien. Selvom alle udfald af historien var skrevet på forhånd, og dermed stadig fastsat, var det alligevel befriende på denne måde at kunne udøve en indflydelse på den måde, som historien udfoldede sig. Denne interaktive form for historiefortælling var ikke en, som jeg aktivt opsøgte i min fritid, men jeg oplevede alligevel også denne form for indflydelse på historien i form af computerspil, som jeg senere hen havde mulighed for at spille. Mit første tågede minde er fra et af de gamle *Indiana Jones* adventure spil til PC. Indiana Jones havde brug for et kodeord til en dør eller computer, og der var flere måder, hvorpå man som spiller kunne sørge for, at Indiana Jones fik fat i det. Der var blandt andet mulighed for at true og banke kodeordet ud af en mand, som kendte kodeordet, at snige sig ind på et kontor og finde et notat med kodeordet nedskrevet derpå, og lignende muligheder. Det var dog et krav, at man skulle have fat på kodeordet for at komme videre i spillet, så resultatet af alle mulighederne forblev det samme. Stadig fandt jeg det nyt, spændende og befriende, at

der var så mange veje mod målet, og jeg spillede spillet flere gange for at afprøve alle de muligheder, som var åbne for mig som spiller.

Senere oplevede jeg en stigende kompleksitet og effekt af de valg, som man kunne foretage i spil. Dette især da jeg begyndte at spille diverse rollespil – som eksempel kan nævnes dem, som hører ind under *The Elder Scrolls*, *Mass Effect* eller *Fallout* spilserierne. I disse narrativer har de valg, som spilleren kan foretage sig, ofte afgørende betydning for enkelte eller flere karakterers skæbne, og i nogle tilfælde, endda hele historiens gang eller afslutning. Valgene her kan udmønte sig i form af de samtaler, som man kan føre med karaktererne i spillet, de faktioner, som man kan vælge enten at støtte eller kæmpe imod, eller de egenskaber eller baggrund, som man kan give sin hovedkarakter. Dette var helt nyt for mig, og aldrig før havde jeg haft mulighed for at have så stor indflydelse på en historie. Det var spændende, og gav mig en følelse af magt; af at have herredømmet over en historie.

Dog har jeg oplevet, at det ikke altid er tilfældet at spillerens valg i nogle af disse spil førte til tilfredsstillende resultater eller konklusioner. I *Mass Effect 3*, som i de foregående spil i serien, foretager spilleren en masse forskellige valg af varierende grad. Disse bestemmer oftest udfaldet af en given mission som spilleren har begivet sig ud på, eller en karakters skæbne eller videre forløb i historien. Valgene i sig selv giver god mening, og giver spilleren det indtryk, at de tilsyneladende vil have en stor indflydelse på historien længere inde i spillet. Dog oplevede jeg selv som spiller af *Mass Effect 3*, at dette ikke var tilfældet da jeg nåede hen imod slutningen af spillet. De valg som jeg foretog mig undervejs i spillet gav mig et indtryk af, at de ville have indflydelse på den allersidste mission, den allersidste kamp i spillet. Jeg oplevede dog både under første og senere gennemspilninger, at de forskellige slutninger af spillet forløber på samme måde hver gang, uanset hvilke tidligere valg, som jeg som spiller havde foretaget mig i historien. Jeg opdagede, at slutningen på spillet kun var afhængig af det allersidste valg jeg fik lov til at foretage sig i spillet. Det havde den effekt, at alle andre valg indtil dette punkt nærmest virkede nyttesløse og ligegyldige for mig, til min store skuffelse. Det er en skam, for resten af *Mass Effect 3* er et udmærket spil med en god interaktiv historie undervejs i spillet. Jeg opdagede gennem dette for første gang, at tilføjelsen af et interaktivt narrativ til en historie skal gøres ordentligt for ikke at efterlade en spiller skuffet efter historiens afslutning. Det blev tydeligt for mig, at alle valgene skal tillægges en synlig betydning og konsekvens for ikke at skuffe spilleren, uanset alvorsgraden af de forskellige valg undervejs i historien.

Jeg er af den overbevisning, at disse former for interaktive narrativer, hvad enten de indeholder få eller mange valg, stor eller lille indflydelse på historiens endelige udfald - ikke kan erstatte et godt sammenskruet lineært narrativ (og det forsøger de heller ikke!) Men jeg er af den mening, at det interaktive aspekt i denne form for narrativer har potentiale til at tilføje et yderligere lag af underholdning, som det bestemt er værd at opleve - den spændende, befriende følelse af at kunne deltage i historien og skabe en handling i stedet for at føle sig bundet af historiens fastsatte udformning, og følelsen af at have magt og herredømme over handlingen.

## Bilag 2: Oversigt over KJ labels

65 labels

- Familie:** Glæde ved interaktiv oplevelse  
**Gruppe** **GLÆD OG FASCINATION VED HYPERNARRATIV**  
**Labels:** **Fascination ved et interaktiv narrativs mangfoldighed**  
Dette fascinerede mig voldsomt at man ikke blev trukket ensrettet fra kapitel til kapitel som i alle andre bøger, men at man i stedet gang på gang blev bedt om at sætte sit eget præg på historien. En enkelt af disse bøger kunne rumme vidt forskellige historier, hvis blot man gjorde den mindste ændring i forgreningen af sine valg.
- Interaktiv historiefortællings replayability**  
Variationerne var selvfølgelig begrænsede i form af bogens samlede struktur og længde, men jeg kunne stadig læse dem om og om igen. Med tiden var det nemt at glemme de "rigtige" valg og derfor kunne oplevelsen blive frisk på ny.
- Glæde trods gennemskuelighed**  
Selvom den *illusion of choice*, hvilket mange af disse titler med interaktiv historiefortælling arbejder med, oftest bliver gennemskuelig for mig efter et stykke tid, så falmer min glæde ikke ved dem.
- Hypernarrativ er foretrukken oplevelse**  
Dette er hovedårsagerne til hvorfor en historie med et hypernarrativ for mig er den foretrukne oplevelse.
- Fascination ved det interaktive aspekt**  
Jeg, som ellers kun var vant til lineære historier, blev meget fascineret af denne oplevelse, som tillod mig som læser at have indflydelse på historien.
- Gruppe** **OPSØGTE MEDIER MED INTERAKTIV HISTORIEFORTÆLLING**  
**Labels:** **Glæde ved interaktiv historiefortælling**  
Denne glæde ved interaktiv historiefortælling har derudover givet mig en livslang hobby med computerspil, der via sit format altid lader spilleren kontrollere dets indholdet på den ene eller den anden måde.
- Passion for interaktiv historiefortælling cementeres**  
Denne enestående historieoplevelse førte mig videre til lignende franchises, som *Mass Effect* og *Dragon Age*, der var med til at cementere min store passion for fortællinger med hypernarrativer.
- Fan af Telltale**

Jeg har været hooked på Telltales spilformular lige siden jeg første gang trykkede start, og de har senere udvidet deres katalog med lignende produkter som "*The Wolf Among Us*", "*Tales from the Borderlands*" og "*Game of Thrones*".

### **Rollespil**

Som 12-årig blev jeg introduceret til en ny form for interaktiv historiefortælling, denne gang i form af det traditionelle *pen-and-paper* rollespil. Her blev en fantastisk verden åbnet for mig, fuld af uendelige muligheder inde i ens hoved, så snart man blot havde udfyldt en række tal på et skema. Her kunne man være en kriger med en tragisk baggrund, en troldmand med ukendte kræfter eller en tyv med et hjerte af guld – det var kun fantasien, der her satte grænser.

**Gruppe:** **INTERAKTIVT FORMAT**

**Labels:** **Bejstrelse ved mulighed for valg af konsekvens**

Der var et hav af store og små valg gennem hele forløbet, der alle spillede ind og havde indflydelse på historien – hvem der sluttede sig til ens sag, hvordan folk opfattede ens person og ligeledes hvem der døde og hvem der overlevede... Og jeg elskede det!

### **Glæde ved fordybelse ved valg**

Dette format tiltalte mig i stor stil, da man ikke som med titlerne fra Bioware hele tiden blev afbrudt af lange gameplay-sektioner med kamp og skyderi, men i stedet kunne fordybe sig i dialogen med karaktererne og de mange, ofte fatale konsekvenser der kom ud af det

**Gruppe:** **INTERESSE FOR INTERAKTIVE HISTORIER**

**Labels:** **Interesse for interaktiv historiefortælling**

Særligt har min interesse søgt mod historier, der formår at flytte min rolle som læser fra den almene observatør og til at være direkte deltagende, hvor det muliggøres for mig at påvirke fortællingens indhold og udfald. Med dette hentyder jeg naturligvis til begrebet: *interaktive fortællinger*.

### **Interesse for interaktiv historiefortælling er begyndt**

Herved var min interesse for det hypernarrative begyndt.

**Familie:** **Oplevelsen af gode historier i alle formater**

**Gruppe:** **OPLEVELSEN AF EN GOD HISTORIE**

**Labels:** **Forsvinde ind i verdener**

Sammen med mine venner kunne jeg snildt spille en sådan session i 12 timer i træk, hvor vi takket være en god gamemaster hurtigt forsvandt ind i fantasien, hvor der straks blev malet farverige miljøer og hæsblæsende kampe for vores indre øje.



### **Disney giver farver og fantasi**

Senere, da jeg var blevet stor nok til fjernsyn og film, var det hovedsageligt *Disney* film som i begyndelsen fangede mig med deres farverige og fantasifulde verdener og karakterer. Det var specielt det, at jeg igennem disse historier kunne opleve verdener og historier, som gik udover det, som jeg kunne opleve i hverdagen.

### **Interaktive historier erstatter ikke de lineære**

Jeg er af den overbevisning, at disse former for interaktive narrativer, hvad enten de indeholder få eller mange valg, stor eller lille indflydelse på historiens endelige udfald - ikke kan erstatte et godt sammenskruet lineært narrativ (og det forsøger de heller ikke!)

**Gruppe:** **GLÆDE VED HISTORIEFORTÆLLING**

**Labels:** **Nyde historie med god fortæller**

Som jeg forestiller mig at de fleste nok ligeså har oplevet det, begyndte det hele, da jeg var stor nok til at mine forældre kunne begynde at læse børnebøger og godnathistorier for mig. Jeg har altid været glad for historier, og nød igennem årene når mine forældre virkelig levede sig ind i rollen som fortæller i fantasifulde historier og eventyr

### **Interesse for historiefortælling**

Lige siden jeg kan huske, har jeg altid gået op i god historiefortælling. Jeg har altid været fascineret af de elementer i en fortælling, der påvirker os, får os til at føle, samt gør således at vi husker en historie.

### **Opsøge historie i alle formater**

Gennem hele livet har jeg derfor naturligt opsøgt gode historier, alle steder jeg har kunnet finde dem - bøger, tegneserier, lydbånd, film og i senere tid også computerspil.

**Gruppe:** **ALDERSSVARENDE NARRATIVITET**

**Labels:** **Som lille er kompleksitet ikke nødvendig**

Da jeg stadig var ung, var der dog ikke en voldsom stor kompleksitet i disse historiers narrativer – både i forhold til de bøger og film, som jeg oplevede. Det gode og det onde var klart defineret, karaktererne var simple, handlingen i historierne var ligetil og letfordøjelig, og afveg sjældent fra en forudsigelig afslutning. Men dette gjorde slet ikke noget da jeg var mindre, og selvom disse historier var simple, brugte jeg enhver lejlighed jeg havde til at opleve dem.

### **Mere komplekse narrativer med alderen**

Årene gik, jeg blev ældre, og erhvervede mig bedre læseegenskaber. Jeg begyndte nu at støde på mere komplekse narrativer i både bog, film og spilform. Fælles gældte det, at både hovedperson, skurke og andre karakterer i historierne var mere nuancerede og havde komplekse motivationer og mål. Narrativerne var heller ikke bundet af en forudsigelig udformning, men tillod sig at gøre overraskende krumspring for at kaste læseren eller spilleren af sporet.

**Familie:** Påvirkelsen af valg og konsekvenser

**Gruppe:** VALG, MORALE OG FØLELSER

**Labels:** Fordybelse i moralske gråzone-valg

Spillet var fantastisk designet til at man aldrig valgte "rigtigt" eller "forkert" - valgene var altid moralske gråzoner, hvor det udelukkende var op til ens eget etiske kompas at finde den mindste af to onder. Dette aspekt var dybt engagerende for mig, da "god vs. ond"-valg i spil for mig altid har været ret transparente, men her var ingen af løsningerne den "perfekte" og jeg tog ofte mig selv i at sidde i mange minutter og fundere over, hvilket valg jeg bedst kunne stå inde for som person.

#### **Følelsesmæssigt investeret**

Denne indlevelse og medrivelse spiller også ind på følelsesregisteret, og ofte kan jeg sidde tilbage med sorg eller skyldfølelse, når mine handlinger har ledt til en karakters død, og ligeledes kan det give mig kildrende gåsehud, når mine handlinger fører til et stort heroisk øjeblik. Dette gør at oplevelsen ikke blot er noget jeg har set, men noget jeg har følt - og herved lagrer den sig langt stærkere i mit indre.

#### **Valg giver bånd til karaktererne**

Der var endeløse mængder af dialog, hvor man valgte, hvordan man ville opføre sig overfor karaktererne omkring en, hvilket de så reagerede på. Dette gjorde at man virkelig kom til at lære disse karakterer at kende - hvad de kunne lide, hvad der gjorde dem i dårligt humør, osv. og herved kom jeg til at holde af deres personlighed på en måde, som jeg aldrig havde oplevet i et spil før.

**Gruppe:** RAPLAYABILITY

**Labels:** Valg og konsekvens

På denne måde var man som læser nødsaget til at hoppe rundt mellem siderne, mens man skabte sin egen personaliseret fortælling ud fra de mange forskellige valg. Det var meget muligt her, at man kom til at "vælge forkert", hvilket oftest førte til hovedpersonens død, samt at den historiegren, man havde fulgt gennem bogen derfor sluttede. Så var det bare med at starte forfra og se om det så kunne gå bedre i forløbet næste gang, hvis man prøvede sig med andre valg.

#### **Spændende replayability med interaktive historier**

Stadig fandt jeg det nyt, spændende og befriende, at der var så mange veje mod målet, og jeg spillede spillet flere gange for at afprøve alle de muligheder, som var åbne for mig som spiller.

**Gruppe:** MAGT OG INDFLYDELSE

**Labels:** Stor, nyfundet indflydelse på en historie

I disse narrativer har de valg, som spilleren kan foretage sig, ofte afgørende betydning for enkelte eller flere karakterers skæbne, og i nogle tilfælde, endda hele historiens gang eller afslutning. Valgene her kan udmønte sig i form af de samtaler, som man kan føre med karaktererne i spillet, de faktioner, som man kan vælge enten at støtte eller kæmpe imod, eller de egenskaber eller baggrund, som man kan give sin hovedkarakter. Dette var helt nyt for mig, og aldrig før havde jeg haft mulighed for at have så stor indflydelse på en historie.

### **Spændende med magt over historien**

Det var spændende, og gav mig en følelse af magt; af at have herredømmet over en historie.

### **Skuffelse ved dårlige valg**

De valg som jeg foretog mig undervejs i spillet gav mig et indtryk af, at de ville have indflydelse på den allersidste mission, den allersidste kamp i spillet. Jeg oplevede dog både under første og senere gennemspilninger, at de forskellige slutninger af spillet forløber på samme måde hver gang, uanset hvilke tidligere valg, som jeg som spiller havde foretaget mig i historien. Jeg opdagede, at slutningen på spillet kun var afhængig af det allersidste valg jeg fik lov til at foretage sig i spillet. Det havde den effekt, at alle andre valg indtil dette punkt nærmest virkede nyttesløse og ligegyldige for mig, til min store skuffelse. Det er en skam, for resten af *Mass Effect 3* er et udmærket spil med en god interaktiv historie undervejs i spillet.

**Gruppe:** **EFFEKTEN AF ET DÅRLIGT VALG**

**Labels:** **Skuffelse ved *Mass Effect 3***

nogle Dog har jeg oplevet, at det ikke altid er tilfældet at spillerens valg i

af disse spil førte til tilfredsstillende resultater eller konklusioner. I *Mass Effect 3*, som i de foregående spil i serien, foretager spilleren en masse forskellige valg af varierende grad. Disse bestemmer oftest udfaldet af en given mission som spilleren har begivet sig ud på, eller en karakters skæbne eller videre forløb i historien. Valgene i sig selv giver god mening, og giver spilleren det indtryk, at de tilsyneladende vil have en stor indflydelse på historien længere inde i spillet. Dog oplevede jeg selv som spiller af *Mass Effect 3*, at dette ikke var tilfældet da jeg nåede hen imod slutningen af spillet.

### **Valg i et hypernarrativ skal tilrettelægges ordentligt**

Jeg opdagede gennem dette for første gang, at tilføjelsen af et interaktivt narrativ til en historie skal gøres ordentligt for ikke at efterlade en spiller skuffet efter historiens afslutning. De[t blev tydeligt for mig, at alle valgene skal tillægges en synlig betydning og konsekvens for ikke at skuffe spilleren, uanset alvorsgraden af de forskellige valg undervejs i historien.

**Familie:** **Unikke elementer ved hypernarrativitet**

**Gruppe:** **FORTÆLLERFORMAT**

**Labels: Interaktiv historieformat**

Pludselig var der ikke kun én handling, men i stedet opfordrede historien læseren til aktivt at foretage et valg i historiens gang. Valget stod mellem at fortsætte med at læse hvor man kom fra for at udvælge én af historiens forgreninger, mens den anden forgrening kunne nås ved at springe frem til side X.

**Interaktivt format**

Det helt særlige ved disse bøger var, at de ikke kunne læses kronologisk fra start til slut. På et givet tidspunkt ville man som læser blive stillet overfor et valg, såsom "*Vil du jage tyven på egen hånd (gå til side 132)*", eller "*Vil du ringe efter politiet (gå til side 43)*".

**Minde fra Indiana Jones-spil**

Mit første tågede minde er fra et af de gamle *Indiana Jones* adventure spil til PC. Indiana Jones havde brug for et kodeord til en dør eller computer, og der var flere måder, hvorpå man som spiller kunne sørge for, at Indiana Jones fik fat i det. Der var blandt andet mulighed for at true og banke kodeordet ud af en mand, som kendte kodeordet, at snige sig ind på et kontor og finde et notat med kodeordet nedskrevet derpå, og lignende muligheder. Det var dog et krav, at man skulle have fat på kodeordet for at komme videre i spillet, så resultatet af alle mulighederne forblev det samme.

**Gruppe: ANSVAR SOM SPILLER**

**Labels: Herre over historien**

Modsat de interaktive bøger, jeg kendte fra tidligere, så var man her ultimativt helt selv herre over hvilket eventyr, man ville drage ud på og hvilke udfordringer man turde takle.

**Frie muligheder for spilleren**

Man kunne sågar vælge, hvem man ønskede at starte et in-game forhold med (eller helt lade være). Alt var op til spilleren.

**Oplevelsen af interaktivt narrativ**

Hovedpersonens overlevelse var i mine hænder, og det føltes som et spændende og ret personligt ansvar at guide denne sikkert gennem strabadserne.

**Spillerens evne til at overleve**

Derefter var det så terningerne, der afgjorde situationens udfald og ofte krævede det stor opmærksomhed og snarrådighed, når tingene ikke gik efter planen - ihvertfald, hvis man ønskede at sin helt skulle klare opgaven med skindet i behold.

**Gruppe: EFFEKTEN AF HYPERNARRATIVET**

**Labels: Effekten af interaktiv historie fortælling**

Det forbliver lidt af en sensation for mig at opleve dem og jeg ser altid begejstret frem til nye udgivelser. For mig føler jeg at det interaktive element i historien hiver mig op ad sofaen og direkte med ind i hændelserne, langt mere end en almindelig historie. Det er umuligt at lave andet imens, så koncentrationen og fordybelsen fastholdes konstant. Jeg bliver personligt investeret i konflikten, og det at jeg træffer valgene, gør også at jeg kommer til at føle langt mere for karaktererne i denne slags historie.

### **Potentiale for frihed via magt i historien**

Men jeg er af den mening, at det interaktive aspekt i denne form for narrativer har potentiale til at tilføje et yderligere lag af underholdning, som det bestemt er værd at opleve[SP1] - den spændende, befriende følelse af at kunne deltage i historien og skabe en handling i stedet for at føle sig bundet af historiens fastsatte udformning, og følelsen af at have magt og herredømme over handlingen.

**Familie:** Evne til at udfordre formatet

**Gruppe:** INNOVERENDE TANKER

**Labels:** Eksperimentere med interaktiv format

Dette har ikke afholdt mig fra at se den samme film et utal af gange, men det har alligevel i mange år fået mig til at tænke: Hvad nu hvis man kunne træffe nogle beslutninger for Indiana Jones eller John McClane, der kunne være altafgørende på deres eventyr og for folkene omkring dem?

### **Statisk format**

Hvis både bøger og spil kan lege med deres format, hvorfor skal filmmediet så være så fastlåst, hvor det mest innovative er, at billedet bliver en anelse mere i 3D?

### **Spil som brugerdrevet film**

Disse spil var nøjagtig som jeg forestillede mig, at det ville kunne fungere på filmmediet, men de var dog stadig fuldt animerede og blev anset som spil, fremfor brugerdrevne film, hvilket var dét koncept, jeg netop så muligheder for.

**Gruppe:** FORMATET UDFORDRES

**Labels:** Spil som film

Som nævnt var disse spil ret unikke, da de i mange aspekter føltes som store Hollywood-film – fokuset ligger på dialog og karaktererne, frem for gameplay eller highscores.

### **Bog som spil**

På mange måder føltes oplevelsen mere som et spil for mig, end en bog

### **interaktiv animeret film**

Jeg sætter ordet spil i gåseøjne her, da man egentlig ikke kan direkte spille særligt meget i det. I stedet er det en lang række cutscenes, hvori man blev sat til at bestemme alle hovedpersonens replikker, handlinger og valg – en interaktiv, animeret film!

### **Interaktiv kortfilm (Telltale-formular)**

Til min bachelor på 6. semester i 2015, fik jeg endelig for alvor lov til selv at prøve kræfter med at anvende denne "Telltale-formular" i et filmmedie, da jeg sammen med to andre producerede den interaktive kortfilm "*Grænseland*".

**Gruppe:** NY OPLEVELSE I KENDTE MEDIER

**Labels:** Spil inddrager spilleren og der interageres

At spille disse forskellige spil var et trin op i forhold til "bare" at se en film eller læse en bog. Det var stadig en fastsat historie, men her fik jeg mulighed for at træde i karakterens sted, og her selv være hovedpersonen i historien selvom min indflydelse på selve historien var begrænset til succes eller nederlag.

### **Overraskende møde med interaktiv historiefortælling**

På dette tidspunkt følte jeg mig stadig tilfredsstillet af narrativernes lineære form (og kan stadig nyde et lineært narrativ den dag i dag), men så fik jeg på et tidspunkt fat i en af de nyeste *Anders And* historier, enten i en *Jumbo* bog eller i et blad. Læsningen af denne foregik som så mange andre læsninger af tidligere *Anders And* historier, men pludselig blev jeg overrasket, da historien fremsatte læseren et valg.

**Familie:** Spiloplevelser

**Gruppe:** SPIL OG NARRATIVER

**Labels:** Spil som film

For første gang oplevede jeg at et spil havde en så dyb historie og så nuancerede karaktere, at det ligeså vel kunne have været en film eller mindre TV-serie.

### **Historieindflydelse via computerspil**

Denne interaktive form for historiefortælling var ikke en, som jeg aktivt opsøgte i min fritid, men jeg oplevede alligevel også denne form for indflydelse på historien i form af computerspil, som jeg senere hen havde mulighed for at spille.

### **Serier med stigende kompleksitet og effekt af valg**

Senere oplevede jeg en stigende kompleksitet og effekt af de valg, som man kunne foretage i spil. Dette især da jeg begyndte at spille diverse rollespil – som eksempel kan nævnes dem, som hører ind under *The Elder Scrolls*, *Mass Effect* eller *Fallout* spilserierne.

**Gruppe:** SPILOPLEVELSER

**Labels: Mødet med interaktive narrativ i spil**

Selvom der allerede eksisterede interaktive historier i computerspilsverdenen i starten 90'erne, stiftede jeg først bekendtskab med det i dette format et helt årti senere. Dette var via de ukronede konger af narrativitet i spilverden hos firmaet Bioware, der skulle ende med at få min fulde loyalitet, efter jeg i 2003 for første gang blev opslugt af deres interaktive eventyr, *Knights of the Old Republic*.

**Walking Dead fra Telltale**

I 2012 fik jeg for alvor blusset op i disse tanker, da der dukkede et lille "spil" frem fra det, på det tidspunkt, ukendte studie, Telltale Games. Spillet hed "*The Walking Dead*", og havde en meget svag forbindelse til TV-serien af samme navn.

**Telltales Walking Dead-succes**

Spillet blev et af 2012's største hits og til trods for rent faktisk at besidde en status som en indie-titel, så tog det den prestigefyldte "Game of the Year"-pris fra store, veletablerede og fan-stærke titler, såsom *Assassins Creed*, *Far Cry* og *Mass Effect*.

**Mødet med simpel narrativ i computerspil**

Det var også i en tidlig alder, at jeg blev introduceret for computerspil. Førnævnte gør sig her også gældende i forhold til narrativerne i de fleste af de spil, som jeg spillede dengang. I *Super Mario Bros.* er prinsessen blevet kidnappet af den onde skurk Bowser, og det er ens opgave at redde hende. I *Sonic the Hedgehog* er skovens dyr blevet forvandlet til robotter af den onde Dr. Robotnik, og det er ens opgave at redde dem. Lidt i en anden boldgade, men dog med samme simplicitet i narrativet og dets karakterer, har vi skydespil såsom *Wolfenstein 3D* og *Doom*, som jeg også var fan af fra en ung alder[SP1]. Man var aldrig i tvivl om hvem der var de onde fjender, som hovedkarakteren skulle bekæmpe – her var det henholdsvis onde nazister, og onde dæmoner fra helvede.

**Familie: Lysten til at forske**

**Gruppe: LYSTEN TIL AT FORSKE**

**Labels: Passion giver forforståelser og lyst til at forske mere**

Som det forhåbentligt fremgår, så har dette været en livslang passion for mig - dette giver mig naturligt en del forforståelser for fænomenet, men samtidig også en naturlig lyst, interesse og nysgerrighed til at forske mere dybdegående indenfor dette emne.

**Succes og lyst til at forske mere**

Den bliver nu anvendt på universitetets Medie-valgfagslinje til at demonstrere hvordan Youtubes platform kan anvendes til at skabe en succesfuld fortælling med denne form for hyperrnarrativ, hvilket har givet mig blod på tanden til at forske og udvikle meget mere indenfor dette felt.

**Gruppe:** LONE WOLVES

**Labels:** Statisk format i film

Ved siden af den store glæde for interaktiv historiefortælling, har jeg altid været en ivrig filmfanatiker. Men i dette medie har historierne altid været statiske – man sætter sig ned og ser en film fra start til slut, og uanset hvor mange gange du ser den, så er historien altid på præcis den måde som instruktøren har ønsket at fortælle den.

### **Minder om interaktiv narrativs impact**

Jeg glemmer aldrig, da det store twist i 3. akt kom: En række hurtige flashbacks præsenterede først de små hints der havde været undervejs, og så så man en mystisk skikkelse stå på en klippe og skue ud over et landskab, der var farvet helt rødt af solnedgangen. Da kameraet snurrer rundt om karakteren og det store reveal præsenteres, var jeg direkte ved at tabe kæben og måtte efterfølgende pause spillet for at sunde mig lidt - så investeret havde det interaktive narrativ gjort mig i historien.

### **Fantasi og kreativitet er vigtigt**

Denne type rollespil er stadig en beskæftigelse, jeg ynder at spille den dag i dag, selvom jeg nu er over 30 – det er en god hjælp til at holde fantasien og kreativiteten ved lige, hvilket er en ting jeg vægter højt.

### **Format i interaktiv kortfilm**

Filmen anvendte Youtubes anoterings-funktion til at hoppe frem og tilbage på timelinen, alt efter seerens selekterede valg på udvalgte tidspunkter.

### **Interaktiv historiefortælling som norm**

Denne slags interaktivitet er nu efterhånden blevet en norm inden for en lang række medier - og specielt computerspilsverdenen indenfor det sidste årti

### **Varieret bogserie**

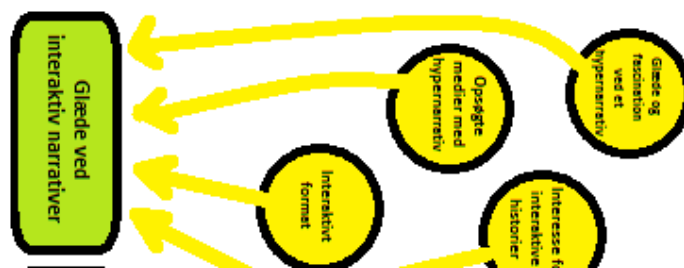
Der var 20 bøger i denne serie, og deres emner var yderst fantasifulde og meget varierede, med alt fra gys i spøgelseshuse, detektivmysterier, mytologi-sagaer blandt guderne og fabelagtige eventyrer ude i rummet eller på havets bund.

### **Begrænset valg i tidligere spil**

Dog oplevede jeg aldrig, at jeg fuldstændig kunne tage kontrol over situationen eller historien i disse spil, og derigennem forsøge at sætte mit aftryk på historien. Historien startede på den samme måde hver gang, og afsluttedes på den samme måde hver gang – der var kun en vej frem mod målet.

Da jeg stadig var ung, og indtil videre ikke havde stødt på historier som gjorde noget anderledes, gjorde historienes rigide udformning mig ikke noget. For mig var det sådan at spil og historier var udformet og skulle opleves.

## Bilag 3: Stort billede af KJ-familiegruppering







## Bilag 4: Samtykkeerklæringer

### Samtykkeerklæring for respondenter

Kære testperson.

Vi vil bede dig om at deltage i et testforløb, hvor vi indsamler data og viden omkring digitale midler til blinde, herunder med særligt fokus på interaktive historier og e-bøger.

Dette er i forbindelse med vores kandidatspeciale på 10. semester af Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet, og vil have sit hovedfokus på interaktive historier til blinde og ordblinde.

Indledningsvist vil der blive afholdt et interview, hvor den deltagende vil blive udspurgt om ting indenfor førnævnte emner, samt afprøve vores lo-fi prototype. Dette er med hensigt på at afdække relevansen af vores intenderede produkt, samt hvordan dette bedst muligt tilpasses den ønskede målgruppe.

Efterfølgende vil et nyt møde finde sted, hvilket involvere et testforsøg med vores hi-fi prototype, der simulerer en rigtig lydbog, tilsat interaktive elementer i historiens uformgivning. Med dette har vi til hensigt at forske i oplevelsen af de interaktive aspekter af historien, samt at levere et produkt, den ønskede målgruppe angiveligt ikke er særlig bekendt med. Deltagerne er ikke påkrævet at medvirke i begge interviews, men dette vil rent forskningsmæssigt være at foretrække.

Der er ingen fysiske risici forbundet med at deltage i forsøget. Der er ligeledes heller ingen økonomisk vinding tilknyttet projektet, hverken for forskerne eller de deltagende.

De indsamlede resultater fra dette interview vil udelukkende indgå i rapporten, og vil ikke blive offentliggjort. Firmaet, der leverer dataene vil repræsenteres med navn, men vi noterer os ikke de deltagendes navn eller andre identificerbare oplysninger. Herved er de deltagende er sikret anonymitet, og dataene vil alene blive identificeret i form af deres profession (f.eks. "Bibliotekar").

*Der gives hermed tilladelse til at den data, der leveres fra mig, må anvendes til det formål og med den hensigt, som beskrives ovenfor.*

Dato:

Underskrift:

---

Vi takker mange gange for din hjælp.  
Med venlig hilsen, Jonas Bjerregaard og Mikkel Beyer  
InDiMedia, 10. semester, Aalborg Universitet.

## Samtykkeerklæring for informanter

Kære testperson.

Vi vil bede dig om at deltage i et testforløb, hvor vi indsamler data og viden omkring digitale midler til blinde, herunder med særligt fokus på interaktive historier og e-bøger.

Dette er i forbindelse med vores kandidatspeciale på 10. semester af Interaktive Digitale Medier på Aalborg Universitet, og vil have sit hovedfokus på interaktive historier til blinde og ordblinde.

Dette interview er en led af vores indledende dataindsamlingsfase, der omhandler målgruppens nuværende erfaring med et sådan projekt, samt at danne os et overordnet indtryk af det eksisterende felt. Dette er med hensigt på at afdække relevansen af vores intenderede produkt, samt hvordan dette bedst muligt tilpasses den ønskede målgruppe.

Modsat vores kvalitative interviews med målgruppe, ville dette interviews udforske de produkter og tilbud, der pt. leveres på markedet, samt give os et mere kvantitativt indblik i målgruppen interesser og præferencer.

Der er ingen fysiske risici forbundet med at deltage i forsøget. Der er ligeledes heller ingen økonomisk vinding tilknyttet projektet, hverken for forskerne eller de deltagende.

De indsamlede resultater fra dette interview vil udelukkende indgå i rapporten, og vil ikke blive offentliggjort. Firmaet, der leverer dataene vil repræsenteres med navn, men vi noterer os ikke de deltagendes navn eller andre identificerbare oplysninger. Herved er de deltagende er sikret anonymitet, og dataene vil alene blive identificeret i form af deres profession (f.eks. "Bibliotekar").

*Der gives hermed tilladelse til at den data, der leveres fra mig på vegne af det repræsenterede firma, må anvendes til det formål og med den hensigt, som beskrives ovenfor.*

Dato:

Underskrift:

---

Vi takker mange gange for din hjælp.

Med venlig hilsen, Jonas Bjerregaard og Mikkel Beyer  
InDiMedia, 10. semester, Aalborg Universitet.

## Bilag 5: Manuskript

# Du Er Hovedpersonen I... **ZEUS' TRONE**

I denne lydbog kan du opleve mange forskellige eventyr indenfor den græske mytologi, når du som hovedpersonen drager ud for at finde Zeus. Undervejs vil historien stoppe op, og det er her op til dig at vælge, hvordan du kan tænke dig at historien skal fortsætte. Derfor er der også mange forskellige slutninger at opleve, og det er dig der ud fra dine valg, helt selv bestemmer hvor godt eller skidt dette eventyr skal ende.

Så tænk dig grundigt om, når du står overfor et nyt valg - ét eneste fejltrin kan blive dit sidste...  
God fornøjelse.

Du og din bedstemor har i flere måneder ventet på, at dine forældre skulle vende hjem til Athen. Deres arkæologiske udgravninger her tit og ofte ført dem til fjerne egne af Grækenland, men de har aldrig før været så længe borte.

Din mor og far har under udgravningerne fundet en trone, som de mener var lavet til den antikke græske gud, Zeus. De er fuldt og fast overbeviste om, at dette er det første spor, der nogensinde er fundet fra gudernes hjem, Olympen. Du er ivrig efter at høre dem fortælle om deres udgravninger og se billeder af selve tronen - men nu, da dine forældre omsider er kommet hjem, virker de nervøse og urolige.

“Universitetet har truet med at stoppe udgravningerne” siger din far, da I er færdige med at spise aftensmad. “Vi har hårdt brug for bevismateriale, der ikke er til at skyde igennem, og vi skal have det senest efter sommerferien. Vi skal kunne overbevise dem om, at denne trone kun kan være blevet lavet til Zeus”.

“Hvad slags bevismateriale?” spørger du.

“Vi har brug for oplysninger, der helt klart sætter tronen i forbindelse med Zeus. Hvis man for eksempel fandt en krone med hans navn indgraveret, ville det være en stor hjælp” svarer din mor, “det ideelle ville selvfølgelig være en stentavle, hvor Olympens love var indhugget, men vi ved faktisk ikke, om en sådan tavle nogensinde har eksisteret”.

“Tal med Zeus” mumler din bedstemor, som er i gang med at tage af bordet.

“Har du nogensinde talt med Zeus?” spørger du lidt senere din bedstemor, da du hjælper hende med opvasken.

“Åh, et par gange” svarer hun, “ved sommervold har de gamle guder en ganske særlig interesse ved os almindelige dødelige. Nu og da viser de sig endda henede på Jorden - Ja, jeg har endda spadseret en tur sammen med Zeus!”.

“Hey, det er jo sommervold i morgen” siger du og dirrer helt af spænding, “hvis nu jeg kunne tale med guderne, så kunne jeg måske hjælpe far og mor med at finde de beviser, som de behøver. Når nu *de* ikke vil spørge Zeus om råd, så gør jeg det selv! Bedste, fortæl mig hvor jeg kan finde Zeus?”

“Det kan jeg desværre ikke hjælpe dig med, kære”. Din bedstemor kysser dig godnat, og siger så inden hun forlader rummet “Du må selv finde ham”.

Hele natten grubler du over problemet. Du kan ikke rigtig forestille dig, at en gud som Zeus skulle besøge jer i jeres moderne lejlighed. Men du kan godt se ham for dig i et antikt tempel. Du beslutter dig derfor at tilbringe sommervold på Akropolis, hvor de berømte tempelruiner ligger højt hævet med udsigt over Athen.

Efter du har fortalt din bedstemor om dine planer, venter du til sidst på eftermiddagen, før du begiver dig op på Akropolis. Der er masser af turister der er travlt beskæftiget med at fotografere marmorruinerne, men du ved fra dine tidligere besøg der, at opsynsmanden sender alle hjem klokken fem. Du kaster et blik ud over området, mens du tænker på hvad du skal gøre.

Der er trådhegn uden om hvert af de antikke, hellige steder. Parthenon er det største og mest betydningsfulde tempel og du gætter på at dét vil være det sandsynligste sted at møde Zeus. Desværre er det også det sted, der tiltrækker allerflest besøgende, så du vil få svært ved at gemme dig uden at blive opdaget. Måske du hellere skulle forsøge at gemme dig i Artemis templet? Der ser der ikke ud til være lige så mange mennesker.

*Hvis du beslutter dig for at snige dig ind i Parthenon, så sig 1.*

*Hvis du mener at der er sikrest at gemme dig i Artemis templet, så sig 2*

### **(Storyline 0A - Akropolis)**

Du kredser forsigtigt rundt i Parthenon, mens du venter på at turisterne skal forsvinde. Da de er borte kravler du hurtigt over hegnet, løber op ad trapperne til templet og skjuler dig bag en kæmpe stor søjle. Du venter spændt, mens vagterne går deres runde, og dit hjerte banker så højt, at du er overbevist om at de må kunne høre dig,

Endelig langt om længe bliver himlen mørkere og stjernerne begynder at komme frem.

“Åh, hvor ville jeg dog gerne møde Zeus” hvisker du til dig selv, “jeg tror ikke der er nogen, der ønsker det så højt som jeg”.

Knapt har du sagt ordene, før du ser et lille hvidt glimt lige ved siden af dig. Først tror du, at det er en sankthansorm, men så ser du fem - seks - mange små ildglimt.

Du holder vejret af spænding, mens de små glimt fortsætter med at lyse. Så ser du til din store forundring at ildglimtene tager form af en høj, yndefuld kvinde i hvid klæder.

“Velkommen til mit tempel” siger kvinden varmt og rækker dig hånden. Du er alt for bange til at ordenligt hilse igen. I stedet kan du akkurat få fremstammet “Men... du er jo ikke Zeus?”.

Hun ler “Nej, naturligvis ikke! Jeg er Athene, Zeus’ datter. Hvis det var min far du ville træffe, skulle du da ikke være gået ind i *mit* tempel”.

“Måske kan du føre mig til din far?” spørger du forsigtigt.

“Jeg kan føre dig tilbage til de ældste tider, og jeg kan også give dig kræfter og evner til at tale og forstå det ældgamle sprog” tilbyder hun, “men Zeus, ham må du *selv* finde”.

“Men hvordan ved jeg, hvor jeg skal lede efter ham?”

“Det kan jeg ikke hjælpe dig med” forklarer Athene, “men én måde at finde ham på er at gøre noget, han synes er spændende”. Hun tænker sig om. “Jeg kender til to personer, som netop står til at opleve noget ganske særligt. Persefone ved det ganske vist ikke selv endnu, men hun skal til at tilbringe en del tid sammen med Hades - Zeus’ bror. Og Ikaros er ude på øen Kreta, hvor han netop nu skal til at... Ja, lad os bare sige, at der venter ham en særlig oplevelse. Vil du have at jeg fører dig til Persefone eller Ikaros?”

*Hvis du svarer “Jeg vil gerne møde Persefone” - sig 1*

*Hvis du svarer “Jeg vil gerne møde Ikaros” - sig 2*

### **(Storyline 0B)**

Du slentrer af sted med den uskyldigste mine i verden hen til resterne af Artemis templet, mens du i hovedet sender en stille bøn om, at de andre besøgende snart vil afsted.

Endelig langt om længe smutter du uset ned bag en væltet søjle og klemmer dig ind mellem to gigantiske stenblokke. Ved at vride og vende dig, opdager du har en fantastisk udsigt udover Parthenon herfra.

Skønt du sidder meget ubekvemt, venter du tålmodigt på at opsynsmændene skal gå deres kontrolrunde. Den nedgående sol belyser alle marmor-ruinerne med et rosa skær, men du har slet ikke fokus på at beundre sceneriet.

Ikke længe efter står månen op og du får øje på et svagt lys, der kommer inde fra selve Parthenon. Først tænker du, at det stammer fra nattevagtens lygte, men lidt senere begynder du at fundere over, om det mon skulle være selveste Zeus?

*Hvis du beslutter dig for at blive, hvor du er - sig 1*

*Hvis du beslutter dig for at undersøge, hvad det er for et lys - sig 2*

### **(Storyline 0C)**

Fra Artemis templet stirrer du som hypnotiseret på lyset, der skinner fra Parthenon. Du er så opslugt at du slet ikke lægger mærke til et andet lys som kommer nærmere og med ét skinner dig lige i øjnene. Du er blændet af lyset og kan intet se.

“Zeus...?” råber du forventningsfuldt.

“Rør dig ikke!” svarer en meget menneskelig og meget vred stemme.

Før du kan nå at stikke af, griber nattevagten dig hårdt i armen og slæber dig med væk fra templet. Henne fra vagtstuen ringer han til politiet. Denne sommersondagsferie husker du resten af dine dage, men ikke af den grund du havde drømt om...

Denne udgave af historien er slut.

### **(Storyline 0D)**

Du styrter hen mod Parthenon og klatrer over hegnet. Forpustet skynder du dig op ad trappen på den anden side. Inde bag de høje, hvide søjler kan du skimte et tåget og blegt lysskær. Da du kommer nærmere ser du en høj og yndefuld kvinde i hvide klæder stå midt i templet.

(Denne storyline smelter sammen med Storyline 1)

### **(Storyline 1 - Persefone)**

“Godt, jeg vil føre dig til Persefone. Hun bor nede på Sicilien i den skønne dal, ved navn Enna” siger Athene og griber dig i armene. Så drejer hun dig hurtigt omkring, og du føler det hele snurre rundt som var du en snurretop.

Da din krop atter er i ro, befinder du dig på en dejlig eng. En pige på din egen alder sidder midt i et bed med liljer. Hun ser op og siger "Sikke nogle mærkelige klæder du har på. Er du en af Athenes venner fra en anden tid?"

"Ja, netop" svarer du overrasket, "Athene har bragt mig herhen for at jeg kan lede efter Zeus. Ser du ham en gang imellem?"

"Ja, det sker ofte" siger pigen, "du er kommet til det helt rigtige sted. Jeg hedder for øvrigt Persefone. Jeg er Demeters datter".

Du og Persefone spadserer hen over engen og med ét kan du se, at der strømmer røg op fra en dyb revne som skærer sig gennem jorden. Persefone får øje på en blomst, der gror lige ved kanten af revnen.

"Jeg kan mærke blomsterduften helt herhen" udbryder hun glad og styrter hen mod den mærkelige blomst. Du snuser lidt og synes mest af alt at der lugter af svovl.

Pludselig kommer der en glinsende sort stridsvogn trukket af ibenholtssorte heste farende op ad revnen i jorden. Uden så meget som at stoppe op, rækker kusken armen ud og hiver Persefone op i vognen. Du spurter af sted og når lige akkurat at springe op i stridsvognen, før den igen forsvinder ned i revnens dyb. Da kusken bemærker dig, siger han tørt: "Det er meget få, der frivilligt kommer ned til mig".

"Hvem er han?" spørger du Persefone.

"Det er Hades!" hvisker hun tilbage helt hvid i hovedet, "underverdenens og dødsrigets hersker".

Du spekulerer på hvad du nu har rodet dig ind i, mens stridsvognen farer afsted gennem mørke, uhyggelige huler. Længere fremme kan I se en flod, der skinner med mystiske, selvlysende kulører - de eneste farver der findes i underverdenen.

"Det er floden Styx" siger Persefone sagte, "Hades' flod".

Da vognen flyver hen over floden, kigger du ned i vandet og er ikke helt sikker på at det var dét her, du havde regnet med. Skulle du springe ned i Styx og forsøge at slippe væk, eller vil du fortsætte længere ned i underverdenen sammen med Persefone?

*Hvis du vælger at springe ud af vognen og ned i vandet - sig 1.*

*Hvis du bliver siddende i vognen sammen med Persefone - sig 2.*

### **(Storyline 1A)**

Du tager en dyb indånding, holder dig for næsen, og kaster dig ud fra Hades' stridsvogn.

Styx's iskolde bølger lukker sig over dit hoved. Da du endelig langt om længe får kæmpet dig op til overfladen er Hades og Persefone for længst forsvundet.



Du begynder at svømme ind mod kysten, men mærker pludseligt at du har ikke mange kræfter tilbage. For hvert svømmetag synes det næsten uoverkommeligt at fortsætte længere, og hele din krop føles tung som bly da floden Styx suger dig ned i sit kolde, dystre dyb.

Denne udgave af historien er slut.

### **(Storyline 1B)**

Det er trods alt sikrest at blive i Hades' stridsvogn, hvorend den så fører dig hen.

Kort efter lander stridsvognen blidt og roligt på den anden side af floden. Lidt efter ankommer I til et dystert udseende slot omgivet af høje mure.

Ved porten venter der det mærkeligste bæst, du nogensinde har set. Det er en gigantisk hund - meget større end dig selv, og med tre hoveder og en slangehale. Dyret kommer løbende hen til stridsvognen og springer glad omkring den.

"Det er min hund, Kerberos" forklarer Hades, "han er altid venlig over for dem, der ankommer til mit kongerige. Men jeg må advare jer om, at hvis I forsøger at forlade mit land, vil Kerberos ikke tøve med at gnave helt ind til jeres knogler".

Du smiler blegt og klapper hunden på et af hovederne. Kerberos slikker din hånd med en unaturlig lang, kold tunge.

Hades fører dig og Persefone ned gennem en skummel sal og hen til et par marmortroner.

"Du skal være min dronning hernede til evig tid, Persefone" siger Hades, og viser med en galant bevægelse vej hen mod tronerne, "så du må glemme alt om De Levendes Land".

Han nikker til dig og tilføjer "Også du skal blive her i mit rige i al evighed!".

Persefone sætter sig på tronen og stirrer lige ud i luften med et udslukt blik. Du forstår ikke hvad der sker inden i hende, men du er klar over at *hende* kan du ikke regne med som hjælper til din flugt.

Du er imidlertid fast besluttet på, at du ikke vil tilbringe resten af dine dage i underverden.

"Jeg tror, at jeg vil se mig lidt omkring i slottet" siger du med en falsk munterhed.

Du spekulerer på, om du mon skulle forsøge at snige dig forbi Kerberos, eller om du hellere skulle finde en anden flugtvej. Kerberos er ganske vist en frygtindgydende hindring - men hvem ved hvilke andre rædsler, der står mellem dig og De Levendes Land?

*Hvis du vil forsøge at snige dig forbi Kerberos - sig 1.*

*Hvis du hellere vil lede efter en anden vej væk fra slottet - sig 2.*

### **(Storyline 2 - Ikaros)**

“Luk øjnene, så skal jeg føre dig til Kreta” siger Athene. Hun lægger sine hænder på dine skuldre og drejer dig rundt med så høj hastighed, at du bliver både rundtosset og svimmel.

Endelig slipper Athene sit tag i dig.

Da du kommer til dig selv, ser du at du befinder dig i en smal gyde med høje stenmure på begge sider. Højt over dig kan du se den strålende blå himmel. En ældre mand og en ung dreng, begge klædt i hvidt, stirrer forskrækket på dig.

“Jeg må vist have opholdt mig for længe ude i solen, Ikaros” siger manden og fører træt sin hånd over panden, “jeg er ved at se syner!”.

“Nej, du er ej!” råber du, “Athene har ført mig hertil, så jeg kan møde Zeus”.

“Nå, men hvis du er ude for at lede efter Zeus, så er du ihvertfald kommet det gale sted hen” siger manden bittert, “Athene har vel ikke tænkt på at give dig noget vand med til os?”.

Du ryster på hovedet.

“Er det ikke typisk for guderne?” sukker manden, “De kunne aldrig i livet finde på at sende én lidt vand, når man er ved at dø af tørst. Næh, i stedet sender de en besøgende, der bare ser underlig ud!”.

“Måske har Athene sendt vores gæst for at hjælpe os med at slippe ud herfra” foreslår Ikaros, og vender sig derefter smilende mod dig, “Tag dig ikke af min far. Han er bare ophidset over vores problem”.

“Jamen, hvad er der galt?” spørger du forundret.

“Min far, som forresten hedder Dædalus, byggede for et par år siden denne her labyrint for at spærre den store Minotauros inde - et bæst, der er halvt mand og halvt tyr” forklarer Ikaros, “men nu er Kong Minos blevet vred på os - så derfor er vi nu også fanget her i labyrintens gange”.

“Der er knudrede gange i kilometervis, men kun én vej ud” tilføjer Dædalus sørgmodigt, “hvis vi ikke snart finder ud herfra, så dør vi af tørst - eller bliver ædt af Minotauros!”.

“Jamen, så lad os se at komme afsted” udbryder du, “vi må jo ud herfra i en fart”.

“Nej, nej, nej... der er intet formål med at fare forvildet og målløst omkring” svarer Dædalus hovedrystende, “det bedste du risikerer er at blot blive endnu mere tørstig, og i værste fald løber du lige ind i Minotauros. Tag det helt roligt og hjælp os med at finde en udvej”.

*Hvis du vil fortsætte din søgen efter Zeus og drage afsted på egen hånd - sig 1.*

*Hvis du beslutter dig for at blive sammen med Ikaros og Dædalus - sig 2.*

### **(Storyline 2A)**

“Held og lykke med din søgen efter Zeus” siger Dædalus med en anelse hån i stemmen, “men jeg har en lumsk mistanke om at du ikke finder nogen guder her - kun Minotauros!”.

Du vandrer afsted gennem labyrinten på må og få. Som timerne går, bliver du både mere og mere træt og tørstig. Netop da du er begyndt at spekulere på, om du hellere skulle være blevet hos Ikaros og hans far, drejer du omkring et hjørne og står pludselig ansigt til ansigt med det skrækkeligste bæst, du nogensinde har set - Minotauros!

Du står lammet af skræk. Det tyre-agtige væsen rager højt op over dig, men selvom det også har fået øje på dig, står væsenet stadig ganske stille.

Nu overvejer du om skal prøve at tale bæstet til fornuft - eller om du bare skal løbe din vej, alt hvad remmer og tøj kan holde?

*Hvis du samler dig mod og rækker hånden frem for at forsøge at hilse på Minotauros - sig 1.*

*Hvis du drejer om og flygter gennem labyrintens gange - sig 2.*

### **(Storyline 2B)**

Du sidder sammen med Dædalus og Ikaros inde i labyrinten og ingen af jer siger et ord. Da der er gået flere timer, begynder du at blive bange for, om Athene helt har glemt dig?

Du begynder at tænke på døden, og på hvordan din sjæl så kan ville kunne flyve op over labyrintens høje mure, og lige op i den blå himmel.

“Jeg har det” udbryder du og springer op, “vejen ud herfra går opad!”.

“Og hvordan havde du så tænkt dig at vi skulle flyve væk herfra...?” spørger Dædalus sarkastisk.

“Vi skal ikke flyve . vi skal gå” svarer du, “hvis Ikaros klatre op på dine skuldre, og jeg så klatre op på hans, så kan jeg vist lige akkurat nå op til kanten af muren. Og når jeg først står deroppe, så kan jeg se mig om efter en vej ud herfra, og vise jer derhen”.

Ikaros klapper dig på ryggen og smiler, “Jeg *vidste* at du ville redde os”.

Du venter til tusmørket falder på, så du ikke så kan blive opdaget. Så klatre du hurtigt op på ryggen af Ikaros og Dædalus, og efter et par forgæves forsøg lykkedes det dig at hive dig op på overkanten af muren. Du ser lynhurtigt ud over labyrinten i det svindende sollys, og der går ikke mange minutter, før du har hittet en vej hen til labyrintens udgang.

Du balancerer forsigtigt oppe på muren, og dine to nye venner følger efter nedenfor.

Da I endelig langt om længe er sikkert ude af labyrinten, omfavner I begejstret hinanden.

“Jeg kender nogle huler ude på kysten, hvor vi kan skjule os, indtil vi kan finde en måde at slippe bort fra øen” siger Dædalus, “ du er meget velkommen til at følges med os - men du kan også besøge Kong Minos i hans palads”.

Den gamle mand peger mod et prægtigt slot ikke så langt fra labyrinten. Måske vil denne Minos kunne hjælpe jer, og måske ved han tilmed, hvor du kan finde Zeus?

*Hvis du vil fortsætte sammen med Dædalus og Ikaros - sig 1.*

*Hvis du sætter kursen mod paladset - sig 2.*

## Bilag 6: Interviewspørgsmål

### Interview med bibliotek

Hvilke litteraturgenrer interesserer målgruppen 7-10?

Hvilke litteraturgenrer interesserer målgruppen 11-15?

Hvordan er forholdet mellem udlåning af bøger, kontra udlåning af spil blandt de unge (førnævnte målgrupper)?

- Hvilke bøger er pt. de mest populære hos de unge?
- Hvilke spil er pt. de mest populære hos de unge?

Hvilke motivationsfaktorer er der for at låne en bog, modsat et spil?

Hvor populært er lydbøger på nuværende tidspunkt?

- Hvem låner lydbøger og til hvilket formål?
- Tjener lydbøger et andet formål end bøger?

Hvilke specielle læsetilbud har I til folk med læsevanskeligheder (evt. ordblinde)?

- Findes der noget digitalt?

Har I specifikke læsetilbud til blinde?

- Findes der noget digitalt?

Har I et stort udvalg af digitalt læsemateriale - og hvor populært er det?

Har I interaktive historier - f. eks. i form af bøger eller tegneserier?

## Interview med synshæmmede

Hvor går du i skole?

- Hvordan foregår din undervisning?
- Hvilken slags undervisningsmateriale får du?
- Er det fra skolen, en hjælpelærer eller en forening?

Kan du nævne en (eller flere historier) som du holder af?

- Hvad er det, der gør den god?

Hvor tit hører du historier?

- Hvad betyder det for dig at høre en historie?
- I hvilket format?

Vi er interesseret i hvilke historie-elementer, du bedst kan lide. Derfor vil vi nu læse to små bidder af en historie, og vi vil gerne høre hvilken af de to, som du synes bedst om.

- *Du står på det gyldne sand tæt ved vandet. Solen er på vej ned bag et tungt skydække og kaster et blodrødt skær over horisonten, mens det næsten smaragdgrønne havs høje bølger funkler i dens glitrende skær.*
- *Du står ved vandet og den lette havbrise suser gennem dit hår og kildrer i næseborene med sin salte friskhed. Ovenover dig kan du høre havmågernes skingre skrig, og under dig varmer det lune sand blidt dine tæer.*

Hvilken af de to sætninger var bedst?

- Hvad gjorde at den var bedst?
- Hvad gjorde den anden dårlig?

Hvor tit hører du lydbøger?

- Hvad er for dig en god lydbog (en god fortæller, miljø-lyde, musik, osv.)?

Hvilke digitale tilbud og muligheder eksisterer der til blinde?

- I hvilket omfang?
- Hvordan interageres der med dem?
- Er der computer- eller tabletspil, som du kan anvende?

Kender du til interaktive historier? (Hvis nej, forklar konceptet)

- Er det noget du har prøvet før?
  - Hvilke?
  - Via hvilket format?
  - Er dette en fortællestil, som du har følt dig udelukket fra pga. de fysiske omstændigheder?
  - Er der noget særlig godt eller dårligt ved den måde at opleve en historie på?

Udfør lo-fi prototype test

- Hvordan var denne historieoplevelse?
- Var situationen og valgene beskrevet godt nok?
- Følte du at du kunne påvirke historien, som du ville?
- Hvad synes du om at kunne vælge historiens forløb?

- Oprådte valgene steder, hvor det føltes naturligt?
- Kunne du være interesseret i bruge den slags historier i fremtiden?

Må vi komme tilbage og besøge dig i april, hvor du vil kunne prøve et lydbånd med denne form for interaktiv historiefortælling?

## Interview med synshæmmedes forældre

### **Undervisningsmateriale**

- Er dit barns skole forpligtet til at udstede særligt undervisningsmateriale?
  - Hvilken type undervisningsmateriale drejer dette sig om?
  - Hvordan foregår det?

### **Udvælgelse af lydbøger og historier**

- Er lydbøger og historier den primære form for underholdning for dit barn?
- Hvordan foregår udvælgelsen af lydbøger eller historier?
  - Er der specifikke emner eller genrer som I kigger efter, når disse historier udvælges?
  - Sker udvælgelsen på baggrund af virkemidler såsom at der er en god fortæller, at der er musik, eller at lydeffekter har en stor rolle i lydbilledet?

### **Lignende tiltag eller hjælpemidler**

- I hvilket omfang benytter dit barn digitale medier eller mobile devices?
- Kender du til lignende tiltag (i forhold til interaktive historier), som kan findes på markedet?

Andre tiltag eller hjælpemidler inden for digitale medier, som blinde kan gøre brug af?



## Bilag 7: Transskription af indledende interviews

### Interview med bibliotek

Interviewere: **I1** og **I2**

Medarbejdere: **M1** og **M2**

---

I1: Og så starter jeg lige den her. Vi optager det lige sådan at vi selvfølgelig kan arbejde med svarene. Det første spørgsmål det er stadigvæk det samme. Vi ændrede lige lidt. Vores vejleder syntes at vi måske havde nogle lidt store målgrupper. Så vi har spurgt hvad. Hvilke litteraturgenrer der sådan er interessante eller hot eller hvad kan man sige for målgruppen de syv til tiårige.

M2: Det er mere der.

I1: Det er mere dig.

M1: Grunden til jeg er med det er fordi jeg arbejder meget i børnebiblioteket. Jeg har måske lidt mere en føling med hvad det er de låner. Børnene.

M2: Altså jeg er mere teknikeren <UF>.

I1: Du. Det er jo det. Ja ok.

M1: Så derfor er jeg ?også kommet med?. Jamen det de låner meget. Jeg ved ikke om det er så meget anderledes end de plejer eller hvad skal man sige. Det kan være meget bøger med sport for eksempel. Især drengene kan jo godt lide at læse bøger med fodbold for eksempel. Det kan være sådan <UF> fortællinger.

I1: Er det så historier om fodboldspillere eller noget der handler om de rigtige fodboldspillere.

M1: Ej det er egentligt mere nogle fortællinger med børn til den målgruppe. Havde de været lidt ældre jamen så tager vi mere biografierne med ind. Messi og Ronaldo og hvad de hedder alle sammen. Så kombinerer vi det lidt altså hvor man kan sige. De står jo faktisk ved fagbøgerne men alligevel er skrevet meget roman-agtigt faktisk. Og pigerne. Jamen der kommer sådan nogle pige serier. Det kan de jo godt lide. Hestebøgerne er heller ikke helt døde endnu men det er måske ikke helt så hot som det måske var engang kan man sige. Fantasy er også altid meget populært. Sådan noget spænding og krimier kan de faktisk også rigtigt godt lide med nogle børn som opklarer nogen mysterier og nogen ting altså.

I2: Er det primært. Altså primært hvor børn primært er i hovedrollen også.

M1: Ja. Det er det faktisk.

I1: Det var lige det jeg skulle til at spørge om. Så det er en vigtig faktor.

M1: Og det er det meget i målgruppen. Altså det er børn der ligesom har hovedrollen på en eller anden vis. Og nogen er meget kan man sige lidt mere kønsspecifikke. Fodboldbøgerne de er måske mest til drengene selvom der også begynder at komme nogle flere sportsbøger til piger. Primært fodbold med hvor der også er piger der er i hovedrollen.

I1: Hvis man så brancher lidt ud og siger. Hvis vi nu kommer op i teenageårene. Mest nok. Altså nu har vi skrevet de elleve til femten årige. Sådan tweens og teens. Hvordan ser det ud der.

M1: Jamen de kan jo rigtig godt lide sådan noget dystopier. For eksempel sådan noget der foregår i en fremtid engang. Sådan noget a la Hunger Games og ?Divergent? og sådan noget. Det har været meget stort. Det er ved at falde lidt men

det er stadigvæk hot. Kærlighedshistorier hvor der er nogle unge mennesker der kommer ud for noget tragisk er også. Sådan noget ?Sicklit? agtigt. Det kan de også godt lide i hvert fald de store af. Og det er især pigerne. Og hvor drengene måske mere dem. Ikke at man taber dem i den alder men der kobler vi i hvert fald tit mere spændingsbøgerne indover og så også fagbøgerne. De fagbøger der er skrevet meget romanagtigt.

I1: Men er det sådan at fantasy'en begynder at forsvinde lidt oppe i den alder eller.

M1: Nej egentligt ikke. Og så er der faktisk også ved at komme sådan en lidt ny. Jeg ved ikke hvad man skal kalde den genre. Sådan lidt en blanding af flere ting som de der. Der er noget nordisk mytologi måske. Der er noget fantasy. Der er noget dystopi. Og noget hverdag alligevel og altså. Rigtig fed genre der er kommet. <UF> har været ved at lave Ravnenes Hvisken som er rigtig god altså. Men det er sådan det nye hvor man lidt blander noget af de der sådan meget populære genrer. Jeg ved ikke om det har en betegnelse.

I1: Men med dystopien. Kan man så også tale om altså science fiction. Eller er det. Det kan ikke knyttes.

M1: Nej. Det er ikke helt. Nej det syntes jeg ikke. Det er jo tit de laveste i samfundskampen med dem der sidder oppe i toppen og der er nogen der ikke vil finde sig i at andre skal bestemme hvordan man skal leve og sådan.

I1: Revolution og sådan noget.

M1: Ja. Altså det er jo tit sådan det gennemgående tema i dem. Men der kommer rigtigt mange fede serier med det der.

I1: Så hvis vi sådan lige. Hvis vi skal kridte op. Så forskellen mellem det er at den anden gruppe begynder godt at kunne lide lidt bibliografi. Det kan den første gruppe ikke. De mindre. Det duer ikke til dem. Og.

M1: Nej altså det er mest altså de rigtige romaner kan man sige i de små men altså selvfølgelig altså især måske til drengene jamen så kan det godt være at man blander noget mere faglitteratur ind over fordi at for at få dem til læse. Altså så hvis de er vilde med biler eller dinosaurer eller hvad ved jeg jamen så finder man måske nogle fagbøger for ligesom at få dem i gang med at læse og så kan det godt være at man kan få dem over i romanerne bagefter.

M2: Det jeg kan supplere med det er. Så har vi nogle sider som vi de også skal se. Som de skal kende. Altså vi har en side der hedder e-reolen go blandt andet. Hvor der er mulighed for at låne e-bøger og lydbøger for børn. Og det der er det smarte ved den jeg ved ikke om i kender den.

I1: Jeg har hørt om <UF> e-reolen.

M2: Men det der er det smarte ved den. Altså ved den indgang der. Det er en emnemæssig indgang hvor der er mulighed for ligesom også at gå ind og filtrere i forhold til alder. Men de emner der står der i den emnemæssige indgang. Det svarer meget godt hvad skal man sige til hvad børn og unge mennesker de interesserer sig for. Så den vil være god for jer ligesom at gå til. OG så har vi en anden side. Biblo. Hvor i også kan gå ind. M1 ved mere om det end jeg gør ikke. Men der kan i også gå ind. Og der har de unge mulighed for at læse anmeldelser og læse om bøger og <UF> skrive anmeldelser. Og hvad kan man sige det giver måske en anden vinkel hvor i direkte har fat i mere omkring målgruppen eller <UF> vi sidder her. Hvor i selv kan trække nogle ting ud.

I1: Og nogle direkte pejlinger til genrer og sådan noget. Det er fordi vi har valgt nogle bøger i en masse forskellige genrer. Og vi prøver lidt at få. At finde frem til hvad ville den mest optimale af de her. Det er nitten bøger. Så den vi vil lave om til vores prototype det skulle gerne være den der. Som ikke tager et eller andet hvor de siger.

M1: Bare man ikke gør det for pattet for dem. Børn i dag er jo meget mere modne end da jeg var barn. De leger jo ikke med dukker mere nærmest fra de er fem år. Ej det passer ikke. Men de er meget mere voksne på en eller anden måde i dag end de var. Altså alle de små piger syntes jeg der kommer og spørger om den der En Flænge i Himmelen. Jeg ved ikke om i kender den.

I1: Jo. The Fault in Our Stars.

M1: Der hvor han dør af kræft eller der hvor hun dør. Altså hvor jeg tænker. Den er du ikke gammel nok til at læse. Men de kommer i femte klasse og spørger efter den. Det syntes jeg faktisk er for tidligt. Men de kommer meget før med temaer og emner hvor jeg tænker. Aaah.

I1: Tror du så det er det med at virke stor eller tror du det er det med. Romancen der tiltaler dem eller døden.

M1: Jamen så har man måske. Ser man op til nogen i de lidt større klasser som har set den eller en storesøster eller. Jeg syntes lige med den syntes jeg faktisk der er for mange små piger som har læst den. Jeg syntes. Det er måske fordi jeg selv er mor men det er en barsk historie. Så jeg tudede da lidt. Hvor jeg tænker det er nogle store ting der bliver taget op.

M2: Det husker jeg i hvert fald efter ?min? <UF>.

I1: Så vil vi høre hvordan forholdet er mellem udlåning af bøger kontra det med at låne spil.

M2: Altså det vi kan se det er at. Hvad er det det hedder. Altså spil er på vej til at blive mere populært. Og det lånes rigtigt godt ud. Altså det kan vi også se herinde hvor man har lavet den game zone som er herinde ved siden af. Hvor vi kan se nærmest konstant at fra vi åbner til klokken. Til vi går hjem om aftenen. Der sidder børn og unge mennesker derinde. Så vi kan se spil er populære. Vi kan godt se de spil der er derinde de låner rigtigt godt ud. Derudover hvad skal man sige. Almindelige brætspil. Jamen det fornemmer vi også det er også på vej ind. Og det er også noget af det der hitter altså de der mere stillestående spil. Det er også noget af det som hvad skal man sige de større.

M1: Det er nok de lidt mere større børn ja.

M2: Måske dem på jeres alder der tager dem. Men altså spil det er på vej ind. Så det lånes rigtigt godt. Vi kan ikke lave sådan noget direkte forhold for at sige tyve procent af det ene tredive procent af det andet. Fordi det har vi ikke talmæssigt grundlag for. Men det vi også kan se det er jo at. Det ved M1 også bedre end mig. Ved de fleste børn og unge mennesker der er der en periode hvor de læser bøger og altså en hvor de ikke læser bøger. Og der kan vi også se jamen der er så mange tilbud på mange andre steder der trækker unge børn og mennesker. At der kommer en periode hvor de måske ikke læser så meget. Og det kan være individuelt fra barn til barn hvad der egentligt sker der. Så hvad det hedder. Jamen popularitet ja og så alligevel.

I1: Suppleres det så nogen gange med spil. Er det noget i har nogen ide om.

M2: Jamen det kan måske være nogen børn.

M1: Jeg ved i hvert fald der er en bogserie der hedder Spirit Animals. Som er <UF>. Den er jo koblet op på noget man kan spille på nettet også. Det kan jeg høre mange børn. Når jeg laver book talks. Der er faktisk mange af især drengene der godt kender. Det er sådan en mere fantasy bog hvor man også kan. Jamen koble sammen med et spil.

I1: Det kan være vi skal prøve at kigge på den. Så havde vi sådan nogle helt konkrete. Det vil jo igen være sådan noget statistisk noget måske med noget. Hvad sådan. Hvilke bøger er de mest populære hos de unge lige nu.

M1: De unge. Så er du oppe i den store.

I1: Vi er faktisk mest interesserede. Vi ligger. Ja det ville måske være der vi snakkede om de ti til fjorten årige.

I2: Ja det tror jeg.

I1: Så hvis det sådan er pre teens.

M1: Og du vil gerne have en titel. Jeg kan ikke slå noget op.

I1: Eller hvilke. Altså hvis man sådan. For eksempel det her det er noget af det som der er mest efterspørgsel på. Ligesom dengang Twilight var stor for eksempel. Og selvfølgelig også Hunger Games.

I2: Du har selvfølgelig allerede nævnt nogen deri. I nogle af de foregående spørgsmål.

M1: Hvis jeg lige skal sætte titel på en. Altså det er jo tit når der kommer. Hvis det er knyttet op med en film eller et eller andet så får det jo. Og det gør Harry Potter jo også hver gang der kommer en ny film. Så får hele serien en revival igen.

I1: Nu kom Fantastic Beasts der for nyligt.

M2: <UF> Nogen gange så er det jo tilfældigt hvad det er der gør det. Altså når der noget der pludselig er in. Så trækker filmen bogen med. Det kan også være nogen gange en bog der bare bliver in og så lige pludselig kommer. Altså det der med at sige om der er en bestemt genre eller en bestemt bog eller noget det kan være tilfældigt.

I1: Det er også for at høre om der var et boom lige nu. Ligesom i Twilight perioden eller Hunger Games perioden. Så kunne det være man kunne sige. Prøv lige at hør. Alle folk de er tosset med det her.

M1: Jeg syntes det har udlignet sig lidt. Jeg syntes ikke der sådan er en bestemt genre. Ved de store unge jamen der er det meget sådan noget kærlighed med noget sex og noget i. Det er sådan. Der kommer noget. Ikke sådan noget ligesom.

I1: Fifty Shades.

M1: Nej ikke på den måde. Noget mere almindeligt. Men med nogen unge altså på den måde agtigt. De er ret populære. Men det er jo ved det store børn. Det er ikke dem på ti eller elleve altså. Så er vi oppe i sidst i folkeskolen og gymnasiet og de der <UF>.

I1: Har i så noget omkring hvad for nogen form for typer af spil der bliver lånt meget hos jer lige nu.

M2: Altså den fornemmelse jeg har det er sådan set at det er mange gange at det er drenge jeg ser. Og så den fornemmelse jeg har det er at tingene de skal gerne have lidt action. Det gør ikke noget måske med lidt vold og sådan. Foldbold det tror jeg også er noget af det der virkelig holder. De spil vi giver adgang til derinde på maskinerne det er sådan noget som Steam og Minecraft. Og Counterstrike.

M1: Fifa.

M2: Så hvad skal vi sige. Actionprægede spil. Jeg tror nok det er det der ligesom på en eller anden måde <UF>.

I1: Det kunne godt være i kunne se nogen titler eller et eller andet som har meget kø på eller har meget efterspørgsel inden for.

M2: Altså vi kan ikke slå noget op lige nu.

M1: Det er fordi vi er ved at skifte til nyt system. Så lige i de her dage kan vi ikke intet.

I1: For sådan at spørge direkte så. Ved i noget omkring de sådan store historietunge spil. Spil der fokuserer på at fortælle en god historie eller oplevelsen af det. Det er måske ikke nødvendigvis <UF> skydespil.

M2: Spørgsmålet er om det er dem.

M1: Så har vi nogen andre i skal spørge. Jeg ved ingenting.

M2: Jamen jeg ved heller ikke så meget men det jeg tænker det er at med den målgruppe i har der. Det er måske ikke dem de går efter.

I2: Nej det kan godt være.

M2: <UF>

M1: Det kan godt være at.

M2: Settlers og hvad er det de hedder alle de der strategiske spil.

I1: Civilization og sådan noget.

M2: Ja lige præcis. Dem tror jeg du skal være længere oppe i alderen før du egentlig begynder at beskæftige dig med dem.

M1: Det er også det der med at de tager noget længere tid.

I1: Ja det er også rigtigt.

M1: Tror jeg. Jeg ved det ikke.

M2: Det er det der er i dem. Det er måske hvad skal man sige måske også en lille smule underholdning og lidt strategi med det her. Det andet der hvad skal man sige jo noget helt andet.

I1: Mere hvor man kobler hjerne fra eller hvad og bare løber rundt og skyder.

M2: Det er noget helt andet. Det er to forskellige ting. Og i forhold til jeres målgruppe der passer det ikke.

I1: Det her er så et nyt spørgsmål vi blev opfordret til at spørge. Hvilken motivationsfaktor er der for at låne en bog kontra et spil.

M1: Der vil jo være fordele ved begge dele kan man sige. Altså jeg har jo mange klasser og i ?biblioteksorienteringer? og book talks og sådan noget. Og jeg stiller dem ikke op en bog kontra et spil på den måde. For os er det jo vigtigt at de vælger noget altså lystlæsning. Vi er ikke et skoletilbud på den måde. Vi vil jo gerne have at de bruger biblioteket fordi de har lyst til at bruge os. Og så er det vigtigt for os at finde noget der interesserer dem. Det kan vi faktisk også få meget ud af i stedet for at de får af vide at de skal tage en bog og at de ikke bare tager en tilfældig fordi nu har læreren sagt de skal læse en bog men at de faktisk finder noget de godt kan lide. Så derfor har vi faktisk også mange fagbøger med rigtigt tit. For ligesom at sige der er faktisk også lavet en bog om Minecraft. Eller om ham der lavede Facebook. Sådan nogen af de der ting hvor man tænker okay. Der er så også kommet en enkelt serie der hedder Gamers hvor det faktisk er i målgruppen. Af Kasper Hoff. Som hvor den foregår halvt i spil og halvt i virkeligheden og hvor man nærmest ikke kan finde ud af hvor man er henne agtig. Så det tager vi da med. Altså man vi sætter dem ikke sådan op mod hinanden.

M2: Et eller andet sted syntes jeg også det er forkert formuleret på den måde fordi det er ikke et enten eller. Det er både og alt efter interessen ligesom M1 siger. Altså der kan godt være dem der kommer og har lyst til spil og fokuserer på spil og gerne vil spille. Så er det det de går efter. Og det kan også have den anden. Og de kan også køre begge dele. Det er ikke sådan indbyrdes modsætninger. Det er det altså ikke.

M1: Men jeg ved jo altså det der med at kunne sidde fysisk med et materiale. Det kan også være godt at læse det online men fysisk at sidde med en bog det giver noget andet end at læse det på en skærm. Det er der også lavet nogle undersøgelser for. For eksempel. Handelsskolen i Aalborg de gav jo. Inde i Saxogade. Med alle deres første g'er til book talk herinde fordi de skal læse en. Og det skal være en rigtig bog de skal læse fordi de siger der er nogle undersøgelser der viser at det gør altså de husker. At de husker det bedre end. Også at de bliver. Det er jo selvfølgelig også en træning. De bliver hurtigere til at læse. Det er jo det med at lære at læse og få et større ordforråd. Altså at du kan klare dig bedre i samfundet.

I1: Det kan også være at det maler nogle andre billeder inden i hovedet. Altså med et spil får måske præsenteret hvor en bog kan åbne op for fantasien for eksempel. Jeg syntes vi skal gå videre.

I2: Ja.

I1: Så kunne vi godt tænke os at høre hvor populært er lydbøger på nuværende tidspunkt.

M2: De er populære. Altså det er helt sikkert.

M1: Men ikke den fysiske lydbog.

M2: Nej. Den fysiske lydbog. Det er ikke den vi låner mest ud af. Altså det vi har. Vi har det der tilbud der hedder e-reolen. E-reol go. Og e-reolen global. E-reolen i almindelighed det er et tilbud henvendt til voksne hvor der er mulighed for at låne e-bøger og lydbøger. E-reolen go det er et tilbud som henvender sig til børn og unge mennesker hvor der

primært er materialer for dem der er inde for det. Også e-bøger og lydbøger. Og så global det er for hvor der også er udenlandske lydbøger og e-bøger. Og det vi fornemmer jamen. Det er et tilbud som virkelig topper. Altså på almindelig e-reol havde vi. Hvad skal man sige rigtig mange der bare kom ind udelukkende for at blive meldt ind. Udelukkende for at bruge e-reolen og for at kunne låne lydbøger. Og det der er det smarte der det er at. Det vi har i dag. Jamen der har vi jo udviklet apps som fungerer både på en android mobiltelefon og iphone og ens ipad. Som også kan fungere på en pc eller en mac eller hvad man nu ligesom har. Hvor man har mulighed for enten at streame eller downloade og så lytte eller læse e-bogen eller lydbogen. Så lige præcis der. Der rammer vi rigtig godt.

M1: Og det går selvfølgelig lidt ud over den fysiske lydbog kan man vel sige. Den hvor man før lånte en mappe med to cd'er. Det går nedad kan man sige men så bruger de jo heldigvis det andet.

M2: Men styrken her det er at det er digitale lydbøger som du kan tilgå <UF>. Vågne klokken tre i nat og sige jeg vil gerne lytte til den og den lydbog. Så kan du gå ind og se lægger den på e-reolen eller e-reolen global. Og så kan du gå ind og download låne den. Du har ikke noget der hedder reservering. Du har ikke noget der hedder bøder. Det er dejligt og nemt og ligetil.

I1: Ja. Og så har du den sådan på. On the go.

M2: Så har du den lånt. Rettighederne til at have den i tredive dage. Og du har også mulighed for hvis du har en iPhone eller tablet at downloade den så du kan spille den uden at have netforbindelse. Så du kan sidde i et fly eller et tog.

M1: Og den sletter sig selv efter de tredive dage så.

M2: Der er vi virkelig oppe på beatet. Det er en af de sider jeg har med som i skal se.

I1: Det er alle tiders. Ved i. Det er selvfølgelig også svært <UF>. Hvem er rigtig glade for sådan lydbøger. Og ved i sådan.

M2: Jamen altså tidligere der blev lydbøger. Det var mange gange noget der hvad skal man sige var forbeholdt svagtseende. Hvor de ligesom hvad skal man sige. Det var den måde de ligesom kunne læse en bog på. Men i dag der er begrebet lydbog noget som alle bruger. Er du ude at gå en tur med hunden. Sidder du i toget. Sidder du i bilen på vej til arbejde. Går du bare og laver et eller andet. Så lytter du til en lydbog lige så vel som du lytter til et stykke musik. Så det der hvem der er glad for lydbøger. Det har bredt sig betydeligt mere ud end det var tidligere.

I1: Det er godt.

M1: Og så børnemæssigt er det selvfølgelig også nogen gange hvis man har svært ved at læse så kan det være en fordel hvis man hører lydbogen så kan man måske sidde og læse bogen samtidig med eller hvis man læser noget for klassen så. Har du svært at læse så får du måske en lydbog i stedet for.

I1: Og i den forlængelse så er der heller ikke rigtig noget formål. Nu sagde du for eksempel det plejer at være de svagtseende. Dem der har svært ved at læse. Men der er ikke sådan noget formål nu eller.

M1: Jamen de kommer selvfølgelig stadigvæk men det er ikke dem der primært der er. Mindst ligesom. Altså jeg tror der er flere. Som også M2 siger. Har du en lang køretur på arbejdet en eller anden dag eller sidder du i bussen. Der er virkelig mange der bruger det.

M2: Det vi oplever det er at i starten hvor vi havde det her tilbud. Det var at selv ældre mennesker med teknikforskrækkelse de kunne lære et håndtere en iPhone eller mp3 afspiller eller. For ligesom <UF>. Løsningen til ligesom at lytte til lydbogen. Den overtrådte teknikken.

I1: Det kan være vi lige skal vente til de er passeret. Ellers kan vi slet ikke høre noget.

M2: Vi har mange der kommer ind udelukkende for at bruge. Med hensyn til det digitale.

I1: Ja. Den er næsten svaret på den der så. Hvilke specielle læsetilbud. Nu var vi lidt inde på det men hvilke læsetilbud har i til folk med læsevanskeligheder.

M2: Der har vi selvfølgelig e-reolen altså hvor der er mulighed for at låne lydbøger derinde. Men det der er. Altså mange blinde. Mange svagtseende. De får jo hjælp af forskellig art. Det betyder mange de vil have hvad skal man sige et eller andet software på deres pc eller mac. Det kan være Jaws. Altså et eller andet højt-læsningsprogram som kan. Så de kan få læst højt når de er på en hjemmeside. Så egentlig i dag er blinde rimeligt godt kørende i forhold til ligesom at kunne læse og forstå en hjemmeside. Dette tale. Jeg ved ikke om i kender sådan en talesyntese.

I1: Jamen altså vi var ude og møde en blind pige i går. Som viste os i hvert fald nogle af de ting hun havde.

M2: Og det der er med den. Det er. Hvis hjemmesiden er bygget op på en bestemt måde. Og hvor man ligesom har været inde at lave den kodning så den er venlig over for den talesyntese. Der er nogle bestemte. Hvad skal man sige. Retningslinjer man kan følge for at gøre det. Så kan de i princippet bare sidde og tabulere sig frem gennem en menu hvor vi ser en menu. Og så får de læst højt den menu <UF>. Og det og det og det. Det gør at de har let ved egentligt at konstruere sig igennem. Og det der også er på mange offentlige hjemmesider. Der er der henvisning. Hvis ikke de har sådan noget tale syntese. Over til et andet program man kan downloade og installere hvor man kan markere en tekst. Og så når man markerer den tekst bliver den læst højt i ens højtaler. Altså der er mange muligheder i dag hvor de svagtseende og de blinde. For ligesom at have det. Udover det så har vi selvfølgelig e-reolen som det stærke tilbud her.

I1: Det besvarer også spørgsmålet lige bagefter med det digitale. Det har i selvfølgelig.

I2: <UF> Det dækker det her vel også over.

I1: Ja det du fortæller her det gælder vel også til blinde.

M2: Ja det gælder også til blinde. Det gør det. Man skal ikke. Altså jeg har set blinde håndtere en hjemmeside fuldstændigt ekvilibristisk. Så hvad er det det hedder. Der er nogle virkelig dygtige nogen der.

M1: Så er der selvfølgelig også letlæsningsbøger hvad kan man sige hvis det er de læsesvage og også for voksne altså <UF>. Men det er der jo ikke så meget nyt i kan man sige. Det har der jo altid været.

I1: Ja. Det er lidt det samme at spørge om så. Er det et stort udvalg så i har inde på e-reolen.

M2: Altså det vi har inde på e-reolen der har vi samarbejdet med de fleste store forlag. Vi har ikke samarbejdet med Gyldendal. Det helt store forlag. Men et forlag for eksempel ?Lindholdt og Ringhoff? som udgav. Som er det næststørste. Deres titler er repræsenteret. Jeg kan ikke huske hvor mange titler der er. Men altså det kan jeg finde ud af hvis det er men der er rigtig mange. Og det eneste jeg næsten kan sige. I forbindelse med jeres opgave i bør gå ind og tjekke e-reolen og e-reolen go og de ting der for ligesom at få en fornemmelse af det praktiske.

I1: Det tror jeg bestemt også. Og igen <UF> er meget populære. Så essensen af meget af det hele det er. Det er det sidste spørgsmål der hedder. Har i interaktive historier.

M2: Der er M1 lige kommet med den her.

M1: Ja vi har en. Men så vi har faktisk også kom jeg lige i tanke om sådan et interaktiv gulvtæppe som man nogen gange kan lægge frem. Hvor man så går med en iPad og så når du står henover et hus eller hvad det nu er så får du en historie.

M2: Det du kan på den her det er. Der kan du downloade og så installere en app på din mobiltelefon eller iPad og så hvis du holder den. Hvad skal vi sige et lille stykke fra. Så vokser bogen ud <UF> og bliver interaktiv med 3d. Og også med animation.

I2: Ligesom augmented reality ja.

M2: Ja det er sådan noget. Har i den type historier hvor den nogen gange stopper op og giver dig et valg som læser. Altså som siger vil du gøre det her eller vil du gøre det her.

M1: Ja og de er ved at komme igen. Altså de var populære dengang jeg var barn. Og der er der faktisk kommet. Jeg kan lige prøve at se om jeg kan finde nogen. Og det er jo sådan noget drengene de elsker. Der er også lavet nogle enkelte til

pigerne. Altså har du lidt svært ved at læse. De er heller ikke så tykke. Så er det jo lidt noget andet også at flere kan læse den samme historie men få et forskelligt forløb.

I1: Og så diskutere valget også hvis de læser den sammen for eksempel ikke.

M1: Ja.

I2: Nu sagde du lige at det var primært drengene. Er det igen på grund af genrerne eller er det fordi det ikke interesserer pigerne med at kunne vælge.

M1: Altså der er nogle enkelte piger men jeg vil sige dem der er lavet er også meget drengepregede altså. Og signalerer også mere drengeværdier.

I2: Og det er det her med <UF> og. Undskyld. Emner og det her ja.

M1: Ja.

I1: Er der en aldersgruppe. Er de til de større eller er de.

M1: Jamen de er sådan ni til elleve tolv år.

I1: Hvad er det for en form vi har. Er det bøger eller tegneserier.

M1: Nej de er i bøger faktisk nu her.

I1: Dem vil vi rigtig gerne prøve at se nogen af bagefter ihvertfald. De findes jo også i form af spil jo. Der er også begyndt at komme lidt frem. Hvor man hele tiden skal træffe et valg og så bliver man påvirket. Er der mere vi skal vide omkring det. Hvis det sådan er begyndt at komme frem.

I2: Det ved jeg ikke. Altså.

M2: De ligger også på børnebibliotekets hjemmeside. Der lagde jeg lige mærke til der ligger et link til et <UF> om. Var det interaktive bøger eller hvad var det. Der var et eller andet link på forsiden. Det tænkte jeg på hvis <UF> skulle se. Der ligger der et link der.

I1: Men har i dem som digitale interaktive bøger. Nu sagde du.

M1: Ikke dem der.

I1: Sådan nogen hvor de. Hvor historien ligesom splitter op.

M1: Nej. Ikke hvad jeg ved af.

M2: Altså <UF> digitalt med interaktive historier det tror jeg ikke på vi har endnu. Vi har e-reolen. Og vi har e-reolen go for børn. Så har vi noget der hedder comic plus hvor man har mulighed for at gå ind og læse tegneserier. Og så har vi biblo hvor børn har mulighed for at gå ind og så anmelde og læse bøger og se hvad der er populært. Hvor der også er spil og quizzer. Jamen det er stort set de ting vi har. Og så har vi børnebibliotekets hjemmeside. Altså der er også nogle gange de <UF> altså de hvor de fremhæver nogle ting som i kan se derinde. Dem bør i også tjekke ud.

I1: Ja. Men. Det vil vi i hvert fald gøre. Det var lidt de spørgsmål vi havde.

M1: Ellers må i jo skrive eller ringe hvis der er et eller andet i lige.

I1: Vi er i hvert fald interesseret i at prøve at se de her interaktive bøger i har. Og så. Du sagde noget med at. Var det noget med at i kunne se hvor mange titler i havde inde på e-reolen. Hvor mange forlag i arbejder sammen med.

M2: Ja ja. Det kan jeg gå hen og vise jer. Kom med her.

I1: Så vi lige kan få data på det.





## Interview med Barn A

*I = Interviewer*

*BA = Barn A*

I: I første omgang så kunne vi rigtig godt tænke os at vide hvor du går i skole henne?

BA: Det gør jeg ude på Lundergård.

I: Lundergård?

BA: Ja, det hedder skolen.

I: Alletiders. Hvordan foregår din undervisning?

BA: Ligesom normalt. Jeg har bare nogle bøger lagt herinde på, som er hentet ned fra et blind bibliotek. Først ned på computeren og så over på et USB-stik og så har jeg lagt det herind på.

I: Okay, og hvad gør den så? Så kan du mærke det?

BA: Så når jeg har startet den, så kommer det bare op på punkt.

I: Ja, jeg kan godt se at den har forskellige prikker nu, som du vil kunne...

BA: Det giver sikkert ikke mening for jer, men det gør det for mig.

I: Nej, ja, selvfølgelig (griner). Okay. Og det er så tekster der blive rkodet ind på den?

BA: Ja, lige her står der "tekstbehandling".

I: Det er altså smart. Hvad for en slags undervisningsmateriale får du?

BA: Der er mange der har sådan en Pronto. Det her hedder en Pronto 40. Det er en af de nyeste slags. Der er også en der er halvt så stor og den tager kun 18 bogstaver. Den hedder så Pronto 18 og det er fordi den kun kan tage 18 bogstaver. Den her kan vise 40 bogstaver.

*(Intervieweren og Barn A snakker om Pronto'ens funktioner)*  
*(interview fortsætter ved 04.42)*

I: Når du får sådan en der er det så fra skolen at den bliver udleveret? Eller er det din egen så?

BA: Det er min egen. Men det er skolens indtil den går i stykker. Sådan en koster flere tusinde, men jeg får den gratis. Jeg har noget der hedder en støttepædagog, der hjælper mig over i skolen. Og så har jeg en synskonsulent, det er sådan en der kan hjælpe mig med at skaffe nogle af hjælpemidlerne og sådan kan hjælpe med mobility-hjælp - hvordan man finder rundt. Og så er der også den helt store blindeskoleovre på Sjælland, eller Kallundborg. Synscenter Refsnæs.

- I: Ja, var det det din far også var tilknyttet nu som... formand? Noget forening han var blevet en del af? Det lød som om det var det samme.
- BA: Det ved jeg ikke. Men derinde kan man bestille for eksempel, jeg har en bog med flere koordinatsystemer inde fra min matematikbog, hvor den tegner op så jeg kan mærke det. Det er ganske vist ovre i skolen, men der er der tegnet op med gummistreger og så er der forskellige tykkelser. Jeg har et Danmarkskort oppe oven på, hvis I vil se hvad jeg mener helt præcis?
- I: Det vil vi gerne. Det kan vi måske prøve her bagefter, det kunne være rigtig spændende. Så kunne vi godt tænke os at høre, kan du nævne én eller måske flere historier som du holder rigtig meget af?
- BA: Der er mange. Bøger om engle, hvis jeg må være ærlig.
- I: Bøger om engle? Er det så fordi der er noget...
- BA: Der er for eksempel en om en engel, der kommer til jorden - det er faktisk den jeg hører mest for tiden. Og så er det så sådan at dernede så lever en af dem et almindeligt teenagerliv. Så kommer hun til at røbe at hun er engel overfor en af menneskene. Det får nogle katastro... det får nogle ikke særlig gode følger. Så er der den her dæmon, som er forelsket i hende og vil fange hende nede i Helvede. Det er sådan to serier. Men så hører jeg også Narnia, har jeg dog ikke lige på lydbog, men jeg låner den på lydbog over på det normale bibliotek, der har de også nogle lydbøger.
- I: Er det så den første Narnia eller er det hele serien?
- BA: Hele serien.
- I: Ja, hvis vi nu tager den med englenerne du nævnte først, hvad er det der gør den god?
- BA: Jeg ved ikke hvordan jeg skal forklare det. Fordi den handler om engle. Jeg interessere mig meget for det. Måske også fordi den handler lidt om historie, for jeg kan ikke lide direkte historiebøger. Dem kan jeg ikke lide. Men jeg kan godt lide myter og sådan noget. Jeg tror lidt det er derfor jeg godt kan lide dem.
- I: Når nu du siger historiebøger, er det så sådan noget verdenshistorie?
- BA: Ja, eller du ved hele Danmarkshistorien. Det er ikke lige det jeg er så interesseret i.
- I: Mere eventyr og myter, som du siger?
- BA: Ja, eller for eksempel de græske guder. Eller nordisk mytologi, den kan jeg ud og ind. Og så har Sigurd også lige indlæst en af Danmarkshistorierne. Men den har jeg ikke hørt på lyd, den har jeg på sange, han har lavet derom. Der har jeg sådan nogle sange, han har spillet ind og solgt ude i butikkerne.
- I: Ja, jeg tror faktisk godt at jeg har set det.
- BA: Mange af de bøger med Sigurd, der er der en DVD bagved, hvor man kan høre det hele. Det er en god ting.

- I: Han har vist også lavet en med nordisk mytologi, mener jeg.
- BA: Det er den jeg har. Jeg har også den græske mytologi.
- I: Så det er de her fantastiske elementer, hvis man kan sige det? Når det bliver sådan lidt overnaturligt?
- BA: Ja, det er lidt dem jeg godt kan lide at høre. Eller jeg interessere mig meget for dem. Jeg kan godt høre gysere, men jeg er holdt op med at høre dem, for jeg blev ikke bange af dem. Eller jo, så skal jeg helt op i det voksne men jeg skal jo ligesom også kunne forstå det.
- I: Det er jo heller ikke noget ved hvis man ikke bliver bange. Så kunne det måske godt blive kedeligt.
- BA: Der er en som jeg hører lige nu og den kan jeg godt blive lidt bange af. Det handler om sidste time.
- I: Uh, Dennis Jürgensen?
- BA: Ja. Der har de indlagt nogle lyde i. Altså så de steder hvor de råber, så råber de også og så har de indlagt den der klokke.
- I: Hvad er det så der gør når den bliver uhyggelig? Er det lydene? Eller er det bare mere handlingen måske?
- BA: Ham der har indtalt den, han er god til at holde sådan en dyster stemme hele vejen igennem og så er han også god til at lave de rigtige personer med ind. Jeg tror det er det der har fanget mig.
- I: Hvor tit hører du historier?
- BA: Hver dag.
- I: Måske også flere gange om dagen, eller?
- BA: Ja. Det er faktisk noget jeg går rundt med hele tiden. Jeg har noget der hedder en Vict Reader, den ligger ude på skænken. Der er der et lille kort hvor bøgerne er lagt ind på. Det er dog begrænset hvor mange bøger der kan være på et kort. Men så har jeg flere kort, som jeg kan skifte imellem.
- I: Hvis du har en ide om det, hvor mange historier hører du så på en dag? Er det 2 eller?
- BA: Det kan være meget forskelligt. For eksempel hvis nu jeg hører Eventyret om Ringen og den optager mig, så er det jo ikke sikkert at jeg lige hører andre. Men det kan også være nogle gange kan jeg bare godt lide bare sådan lige at gå hen og bladre lidt i en bog indtil jeg har hørt et bestemt kapitel eller en side, hvor det er der bliver sagt noget sjovt og så bladre jeg videre, fordi jeg kommer i tanke om noget nyt i en anden bog. På den måde springer jeg så frem og tilbage, ligesom man gør med et fjernsyn.

- I: Når nu du hører både Narnia og Ringenes Herre er det så også det her eventyrs-element du også godt kan lide ved dem? Eller er det noget andet der er der?
- BA: Narnia kan jeg bare godt lide. Lidt ligesom at man godt kan lide en god bog. Og Ringenes Herre er fordi at jeg rigtig godt har kunnet lide Hobbitten og så har far lagt den ind, så jeg kunne høre den.
- I: Det er også nogle fantastiske historier. Hvad betyder det for dig at høre en historie?
- BA: Det er lidt ligesom... Jeg har faktisk fundet ud af at jeg lærer mere af at høre end jeg gør af at læse. Måske fordi det går stærkere. Men også fordi jeg er rigtig god til at regne ud hvad det sådan betyder sådan noget. Jeg er god til at finde mening af dem og sådan gætte mig frem til en del som er rigtigt.
- I: Ja, så du har sådan en ide om hvor historien er på vej hen, når du hører det?
- BA: Ja. Eller også sådan for eksempel regne ud hvad det er der vil ske, eller gætte eller sådan noget.
- I: Er der andre måder du hører historie på end når du går og hører dem?
- BA: At læse dem herinde på ellers så har jeg nogle punktbøger oppe ovenpå, man kan bestille. Der er ligesom et punkt. Men for en bog er der nok 5 punkt bøger, eller sådan noget - fordi et punkt fylder noget mere end en Ebog. Hvis det nu for eksempel var hele Emil fra Lønneberg, så skal du ikke regne med at den kan være i en enkelt punktbog. Så skulle den nok være så tyk her. Den er jo ikke sjov at bære eller bladre i. Men det kan være der vil være en punktbog for hver historie eller kapitel. Det kommer an på hvor lange de er.
- I: Ok. Bliver der nogensinde læst for dig? Eller oplever du det...
- BA: Det gjorde der dengang jeg var lille, men ikke rigtig mere. Eller jo, hvis jeg får sådan et ark med en regnehistorie, så bliver den selvfølgelig læst opovre i skolen. Eller en side af en bog man skal læse. Men jeg får ikke sådan læst bøger op mere.
- I: Nej, det er primært der hvor du kan gå og høre dem selv?
- BA: Ja, eller også skal jeg bare til at læse noget mere selv, men det har jeg bare ikke helt lyst til.
- I: Det kan jeg godt forstå. Det går jo så meget hurtigere når det bliver læst op.
- BA: Jamen, I seende I er jo vant til... I er jo hele tiden træne op. For eksempel når I står inde i en butik og I er helt lille, så prøver I jo at læse et skilt. Men for mig, der skal jeg jo - jeg kan jo godt alfabetet og jeg kan godt læse ord og sådan noget. Men der har jeg jo ikke samme måde at træne op på. Der skal jeg jo læse i en bog, så har jeg skolebøgerne og et alfabet. Nu ser du måden baglens jeg er bygget op på.
- I: Ja, det forstår jeg simpelthen også godt forstå.

(den første historie-sætning læses op: den seende)

(den første historie-sætning læses op: den sansende)

(Interview fortsætter ved 16.08)

BA: Det ved jeg ikke helt (til forgående spørgsmål om hvilken af de to, der tiltaler hende mest). Er det et sammendrag af det samme, I bare har ændret på?

I: Det er noget vi selv har skrevet. Det er fordi de fokuserer lidt på to forskellige ting.

BA: Det ved jeg ikke. Jeg kan godt lide begge to, men det kommer an på hvad følgerne er. Den første er nok mest dramatisk. Men den anden den var måske sådan lidt mere sådan der har lidt mere tid. Så var det måske den første, som jeg bedst kunne lide.

I: Den første?

BA: Ja. Jeg kan godt lide begge to, men tror det er den første der vil være den mest egnet.

I: Den første den arbejder nemlig meget mere med billedsprog. Den snakker om farver og den maler lidt et billede omkring det. Hvor den anden havde lidt mere med følelserne at gøre, hvordan det føltes i næseborene og varme og den slags.

BA: Ja, og det er netop en af de ting jeg lægger mærke til fordi jeg gerne vil være forfatter, når jeg bliver stor. Så jeg er begyndt at skrive bøgerne ind på min Pronto og der er jeg så rigtig god til at beskrive billederne, fordi jeg er vant til at få dem beskrevet. Og jeg er blevet rigtig god til at regne ud hvad de er, de ord jeg får at vide.

I: Så sådan noget med farver og den slags, det bruger også når du så skriver?

BA: Rigtig meget.

I: Nu kommer der et spørgsmål der lige minder om det andet, der hedder "hvor tit hører du lydbøger?", men det har vi jo lidt fået slået fast, fordi det primært er det du hører.

BA: Et par timer hver dag. I weekenderne der er det næsten hele dagen, det kommer an på hvad jeg skal.

I: Er det så mest om aftenen?

BA: Mest når jeg har tid.

I: Hvad er for dig en god lydbog? Her tænker vi lidt på de elementer der er deri.

BA: Altså, sådan hvad bogen handler om?

I: Mere hvordan den er lavet? Hvis der er nogle ting du foretrækker - jeg kan godt komme med nogle eksempler, hvis det er?

BA: Tænker du på ting jeg foretrækker? Det er der ikke rigtigt.

I: Så for eksempel, er det vigtigt for dig at der er en god fortæller? Eller er det vigtigt at der er mange miljølyde? Så man kan høre de ting, der sker eller lægger du ekstra mærke til musikken, for eksempel? Det kan være sådan nogle ting.

BA: Det er sådan lige meget, synes jeg. Men fortælleren er nok det de fleste blinde vil være koncentrerede omkring. Fordi der nogle fortællere, de sætter en lortestemme på, som om de lige har siddet og røget et eller andet og så fortæller de bare ting.

I: Okay.

BA: Det kan godt være at den passer sådan lidt ind, men det er vistnok det der er mest træls. Nu hvis jeg selv skal sige det så er det kun fortælleren, men andre blinde vil måske også gerne have at have at der bliver beskrevet nogle billeder. Ikke bare sådan at "bølgerne var høje" og "sandet var varmt", men også sådan det med farver og himlen ligesom det første du sagde.

I: Nå ja, ligesom det. Du har måske historier der gør forskellige ting? Nogle der gør brug af lydeffekter og nogle der ikke gør brug af lydeffekter?

BA: Sådan samlet i én bog, eller mener du sådan flere forskellige historier?

I: Det var sådan for lidt forskelligt, tænker jeg. Det kan være der er nogle historier, hvor der kun er en fortæller, der bare snakker. Og andre gange kan det være man kan høre...

BA: I de fleste bøger er der kun en fortæller, af dem du henter ned. Så nogle kan der være lyd i.

I: Er der også nogen der har musik?

BA: Ikke lige dem som jeg plejer at høre. Men jeg kan ikke sige om der er ovre på det bibliotek. Men hvis du bestiller nogen ned på DVD - jeg downloader, men hvis du bestiller ned på DVD, så kan det være du kan få musik med. Du kan sikkert også downloade musik. Hvis du går ind på et normalt bibliotek og låner de lydbøger de har der, så kan det godt være med musik.

I: Ja, altså sådan musik i baggrunden mens de snakker?

BA: Ja. Det kan der også være på nogle DVD'er, men så er det fordi, for eksempel jeg får et blad der er indspillet fra lyd, der spiller der noget musik, men det er jo ikke noget jeg går ind og vælger. Det er et blad jeg har meldt mig ind i for at få det.

I: Okay, men så den gode fortæller - nu snakkede du om den rigtige dårlige. Den gode fortæller er han så en der laver stemmer, eller er han bare en der lever sig ind i det?

BA: Eller en hende, der er begge.

I: Ja, undskyld. Selvfølgelig, det kan være en hende. Er fortælleren så en der lever sig ind i det eller kan lave stemmer?

- BA: Ja. Det kommer lidt an på hvad det er, ikke? Men en god ting, hvis det for eksempel er Bullerby, så er det en god ting lidt at kunne lave stemmer, ikke? Eller også at sådan fortælle det på sådan en måde, hvordan man ser det fra en sådan lidt sidelinje. Hvis du kan følge mig? Enten skal man sige sådan "Bosse sagde" eller også er det en god ide at lave stemmer.
- I: Ja, så kan man nemmere finde rundt i hvem der snakker.
- BA: Og de fleste af dem de har spillet ind, tror jeg de har ændret sådan at det er sådan lidt jeg-person. Det er dem jeg for det meste hører. Jeg ved ikke helt hvorfor.
- I: Nu sagde du også at ham fortælleren i Sldste Time, han var god fordi han kunne lave eller han kunne noget med sin stemme?
- BA: Han kunne holde den dyster igennem den. Hele tiden, Han kunne have den der dystre stemme og så kunne han gå direkte over til engelsk. Og det er selvfølgelig klippet sammen derinde, men derfor kan man ikke høre det. For nogle gange så er der nogle lange pauser, der hvor det er de klipper. Men der kunne jeg høre at det var sådan direkte lavet, fordi der var der ikke rigtig en pause. Medmindre de har gået ind og gennemhørt det stykke. Det kan jeg jo ikke sige. Men det har han ihvertfald været god til, ham der. Og også så er det lige om man kan lave det om til det modsatte køn. Det er en god ide det, når man spiller ind jo.
- I: Ja, lige præcis. Så hvis det nu er en mand, så skal han gerne kunne...
- BA: Det betyder jo ikke at han skal efterabe en pige 100%, men han må gerne lave sådan at man ikke tænker over det er en mand der siger det.
- I: Det kan jeg godt følge. Hvad for nogle digitale tilbud og muligheder eksistere der til blinde?
- BA: Altså, hvad mener du?
- I: Det er selvfølgelig lidt svært. Det er sådan er der ting på tablet eller en Iphone eller den slags format, er der noget der som du har mulighed for at interagere med? Eller som du har mulighed for at bruge?
- BA: Ja, altså sådan at læse tekster højt?
- I: Ja, eller det kunne også være spil for eksempel.
- BA: Spil, det er et stort problem. Det er jeg ikke så meget inde i. Der er spil hvor det kan lykkedes med noget der hedder voice over. Det er sådan hvor telefonen fortæller hvad der er på skærmen og der læser den også alt det op, der står. Men der er selvfølgelig lidt spil, der er lavet til blinde eller så kan man få en special udgave, hvor der er sat et eller andet på - en fortæller, eller sådan noget.
- I: Okay, har du sådan nogle spil, som du kan spille?
- BA: Ikke over computer eller Iphone. Det går jeg ikke helt op i. Men inde på computeren



er der et taleprogram, der hedder Jaws og det læser alting op. Og nogle gange så beder jeg den simpelthen om at klappe i. Fordi hvis det nu er du søger på et eller andet og så dukker der 50 links op fyldt med måske 20 overskrifter og måske 1 eller 2 reklamer, og så giver den sig bare til aaaaalt det op.

I: Åh, det gider man ikke at høre.

BA: Nej, så er det altså bedre fordi, du skal alligevel igennem det hele når du bladrede med piletasterne, så er der ingen grund til han står og læser det op.

I: Så det her med spil og hvis du skal bruge computeren, det har bare generelt ikke rigtig din interesse?

BA: Nej. Altså, der er mange blinde der gør det og svagsynede der gør det. Men jeg er ikke så meget inde i det.

I: Nej, ved du hvad, det er også bare helt fint. Det er også bare et spørgsmål. Så vil jeg høre, kender du til det her begreb, som vi har været lidt inde på, det her med interaktive historier? Hvor du nogle gange kan træffe valg i løbet af en historie.

BA: Nej. Dem kender jeg ikke. Jeg tror godt at man kan få dem på punkt, fordi det ene - det blindbibliotek jeg mest har snakket om det hedder Nota, og så er der et andet bibliotek der hedder Esiden og det er sådan alt muligt. Det kan være punktbøger og det behøver ikke bare at være lydbøger. Det kan også være at de har bøger på engelsk. Historier, der lidt er sådan nogle specielle bøger.

I: Det er jo lidt sådan at historien starter og så på et tidspunkt stopper den op og så siger den "Kunne du tænke dig at gøre det her? Eller kunne du tænke dig at gøre det her?". Og når du så træffer et valg så ændre historien sig ud fra det du så... og så kan det jo så ske på alle mulige forskellige måder, og så kan det være at man møder nogle personer på den ene måde eller det kan også være man lige pludseligt dør i historien, hvis man træffer et farligt valg for eksempel.

BA: Dem er der flere af de andre der læser. Dem i min klasse.

I: Nå, ved du hvad de hedder så? Dem som de læser?

BA: Nej, jeg ved... jeg kan ikke huske hvad de hedder, men vi har haft en del om dem. Men de har snakket... og hvis en blind skulle være med, så kunne det nok sjovt hvis man sidder sådan to om dem, ikke? Så bliver der måske lidt mere snak over det, men det er måske den måde at blinde kunne være med. Og jeg ved ikke om man kan få fat i dem, for man kan få opgavebøger og læsebøger inde på de der, så jeg kan ikke sige dig det.

I: Men dem som dem i din klasse har, ved du så om det er på en bog at de har det? Eller er det på en tablet at de har det?

BA: Det er bøger vi læser på i skolen.

I: Det er bøger I bruger der.

BA: Vi har et kæmpe stort bibliotek.

I: Det kunne være spændende at finde ud af hvad det er for nogle bøger nemlig, når de har sådan noget hvor man kan træffe valg. Det her med de interaktive historier, er det noget du har følt at du ikke har kunnet være med til på grund af omstændighederne? Eller har det måske ikke haft interesse?

BA: Nej, jeg kan egentlig bare gå ned og læse. Eller låne nogle bøger, men jeg har måske ikke haft så meget interesse i det. I den periode hvor det har været, der har jeg været mere travlt med at læse runer -det er min matematiklærer, han har taget nogle alfabeter og oversætter gamle runer og sådan noget.

I: Sådan nogle gamle vikinge runer? Sejt.

BA: Ja. (uforståeligt) og jeg skældte dem også lidt ud da jeg kom ned til sommerskolen fordi det er dumt at smide sådan noget ud. Hvis ikke de bruger det, så prøv lige at lægge et opslag ud eller sådan noget. Der er altid en blind et eller andet sted...

I: Ja, der gerne vil læse nogle runer.

*(Barn A snakker om sine runer)*

I: Men så der er ihvertfald folk i din klasse, der kender til de her interaktive historier, hvor de kan træffe valg. Du har bare ikke været en del af det endnu, du har ikke lige undersøgt det?

BA: Nej, jeg tror nu også at de er holdt op med at læse dem. Det bliver aldrig for unge, tror jeg.

I: Du mener, det er for yngre børn?

BA: Ja, men det ved jeg ikke helt. Det er bare ikke lige dem de læser lige nu. I det hele taget har de ikke så travlt med at læse, de har mere travlt af app og spil og (uforståeligt).

I: Ja, kan jeg spørge dig, ved du så hvad det er for nogle ting de spiller?

BA: Nej, det ved jeg ikke helt.

I: Nej, det kunne være de snakkede om det.

BA: Det gør de, men det er sådan noget med, så er de sådan en morder, hvis der er en zombie og så er de inde i Minecraft, hvor de er i gang med at bygge noget, et eller andet fælles og så kæmper de mod hinanden. Så står der sådan en flok, der spiller det samme spil over hver sin telefon, og så ved de hvem den anden er og kæmper mod hinanden eller laver et eller andet fælles.

*(under oplæsningen, ved 34.44)*

BA: Hvordan kan du se det, er det sådan nogle spalter du læser? Eller er det sådan nogle sider du bladrede imellem?

I: Ja, der står hvad for en side jeg skal gå hen til ud fra det valg. Den er ikke skrevet

sådan ud i én rækkefølge, det er sådan hvor man hopper rundt til...

*(oplæsningen fortsætter)*  
*(interview påbegyndes ved 44.27)*

I: Hvordan synes du det var med sådan en historieoplevelse her?

BA: Det er meget spændende, hvis man kan sige det sådan. Men det er vistnok mest hyggeligt, når man er to. Ja, eller hvis man nu var sådan for eksempel, og så sagde alle deres mening og så var der for eksempel "hvor mange vil have at de skal stikke til søs", det var der 5 der gerne ville og "hvor mange vil gerne have at de skal blive på kysten"? Det var der for eksempel 6 der gerne ville.

I: Så man skulle stemme om det?

BA: Ja.

I: Tror du så ikke der vil være nogen der ville blive sure, hvis ikke de får deres valg?

BA: Nej, men man kunne da... det var også bare hvis man var så mange. Ellers kunne man jo godt, eller når man var sådan 4 om det, så kunne man godt sidde og snakke om det. "Jeg tror dit og jeg tror dat". Okay, sådan at man snakker om det - det kunne man jo også.

I: Hvordan synes du så det var, når det nu bare var dig? Kunne du... hvis du nu hørte det her alene, ligesom nu?

BA: Det ved jeg ikke, nu læser du jo op. Men hvis jeg selv skulle læse det?

I: Eller hvis det bliver læst op for dig og du så bare skulle træffe valgene?

BA: Så var det sjovt nok, men hvis jeg selv skulle læse og træffe valgene, så havde jeg nok synes det kunne være spændende at læse lidt og så træffe valg og så vente til næste dag. Sådan at jeg var gået hen på den side og så vente til næste dag med at læse videre.

I: Så det ville blive sådan helt næsten ligesom en julekalender, eller kapitler for hver dag?

BA: Ja, eller du ved sådan noget spænding noget, noget hvor man kan glæde sig lidt...

I: Til at finde ud af hvad der sker, på grund af ens valg. Så det ville blive episoder kan man måske sige?

BA: Ja. Eller måske bare sådan at man læser lidt, og så læser man et eller andet andet eller lave noget andet, så kan man måske læse lidt senere.

I: Når du var i en situation i historien, var det der skete og valgene du kunne træffe, var de beskrevet godt nok for dig?

BA: Ja, det var de. Hvis det nu var for en der var lidt yngre end mig, så skulle det nok

være lidt mere nemt. Du ved, sådan lidt mere ind over det. Men altså, omgivelserne og miljø, det er ikke det der står sådan knivskarpt, man får bare sådan lige et grundoverblik over hvad der var. Man ved ikke hvad der er oppe i luften eller hvilke farver dit og dat har. Men det tror jeg ikke er det vigtigste her, jeg tror det vigtigste er at vide hvilken en situation man befinder sig i og hvad der er lige omkring en.

I: Følte du at du kunne påvirke historien sådan som du gerne ville?

BA: Ja.

I: Ja? Nu var der jo for eksempel lige der hvor du tænkte hvis man kunne binde de der ting sammen, så kunne man måske have undgået noget.

BA: Ja. Hvis det var at den ikke lige havde grebet fat i båden. Men henne ved det der kirketårn, så skulle de have kastet den ud dér, ikke? Eller brugt rebet som en lasso.

I: Ja, det kunne også være. Og så prøvet at fange noget nede på jorden at holde fast i?

BA: Nej, hvis den nu var høj nok til at få op over kirketårnet. Det kunne godt være at man lige kunne få den ned rundt om en af klokkerne (uforståeligt). Og så kan du også nå lige at rykke den og måske komme så tæt på at man kunne gribe fat i det. Og så derfra kunne man få, hvad er det det hedder, det kan også være man har noget med, så man kunne binde, måske få rebet rundt om livet, ikke? Og så kunne det måske være en der kunne kravle ind og så kunne man sådan skubbe det rundt om noget sikkert. Og hvis det kunne holde, så kunne man så binde fast eller holde fast, og så kunne hunden også holde fast og så kunne man så skære ballonen fra - selvfølgelig lukke gassen ud.

I: Og så kunne alle komme i sikkerhed oppe i kirken, er det dét du tænker på?

BA: Nej, så var man i sikkerhed, men så stod man måske deroppe på en afsats og derfra måtte man jo så råbe på hjælp. Men du ved, det var jo ihvertfald en nødsituation, hvis det var. Og det kan jo være at man tilfældigt lige var landet der hvor man klokkeren kunne gå ud og kigge på klokkerne, eller et eller andet. Det kunne jo være man var heldig.

I: Så kunne det være man var heldig og blive reddet på den måde.

BA: Ja, eller også kunne det være at man lige kunne, altså det kunne være man stod på sådan et lidt udvendt tag, du ved der er og så kunne det være der var sådan et gitter man skulle over. Men der havde man jo så sådan et reb med man kunne bruge.

I: Ja, så kunne man klatre med det. Hvad synes du om det her med at du kan vælge hvordan historien skal foregå, i stedet for at den er skrevet?

BA: De valg man træffer ved at høre ved en normal, for eksempel, nu her at der er en der kaster en mønt op i luften i en historie, ikke? Så håber man jo på at den vil lande på noget og forskellen her er så bare at der kan man selv vælge det.

I: Er det en god følelse eller er det...?

BA: På en måde lidt det samme, bare på en måde nogle gange lidt sjovere. Altså, der

kan være spænding på begge måder, og det kommer også an på hvilket humør man er i og hvad den handler om. Så hvis man står på en vaklende afgrund og du kan bestemme om du springer i eller prøve sådan et klatre eller gå videre, så er det måske lidt mere spændende i bog. Medmindre man sådan lige er rigtig eventyrlysten.

- I: Tænkte du nogensinde over hvad der mon skete hvis du traf nogle af de andre valg? Altså, hvis du havde gjort noget anderledes, hvis du havde taget til Frankrig for eksempel i stedet for Afrika?
- BA: Ja, det tænkte jeg. eller du ved ikke med Frankrig, den tænkte jeg at jeg udelukkede lidt hurtigt. Men der med flængen, den tænkte jeg noget over. men der vil jeg nok tro at de var styrtet ned.
- I: Kunne det så være man havde lyst til at høre historien mere end én gang?
- BA: Jamen altså på denne måde, der kan man jo gennemlæse det, hvis du kan følge mig? Og så kan det jo godt være at det er det samme der står, men nej det er det jo ikke altså det er det samme du starter med, men så er der det hele med den der flænge, det var vistnok den første.
- I: Ja, det tror jeg også at det var.
- BA: Hvis du så vælger at tage flængen fordi det var modsat af hvad du startede med sidst, og hvis du så står der, så er det jo ikke til at sige hvad for nogle valgmuligheder du får der.
- I: Nej, men det kan nemt eventuelt blive en helt anden slags historie.
- BA: Man går på en måde ind i en labyrint. Og lige i starten der bliver det nok hurtigt genkendeligt begge veje, men derfra bliver den så nok mere og mere ugenkendelig.
- I: Ja, det tror jeg er rigtig godt tænkt at det er sådan ligesom en labyrint.
- BA: Ja, man kunne jo prøve at tegne det ud undervej, så man havde en firkant og så starter man for eksempel med noget heroppe eller du ved, man starter hernede og så går man et stykke ind, og så skal man vælge.
- I: Så er der to veje.
- BA: Så kunne man tegne det ind. Den der står først er til højre, den der står sidst det er til venstre.
- I: Og så kommer der to nye valg i den ene retning, hvor man så også kan gå til venstre eller højre.
- BA: Ja, så kan det godt være at man går i en firkant, men så kunne man måske se det som et mønstre og bagefter så har man jo faktisk en labyrint.
- I: Det ville det jo nok ende med, sådan en helt historiemæssig labyrint af valg. Følte du at valgene kom nogle steder, hvor det gav mening? Det virkede fint der hvor der var valg?

- BA: Ja. Ikke? Fordi den der nede ved båden , det var nok naturligt at der var valg, men der var der måske sådan lidt mere panik.
- I: Ja, så der skal træffes en hurtig beslutning eller hvad?
- BA: Ja, hvis du kan følge mig? Med den der mønt, hvis man ser på situationen at det faktisk var en lidt farefuld situation og at de var nødt til at træffe valget hurtigt. Så er det på en måde det rigtige, hvis du kan følge mig, måden den er skrevet ind på.
- I: Altså, det du mene det er...
- BA: Hvis der nu skulle være et valg, så nytter det jo ikke noget at gå i panik, fordi så var valget jo allerede truffet.
- I: Nej, så der er en der skal være lederen og sige at det er sådan her at vi gør?
- BA: Ja, på en måde. Hvis man skal træffe et valg, så bliver man nødt til at sætte sig lidt i lederrollen. Det kunne også være der var en leder med, men så stod man lidt som sideperson og tænkte "arh, det kunne da være lidt sjovt at lave den der flænge", for at se hvad lederen vil gøre.
- I: Ah ja, på den måde.
- BA: Men hvis man skal sætte sig ind i alvoren, så må man nok tage lederrollen.
- I: Kunne du synes det kunne være sjovt at opleve den her slags historier i fremtiden?
- BA: Nej, men nu er det sådan at de bøger der er interessante at læse, det er ikke lige de bedste ting altid. Det er svært at skrive om nogle dage der er rare, fordi det bliver kedeligt i længden at høre om en der ligger en mega god dag nede på stranden. Der bare ligger og er i solen og bygger et sandslot og måske går ture ud i havet. Det er ikke så sjovt at høre om, men det er jo en mega god oplevelse. Så det er jo ikke altid at de jo er lige rare. Man kan putte nogle gode gevinster ind, men der skal altid være et eller andet der gør at det bliver sådan en fortjeneste, så man kan forstå at nu kommer der noget godt. Hvis du kan følge mig?
- I: Der er jeg ikke helt sikker på at jeg er med på hvad du mener. Det jeg tænker på er om du kunne være interesseret i at bruge den her slags historier, altså her hvor du kan træffe valg, hvis der nu kom flere af den her slags, hvor du kommer i flere situationer hvor du har lederrollen og skal sige "nu gør vi sådan her" og så ændre historien sig. Kunne det være sjovt at have flere af den slags?
- BA: Det kunne det faktisk godt.
- I: Som måske ikke handler om en ballon, men det kunne der var en der handlede om at man mødte de nordiske guder og man så kunne gøre forskellige ting.
- BA: Man kunne lave alt muligt. men det kunne man jo lave på bøger. Undskyld, nu har jeg bare lige fået en god ide, nem at finde ud af. Det er bare at man kunne jo godt lave sådan et kæmpe stort kort, man kunne folde ud.

I: Ja, et kort? Ja?

BA: Ligesom den der labyrint, jeg snakkede om. Og så står der sådan ved hvor hvad man kan vælge. Måske være lidt anderledes. Og så var der den der labyrint og så stod der valgmulighederne ved hvert sted og så havde man teksten ved siden af. Så man skulle stadigvæk bladere hen til den side.

I: Hvad så hvis det var ligesom en lydbog, hvor det hele blev læst op for dig og så nogle gange skulle du f.eks. trykke et eller andet sted for at træffe valget? Eller det kunne måske være du bare skulle sige 1 eller 2, alt efter om du vil skære hul i ballonen eller smide ankeret ud, så kan det være du siger "1" for at skære hul eller "2" for at smide ankeret. Og så læser den, så er der en stemme af en der har indtalt den rigtig godt.

BA: Ja, jamen det ville måske være lidt mindre sjovt. Så vil det være lidt bedre som et spil, eller hvor man selv kan læse det. Hvor man enten selv kan læse det eller hvor man er flere om det. Det tror jeg er det der kunne være bedst. På den måde du snakker om det, så kunne det være lidt sjovere for blinde hvis det var lidt mere spil agtige.

I: Så du kunne føle at du var lidt mere med på den måde

BA: Ja.

## Interview med Forælder til Barn A

*I = Interviewer*

*FA = Forælder A*

*BA = Barn A*

### FØRSTE RUNDE

I: Det første er sådan lidt omkring. Ja. Det første der vil vi lige høre om barnets skole er forpligtet til at udstede noget særligt undervisningsmateriale?

FA: Ja, det er den. Barn A skal have alt sit materiale, skriftlige materiale lagt ind på sin Ponto.

I: Ja, ind på den her?

FA: Og det skal skolen være behjælpelig med. De skal sende det over til Refsnæs Synscenteret ovre i Kallundborg. Hvor de så omkonverterer det til punktskrift. Det skriftlige materiale. Så det er de ja.

I: Så hvilken type undervisningsmateriale drejer det sig om? Er det det hele?

FA: Det er typisk det skriftlige, det drejer sig om. Men det er også ekstra materiale til matematikundervisningen, som for eksempel. Og hvad er der mere?

BA: Det er mest matematik. Og ellers så er det sådan det kreative - billedkunst og alt det der.

FA: De kan også få lavet kort til geografi og sådan nogle andre ting.

I: Åh ja, det er rigtigt. Hun sagde også, BA...

FA: Mærkekort.

I: Ja, hun sagde at hun havde et kort. Var det et verdenskort eller var det Danmarks kort?

BA: Danmark.

I: Ja, som vi kunne prøve at se?

FA: Ja.

BA: Ja.

I: Og ja, så spørger vi, nu har I måske sagt det lidt med hvordan det foregår, men det er det med at det bliver sendt over til Kallundborg. Og de kan så omdanne det?

FA: Altså, der er også nogle internetstjenester, hvor man kan få scannet nogle tekster ind og få dem konverteret. Til filer, der så kan lægges på hendes Pronto.



- I: Som så viser 40...
- FA: Som så bliver det til punktskrift.
- I: Med 40 bogstaver.
- FA: Ja
- I: Det er rigtig smart. Så har vi lidt om det her med udvælgelse af lydbøger og historier. Først om lydbøger og historier er den primære form for underholdning for hende? Det har vi også lidt snakket om...
- FA: Ja, det er det. Og hun kan godt se fjernsyn, men altså så skal det være sådan nogle bestemte programmer, hvor der er meget fortæller type. Så det vil oftest være programmer som er under hendes alder, alderssvarende. Altså, hun ser for eksempel stadig Bamse og Kylling...
- BA: (afbryder) Jeg kan også se lidt Ultra, men det er mest sådan noget pjat jeg kan se, hvor der sker sådan et eller andet sjovt.
- FA: Ja, der skal helst være sådan en fortællertype ind over, så går det fint.
- I: Er det lidt ligesom Astrid Lindgrens programmer?
- FA: Der er også en god fortæller med i sådan noget der, ja. Der er kommet apps til forskellige - er det indenfor Dansk Filmselskab, har de har lavet jo lavet en app til den nyeste Far Til Fire hvor den er synstolket. Der har Danmarks Radio også synstolket på mange af deres programmer, senest har vi brugt det på julekalender. Ja, så er det sådan nogle ting der skal bruges.
- I: Hvordan foregår udvælgelsen af lydbøger og historier?
- FA: Det er vist lettest at snakke med Barn A. Vi søger på en bestemt genre og så læser jeg lidt op om dem og sådan.
- BA: Ja, altså, man kan...
- FA: (afbryder) Eller vi kender en forfatter, som vi tager af...
- BA: (afbryder) Mor! Man kan enten søge efter genren. Man kan søge efter hvad den skal handle om. Jeg ved ikke om man kan søge om det er jeg-person? Man kan også søge efter forfatteren og hvis man kan bogens navn, så kan man bare søge efter det. Det er på en måde ligesom at søge på et almindeligt bibliotek, hvorfra man...
- FA: Vi har forsøgt at bruge omgangskredsen, nogen vi havde som har læst dansk på universitetet som kan en masse bøger oppe i sit hoved. Så har vi prøvet at bruge hende til ligesom at få nogle gode inputs til hvad der kunne være. Men ellers er Barn A rigtig god til selv egentlig også komme frem til noget.
- I: Det gør du meget selv, ja? Nu snakker vi - der har jo også været en masse

spørgsmål herovre så der er jo også nogle der går igen, men det er også for at høre forældrene, men det der med emner og genre. Altså nu kunne jeg forstå at der var noget med noget fantasi måske?

FA: Ja, det er nok der hun er.

BA: Fantasi eller krimier!

FA: Der må godt være noget mystisk

I: Krimier?

BA: Ja. Det hører jeg også nogle gange.

FA: Er du også begyndt med det?

BA: Ja (uforståeligt)

FA: Nå ok.

I: Det lyder som om der også var lidt omkring mytologi måske også?

FA: Ja, det har hun brugt rigtig meget.

BA: Hvad?

FA: Mytologi. Du har læst om de græske guder og de nordiske guder og historier, der foregår i de verdener der.

BA: Ja, altså det som man har troet på og som man har fundet ud af i dag ikke er helt rigtig.

I: Det er sjovt for vi har nemlig med de her bøger, der har vi nemlig en der både foregår med de nordiske guder og en hvor der - altså, hvor der er børn der kommer op og møder de nordiske guder og hvor der er et barn, der kommer hen og møder de græske. Så der er jo også...

FA: Aj, det var da super, Barn A!

I: Ja, dette er et spørgsmål, som jeg også har spurgt Barn A om, men det er for også at spørge forældrene - Udvælgelsen, sker den på baggrund af virkemidler så som en god fortæller, om der er musik med, om der er lydeffekter med, om det spiller en stor rolle i lydbilledet?

FA: Nej egentlige ikke, for når vi går ind - vi bruger NOTA, så er det egentlig med øjnene at jeg læser bare lige en opsummering af hvad den handler om. Nogle gange henter vi lidt ned, som hun kan hører inden vi får fat i E-bogen.

I: Åh ja, så man lige får sådan en smagsprøve.

- FA: Men det er godt nok sjældent. Det er mest at jeg læser lidt om hvad de handler om og så siger Barn A "ja" eller "nej". Og der har vi ikke andre input.
- I: Nej. Så I ved ikke hvordan den sådan er indtalt og den slags, I ved bare hvad den handler om.
- FA: Ja. Men Barn A ved helt klart hvad for nogle indtalere, der er bedst og det ved vi jo også.
- I: Ja, det snakkede vi også lidt om. Hvad for nogle virkemidler...
- FA: Nogle stemmer er bedre end andre. Nogle er bedre til det også.
- I: Nogle er mere engagerede.
- BA: Og jeg begynder at kunne huske stemmernes navne, sådan at I kan begynde at læse dem højt.
- FA: Hvad oplæserne hedder.
- I: Ja. Det er rigtig godt. Men det er jo ligesom at der også er nogle skuespillere, man bedre kan lide. Ja ja.
- FA: Ja, sådan er det.
- I: I hvilket omfang benytter hun digitale medier og mobile devices?
- FA: Altså, digitale medier, det ved jeg ikke lige, det er vel hendes Vict Reader, det er jo et board hun læser på. Er det ikke et digital medie, det vil jeg tro det er? Det bruger hun hver dag, i flere timer. Ja, dag ud og dag ind.
- BA: Pronto læser altså også kort!
- FA: Og Pronto er jo også et digitalt medie. Det bruger hun jo også i skolen i alle timerne.
- BA: Computer er jeg også begyndt at bruge.
- FA: Så er hun også begyndt med computer. Hun bruger sådan en stemme-oplæser, der hedder Jaws.
- BA: Den hedder Jaws.
- I: Altså, "jaws" ligesom "kæber"? Ligesom hajen?
- FA: Ja, J-A-W-S, staves det.
- I: Ja, ligesom haj-filmen.
- FA: Og så bruger hun jo også sin Iphone. Og det er mest til beskeder. Vi har prøvet at bruge oplæseren på, altså downloade bøger og lægge dem på... men oplæseren, hvad er det lige det er? Den bruger jo et Daisy-format, og det er svært at få til at fungere for os. Det

er nok noget teknisk vi ikke kan finde ud af, men Daisy-format gør jo at man kan gå op og ned i lydhastighed, man kan stoppe præcist midt i et ord og så videre. Og det har vi svært ved at få til at fungere for hende. Jeg skal ihvertfald sidde og koncentrere mig når jeg skal bruge den funktion og det er svært for hende med fingrene at gøre det, fordi det bliver noget rod, ikke også? Er det ikke rigtigt?

BA: Jo.

FA: Og så kan jeg ikke få den til at hente hele bogen, men kun kapitler ad gangen. Der er noget teknisk, som vi ikke er gode til.

I: Men hvis I bruger Iphonen er det så stemmestyret eller hvordan?

FA: Ja, altså der bruger hun oplæseren.

I: Kan man så også gå på nettet, eller?

FA: Ja. Hun kan jo få Iris til at sige "søg hvordan vejret bliver i morgen?". Så kommer den med en vejrudsigt. Ring til mor kan hun også bruge Iris til. Skriv en SMS til far, at "jeg kommer..."

BA: Hvad var det du lige sagde at jeg kunne sige til?

FA: Du kan sige til Iris hvad du gerne vil.

BA: Siri!

FA: Siris?

BA: Siri!

FA: Aah! Der var noget galt, ja.

BA: Der er altså noget forskel.

FA: Ja, det er rigtigt. Det er Siri. Men det er den vi bruger og så er den jo indstillet sådan at når hun har fingeren på et bestemt sted, så læser den hvad der er.

BA: Men ja, jeg logger ikke ind. Der skal jeg trykke sådan her.

FA: Der skal man trykke to gange for at logge ind.

BA: Nej mor, sådan her eller sådan her.

FA: Ja.

I: Kender du til sådan nogle lignende tiltag omkring sådan noget med en interaktive historie, altså hvor det ikke bare er en historie fra en bog, men hvor det er en historie der nogle gange deler sig op og så træffer man et valg. Kender du til lignende tiltag der findes på markedet?

FA:           Nej.

I:             Nej? Ikke et eneste?

*(Interviewer 1 og 2 diskuterer uddybelsen af et spørgsmål)*

FA:           Blinde er på Facebook. Det er bare et spørgsmål om alder og tid, tror jeg, før de begynder.

## Interview med Barn B

Interviewere: **I1** og **I2**

Respondent: **BB**

Forælder til respondent: **FB**

---

I1: Så sætter jeg lige den her til at optage.

FB: Så er der lidt kage.

I1: Tusind tak.

FB: <UF> Så i lige kan spise lidt her på samme tid så.

I1: Ja.

FB: <UF>

I1: Det ser dejligt ud.

I1: Ja. Så er vi klar. Vi har nogle spørgsmål først BB som jeg snakkede om som er sådan lidt bredt ved at der er forskellige ting vi gerne vil ind på. Og så har vi en simpel udgave af vores prototype. Det som vi gerne vil lave senere. Vi har simpelthen en bog med som har det her interaktive historiefortælling hvor vi vil læse lidt op for dig hvor du så kan træffe nogle valg i historien.

FB: <UF> Om i kalder når i skal bruge mig eller om jeg skal blive heroppe.

I2: Først. Der kommer ikke nogle deciderede.

I1: Nej. Først så er det kun <UF>.

FB: <UF> Så får i lov til at hygge jer. Så siger i bare <UF>.

I1: Men det er i hvert fald lige sådan et forløb hvor vi <UF> Sådan at vi også lige. For eksempel vil vi læse lidt højt og så træffer du nogle valg og sådan. Først så vil vi høre hvor du går i skole henne.

BB: Jeg går i skole på Bakkegårds skolen. Den er her i Trige.

I1: Hvordan foregår din undervisning så.

BB: Hvis det sådan er bøger så. Fra Sanne. Som er min støttelærer. Bestilt dem fra ?Refsnes? eller et andet bibliotek som sådan en. Så også i matematik så jeg kan få de illustrationer jeg har brug for. Og hvis det er kompendier så bliver de scannet ind og så kan jeg. Jeg har en home computer agtig ting hvor jeg kan læse og skrive på.

I1: Er det sådan en. Hvad hedder den. Pronto.

BB: Ja det er noget lignende.

I1: Det er noget lignende. Ja for vi har jo snakket med en anden pige nemlig. Hun havde sådan en. Jeg ved ikke om det har noget med det samme at gøre men hvad for ens slags undervisningsmateriale du får. Er der nogen forskel sådan i det. Det er jo bare det.

BB: Altså jeg laver sådan nogle tegninger. Der er nogle ting. Altså hvis de er for svære. Sådan nogle perspektivtegninger og sådan noget. Det kan jeg ikke lave. Så der får jeg som regel et eller andet andet.

I1: Er det så fra skolen at der er en. Du nævnte en støttelærer. Er det fra skolen at der er sådan en eller er det igennem en forening.

BB: Det er skolen.

I1: Det er skolen. Det var bare lige sådan lidt indledende for at høre omkring det. Jeg vil rigtig godt høre. Kan du nævne en historie du holder meget af. Det må gerne være én. Det må gerne være flere. Nogle historier som du er rigtig glade for.

BB: Harry Potter tror jeg.

I1: Ja. Hvad. Hvad er det der gør at Harry Potter er god.

BB: Altså jeg kan godt lide universet. Sådan. Jeg kan godt lide magi sådan i det hele taget. Sådan fantasy.

I1: Er der andre?

BB: Percy Jackson.

I1: Ja. Og det er også. Det er så måske mere det mere. Der er selvfølgelig også en form for magi deri. Men det er så det mere mytologiske måske eller.

BB: Ja.

I1: Er det også noget der trækker?

BB: Altså jeg kan godt lide den måde hvor mytologi ligesom er blandet sammen med. Så det ligesom er sat op som en historie. Fordi at. Altså jeg kan godt lide guderne. Jeg syntes det er spændende at få viden om det men de fleste steder hvor man ligesom kan læse om det er kedelige bøger.

I2: Så du er ikke så meget fan af hvad skal man sige. Deciderede historiebøger eller hvad kan man sige.

BB: Nej.

I2: Det skal mest være en fortælling. Ja en god fortælling.

BB: Ja.

I1: Hvor tit hører du historier.

BB: Ikke så meget mere men jeg har gjort. En gang hørte jeg rigtig meget. Der kom ligesom en. Der var ikke. Fordi jeg bruger NOTA. Der var ligesom en omgang hvor der ikke rigtig var nogle bøger jeg gad at læse. Og så begyndte jeg at se YouTube. Og så ser jeg bare YouTube film.

I2: Hvad ser du for nogle ting på YouTube.

BB: Det er sådan gamere som regel.

I1: Så det er meget. Er det så Let's Play videoer eller er det anmeldelser eller er det.

BB: Det er forskelligt.

I1: Men er det så. Lige for at høre ind til det. Er det så lidt sådan et. Jeg ved ikke om man kan sige at det er et problem. Men det er måske noget. Altså NOTA de mangler måske noget i en hvis aldersgruppe eller hvad når man begynder at ramme teenageårene. Eller var det bare mere dine interesser eller var det.

BB: Der var ikke så mange fantasy bøger altså som fangede mig.

I1: Når du så har hørt det rigtigt meget. Hvad betyder det for dig at høre en god historie.

BB: Jeg kan bare godt lide det. Det er sådan afslappende og men alligevel spændende på samme tid.

I2: Det var mest for at høre om det var nemlig bare for at slappe af eller om fordi det var <UF>.

I1: Ja som afslapning eller for at dykke ned i sine interesser eller.

I2: Eller for at lære noget for eksempel hvis det var i mytologien. En historie om mytologi dog i form af fortælling. Det var fordi man så gerne ville lære om myter på en eller anden måde <UF>.

BB: Nej det er mest bare sådan fordi jeg syntes at det er spændende. Altså nogle af bøgerne er sådan spændende og så fordi jeg godt kan lide. Altså jeg kan godt lide historier. Det er mest bare for at høre historier.

I1: Hvad for nogle. I hvilket format hører du historier. Altså nu er vi inde på. Var det lydbånd.

BB: Jeg havde <UF>. Jeg har en masse CD'er og så fik jeg en. Så har jeg. Det er sådan en fra jeg var lille. Så fik jeg sådan en Daisy afspiller. Hvor man kan sådan downloade MP3'er og Daisy og sådan noget. Og lægge det over på et SD kort.

I1: Men det er ikke sådan noget som højtlesning som for eksempel længere eller.

BB: Nej.

I1: Vi er interesserede i hvilke historieelementer som du godt kan lide. Derfor så vil vi læse to små bidder af en historie. To forskellige slags. Og så vil vi gerne høre hvad for en af de to som du syntes bedst om. Hvad der tiltaler dig mest.

BB: Ja.

I2: Så der kommer bare to små bidder. Og jeg læser begge to. Og så bagefter kan du prøve at sige hvis der er en af dem du syntes der er bedre eller tiltaler dig mere. Her kommer den første.

(den første historie-læsning læses op: den seende)

(den første historie-læsning læses op: den sansende)

(interview fortsætter ved 9.08)

I2: Og så ved jeg ikke om. Så kan du prøve at sige om der er noget der enten lyder bedre eller om der var noget du opdagede der var anderledes ved dem som enten virker eller ikke virker bedre.

BB: Altså den første det var mere visuelt.

I2: Hvordan virkede det. Er det noget der virker syntes du. Kan det give dig nogen.

BB: Det har nok noget med at gøre at jeg kunne se en gang. Jeg kan godt lide sådan. Jeg har ikke noget mod visuelle.

I1: Beskrivelser med farver og den slags. For nummer to var så meget mere sansende skrevet.

BB: Der er ikke sådan noget jeg foretrækker.

I1: Det vil vi nemlig være interesseret i også sådan i forhold til at skulle lave et eller andet. Altså at lave en historie så bruge de virkemidler der virker bedst. For ligesom at høre med farver og den slags. Så du siger nummer et er stadigvæk fin nok.

BB: Ja.

I1: Hvad var det der gjorde den bedst hvis man kan sige det sådan.

BB: Altså jeg vil ikke sige den var bedst men altså. For mig er det bare sådan to forskellige <UF>. Det giver alligevel sådan lidt det samme.



I2: Det giver stadigvæk det samme. En følelse af hvor man er og hvordan det føles.

I1: Det er også helt i orden. Det er helt fint. Så hopper vi over den der. Vi kommer lidt tilbage til noget som vi lidt har måske været ind på. Hvor tit hører du så lydbøger. Nu var det ikke så meget mere. Men gør du det stadigvæk.

BB: Jeg har en jeg er i gang med. Jeg kommer ikke rigtig videre med den. Jeg læste en ?punktbog?. Og så fandt jeg ud af at det faktisk var sådan en. Der var nogle gode historier. Så jeg overvejer lidt ligesom. Jeg er doven kan man vel sige så jeg orker ikke lige at downloade den.

I1: Kender det godt. Jeg har også været i gang med Game of Thrones i et år tror jeg. Man får ikke lige altid lige læst. Når du så enten skal høre en lydbog eller har hørt en lydbog. Hvad er så for dig en. Hvad gør at den er rigtig god. Er der en måde hvorpå den er lavet som du foretrækker.

BB: Indlæseren spiller en rimelig stor rolle syntes jeg.

I1: Ja. Kan du. Hvordan gør han det syntes du.

BB: Det er sådan. Hvis det er sådan en monoton en så virker det hele sådan lidt meget. Altså så virker det ikke så spændende.

I1: Lidt kedeligt.

BB: Ja. Altså hvis det er en der lever sig ind i historien så bliver det også.

I2: Er det en der lægger meget tryk på nogle bestemte ord eller laver forskellige stemmer til figurerne eller noget af den slags.

BB: Mhm.

I1: Hvordan med for eksempel sådan noget hvis der nu rent faktisk er en miljølyd. Altså hvis de er nede ved vandet kan man høre havet og havmågerne og den slags. Eller musikken for eksempel der er med til at lave en stemning. Er det noget du.

BB: Det har jeg ikke. Altså det har jeg ikke prøvet.

I1: Nej okay. Det har der slet ikke været.

BB: Men jeg tænker da at det ville være godt.

I1: Jeg kan ikke huske hvad vi ville med den der.

I2: Det var nok noget omkring den der <UF>.

I1: Det er også det. Omkring de digitale tilbud og muligheder der eksisterer til blinde.

I2: Nu har du selvfølgelig allerede nævnt nogen. Hvad var det nu. Det var ikke den der Daisy. Hvad var det. Den allerførste du sagde det der med at man kunne tage <UF> på SD. Hvad var det du kaldte den.

BB: Det er en Daisy afspiller.

I2: Det var Daisy afspilleren.

BB: Altså det er en der hedder ?Vetoria? <UF>

I1: Og den kan man downloade filer til eller hvordan.

BB: Der downloader man på computeren og lægger over på SD kort.

I1: Hvordan interagerer man. Hvordan bruger du den så. Er det med knapper eller med stemmestyring eller noget i den retning.

BB: Altså der er knapper på. Og så er der. Der er en talesyntese.

I2: Så den læser op eller hvordan foregår det.

BB: Altså den ligesom. For eksempel der er en knap der ligesom kan hoppe til et bogmærke. Så når jeg trykker på den så siger den ligesom hop til bogmærke. Så man ved at det er den knap man har trykket på og så siger den de tal man trykker.

I2: Ja så man kan hører hvad man rent faktisk laver og trykker.

I1: Er der nogle computer eller tabletpil som du kan anvende.

BB: Altså der er en del computerspil.

I1: Er der nogle du spiller der. Hvad kan du godt lide.

BB: Ja. Jeg kan godt lide hvor man ligesom skal udforske en verden. Og så spil der er sat i en fantasy verden.

I1: Ligesom med historierne. Så det må gerne være fantasy. Hvad er det for en slags. Kan du nævne nogle computerspil. Altså nogle titler på tabletpil eller noget.

BB: Altså der er et spil der hedder ?Swarmed?. Det er sådan et zombiespil hvor man skal skyde zombier. Og så er der et spil der hedder Sound RTS som er sådan et Real Time Strategy hvor man skal rekruttere tropper og sådan noget.

I1: Og så føre krig.

BB: Ja. Og så er der Tactical Battles som er et turbaseret spil hvor man også skal <UF>

I1: Var det så på Daisy'en hvor de kan hentes.

BB: Nej det er på computeren.

I1: Det er på PC'en så. Almindelig PC. Okay. Så kunne jeg rigtig godt tænke mig at vide om du. Kender du til interaktive historier.

BB: Da jeg var lille fik jeg sådan nogle læst højt.

I1: Ja. Er det så sådan nogen der stopper op en gang imellem og så siger kunne du tænke dig at gøre det her eller det her. Og så vælger man noget og så tilpasser historien sig det man vælger.

BB: Ja.

I1: Hvad er det for nogen du har prøvet der kan du huske det.

BB: Nej det kan jeg ikke huske. Men jeg har også nogen sådan hvad hedder det. Historier man kan spille i webbrowseren som også er tilgængelige til blinde. Så dem kan man også.

I1: Bliver de så læst højt.

BB: Så bruger man. Altså hvis man spiller dem på telefonen så bruger man voiceover sådan at det. At den tale som telefonen bruger. Ellers så bruger man hvad for en talesyntese man nu har på computeren.

I1: Der var en der hed Jaws.

BB: Ja.

I1: Nu sagde du også at du kendte nogen fra den gang du var mindre. Hvad for et format var det. Var det bøger eller var det også.

BB: Ja det var bøger. Dem fik jeg læst højt.

I1: Hvor man så bladrer rundt. Det er nemlig sådan en vi har med. Ja. Er det. Det næste spørgsmål det er jo faktisk fordi. Nu lyder det jo alligevel ikke helt sådan fordi vi har et spørgsmål der hedder om det så er en fortællestil du har følt dig udelukket fra på grund af de fysiske omstændigheder. Men det lyder til at der alligevel er noget tilgængeligt.

BB: Ja. Det er da sådan <UF>.

I2: Man kan sige at nu var det jo bare historier man kunne finde på nettet ikke og så kunne man. Fordi man havde talesyntese så få læst dem op. Men det var ikke fordi de var specifikt lavet til.

BB: Nej.

I2: På den måde kan man selvfølgelig godt tilgå noget <UF>.

I1: Er der noget særligt godt eller dårligt ved den her måde så at opleve historier på når du har prøvet det. Er der nogle ting du godt kan lide ved det eller noget hvor du tænker. Det er ikke helt mig alligevel.

BB: For det første kan man læse dem flere gange. Og så kan man også enten. Altså man kan. Lave nogle sjove ting. Tage nogle sjove valg. Og så kan man også tage nogle spændende valg. Altså lidt an på hvordan man har det.

I1: Man kan være lidt. Man kan udfordre lidt hvordan man måske normalt ville gøre. Ja. Vil du sige det. Er det passende.

I2: Det tror jeg.

I1. Så har vi taget den her bog med. Nu kender du så lidt formatet. Det er nemlig ikke alle der helt er bekendt med der her historier. Det er derfor vi tilbyder at man lige kan prøve det. At man lige kan få det genopfrisket fordi det er rigtigt meget det her vi gerne vil lave. Nu ved jeg ikke. Nu har du sikkert hørt meget om det men det er fordi at vi har følt at interaktiv historiefortælling rigtigt meget det kommer mere og mere frem. På mange forskellige medier. Computerspil har det rigtigt meget og de har prøvet at lege med det med film. Men det vi sådan har lagt mærke til det er at det næsten altid er knyttet til noget visuelt. Man skal tit kunne læse meget hurtigt og træffe et valg inden for meget kort tid og den slags. Så det er derfor at vi nemlig havde tænkt at. Altså hvad med de synshæmmede om de bliver overset inden for det her. <UF> I gang med at udvikle og det er derfor vi rigtig gerne vil prøve at lave. Finde ud af om man kunne lave noget som er designet bedre og som er designet helt uden noget visuelt. Hvor man også kunne styre det på den måde.

(oplæsning af interaktiv historie, interview fortsætter ved 28.16)

I1: Vi stopper den her for lige at give en oplevelse af det. Hvordan syntes du at sådan en historieoplevelse den var.

BB: Jeg syntes det var spændende.

I1: Hvad gør det spændende.

BB: Man skal sådan. Der er sådan. Man skal tænke lidt over det. <UF> Og så. Selve det der med at man ligesom skal tænke gad vide hvad der sker hvis man gør det her.

I1: Så du når sådan at tænke over konsekvenserne måske. Om det går galt eller. Var situationen og valgene beskrevet godt nok.

BB: Der kan altid komme lidt flere beskrivelser på men det var fint nok.

I1: Så det var fint nok til at få sådan et indblik i det og du forstod hvad valgene ville omhandle.

BB: Ja.

I1: Følte du at du kunne påvirke historien ligesom du gerne ville.

BB: Ja.

I1: Der trækker du lidt på den. Er der noget du gerne ville have gjort anderledes eller.

BB: Det ved jeg ikke.

I1: Hvad syntes om at sådan kunne vælge historiens forløb i stedet for at den måske bare var skrevet og forløber som den gør.

BB: Det er en anden måde ligesom at læse en historie på.

I1: Ja fordi det er jo en anden oplevelse i stedet for at høre en bog som en forfatter bare har skrevet og så forløber den på den måde. Så her der har du. Kan du. Hvad syntes du om det element at du ligesom har mulighed for at være med til at skræddersy den. Det behøver ikke være positivt. Altså man må gerne sige det er ikke så meget mig for eksempel eller jeg er ligeglåd med det altså. Vi vil bare rigtigt gerne høre meningene.

BB: Det er bare anderledes tror jeg. Det er sådan som hvis man ligesom er træt af at ?høre et eller andet? måske så. Så man kan regne ud hvad det er der sker. Så <UF>.

I1: Ja. Som et godt alternativ. Som en anden. Altså alt efter hvad man har lyst til. Oprådte valgene steder hvor du syntes det virkede meget naturligt <UF>.

BB: Ja.

I1: Kunne du være interesseret i at bruge den her slags historier igen i fremtiden.

BB: Hvis man lige har noget tid man kan ?bruge? af så <UF>. Hvis man lige har en halv time eller sådan noget så kan man godt lige.

I1: Hygge sig med dem.

BB: Ja.

I1: Og så. Du nævnte også tidligere at så der var altid mulighed for at prøve dem igen for at se hvordan det så gik. Kunne man tænke at det også var noget du måske prøvede den samme et par gange.

BB: Ja.

I1: Det er faktisk alle de spørgsmål vi sådan har. Vi har kun et mere og det er om vi må have lov til at komme tilbage måske sidst i april eller et eller andet. Selvfølgelig alt efter hvordan det passer med skemaer og alt sådan noget hvor at vi kunne få dig til at prøve et direkte lydbånd som vi har lavet med nogle forskellige elementer og som så har den her form for historiefortælling. Så kan du få lov til at høre det og træffe nogle valg og så sige hvad du syntes om det og de virkemidler der er i det.

BB: Ja.

I1: Det må vi gerne. Så kommer vi og spiller det for dig og igen spørger hvordan oplevelsen har været og om virkemidlerne har været gode og den slags. Det ville vi i hvert fald være rigtigt glade for. Ja. Har du noget som skal uddybes.

I2: Nu kunne jeg godt lige tænke mig at høre. Du nævnte at du kunne se før. Nu kan det være mig der har glemt det men hvornår mistede du synet eller hvad kan man sige.

BB: Jeg fik fjernet det ene øje dengang jeg var tre og det andet da jeg var seks.

I2: Ja. Det var bare lige af ren nysgerrighed. Fordi.

I1: Ja hvad hedder hun. BA.

I2: BA havde nemlig også kunnet se før <UF>.

I1: Der tror jeg vi glemte at spørge.

I2: Jeg mener hun sagde omkring da hun var fire år at hun mistede synet der. Men det var bare af ren nysgerrighed. Ellers har jeg ikke rigtigt noget fra min side.

I1: Nej jeg syntes også det har været fint.

I2: Du skal have mange tak fordi at vi måtte stille dig nogle spørgsmål her.

## Interview med Forælder til Barn B

Interviewere: **I1** og **I2**

Respondent: **BB**

Forælder til respondent: **FB**

---

I1: Det er jo bare smalltalk men vi tager det bare lige med. Du siger iPhone. Er det til at de tager på <UF>.

FB: Ja. Og altså det er det der er mest tilgængeligt og det er der hvor man direkte kan downloade. I stedet for at det skal ind igennem computeren og så lægge det over. Fordi det er et format der umiddelbart er lettest at have med at gøre.

I1: Fordi det er jo en hel verden hvor vi slet ikke kender til det så vi har jo bare haft nogle formodninger om at der sad nogle og var lidt udelukkede fra nogle af alle de her oplevelser. Er barnets skole forpligtet til at udstede særligt undervisningsmateriale.

FB: Der er noget skolelovgivning i hvert fald i forhold til at de skal igennem noget pensum. Og der er det klart. Det skal tilrettelægges så det bliver tilgængeligt. Og det sker så i varierende grad alt efter hvad for barn og hvad for en skole. Der har du været heldig at få en god skole. En god støtte. <UF>. Så hvad hedder det. Jeg ved ikke om der er et decideret krav om nødvendigvis at have det samme som de studerende eller de andre børn. Har i ikke været ude for at rektor har sagt jamen vi har da bogen i en anden udgave.

BB: <UF>

FB: Så hvis man sidder med en matematik bog så siger de jamen vi har det samme system. Den er så bare otte år gammel. Det vil sige når der bliver sagt slå op på side syvogtrediveså passer opgaverne ikke. Så der har støttelæreren været skrap og sagt der skal være det samme. Men der kunne jeg jo godt tænke at der var andre der bare har <UF> accepteret at de så sidder med noget helt andet.

I1: Skal vi også spørge om de der to ting eller hvad var det vi gerne ville med det.

I2: Det var mere for at finde ud af hvad for en slags specielle ting der er. BB nævnte. Du nævnte jo selv at når det var dine skolekammerater de skulle lave nogle perspektivtegninger så fik du noget andet i stedet for. Hvad er det for noget du så fik. Er det bare nogle andre slags.

BB: Altså enten så laver jeg bare. For eksempel. ?Du ved? nogle lektier for i matematik eller sådan noget. Så kan jeg bare lave dem. Eller også hvis der er flere opgaver jeg kan lave så fortsætter jeg bare med dem. Ellers så kan jeg sidde og læse lidt.

I2: Altså det er ikke fordi at du i stedet for de her perspektivtegninger får noget andet specielt. Så kan du bare lave det i ellers har fået eller.

BB: Ja.

FB: De følger som hovedregel pensum men der er nogle ting der bare ikke giver mening.

I1: Nu bliver det sådan lidt. <UF> Ikke for at ekskludere BB men er lydbøger den primære form for underholdning for it barn. Og nu kunne vi så forstå at det var det måske ikke helt.

FB: Nej. Altså det har det været i mange år. Og jeg tror grunden til at BB syntes at ?der ikke var noget på NOTA? var fordi han havde hørt alt. Så der er et begrænset udbud. Det er begrænset hvad de.

I1: Med NOTA.

FB: Der er ikke det samme udbud som hvis du kører på biblioteket almindeligt <UF> og låner en fysisk bog. Så jeg tror simpelthen han havde trævlet igennem det.

I1: Hvordan med. Hører i også radiospil for eksempel eller ligesom sådan en Asterix historie eller noget. Altså hvor det næsten lyder som en tegnefilm kan man sige. Har i også lånt den slags.

FB: Ja vi gør ?alt? <UF>. Da han var mindre havde han nogle børnefortællinger hvor der netop var lydeffekter og ting på. Men så fra skolealderen og op der har det mere været bare de her oplæste.

I2: Vi blev lidt opmærksomme på at det var noget han ikke lige kunne huske. Det er nok fordi det er.

FB: Jeg tror også det ligger langt tilbage ja.

I2: <UF>

I1: Hvordan har udvælgelsen af lydbøger så været. Hvordan har det foregået.

I2: <UF> Ud fra genrer eller om i har kigget på hvordan lyder fortælleren i det her.

FB: Det har meget været fantasy der har kørt. Og så har de også sådan kammerat med hinanden anbefalet bøger til hinanden når de har fundet en god en. Og da så kilden var ved at være tør så blev det NOTAs nyeste og gå ind og kigge en gang imellem hvad der er kommet. Er der kommet noget nyt. Men det har været det der fantasyunivers der har været det der var sagen.

I1: Men har i valgt på baggrund af sådan noget som en god fortæller for eksempel eller at her er mange stemmer eller.

BB: <UF> Altså det var først og fremmest historien. Jeg tror kun jeg har oplevet to eller tre gang hvor jeg har sagt jeg kan simpelthen ikke lide ham der indlæseren. Jeg gider ikke høre den her bog.

I1: Kan du huske hvad. Altså hvad er det der gør så når han er træls. Så er han bare uengageret eller hvordan der det.

I2: Eller det hvor han er monoton.

BB: Ja monoton. Der er også nogen hvor man kan høre at de syntes ikke det sådan er interessant det her. Det smitter også af.

BF: Vi finder jo også yndlingsforfattere og søger på det. <UF> På humor og sådan sproglig finurlighed og hvordan man bruger sproget.

I1: Kender i nogle gode oplæsere. Er der navne på nogen.

BB: Altså min yndlingsoplæser er en der hedder Emil Rørby. Han laver ikke så mange stemmer igen. Men han har sådan en. Altså han kan ligesom læse op som om at det var ham der havde skrevet bogen. Ligesom forstår meningen med det. Så det kommer til at lyde som.

I1: Troværdigt. Oprigtigt hvad kan man sige sådan noget.

BB: Ja.

I1: Det kunne være ?vi kunne kigge på? <UF>.

I2: Ja. Vi har nogen. BA nævnte også nogen gode <UF> så vi kan også kigge på <UF> ?fortæller jer?.

I1: Vi vil gerne. Vi prøver lidt at tage de her ting folk de godt kan lide. Virkemidlerne. Og så sige hvis vi indarbejder de her ting så vil det sikkert fungere. I hvilket omfang benytter dit barn digitale medier og mobile devices.

FB: Rigtigt meget.

I1: Kender du til nogen lignende tiltag i form af interaktive historier som man kan finde på markedet.

FB: Nej det gør jeg ikke. Det tætteste vi kommer på det var vi snakkede om. Du snakkede om nogen computerspil. Hvor der også er sådan en eller anden historie hvor man ligesom kan vælge mellem nogle ting.

I1: Er det dem du nævnte tidligere.

BB: Ja.

I1: Hvad skal vi med den der.

I2: Det var igen for at høre. Udover de hjælpemidler som BB nu har. Om det kunne være du kendte til nogle andre slags hjælpemidler inden for digitale medier som synshæmmede kan gøre sig brug af. Nu har vi allerede snakket om at der kan blive oplæst på hjemmesider og alt den her slags og der var Daisy maskinen der. Om der var noget du ellers kendte. <UF>.

FB: Nej det er sådan de hovedting der er. Der er computeren med Jaws eller hvad er det du bruger.

BB: NVDA.

FB: NVDA. ?Mac delen? Eller voiceover på telefonen. Og det er vel også det der vil være <UF> på sådan en iPad.

BB: Ja. Der er også voiceover på Mac men jeg kører virtuelt Windows på til at spille. Og der bruger jeg NVDA fordi det er gratis.

I1: Så var det jo sådan set lidt de spørgsmål vi havde. Savner du uddybelser.

FB: Altså der var lige en ting jeg tænkte på. Men det var i forhold til det der at hvis man laver en historie. At den virkede meget tilfældig med de valg der var i den bog. Altså der var ikke noget der indikerede at det kunne være smart at vælge den røde eller det kunne være at det var farligt at vælge den hvide.

I1: Der blev det meget gætte.

FB: Det blev meget tilfældigt. Så man kan ikke sådan ligesom lægge en plan. Jeg stoler på hendes holdninger. Hun plejer at vælge rigtigt.

I1: Nej det der med døren.

FB: Så kan man slå med en terning om man nu skal gå op eller ned så man ligesom har nogle ideer eller sådan.

I1: Ja det lod jeg også mærke til det der med dørene. Altså der var ingen indikation med om der var. Det blev ikke ordentligt præsenteret.

I2: Eller også en der bare siger. Du kan gøre det her. Men måske er det mere spændende at gøre det andet. Der mangler måske lidt.

FB: Tænker du ikke det der med hvis historien er bygget op så man lære dem at kende at man sådan. At man. Ikke så man nødvendigvis kan regne ud hvad der er rigtigt eller forkert men at man.

I1: Man når måske at finde en af karaktererne man bedre kan lide og så har man tendens til at gøre den ting. Det her er nogle bøger vi havde tilgængelige. De er fra slut firserne tror jeg nok. Vi havde tænkt på om vi skulle til at udi at skulle skrive vores egen men fordi vi ikke bliver bedømt på produktet så holder vi det lidt mere overfladisk. Men der er så.

I2: Men også fordi det ville tage <UF> lang tid.

I1: Men vi har nitten af dem her tilgængelige. Det er også derfor vi prøver at finde ud af hvad folk godt kan lide. Og der er nemlig nogle der har med adventure at gøre. Der er også nogle der har med de nordiske guder og de græske guder. Det lyder lidt på dem vi har snakket med som om at det nok er en af den slags historier vi nok skal over at lave. Og så prøver vi at finde ud af. Det lyder som om at der skal være vægt på en rigtig god forfatter.



FB: Oplæser.

I1: Ja undskyld. Oplæser ikke forfatter. Det er også en god ting.

FB: Jeg tænker nok også lidt. Fordi det er fint at der bliver lavet et produkt til blinde og svagtseende. Men det ville være et meget lille begrænset udvalg. Så der hvor kampen virkelig skal stå det er at man bliver bevidst om at få gjort andre ting tilgængelige. At ting er mærket rigtige. Hvis man for eksempel har en historie hvor man skal læse en side op. Den kunne jo sagtens stå så voiceover kunne kende den. Men hvis det bare er et billede i stedet for ren tekst. Så kan voiceover jo ikke læse den op. Den skal ligesom stå som en tekst for at den kan. Knapperne skal være mærkede og navngivet så kan man navigere rundt. Jeg tænker det er måske der den virkelige kamp skal stå hvis det skal røbe noget. For ellers så vil man ende med meget få produkter. Hvis i kan følge mig.

I2: Vi tænker primært det her det faktisk slet ikke skal have noget tekst eller noget som helst eller billede men at det kun er lyden. Så det faktisk kører som en eller anden slags lydband hvor man så på en eller anden måde kan sige at nu skal man gøre det når der kommer et valg for eksempel.

I1: Vi tænkte at den måske var stemmestyret. Hvis det potentielt kom helt derhen til at det skulle laves rigtigt og sådan noget. Hvor man så bare sagde ét eller to eller sagde rød eller grøn.

I2: Eller jeg åbner døren hvis man kunne få det på det punkt.

I1: Ja nemlig sådan at man helt undlod at skulle trykke på noget og skulle forholde sig til at kunne se noget så man bare sætter sig og hører noget som har en rimelig spændende lydside. Måske forskellige stemmer. Måske bare en rigtig god fortæller.

FB: Det lyder spændende.

I1: Ja og så havde vi tænkt at så længe at der var lavet med blinde i fokus. Så kunne det jo også sagtens fungere til de andre. Men det ville ikke udelukke nogen. Det var meget vores tanker omkring det. Så. Vi skal så aflevere.

I2: Fireogtyvende maj.

## Interview med Barn C

Interviewere: **I1** og **I2**

Respondent: **BC**

Forælder til respondent: **FC**

---

I2: Super.

I1: Den er også på <UF>. Nu er spørgsmålet bare i hvilken ende den optager. Om den optager dernede. Det er jo højtaleren. Eller om den optager her. Det er jo bare. Jeg tror bare vi ligger den herover.

I2: Ja så må vi bare snakke tydeligt også.

I1: Vi kender jo også spørgsmålene. Nu skal du høre. Det første vi vil høre om det er hvor du går i skole henne.

BC: Det er <UF> Sullested.

I1: I Sullested.

BC: Ja.

I1: Hvordan foregår din undervisning. Altså hvordan foregår undervisningen der. Er det.

BC: Altså. Jeg ved ikke rigtig hvor du vil hen.

I1: Nej. Kan du.

I2: Det var bare om du måske får de samme ting som de andre elever får eller hvordan.

BC: Ja det gør jeg.

I2: Det samme bøger eller den slags.

BC: Ja.

I2: Og det er så egentlig også ?svar på den der?.

I1: Det er også det spørgsmål vi tog. Fra skolens side er det så sådan at man får en hjælpelærer eller. Nej undskyld. Det er ikke sådan. Det er ikke det der står. Det <UF> undervisningsmateriale der kommer. Det er jo <UF> noget andet ikke.

I2: Jo. Det lød til at du bare får det samme som de andre ikke. De samme bøger og den slags ikke. Det var mere vist det var fordi man fik noget andet. Om der var en hjælpelærer tilknyttet nogle elever eller om det er noget der.

FC: Altså du har din støttelærer BC.

I2: Ja der er en støttelærer ja.

BC: <UF>

FC: Husk at snakke højt og tydeligt BC.

BC: <UF> Altså i matematik har jeg for eksempel. Med min hvad hedder det. Med min. I engelsk der har jeg mig selv.

I1: Er det så. Er det nogen. Hjælpelæreren er det så fra skolens side eller er det fra en forening.

BC: Det er fra skolen.

I1: Det er fra skolen. Så kunne vi rigtig godt tænke os at høre om du kan nævne en historie eller flere historier. Og det må du også meget gerne men en historie som du er rigtig glad for.

BC: Ja altså. Harry Potter.

I1: Harry Potter.

I2: Harry Potter ja.

I1: Hvad er det som gør at Harry Potter den er god.

BC: Det er vel altså <UF>. Den skiller sig meget ud. Der er ikke ret mange bøger der minder så meget om dem. Det er ?ikke rigtig det samme? man læste i dem som i alle mulige andre.

I2: Ja den er speciel.

BC: Ja den er unik.

I1: Er det så verdenen der gør at det er interessant. Det magiske.

BC: Det er det nok.

I1: Eller er det det med at. Det er måske også en god ting at det er børn der har hovedrollerne og at det ikke er voksne for eksempel.

BC: Ja.

I1: Ja. Men der er noget særligt over dem. Ja eller. Nu sagde vi også der var mulighed for at nævne flere. Vi kan godt høre altså om der er andre historier du er meget glade for.

BC: Altså generelt er jeg meget glad for kriminalromaner.

I1: Kriminalromaner.

I2: Kriminalromaner.

I1: Er det fordi. Er det spændingen eller hvad gør den god.

BC: Ja. Jeg kan godt lide at. Det der med det ligesom langsomt trapper op mod slutningen. Sådan.

I1: Det er det med mysteriet der skal opklares.

BC: Ja.

I1: Hvor tit hører du historier.

BC: Det gør jeg jævnt tit.

I1: Jævnt tit.

BC: Nogenlunde hver dag.

I1: Nogenlunde hver dag. Hvad. Det er selvfølgelig et sjovt spørgsmål det her. Men hvad. Hvad betyder det for dig at høre historier. Er det. Hvad mener vi med det.

I2: Det var om. Ligesom vi har snakket med de andre om. Det var om det var fordi det bare var til afslapning eller for at lære om et eller andet emne som man var interesseret i eller noget.

BC: Jeg gør det meget for afslapning. Det er sådan lidt mere. Når jeg selv sidder og læser. Man får lidt mere ro når man lytter.

I1: Ja. Rigtig godt. Og hvad får. Nu ved jeg selvfølgelig ikke om det måske er et ?forvirrende? spørgsmål. Men i hvad for et format det. Men altså det er sådan. Når du skal opleve en historie. Er det så at du selv læser det eller kan du godt lide at der er på. Får du det læst op på en måde eller er det en cd du sætter på. Kan du lide at høre det gennem fjernsynet. Hvordan kan du godt lide en historie.

BC: Jeg plejer bare. Altså jeg plejer bare at høre <UF> på min mobil. Ellers også så læser jeg selv nogen gange.

I1: Når du så hører dem på mobilen er det så sådan nogle lydbøger eller er det et oplæsningsprogram.

BC: Det er lydbøger.

I1: Så har vi lige noget her fordi vi er interesserede i hvad for nogle beskrivelser du godt kan lide. Hvad for nogle historielementer har vi så kaldt det. Derfor så vil vi læse to små bidder af en historie op nu. Og så skal du sige hvad for en af de her to du syntes tiltaler dig mest.

I2: Hvis der er en dig tiltaler dig mest.

I1: Det kan også være du syntes de er lige gode.

(den første historie-læsning læses op: den seende)

(den første historie-læsning læses op: den sansende)

(interview fortsætter ved 7.01)

I1: De minder lidt om hinanden men var der en hvor du tænker. Det her det kan jeg bedre lide at høre.

BC: ?Hvad?. Etteren.

I1: Etteren. Okay. Kan du. Kan vi spørge hvad det var der tiltaler dig ved den. Hvad det er du syntes der er bedst der. Hvis du kan huske den. De minder selvfølgelig lidt om hinanden.

BC: Jeg ved det ikke. Den faldt bare mere i min smag. Jeg har sådan lidt svært ved at sætte ord på det.

I1: <UF> Det er også i orden. Fordi vi kan jo sige det der var med dem. Det var den første. Den maledede lidt mere et billede og arbejdede med farver hvor den anden var mere sanselig omkring hvordan det føltes i næsen og hvordan man hørte ting. Men du kunne godt lide den ligesom. Den maler et billede for en på en eller anden måde med højder og farver og den slags. Ja. Hvor tit hører du lydbøger. Det minder selvfølgelig om det forrige spørgsmål. Det var mere sådan med fokus på lydbøger. Hvor tit er det så dem du sætter på.

BC: Altså jeg hører lydbog sådan hver aften. ?Når jeg går i seng?.

I1: Hvad er så for dig en god lydbog. Og der tænker vi sådan lidt på hvordan de er lavet. Jeg ved ikke om det. Er det. Du skal endelig sige til hvis du ikke. Hvis vi ikke har. Hvis ikke udtrykker det godt nok.

BC: Jeg er. Jeg vil gerne. Hvis det er der i vil hen med det. Jeg vil gerne have at det er en indlæser man kan holde ud at høre på.

I1: Så fortælleren er vigtig. Hvordan kan du. Kan vi spørge hvordan han kan være god. Laver han stemmer så eller lyder han bare engageret.

BC: Engageret. Jeg er ikke så meget til gamle bessemødre.

I1: De er måske kedelige når de læser op eller hvad.

BC: Ja.

I1: Hvordan med. Er der nogle gange for eksempel lyde med deri. Eller er der musik der er med til at give en stemning.

BC: Nej. Det er der ikke altid. Det er meget sjældent.

I1: Når der så er. Hvordan syntes. Giver det nogen forskel.

BC: Nej. Jeg syntes bare det er distraherende.

I1: Okay. Ja. Okay. Det var rigtig godt. Men fortælleren han er virkelig det vigtigste. Han skal være til at kunne høre på. Så har vi et spørgsmål der hedder. Det er måske også svært. Altså til unge. Den med de digitale tilbud.

I2: Det er i forhold til hjælpemidler.

I1: Hvad for nogle digitale hjælpemidler og den slags har du.

BC: Jeg har min mobil selvfølgelig. Så har jeg også en iPad jeg bruger i skolen. Og en. Noget der hedder en u to som jeg laver skolearbejde på.

I1: Og mobilen er det så også en iPhone eller hvad som har Siri.

BC: Den har noget der hedder Voiceover. Altså sådan et taleprogram.

I1: En voiceover sagde du.

BC: Ja. Som taler lidt hurtigt.

I1: Ja det er rimeligt hurtigt. Når du bruger din mobil. Hvordan fungerer det så. Er det ligetil.

BC: Ja. Altså når man <UF>. Altså. Jeg kan godt lide at ?grine af at se hvad der prøver at bruge det? men altså det. Det er meget ligetil når man er sammen med nogen <UF>. Det ikon <UF> engang imellem læser man bare op. Man skal bare røre det en gang. Altså dobbelttappe på skærmen. Så kommer man ind på det.

I1: Er der nogle computerspil eller nogle tabletspil som du bruger.

BC: Ja jeg spiller computerspil.

I1: Er det på pc så eller hvad er det.

BC: Ja.

I1: Hvad er det så for en slags spil som du godt kan lide at spille det.

BC: Skydespil.

I1: Skydespil. Ja som krigsspil eller.

BC: Ja.

I2: Hvordan spiller du så dem hvis man kan spørge om det.

BC: Jamen det er jo meget. Man. Det er jo ofte man bruger musen til at sigte. <UF> Som regel lyd når man skyder. Lige midt i. Så skyder man. Det er som regel sådan det fungerer.

I1: Så du kan høre når du skyder og du rammer noget.

BC: Ja.

I1: Og så bruger du også. Du bruger bare tastaturet. Mus og tastatur.

BC: Ja.

I1: Nej jeg skal ikke bladre endnu. Det er der. Så nu er det her som jeg præsenterede i starten. Det her med de interaktive historier som vi jo gerne vil prøve at arbejde med. Dem her som sådan stopper en gang imellem og så giver en et valg og så alt efter hvad du vælger så tilpasser den sig. Og så får man sin egen personlige oplevelse ud af historien. Er det. Er det en form for historie. Den her form for interaktive historiefortælling. Er det nogle historier som du har prøvet før. Har du oplevet den slags.

BC: Nej. Altså.

I1: De findes jo også i forskellige formater. De er både på bog og computerspil nogen gang. Så det kan være. Nu skal jeg lige se.

BC: Altså en historie bag et spil er jo en interaktiv historie eller hvordan.

I1: Ja man kan jo godt sige at en historie i et spil er en interaktiv historie. Men vi tænker helt præcist på at når den nogen gange stopper og sådan direkte giver dig et valg hvor du sådan kan gå til den ene side. Hvor den siger nu kan du redde den her person eller den her person. Hvad vælger. For hvad kan man sige. Et spil er jo selvfølgelig altid en interaktiv historie. Men det er en bestemt type.

BC: Så har jeg prøvet det meget lidt. Altså jeg har prøvet det meget lidt.

I1: Kan vi høre. Hvor har du prøvet det.

BC: Jamen det var i en lydbog hvor man efter hvert afsnit fik et valg. Man styrede nærmest en person. Så skulle man tage et valg og sådan. Vil du tage den pakke smør eller den billige derovre. Og så hvis du vælger at træffe det forkerte valg så dør du som regel.

I1: Så kan man dø ja. Det var en lydbog siger du. Kan du huske hvad den hedder. Det er vi selvfølgelig meget interesseret i.

BC: Den hedder Valget er Dit af Kenneth Bøgh Andersen.

I1: Valget er dit. Var det den de viste på biblioteket.

I2: Nej jeg tror den hed noget andet. Jeg er ikke sikker på det var den.

I1: Og så hedder han Kenneth sagde du.

BC: Kenneth Bøgh Andersen.

I1: Kenneth Bøgh Andersen. Det skal vi have undersøgt.

I2: Det skal vi ja.

I1: <UF>. Er det. Det er jo så lidt sjovt det her spørgsmål måske. Er det en fortællestil du måske har følt at du måske har været udelukket fra på grund af de fysiske omstændigheder. Nu kan man sige du har prøvet det.

BC: Må jeg lige få den igen.

I1: Ja det er et spørgsmål der sådan hedder om den her form for historie om det er noget du har følt at du. At det har været svært at være med til.

I2: Altså det her med direkte at kunne foretage valg i historien på den måde. Som du lige nævnte før for eksempel.

BC: Det har jeg ikke rigtigt følt. Det har i hvert fald ikke været noget jeg har tænkt over.

I1: Er der noget særligt godt eller dårligt ved at opleve sådan en historie hvor man kan træffe valg. Er der noget du særligt godt kan lide ved det.

BC: Jeg syntes bare det er sådan lidt morsomt. Nu har jeg prøvet det et par gange og så prøvede jeg bare at få dem til at dø hele tiden.

I1: Så går du efter at få dem til at dø. Der er jo sikkert mange sjove måder at man kan dø på så. Er der noget du ikke kan lide ved det så. Noget hvor du så tænker det er ikke så godt ?det her?.

BC: Altså udover at det umiddelbart er lidt svært at finde rundt i så. Så er det.

I1: Svært at finde rundt i. Ja. Det var faktisk. Det var de spørgsmål vi havde i første omgang.

(oplæsning af interaktiv historie, interview fortsætter ved 26.49)

I1: Så har vi lige lidt afsluttende spørgsmål omkring det her. Hvordan var den her historieoplæsning for dig.

BC: Den var lidt speciel.

I1: Der tænker du måske. Var det fordi på grund af rumvæsnet eller.

BC: Ja altså historien var lidt mærkelig. Men det er sjovt det der med at man kan tage et valg.

I1: Var situationen og valgene beskrevet godt nok. Så det var til at forstå og at man kunne have en ide om. Hvis jeg gør sådan og sådan.

BC: Ja.

I1: Følte du at du kunne påvirke historien på den måde du gerne ville.

BC: Ja.

I1: Eller var der noget du gerne ville gøre anderledes.

BC: Jamen egentlig ikke. Den var bare lidt speciel sådan generelt den her syntes jeg. Men jeg ved det ikke rigtigt.

I2: Det kunne også være hvis det nu var du tænkte. Der kunne godt lige have været et tredje valg hvor jeg kunne have prøvet at gøre noget helt andet måske. Det ved jeg ikke om det var noget du tænkte.

BC: Nej.

I1: Hvad syntes du om at du sådan kan vælge historiens forløb.

BC: Jamen det er jo sjovt nok.

I1: Sådan om man skulle lande på kysten eller tage ud til ørkenen eller.

BC: Jeg prøvede at bringe dem i livsfare og ?lade dem dø?.

I1: Jeg tænkte nok at det var sådan et du ville prøve at spille det.

BC: <UF>

I1: Optrådte valgene steder hvor du tænkte at det passede ind og gav mening.

BC: Ja.

I1: Og så er spørgsmålet om. Kunne du godt være interesseret i at bruge. Den her type af historier. Altså hvor du kan træffe valg. Kunne du godt tænke dig at bruge det i fremtiden.

BC: Nogen gange. Jeg ved det ikke <UF>.

I1: Det er heller ikke sådan at du ville skulle bruge det altid. Det er bare sådan om det godt kan være interessant nogen gange.

BC: En gang imellem måske.

I1: Så har vi så et spørgsmål men det er mere sådan noget der skal koordineres. Fordi vi har jo planer om at prøve at lave noget der minder om det her og lave det om til en lydbog. Så vi vil jo rigtig gerne hvis vi måtte komme tilbage om noget der ligner en måned cirka. Og så prøve at spille det her lydbånd for dig hvor du så kan sige om du syntes det her fungerer. Om det er en god nok fortæller også og bare om det. Hvordan oplevelsen er når det er noget man sætter på. Får det læst op. Kunne du tænke dig at prøve det.

BC: Ja.

I1: Det ville vi være rigtig glade for. Det var faktisk de spørgsmål vi havde til dig BC. Det er vi rigtig glade for. Så har vi bare lige nogle få forælderspørgsmål. Hvor langt blev det. Tredive.



## Interview med Forælder til Barn C

I1 = Interviewer

I2 = Interviewer 2

FC = Forælder C

BC = Barn C

I1: Er Barn C's skole forpligtet til at udstede noget særligt undervisningsmateriale?

FC: Ja, de er forpligtet til at udlevere som udgangspunkt, det skal være som, altså, helt det samme kan måske ikke altid fordi der vil være nogle ting - billedanalyse vil Emil aldrig, men de er forpligtet til at det læner sig så meget op ad af det som de altså...

I1: Skal igennem, ja. Samme pensum næsten, eller hvad kan man sige.

FC: Ja. Det skal faktisk - og det er sådan at de sender bare bud efter derovre på Ræfsnes og siger at det er den bog de følger og så laver Ræfsnes det og det der bliver udelukket det er sådan noget med analyser et billede, det vil Emil aldrig komme til eksamen i. Og det er faktisk Refsnæs derovre der suverænt bestemmer over Undervisningsministeriet, Der er faktisk hvad der, fordi det skal også kunne give mening.

I1: Det er dem i Kallundborg?

FC: Ja. Ja, det er.

I1: Dem har vi hørt om. Ja, det kom vi også lidt ind på hvad det var for noget undervisningsmateriale det drejer sig om og det har du jo selvfølgelig sagt og det med billedanalyse og det ikke giver nogen mening. Og hvordan foregår det?

I2: Det er måske om det er fra hjælpelæreren eller fra, der stod for det?

FC: Ja, det er jo egentlig de der støttelærer Emil han har der ligesom sørger for at få kontakt til dem og få sendt over hvad det nu end er der skal - nu er det ikke så meget bøger mere Emil får mere fordi den der hvad var det du kaldte den U12 eller 14, det hedder også en lms...

BC: U2

FC: U2. Det er jo sådan lidt digitalt hvor lidt ligesom en computer hvor du kan lægge filer ind på og det er jo meget sådan det foregår i dag.

I1: Er det ligesom den der Pronto?

FC: Ja det er det det. Det er sådan set lidt en, det er faktisk lidt det samme, den her er bare et dansk produkt, så de er gået over til det. Fordi førhen når de gik i stykker, så skulle de sendes helt til England. Der gik jo rigtig lang tid inden de fik dem tilbage. Det er jo det de har, så de er ret handicappede, hvis ikke lige de har den.

BC: En U2 er jo egentlig en form for videreudvikling på en Pronto.

- I1: Okay. Altså det næste skridt?
- BC: Den kan sådan lidt mere og gå på internettet og sådan nogle ting.
- I1: Ja fordi vi så nemlig Barn A's Pronto som kunne lave 40 af sådan nogle skrifttegn, (knipser) bare lige lave det om lynhurtigt.
- FC: Ja, du kan jo prøve at tage din så de kan se den Prontoen. Kan du huske hvor du har smidt din taske?
- BC: Jaaaaaah.
- FC: Så må du lige sætte tænkeren igang.
- I1: Vi kan altid lige tage nogle flere spørgsmål så imens. Ja, nu har Barn C også svaret på det, men det er det der med lydbøger og historier. Er det den primære måde for underholdning som han oplever?
- FC: Ja. Barn C gider faktisk ikke rigtig at se film. Jo, du gider se nogle enkelte film men det er faktisk mest hvis han har hørt lydbøgerne. Men det er jo faktisk også svært at se en film uden synstolkning.
- I1: Det er jo nemlig det.
- FC: Jeg vil selvfølgelig gerne hjælpe og forklare, men det er rigtig rigtig svært at nå at forklare det. Men der er de film som du har hørt som lydbøger gider du at se og så er du vild med Flammen og Citronen fordi der er synsfortolkning på.
- I1: Nåååå. Åh, det er længe siden jeg har set den.
- FC: Den er god. Den er rigtig god.
- I1: Ja, den er god ja. Med Mads og Thure.
- I2: Synsfortolkning hvordan?
- FC: Det er simpelthen, det er ligesom hvis du går ind og vælger at sætte tekster på. Så er der én der såmænd hele tiden fortæller hvad der foregår i landskabet og i stedet for at du kun hører stemmerne, så er der såmænd én der henover det hele fortæller hvad der foregår.
- I1: Så bliver det ligesom sådan en lydbog?
- FC: Ja. Ligesom med hvis du hører en lydbog eller.
- I1: Det er spændende.
- I2: Det kendte jeg ikke lige til, men det giver selvfølgelig mening at der er sådan noget.

- FC: Det er faktisk desværre ikke så mange film det er på. Men det bliver mere og mere og der kommer også mere og mere. Nu har de også lavet et program du kan sætte på en app, eller hvordan er det det er, en eller anden app du kan hente så der er synstolkning i biografen.
- BC: Movie Reader.
- FC: Ja Movie Reader. Det er det den hedder. Men du er ikke vild med med den.
- BC: Den er lidt kæv synes jeg.
- FC: Den er rimelig ny, men det er jo også det der med at man laver et produkt og så bliver man jo ligesom nødt til at prøve at udvikle ud fra det, hvad tilbagemeldinger man får. Men bare det at det bliver muligt nu, det er et skridt i den rigtige retning ja.
- I1: Hvordan foregår udvælgelsen af lydbøger og historier. Nu er han selvfølgelig stor men hvordan har den foregået ellers?
- FC: Jamen før der sad vi meget inde på det der Nota og der kan du så søge alt muligt, nu Barn C for eksempel han går rimelig meget op i fodbold, så har jeg måske bare søgt efter fodbold og så har jeg fortalt ham hvad muligheder der var. Det var meget sådan vi gjorde eller krimi eller søgte på en bestemt forfatter eller et eller andet. Men nu der gider du ikke rigtig at have din mors hjælp. Du er faktisk blevet lidt selvstændig. Men det var meget sådan før.
- I2: Det var nemlig om det var specifikke emner eller genre?
- FC: Det var sådan ja lidt hip som hap nogen gange. Det kom sådan, det var også nogen gange hvis ikke han egentlig vidste hvad det var han gerne ville høre så var vi inde og se om der var kommet noget nyt og det var der hvor vi bare meget søgte på genre og hvis det var han godt vidste hvad det var han vil hen ad så var det nogle gange bare forfatteren eller bare simpelthen titel hvis...
- I2: Så nogle gange var det også bare at prøve jer frem og se hvad der kunne være spændende?
- FC: Ja fordi det er jo ikke sådan man lige vidste om der kom nogle nye lydbøger. Det bliver man sådan nødt til lidt selv at være lidt obs på.
- I1: Valgte I så ud fra nogle virkemidler? Såsom, altså testede man? Var der nogen måde at teste om dette var en god fortæller?
- FC: Du lærte ret hurtigt at kende dem fra hinanden, hvem der var gode og hvem der ikke var. Det var du ret hurtig til at finde ud af. Men det var ikke sådan at...
- BC: Jeg spore mig ind (uforståeligt).
- FC: Men jeg synes ikke der var noget, du blev nødt til at sætte dem igang for at finde ud af det gjorde du ikke det?
- BC: Jo.

- FC: Men du har jo faktisk opgivet historier fordi du blev helt kulret i hovedet af at høre altså den der monotone stemme Altså han kunne slet ikke.
- BC: Jeg har også vist dig nogen hvor du rystede på hovedet af det.
- FC: Ja, men det er faktisk rigtig. Nu hører jeg ikke så meget lydbøger men nogle gange så hører jeg jo lige lidt med hvis han er i nærheden. Jeg kan faktisk godt forstå, der er også bare nogen hvor jeg tænker "kan han ikke gå et andet sted hen med den lydbog?".
- I1: Men det er jo også ligesom at der også er skuespillere man godt kan lide.
- FC: Ja, lige netop. Der er nogle der er dygtigere.
- I1: Der er nogle der er bedre.
- FC: Ja og sådan er det. Men jeg synes de er rimelig gode til at have de gode til at læse op. Det er sådan flertallet der er OK at høre på synes jeg.
- I1: Ja. Så er der også det der med omkring om I er gået efter om der var musik eller der var mange lydeffekter der spillede en rolle, men der kan jeg jo så forstå nu hvor vi snakker...
- FC: Nej. Jeg synes aldrig at jeg har observeret at der har været en masse lydeffekter i de der bøger.
- BC: Det er rigtig sjældent.
- FC: Ja. Jeg synes ikke det ihvertfald er noget jeg har bidt speciel mærke i hvis jeg skal være helt ærlig. Det er heller ikke noget du har snakket om.
- I1: Det tager også længere tid at lave. Det kan godt være det er sådan noget. Men det kunne have været at hvis de nu sidder sådan og snakker, så kan man høre at de hælder kaffe op eller rasler med kopperne.
- FC: Nej, sådan er det ikke er det?
- BC: Jeg tror at jeg har hørt 2 bøger hvor det er sådan.
- I1: Ok. I hvilket omfang får Barn C brugt digitale medier og mobile devices? For det kunne vi jo så se nu at det var jo faktisk meget?
- I2: Der blev brugt telefon og Ipad meget.
- FC: Det bruger han rigtig meget. Altså der er Barn C bare ikke ret meget anderledes end andre teenagere. Den er altså limet fast i hånden den der telefon.
- I1: Og med Facebook og med alt sådan noget?
- FC: Han bruger både Facebook og alverdens ting. Det eneste han ikke bruger er vel, hvad hedder det, Instagram. Det er jo ikke fedt med alle de billeder der. Men eller så

bruger han altså akkurat på samme måde som alle andre.

*(der diskuteres om Instagram)*  
*(interview starter igen ved 08.44)*

I1: Kender du til lignende tiltag i forhold til de her interaktive historier? Kender du til nogle produkter?

FC: Det gør jeg faktisk ikke.

I1: Nej, men vi kunne så høre at der var faktisk ét. Det er første gang vi har hørt om det.

FC: Barn C, du har faktisk aldrig snakket om det. Du nævnte det faktisk heller ikke da vi snakkede om du ville være med.

BC: Nej. Det var egentlig fordi jeg havde lidt svært ved at forstå hvad det var du mente.

FC: Nå. Du var slet ikke med på hvad jeg snakkede om? Du sagde bare "Ja ja" eller hvad?

BC: Men mor du ved jeg hører sjældent efter hvad du siger.

FC: Ja det er rigtigt. Men det er godt nok ikke noget jeg har hørt om.

I1: Det er ikke noget du høre fra de andre heller ikke i netværket?

FC: Overhovedet ikke.

I2: Kender du til andre hjælpemidler eller tiltag inden for digitale medier som blinde kan gøre brug af. Og her tænker vi sådan for eksempel ligesom den her eller om der er noget. Og der blev snakket om det her hvor man kan få læst en hjemmeside op og sådan noget, om der er noget andet end det vi har hørt indtil videre som du kender til?

FC: Jamen altså der er jo et program der hedder Jaws, men det ved jeg ikke om I har fået...

I2: Jo Jaws det har vi lidt om.

FC: Men det bruger Emil nemlig ikke fordi det synes han det er virkelig virkelig irriterende.

I1: Ja vi hørte også om at han nogle gange bare begyndte at læse alting?

FC: Ja. Så jeg ved faktisk ikke om man kunne håbe lidt på at den går lidt ud. Men det er jo det der med hele tiden at udvikle. Er det jo også noget der hedder Se TV også noget du sætter på fjernsynet, men det er nok mest for svagsynede selvfølgelig. Og det er altså heller ikke noget jeg kender sådan en helt masse til hvordan det helt virker, men jeg ved at der er noget der hedder det ihvertfald. Men ellers så synes jeg egentlig ikke rigtig - hvad har vi mere Barn C? Det er fordi jeg sætter mig mest ind i de ting som Barn C han ligesom giver udtryk for at han har brug for fordi ellers kan man virkelig have nok at lave hvis man skal vide alt om... Og det er heller ikke sikkert det der Se TV, fordi Barn C startede jo også ud med at være svagtseende som helt bette.

Og det var i dén forbindelse at vi snakkede om det. Det kan også være at det produkt er blevet taget af markedet fordi der er kommet noget helt nyt.

## Bilag 8: Meningskondensering af indledende interviews

### Interview med bibliotek

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
<p>M1: Jamen det de låner meget. Jeg ved ikke om det er så meget anderledes end de plejer eller hvad skal man sige. Det kan være meget bøger med sport for eksempel. Især drengene kan jo godt lide at læse bøger med fodbold for eksempel. Det kan være sådan &lt;UF&gt; fortællinger.</p> <p>I1: Er det så historier om fodboldspillere eller noget der handler om de rigtige fodboldspillere.</p> <p>M1: Ej det er egentligt mere nogle fortællinger med børn til den målgruppe. Havde de været lidt ældre jamen så tager vi mere biografierne med ind. Messi og Ronaldo og hvad de hedder alle sammen. Så kombinerer vi det lidt altså hvor man kan sige. De står jo faktisk ved fagbøgerne men alligevel er skrevet meget roman-agtigt faktisk. Og pigerne. Jamen der kommer sådan nogle pige serier. Det kan de jo godt lide. Hestebøgerne er heller ikke helt døde endnu men det er måske ikke helt så hot som det måske var engang kan man sige.</p>	<p><b>Syv til tiårige drenge og piger låner forskelligt</b></p>	<p>Det nævnes at drenge er meget glade for bøger omhandlende sport – dette mest i form af fortællinger, og altså ikke deciderede fagbøger om for eksempel specifikke sportsudøvere. Dette gør sig først gældende, når drengene kommer i en senere alder. Pigerne læser pigeserier, og hestebøger er ikke blevet faset helt ud endnu, selvom deres popularitet er faldet efterhånden.</p>
<p>M1: Fantasy er også altid meget populært. Sådan noget spænding og krimier kan de faktisk også rigtigt godt lide med nogle børn som opklarer nogen mysterier og nogen ting altså.</p>	<p><b>Fantasy og krimier med børn i hovedrollen er populære</b></p>	<p>Børnene er glade for fantasygenren samt krimier med børn i hovedrollen som opklarer mysterier.</p>
<p>I2: Er det primært. Altså primært hvor børn primært er i hovedrollen også.</p> <p>M1: Ja. Det er det faktisk.</p> <p>I1: Det var lige det jeg skulle til at spørge om. Så det er en vigtig faktor.</p>	<p><b>Børn i hovedrollen er en vigtig faktor</b></p>	<p>Det nævnes, at børn i hovedrollen er en ting, som den yngre målgruppe er meget interesseret i. Nogle bøger gør det kønsspecifikt. For eksempel er fodboldbøgerne primært med drenge i hovedrollen, dog er der også begyndt at komme den slags bøger med piger i hovedrollen.</p>

<p>M1: Og det er det meget i målgruppen. Altså det er børn der ligesom har hovedrollen på en eller anden vis. Og nogen er meget kan man sige lidt mere kønsspecifikke. Fodboldbøgerne de er måske mest til drengene selvom der også begynder at komme nogle flere sportsbøger til piger. Primært fodbold med hvor der også er piger der er i hovedrollen.</p>		
<p>I1: Hvis man så brancher lidt ud og siger. Hvis vi nu kommer op i teenageårene. Mest nok. Altså nu har vi skrevet de elleve til femten årige. Sådan tweens og teens. Hvordan ser det ud der.</p> <p>M1: Jamen de kan jo rigtig godt lide sådan noget dystopier. For eksempel sådan noget der foregår i en fremtid engang. Sådan noget a la Hunger Games og ?Divergent? og sådan noget. Det har været meget stort. Det er ved at falde lidt men det er stadigvæk hot. Kærlighedshistorier hvor der er nogle unge mennesker der kommer ud for noget tragisk er også. Sådan noget ?Sicklit? agtigt. Det kan de også godt lide i hvert fald de store af. Og det er især pigerne.</p>	<p><b>Dystopier og kærlighedshistorier hitter ved de elleve til femtenårige</b></p>	<p>Den ældre målgruppe er glad for dystopier som foregår i en fremtid. Eksempler på dette er historier som Hunger Games og Divergent. Genrens popularitet er dog ved at falde lidt, men er stadig meget populær. Kærlighedshistorier med tragiske konsekvenser for personerne i historien er også interessante for målgruppen – dog især for pigerne.</p>
<p>M1: Og hvor drengene måske mere dem. Ikke at man taber dem i den alder men der kobler vi i hvert fald tit mere spændingsbøgerne indover og så også fagbøgerne. De fagbøger der er skrevet meget romanagtigt.</p>	<p><b>Drengene begynder at bruge spændingsbøger og romanagtige fagbøger</b></p>	<p>Drenges smag ændres en smule i den ældre målgruppe, og de begynder at blande spændingsbøger og fagbøger, som er skrevet mere romanagtige, ind over deres tidligere læsning.</p>
<p>I1: Men er det sådan at fantasy'en begynder at forsvinde lidt oppe i den alder eller.</p> <p>M1: Nej egentligt ikke. Og så er der faktisk også ved at komme sådan en lidt ny. Jeg ved ikke hvad man skal kalde den genre. Sådan lidt en blanding af flere ting som de der. Der er noget nordisk mytologi måske. Der er noget fantasy. Der er noget dystopi. Og noget hverdag alligevel og altså. Rigtig fed genre der er kommet. &lt;UF&gt; har været ved at lave Ravnenes Hvisken som er rigtig god altså. Men det er sådan det nye hvor man lidt blander noget af de der</p>	<p><b>Ny populær blandingsgenre opstår</b></p>	<p>Det nævnes, at en ny blandingsgenre er ved at opstå, som er meget populær for den ældre målgruppe. Genren låner blandt andet fra den nordiske mytologi, fra fantasyverdenen, fra dystopien og fra temaer i hverdagens verden. Som eksempel nævnes Ravnenes Hvisken.</p>



<p>sådan meget populære genrer. Jeg ved ikke om det har en betegnelse.</p>		
<p>I1: Men med dystopien. Kan man så også tale om altså science fiction. Eller er det. Det kan ikke knyttes.</p> <p>M1: Nej. Det er ikke helt. Nej det syntes jeg ikke. Det er jo tit de laveste i samfundskampen med dem der sidder oppe i toppen og der er nogen der ikke vil finde sig i at andre skal bestemme hvordan man skal leve og sådan.</p> <p>I1: Revolution og sådan noget.</p> <p>M1: Ja. Altså det er jo tit sådan det gennemgående tema i dem. Men der kommer rigtigt mange fede serier med det der.</p>	<p><b>Uddybning om indhold i dystopigenren – dækker ikke over science fiction</b></p>	<p>Det nævnes, at når dystopigenren nævnes, så dækker denne ikke over science fiction. Genren handler i stedet om de laveste i samfundet i kamp mod dem der sidder i toppen – altså er revolution et gennemgående tema.</p>
<p>I1: Så hvis vi sådan lige. Hvis vi skal kridte op. Så forskellen mellem det er at den anden gruppe begynder godt at kunne lide lidt bibliografi. Det kan den første gruppe ikke. De mindre. Det duer ikke til dem. Og.</p> <p>M1: Nej altså det er mest altså de rigtige romaner kan man sige i de små men altså selvfølgelig altså især måske til drengene jamen så kan det godt være at man blander noget mere faglitteratur ind over fordi at for at få dem til læse. Altså så hvis de er vilde med biler eller dinosaurer eller hvad ved jeg jamen så finder man måske nogle fagbøger for ligesom at få dem i gang med at læse og så kan det godt være at man kan få dem over i romanerne bagefter.</p>	<p><b>Interesseemner suppleres med faglitteratur i den yngre målgruppe</b></p>	<p>Det nævnes, at i den yngre målgruppe er børnene mest glade for romaner og historier. Dog, hvis for eksempel et barn er glad for dinosaurer eller biler, kan man supplere med relevante fagbøger for at få børnene til at læse og lære mere.</p>
<p>M2: Det jeg kan supplere med det er. Så har vi nogle sider som vi de også skal se. Som de skal kende. Altså vi har en side der hedder e-reolen go blandt andet. Hvor der er mulighed for at låne e-bøger og lydbøger for børn. Og det der er det smarte ved den jeg ved ikke om i kender den.</p> <p>I1: Jeg har hørt om &lt;UF&gt; e-reolen.</p> <p>M2: Men det der er det smarte ved den. Altså ved den indgang der. Det er en emnemæssig indgang hvor der</p>	<p><b>Opfordring til at undersøge E-Reolen Go og Biblo, som kan vise de emner der interesserer målgrupperne</b></p>	<p>Det nævnes, at Aalborg Hovedbiblioteks tilbud E-Reolen Go giver børnene mulighed for at låne e-bøger og lydbøger for børn. Og samtidig filtrere i udvalget i forhold til emner og alder. Interviewerne bliver opfordret til at undersøge dette tilbud, da det ville kunne give et godt billede af hvad målgrupperne interesserer sig for inden for litteratur.</p> <p>Derudover nævnes Biblo, som er et sted hvor børnene og unge kan skrive</p>

<p>er mulighed for ligesom også at gå ind og filtrere i forhold til alder. Men de emner der står der i den emnemæssige indgang. Det svarer meget godt hvad skal man sige til hvad børn og unge mennesker de interesserer sig for. Så den vil være god for jer ligesom at gå til. OG så har vi en anden side. Biblo. Hvor i også kan gå ind. M1 ved mere om det end jeg gør ikke. Men der kan i også gå ind. Og der har de unge mulighed for at læse anmeldelser og læse om bøger og &lt;UF&gt; skrive anmeldelser. Og hvad kan man sige det giver måske en anden vinkel hvor i direkte har fat i mere omkring målgruppen eller &lt;UF&gt; vi sidder her. Hvor i selv kan trække nogle ting ud.</p>		<p>anmeldelser af diverse bøger som de har læst. Ved at undersøge denne portal kan interviewererne på den måde få en anden vinkel på, hvad målgrupperne interesserer sig for og kan lide.</p>
<p>M1: Bare man ikke gør det for pattet for dem. Børn i dag er jo meget mere modne end da jeg var barn. De leger jo ikke med dukker mere nærmest fra de er fem år. Ej det passer ikke. Men de er meget mere voksne på en eller anden måde i dag end de var. Altså alle de små piger syntes jeg der kommer og spørger om den der En Flænge i Himmelen. Jeg ved ikke om i kender den.</p> <p>I1: Jo. The Fault in Our Stars.</p> <p>M1: Der hvor han dør af kræft eller der hvor hun dør. Altså hvor jeg tænker. Den er du ikke gammel nok til at læse. Men de kommer i femte klasse og spørger efter den. Det syntes jeg faktisk er for tidligt. Men de kommer meget før med temaer og emner hvor jeg tænker. Aaah.</p> <p>I1: Tror du så det er det med at virke stor eller tror du det er det med. Romancen der tiltaler dem eller døden.</p> <p>M1: Jamen så har man måske. Ser man op til nogen i de lidt større klasser som har set den eller en storesøster eller. Jeg syntes lige med den syntes jeg faktisk der er for mange små piger som har læst den. Jeg syntes. Det er måske fordi jeg selv</p>	<p><b>Børn bliver tidligere modne, og det afspejles i deres interesser</b></p>	<p>Det nævnes, at man skal være forsigtig med ikke at lave en eventuel prototype eller historie for pattet for børnene, da de er meget mere modne end hvad man ville kunne forvente. Mange små piger kommer og spørger om En Flænge i Himmelen, som blandt andet omtaler død, og død som følge af en kræftsygdom. Det nævnes af M1, at hun syntes det er for tidligt at nogle af pigerne begynder at spørge efter den.</p> <p>Det formodes at denne tidlige interesse kan være resultat af, at pigerne ser op til nogen i de lidt større klasser, eller eventuelt en storesøster, som læser denne type af bog.</p>

<p>er mor men det er en barsk historie. Så jeg tudede da lidt. Hvor jeg tænker det er nogle store ting der bliver taget op.</p> <p>M2: Det husker jeg i hvert fald efter ?min? &lt;UF&gt;.</p>		
<p>I1: Så vil vi høre hvordan forholdet er mellem udlåning af bøger kontra det med at låne spil.</p> <p>M2: Altså det vi kan se det er at. Hvad er det det hedder. Altså spil er på vej til at blive mere populært. Og det lånes rigtigt godt ud. Altså det kan vi også se herinde hvor man har lavet den game zone som er herinde ved siden af. Hvor vi kan se nærmest konstant at fra vi åbner til klokken. Til vi går hjem om aftenen. Der sidder børn og unge mennesker derinde. Så vi kan se spil er populære. Vi kan godt se de spil der er derinde de låner rigtigt godt ud. Derudover hvad skal man sige. Almindelige brætspil. Jamen det fornemmer vi også det er også på vej ind. Og det er også noget af det der hitter altså de der mere stillestående spil. Det er også noget af det som hvad skal man sige de større.</p> <p>M1: Det er nok de lidt mere større børn ja.</p> <p>M2: Måske dem på jeres alder der tager dem. Men altså spil det er på vej ind. Så det lånes rigtigt godt. Vi kan ikke lave sådan noget direkte forhold for at sige tyve procent af det ene tredive procent af det andet. Fordi det har vi ikke talmæssigt grundlag for. Men det vi også kan se det er jo at. Det ved M1 også bedre end mig.</p>	<p><b>Computerspil og brætspil er populære</b></p>	<p>Spil er begyndt at blive lånt rigtigt godt ud, og dette gælder både for computerspil og brætspil. Bibliotekets Game Zone er besat af børn og unge mennesker fra zonen åbner til den lukker.</p> <p>Stillestående spil hitter også – hovedsageligt blandt de større børn.</p>
<p>M2: Ved de fleste børn og unge mennesker der er der en periode hvor de læser bøger og altså en hvor de ikke læser bøger. Og der kan vi også se jamen der er så mange tilbud på mange andre steder der trækker unge børn og mennesker. At der kommer en periode hvor de måske ikke læser så meget. Og det kan være</p>	<p><b>Perioder hvor børnene ikke læser</b></p>	<p>De fleste børn og unge oplever perioder, hvor de ikke læser. Der er mange tilbud andre steder fra, som i perioder kan drage dem væk fra læsningen. Disse perioder og deres opståen er dog individuelle fra barn til barn, og kan også være et spørgsmål om popularitet i forhold til de mange tilbud.</p>

<p>individuet fra barn til barn hvad der egentligt sker der. Så hvad det hedder. Jamen popularitet ja og så alligevel.</p>		
<p>I1: Suppleres det så nogen gange med spil. Er det noget i har nogen ide om. M2: Jamen det kan måske være nogen børn. M1: Jeg ved i hvert fald der er en bogserie der hedder Spirit Animals. Som er &lt;UF&gt;. Den er jo koblet op på noget man kan spille på nettet også. Det kan jeg høre mange børn. Når jeg laver book talks. Der er faktisk mange af især drengene der godt kender. Det er sådan en mere fantasy bog hvor man også kan. Jamen koble sammen med et spil.</p>	<p><b>Der eksisterer bøger som suppleres med spil</b></p>	<p>Der nævnes en fantasy bogserie som hedder Spirit Animals, som kobler en bog sammen med et spil, som man kan spille på internettet. Når M1 laver book talks i biblioteket, høres det fra mange børn og unge, at det er noget de kender til – især drengene.</p>
<p>M1: Hvis jeg lige skal sætte titel på en. Altså det er jo tit når der kommer. Hvis det er knyttet op med en film eller et eller andet så får det jo. Og det gør Harry Potter jo også hver gang der kommer en ny film. Så får hele serien en revival igen.  I1: Nu kom Fantastic Beasts der for nyligt.  M2: &lt;UF&gt; Nogen gange så er det jo tilfældigt hvad det er der gør det. Altså når der noget der pludselig er in. Så trækker filmen bogen med. Det kan også være nogen gange en bog der bare bliver in og så lige pludselig kommer. Altså det der med at sige om der er en bestemt genre eller en bestemt bog eller noget det kan være tilfældigt.</p>	<p><b>En bogseries popularitet kan være knyttet sammen med en ny film, eller omvendt</b></p>	<p>Det nævnes, at en bogseries popularitet tit kan få et boost når en ny film i samme univers udkommer. Det samme kan også gøre sig gældende for film, hvis en ny bog udkommer i det samme univers. Som eksempler nævnes Harry Potter universet og deres bøger, da filmen Fantastic Beasts udkom.</p>
<p>I1: Det er også for at høre om der var et boom lige nu. Ligesom i Twilight perioden eller Hunger Games perioden. Så kunne det være man kunne sige. Prøv lige at hør. Alle folk de er tosset med det her.  M1: Jeg syntes det har udlignet sig lidt. Jeg syntes ikke der sådan er en bestemt genre. Ved de store unge jamen der er det meget sådan noget kærlighed med noget sex og noget i. Det er sådan. Der kommer noget. Ikke sådan noget ligesom.</p>	<p><b>Den ældre målgruppe interesserer sig for kærlighed og sex</b></p>	<p>Det nævnes, at der på nuværende tidspunkt ikke er kendskab til en specifik serie, som er meget populær. Dog tilkendegives det, at fra børn sidst i folkeskolen og i starten af gymnasiet er glade for historier der indeholder kærlighed, sex og unge mennesker.</p>

<p>I1: Fifty Shades.</p> <p>M1: Nej ikke på den måde. Noget mere almindeligt. Men med nogen unge altså på den måde agtigt. De er ret populære. Men det er jo ved det store børn. Det er ikke dem på ti eller elleve altså. Så er vi oppe i sidst i folkeskolen og gymnasiet og de der &lt;UF&gt;.</p>		
<p>I1: Har i så noget omkring hvad for nogen form for typer af spil der bliver lånt meget hos jer lige nu.</p> <p>M2: Altså den fornemmelse jeg har det er sådan set at det er mange gange at det er drenge jeg ser. Og så den fornemmelse jeg har det er at tingene de skal gerne have lidt action. Det gør ikke noget måske med lidt vold og sådan. Fodbold det tror jeg også er noget af det der virkelig holder. De spil vi giver adgang til derinde på maskinerne det er sådan noget som Steam og Minecraft. Og Counterstrike.</p> <p>M1: Fifa.</p> <p>M2: Så hvad skal vi sige. Actionprægede spil. Jeg tror nok det er det der ligesom på en eller anden måde &lt;UF&gt;.</p>	<p><b>Drenge er glade for sport- og actionprægede spil</b></p>	<p>Det nævnes, at det tit er drenge som låner spil. De skal gerne have lidt action, og vold lader ikke til at skræmme dem væk. Fodboldspil er også populære.</p>
<p>I1: For sådan at spørge direkte så. Ved i noget omkring de sådan store historietunge spil. Spil der fokuserer på at fortælle en god historie eller oplevelsen af det. Det er måske ikke nødvendigvis &lt;UF&gt; skydespil.</p> <p>M2: Spørgsmålet er om det er dem.</p> <p>M1: Så har vi nogen andre i skal spørge. Jeg ved ingenting.</p>	<p><b>Historietunge spils popularitet er uvis</b></p>	<p>De adspurgte medarbejdere i dette interview kendte ikke til de historietunge spils popularitet, og nævnte, at interviewererne måske skulle prøve at snakke med nogle andre.</p>
<p>M2: Jamen jeg ved heller ikke så meget men det jeg tænker det er at med den målgruppe i har der. Det er måske ikke dem de går efter.</p> <p>I2: Nej det kan godt være.</p> <p>M2: &lt;UF&gt;</p>	<p><b>Historiebaserede spil er ikke relevante for vores målgruppe</b></p>	<p>Det nævnes, at disse typer af spil måske ikke er relevante for den yngre målgruppe vi har i fokus. Som eksempel nævnes spil som Settlers og Civilization, som man skal være længere oppe i alderen for at beskæftige sig med. Disse typer spil tager også længere tid, tror M1.</p>

<p>M1: Det kan godt være at.</p> <p>M2: Settlers og hvad er det de hedder alle de der strategiske spil.</p> <p>I1: Civilization og sådan noget.</p> <p>M2: Ja lige præcis. Dem tror jeg du skal være længere oppe i alderen før du egentlig begynder at beskæftige dig med dem.</p> <p>M1: Det er også det der med at de tager noget længere tid.</p> <p>I1: Ja det er også rigtigt.</p> <p>M1: Tror jeg. Jeg ved det ikke.</p> <p>M2: Det er det der er i dem. Det er måske hvad skal man sige måske også en lille smule underholdning og lidt strategi med det her. Det andet der hvad skal man sige jo noget helt andet.</p> <p>I1: Mere hvor man kobler hjerne fra eller hvad og bare løber rundt og skyder.</p> <p>M2: Det er noget helt andet. Det er to forskellige ting. Og i forhold til jeres målgruppe der passer det ikke.</p>		<p>Denne type af spil indeholder både underholdning og strategi, til forskel fra de actionprægede spil, hvor man mere bare kan slå hjernen fra.</p>
<p>I1: Det her er så et nyt spørgsmål vi blev opfordret til at spørge. Hvilken motivationsfaktor er der for at låne en bog kontra et spil.</p> <p>M1: Der vil jo være fordele ved begge dele kan man sige. Altså jeg har jo mange klasser og i ?biblioteksorienteringer? og book talks og sådan noget. Og jeg stiller dem ikke op en bog kontra et spil på den måde. For os er det jo vigtigt at de vælger noget altså lystlæsning. Vi er ikke et skoletilbud på den måde. Vi vil jo gerne have at de bruger biblioteket fordi de har lyst til at bruge os. Og så er det vigtigt for os at finde noget der interesserer dem. Det kan vi faktisk også få meget ud af i stedet for at de får af vide at de skal</p>	<p><b>Forskellige motivationsfaktorer for at låne en bog kontra et spil</b></p>	<p>M1 nævner, at der er forskellige fordele ved både bøger og spil, men at biblioteket ikke stiller bøger op kontra spil i deres udbud.</p> <p>Det er vigtigst for biblioteket, at børn og unge vælger noget materiale som de har lyst til, og at de har lyst til at bruge biblioteket som tilbud. Det er derfor vigtigt for biblioteket at kunne tilbyde interessant materiale. De supplerer derfor også med fagbøger som kan spænde bredt.</p>

<p>tage en bog og at de ikke bare tager en tilfældig fordi nu har læreren sagt de skal læse en bog men at de faktisk finder noget de godt kan lide.</p>		
<p>M1: Så derfor har vi faktisk også mange fagbøger med rigtigt tit. For ligesom at sige der er faktisk også lavet en bog om Minecraft. Eller om ham der lavede Facebook. Sådan nogen af de der ting hvor man tænker okay.</p>	<p><b>Bibliotekets fagbøger har også ukonventionelle emner</b></p>	<p>Biblioteket supplerer med fagbøger som kan spænde bredt med mange overraskende emner. Dette alt fra bøger omhandlende Minecraft til bøger om Facebooks ophavsmand.</p>
<p>Der er så også kommet en enkelt serie der hedder Gamers hvor det faktisk er i målgruppen. Af Kasper Hoff. Som hvor den foregår halvt i spil og halvt i virkeligheden og hvor man nærmest ikke kan finde ud af hvor man er henne agtig. Så det tager vi da med. Altså man vi sætter dem ikke sådan op mod hinanden.</p>	<p><b>Gamers</b></p>	<p>Der nævnes en bogserie ved navn Gamers, som er skrevet af Kasper Hoff. Denne er målrettet til vores målgruppe, og foregår halvt i virkeligheden, halvt i en spilverden.</p>
<p>M2: Et eller andet sted syntes jeg også det er forkert formuleret på den måde fordi det er ikke et enten eller. Det er både og alt efter interessen ligesom M1 siger. Altså der kan godt være dem der kommer og har lyst til spil og fokuserer på spil og gerne vil spille. Så er det det de går efter. Og det kan også have den anden. Og de kan også køre begge dele. Det er ikke sådan indbyrdes modsætninger. Det er det altså ikke.</p>	<p><b>Ikke enten eller ifht. at låne bøger eller spil</b></p>	<p>M2 nævner, at det at låne spil eller bøger ikke kan formuleres som enten eller. Det kan i stedet foregå meget mere i forhold til efter interesse. Nogle biblioteksbrugere har lyst til og fokuserer på spil. Nogle fokuserer på bøger. Andre bruger begge dele. Spil og bøger menes derfor ikke at være indbyrdes modsætninger.</p>
<p>M1: Men jeg ved jo altså det der med at kunne sidde fysisk med et materiale. Det kan også være godt at læse det online men fysisk at sidde med en bog det giver noget andet end at læse det på en skærm. Det er der også lavet nogle undersøgelser for. For eksempel. Handelsskolen i Aalborg de gav jo. Inde i Saxogade. Med alle deres første g'er til book talk herinde fordi de skal læse en. Og det skal være en rigtig bog de skal læse fordi de siger der er nogle undersøgelser der viser at det gør altså de husker. At de husker det bedre end. Også at de bliver. Det er jo selvfølgelig også en træning. De bliver hurtigere til at læse. Det er jo det med at lære at læse og få et større ordforråd. Altså at du kan klare dig bedre i samfundet.</p>	<p><b>Godt at sidde med fysisk materiale kontra materiale på en skærm</b></p>	<p>Det nævnes at det at sidde fysisk med noget materiale giver noget andet end det at læse det på en skærm. Der er undersøgelser der viser, at man husker materialer bedre hvis man sidder med det i fysisk form. Det er derudover også en træning – man bliver hurtigere til at læse og får et større ordforråd.</p>

<p>I1: Så kunne vi godt tænke os at høre hvor populært er lydbøger på nuværende tidspunkt.</p> <p>M2: De er populære. Altså det er helt sikkert.</p> <p>M1: Men ikke den fysiske lydbog. M2: Nej. Den fysiske lydbog. Det er ikke den vi låner mest ud af.</p>	<p><b>De digitale lydbøger er meget populære i forhold til den fysiske lydbog</b></p>	<p>M2 nævner at lydbøger er meget populære, men at det hovedsageligt drejer sig om de digitale lydbøger, da den fysiske lydbog ikke er den de låner mest ud af.</p>
<p>M2: Altså det vi har. Vi har det der tilbud der hedder e-reolen. E-reol go. Og e-reolen global. E-reolen i almindelighed det er et tilbud henvendt til voksne hvor der er mulighed for at låne e-bøger og lydbøger. E-reolen go det er et tilbud som henvender sig til børn og unge mennesker hvor der primært er materialer for dem der er inde for det. Også e-bøger og lydbøger. Og så global det er for hvor der også er udenlandske lydbøger og e-bøger. Og det vi fornemmer jamen. Det er et tilbud som virkelig topper. Altså på almindelig e-reol havde vi. Hvad skal man sige rigtig mange der bare kom ind udelukkende for at blive meldt ind. Udelukkende for at bruge e-reolen og for at kunne låne lydbøger. Og det der er det smarte der det er at. Det vi har i dag. Jamen der har vi jo udviklet apps som fungerer både på en android mobiltelefon og iphone og ens ipad. Som også kan fungere på en pc eller en mac eller hvad man nu ligesom har. Hvor man har mulighed for enten at streame eller downloade og så lytte eller læse e-bogen eller lydbogen. Så lige præcis der. Der rammer vi rigtig godt.</p>	<p><b>Bibliotekets online digitale udbud</b></p>	<p>Biblioteket har E-Reolen som et tilbud henvendt til voksne, med mulighed for at låne e-bøger og lydbøger.</p> <p>E-Reolen Go er henvendt til børn og unge, som primært indeholder materialer målrettet disse – også inden for e-bøger og lydbøger. E-Reolen Global indeholder udenlandske lydbøger og e-bøger.</p> <p>På den almindelig e-reol melder folk sig ind udelukkende for at låne lydbøger. Man kan på sin smartphone, tablet, pc eller mac bruge en app fra biblioteket for at downloade og streame e-bøger og lydbøger. Disse er populære tilbud og biblioteket rammer godt.</p>
<p>M1: Og det går selvfølgelig lidt ud over den fysiske lydbog kan man vel sige. Den hvor man før lånte en mappe med to cd'er. Det går nedad kan man sige men så bruger de jo heldigvis det andet.</p>	<p><b>Den digitale lydbogs succes går ud over den fysiske lydbog</b></p>	<p>Den digitale lydbogs succes går ud over den fysiske lydbog, som man lånte i form af en mappe med to cd'er. Den går nedad i popularitet, men opvejes af den digitale lydbogs høje popularitet</p>
<p>M2: Men styrken her det er at det er digitale lydbøger som du kan tilgå &lt;UF&gt;. Vågne klokken tre i nat og sige jeg vil gerne lytte til den og den lydbog. Så kan du gå ind og se lægger den på e-reolen eller e-reolen global. Og så kan du gå ind og download låne</p>	<p><b>Den digitale lydbogs styrker</b></p>	<p>Den digitale lydbog har den styrke at den kan tilgås når som helst. Den kan downloades uden reservation, og man kan ikke få bøder hvis man ikke afleverer til tiden – man kan nemlig ikke aflevere for sent, da lydbogen sletter sig selv igen når de tredive</p>



<p>den. Du har ikke noget der hedder reservering. Du har ikke noget der hedder bøder. Det er dejligt og nemt og ligetil.</p> <p>I1: Ja. Og så har du den sådan på. On the go.</p> <p>M2: Så har du den lånt. Rettighederne til at have den i tredive dage. Og du har også mulighed for hvis du har en iPhone eller tablet at downloade den så du kan spille den uden at have netforbindelse. Så du kan sidde i et fly eller et tog.</p> <p>M1: Og den sletter sig selv efter de tredive dage så.</p> <p>M2: Der er vi virkelig oppe på beatet. Det er en af de sider jeg har med som i skal se.</p>		<p>dage man har lånt den i er gået. Den kan også afspilles selvom man ingen internetforbindelse har, hvis man har hentet den gennem Aalborg Hovedbiblioteks E-reoler.</p>
<p>I1: Det er alle tiders. Ved i. Det er selvfølgelig også svært &lt;UF&gt;. Hvem er rigtig glade for sådan lydbøger. Og ved i sådan.</p> <p>M2: Jamen altså tidligere der blev lydbøger. Det var mange gange noget der hvad skal man sige var forbeholdt svagtseende. Hvor de ligesom hvad skal man sige. Det var den måde de ligesom kunne læse en bog på. Men i dag der er begrebet lydbog noget som alle bruger. Er du ude at gå en tur med hunden. Sidder du i toget. Sidder du i bilen på vej til arbejde. Går du bare og laver et eller andet. Så lytter du til en lydbog lige så vel som du lytter til et stykke musik. Så det der hvem der er glad for lydbøger. Det har bredt sig betydeligt mere ud end det var tidligere.</p> <p>I1: Det er godt.</p>	<p><b>Lydbøger er ikke længere forbeholdt svagtseende</b></p>	<p>Det nævnes at lydbøger tidligere var forbeholdt svagtseende i den forstand at det var den måde, hvorpå de kunne læse en bog. I dag er lydbøger dog noget, som alle bruger i mange forskellige situationer, og dens anvendelighed sammenlignes med at høre et stykke musik.</p>
<p>M1: Og så børnemæssigt er det selvfølgelig også nogen gange hvis man har svært ved at læse så kan det være en fordel hvis man hører lydbogen så kan man måske sidde og læse bogen samtidig med eller hvis man læser noget for klassen så. Har</p>	<p><b>Lydbøger hjælper i indlæringsmæssige sammenhænge</b></p>	<p>Det nævnes at børn, som ikke er særligt gode til at læse, med fordel kan benytte sig af en lydbog. Det kan hjælpe at høre en tekst enten for sig selv eller samtidig med at man læser teksten.</p>

<p>du svært at læse så får du måske en lydbog i stedet for.</p>		
<p>M2: Det vi oplever det er at i starten hvor vi havde det her tilbud. Det var at selv ældre mennesker med teknikforskrækkelse de kunne lære et håndtere en iPhone eller mp3 afspiller eller. For ligesom &lt;UF&gt;. Løsningen til ligesom at lytte til lydbogen. Den overtrådte teknikken.</p>	<p><b>Den digitale lydbogs popularitet er ikke afhængig af brugernes tekniske færdigheder</b></p>	<p>Den digitale lydbog bruges også af ældre mennesker, som eventuelt havde teknikforskrækkelse. De lærte at bruge en iPhone eller MP3 afspiller for specifikt at lytte til en lydbog.</p>
<p>M2: Der har vi selvfølgelig e-reolen altså hvor der er mulighed for at låne lydbøger derinde. Men det der er. Altså mange blinde. Mange svagtseende. De får jo hjælp af forskellig art. Det betyder mange de vil have hvad skal man sige et eller andet software på deres pc eller mac. Det kan være Jaws. Altså et eller andet højt-læsningsprogram som kan. Så de kan få læst højt når de er på en hjemmeside. Så egentlig i dag er blinde rimeligt godt kørende i forhold til ligesom at kunne læse og forstå en hjemmeside. Dette tale. Jeg ved ikke om i kender sådan en talesyntese.</p> <p>I1: Jamen altså vi var ude og møde en blind pige i går. Som viste os i hvert fald nogle af de ting hun havde.</p> <p>M2: Og det der er med den. Det er. Hvis hjemmesiden er bygget op på en bestemt måde. Og hvor man ligesom har været inde at lave den kodning så den er venlig over for den talesyntese. Der er nogle bestemte. Hvad skal man sige. Retningslinjer man kan følge for at gøre det. Så kan de i princippet bare sidde og tabulere sig frem gennem en menu hvor vi ser en menu. Og så får de læst højt den menu &lt;UF&gt;. Og det og det og det. Det gør at de har let ved egentligt at konstruere sig igennem. Og det der også er på mange offentlige hjemmesider. Der er der henvisning. Hvis ikke de har sådan noget tale syntese. Over til et andet program man kan downloade og installere hvor man kan markere en tekst. Og så når man markerer den tekst bliver den læst højt i ens højtaler. Altså der er mange muligheder i dag hvor de</p>	<p><b>Blinde og ordblinde har mange digitale hjælpemidler til rådighed</b></p>	<p>M2 nævner flere forskellige digitale hjælpemidler, som blinde og svagtseende har til rådighed. Dette dækker blandt andet over oplæsningsprogrammer såsom Jaws, så de kan få læst hjemmesider op og navigere igennem dem.</p> <p>Hjemmesiderne skal dog bygges op i forhold til et bestemt regelsæt, så dette oplæsningsprogram kan forstå hjemmesiden. Mange offentlige hjemmesider er allerede bygget op på denne måde – og hvis ikke de er, henvises der ofte til et andet program, som kan læse tekst op som markeres af brugeren.</p>

<p>svagtseende og de blinde. For ligesom at have det.</p>		
<p>I1: Ja. Det er lidt det samme at spørge om så. Er det et stort udvalg så i har inde på e-reolen.</p> <p>M2: Altså det vi har inde på e-reolen der har vi samarbejdet med de fleste store forlag. Vi har ikke samarbejdet med Gyldendal. Det helt store forlag. Men et forlag for eksempel ?Lindholdt og Ringhoff? som udgav. Som er det næststørste. Deres titler er repræsenteret. Jeg kan ikke huske hvor mange titler der er. Men altså det kan jeg finde ud af hvis det er men der er rigtig mange. Og det eneste jeg næsten kan sige. I forbindelse med jeres opgave i bør gå ind og tjekke e-reolen og e-reolen go og de ting der for ligesom at få en fornemmelse af det praktiske.</p>	<p><b>E-Reolen har et stort udbud fra mange store forlag</b></p>	<p>Aalborg Hovedbibliotek har arbejdet sammen med de fleste store forlag i forhold til udbuddet inde på E-Reolen, med undtagelse af Gyldendal – og har rigtig mange titler tilgængelige. Eksempler på forlag er Lindhardt og Ringhof. Interviewerne opfordres til at undersøge E-Reolen og E-Reolen Go i forhold til titler og forlag for at få en fornemmelse af det praktiske.</p>
<p>I1: Det tror jeg bestemt også. Og igen &lt;UF&gt; er meget populære. Så essensen af meget af det hele det er. Det er det sidste spørgsmål der hedder. Har i interaktive historier.</p> <p>M2: Der er M1 lige kommet med den her.</p> <p>M1: Ja vi har en. Men så vi har faktisk også kom jeg lige i tanke om sådan et interaktiv gulvtæppe som man nogen gange kan lægge frem. Hvor man så går med en iPad og så når du står henover et hus eller hvad det nu er så får du en historie.</p> <p>M2: Det du kan på den her det er. Der kan du downloade og så installere en app på din mobiltelefon eller iPad og så hvis du holder den. Hvad skal vi sige et lille stykke fra. Så vokser bogen ud &lt;UF&gt; og bliver interaktiv med 3d. Og også med animation.</p> <p>I2: Ligesom augmented reality ja.</p>	<p><b>Interaktive historier fra Aalborg Hovedbibliotek</b></p>	<p>Det nævnes at biblioteket har et interaktivt gulvtæppe. Brugeren kan stå over et vist punkt på tæppet, og via sin iPad få en relevant historie.</p> <p>De tilbyder også en bog, som gør brug af augmented reality. Holder man sin iPad et lille stykke fra bogen springer der 3D modeller ud på særlige steder.</p>
<p>M2: Ja det er sådan noget. Har i den type historier hvor den nogen gange stopper op og giver dig et valg som læser. Altså som siger vil du gøre det her eller vil du gøre det her.</p>	<p><b>Choose-Your-Own-Adventure bøger er på vej tilbage</b></p>	<p>Bøger, som stopper op og give læseren et valg, var populære engang og er nu på vej til at blive populære igen. Drengene elsker dem og der er også lavet nogle enkelte til pigerne. Disse bøger er ikke så tykke, og er</p>

<p>M1: Ja og de er ved at komme igen. Altså de var populære dengang jeg var barn. Og der er der faktisk kommet. Jeg kan lige prøve at se om jeg kan finde nogen. Og det er jo sådan noget drengene de elsker. Der er også lavet nogle enkelte til pigerne. Altså har du lidt svært ved at læse. De er heller ikke så tykke. Så er det jo lidt noget andet også at flere kan læse den samme historie men få et forskelligt forløb.</p> <p>I1: Og så diskutere valget også hvis de læser den sammen for eksempel ikke.</p> <p>M1: Ja.</p> <p>I2: Nu sagde du lige at det var primært drengene. Er det igen på grund af genrerne eller er det fordi det ikke interesserer pigerne med at kunne vælge.</p> <p>M1: Altså der er nogle enkelte piger men jeg vil sige dem der er lavet er også meget drengoprægede altså. Og signalerer også mere drengeværdier.</p>		<p>gode hvis man har lidt svært ved at læse. De er anderledes end andre historier, da flere forskellige kan læse den samme historie, men dog alligevel nå frem til et andet forløb.</p> <p>Bøgerne som biblioteket har var som nævnt populære mest hos drengene, og er fordi de bøger mest signalerer drengeværdier.</p>
<p>I1: Er der en aldersgruppe. Er de til de større eller er de.</p> <p>M1: Jamen de er sådan ni til elleve tolv år.</p>	<b>Choose-Your-Own-Adventure bøger er målrettet yngre børn</b>	Det nævnes, at de interaktive bøger er målrettet aldersgruppen ni til elleve-tolv år.
<p>I1: Hvad er det for en form vi har. Er det bøger eller tegneserier.</p> <p>M1: Nej de er i bøger faktisk nu her.</p>	<b>Bibliotekets interaktive historier er i tekstform</b>	Biblioteket har historier i dette format i bogform og ikke for eksempel tegneserieform.
<p>M2: De ligger også på børnebibliotekets hjemmeside. Der lagde jeg lige mærke til der ligger et link til et &lt;UF&gt; om. Var det interaktive bøger eller hvad var det. Der var et eller andet link på forsiden. Det tænkte jeg på hvis &lt;UF&gt; skulle se. Der ligger der et link der.</p> <p>I1: Men har i dem som digitale interaktive bøger. Nu sagde du.</p> <p>M1: Ikke dem der.</p>	<b>Biblioteket har ikke digitale interaktive historier</b>	Der menes ikke, at biblioteket har et udbud af digitale interaktive historier, men det opfordres interviewererne at kigge på børnebibliotekets hjemmeside hvor der ligger forskellige interessante links.

<p>I1: Sådan nogen hvor de. Hvor historien ligesom splitter op.</p> <p>M1: Nej. Ikke hvad jeg ved af.</p> <p>M2: Altså &lt;UF&gt; digitalt med interaktive historier det tror jeg ikke på vi har endnu.</p>		
<p>M2: Vi har e-reolen. Og vi har e-reolen go for børn. Så har vi noget der hedder comic plus hvor man har mulighed for at gå ind og læse tegneserier. Og så har vi biblo hvor børn har mulighed for at gå ind og så anmelde og læse bøger og se hvad der er populært. Hvor der også er spil og quizer. Jamen det er stort set de ting vi har. Og så har vi børnebibliotekets hjemmeside. Altså der er også nogle gange de &lt;UF&gt; altså de hvor de fremhæver nogle ting som i kan se derinde. Dem bør i også tjekke ud.</p>	<p><b>Bibliotekets udbud af tegneserier, spil og quizer</b></p>	<p>Det nævnes, at udover E-Reolen har biblioteket tjenesten Comic Plus, hvor brugerne har mulighed for at læse tegneserier. Biblo giver børn mulighed for at anmelde og læse bøger, og se hvad der er populært. Derinde findes også forskellige spil og quizer. Børnebibliotekets hjemmeside nævnes også som værende relevant for interviewererne at undersøge, da der nogen gange fremhæves bestemte ting inde på hjemmesiden som er gode at undersøge.</p>

## Interview med Barn A

Ytringer fra interview (Meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart (hvad fortælles der)
<p>I: Hvordan foregår din undervisning?</p> <p>BA: Ligesom normalt. Jeg har bare nogle bøger lagt herinde på, som er hentet ned fra et blindebibliotek. Først ned på computeren og så over på et USB-stik og så har jeg lagt det herind på.</p> <p>I: Okay, og hvad gør den så? Så kan du mærke det?</p> <p>BA: Så når jeg har startet den, så kommer det bare op på punkt.</p> <p>I: Ja, jeg kan godt se at den har forskellige prikker nu, som du vil kunne...</p> <p>BA: Det giver sikkert ikke mening for jer, men det gør det for mig.</p>	<p>Redskab til undervisning for blinde</p>	<p>Barn A demonstrerer via sin Pronto (et digitalt device), hvordan det normale undervisningsmateriale konverteres til punktskrift, hvilket gør at hun nemt kan læse det.</p>
<p>BA: Det er min egen. Men det er skolens indtil den går i stykker. Sådan en koster flere tusinde, men jeg får den gratis</p>	<p>Ejerskab af en Pronto</p>	<p>En Pronto er gratis for det blinde barn og erhverves via skolen. Dog står de selv for evt. økonomiske udgifter, i forbindelse med at den beskadiges.</p>
<p>BA: Jeg har noget der hedder en støttepædagog, der hjælper mig over i skolen. Og så har jeg en synskonsulent, det er sådan en der kan hjælpe mig med at skaffe nogle af hjælpemidlerne og sådan kan hjælpe med mobility-hjælp - hvordan man finder rundt. Og så er der også den helt store blindeskoleovre på Sjælland, eller Kallundborg. Synscenter Refsnæs.[...] derinde kan man bestille for eksempel, jeg har en bog med flere koordinatsystemer inde fra min matematikbog, hvor den tegner op så jeg kan mærke det. Det er ganske vistovre i skolen, men der er der tegnet op med gummistreger og så er der forskellige tykkelser.</p>	<p>Hjælpemidler til blinde i forbindelse med skolen</p>	<p>Barn A opremser en række af de hjælpemidler hun har til rådighed for at klare en skoledag. Dette indebærer en støttepædagog, en synskonsulent, samt det materiale der konverteres til punktskrift af Ræfsnes Synscenter i Kallundborg.</p>
<p>I: Kan du nævne én eller måske flere historier som du holder rigtig meget af?</p> <p>BA: Der er mange. Bøger om engle, hvis jeg må være ærlig.</p> <p>I: Bøger om engle? Er det så fordi der er noget...</p> <p>BA: Der er for eksempel en om en engel, der kommer til jorden - det er faktisk den jeg hører mest for tiden. Og så er det så sådan at dernede så lever en af dem et almindeligt teenagerliv. Så kommer hun til at røbe at hun er engel overfor en af</p>	<p>En interesse i historier omhandlende engle</p>	<p>Barn A udtrykker en stor interesse i fantasi-genren. Denne manifesterer sig hovedsageligt i engle og den mytologi der følger med dem (dæmoner, Helvede, osv.)</p>

<p>menneskene. Det får nogle katastro... det får nogle ikke særlig gode følger. Så er der den her dæmon, som er forelsket i hende og vil fange hende nede i Helvede.</p>		
<p>BA: Men så hører jeg også Narnia, har jeg dog ikke lige på lydbog, men jeg låner den på lydbog over på det normale bibliotek, der har de også nogle lydbøger.</p> <p>I: Er det så den første Narnia eller er det hele serien?</p> <p>BA: Hele serien.</p>	<p>En interesse i Narnia</p>	<p>Barn A fortæller at hun også ynder at hører C.S. Lewis' eventyrserie om Narnia på lydbog.</p>
<p>BA: Jeg ved ikke hvordan jeg skal forklare det. Fordi den handler om engle. Jeg interessere mig meget for det.</p>	<p>En interesse for engle</p>	<p>Det er svært for Barn A at uddybe hvad der specifikt gør historien god, udover den den grundlæggende, store interesse for engle.</p>
<p>BA: Måske også fordi den handler lidt om historie, for jeg kan ikke lide direkte historiebøger. Dem kan jeg ikke lide. Men jeg kan godt lide myter og sådan noget. Jeg tror lidt det er derfor jeg godt kan lide dem.</p> <p>I: Når nu du siger historiebøger, er det så sådan noget verdenshistorie?</p> <p>BA: Ja, eller du ved hele Danmarkshistorien. Det er ikke lige det jeg er så interesseret i.</p>	<p>Ikke interesseret i historiebøger</p>	<p>Barn A tiltrækkes af myter, der delvist afspejler fortiden. Dog er hun ikke interesseret i faglitteratur om verdens- eller Danmarkshistorien.</p>
<p>I: Mere eventyr og myter, som du siger?</p> <p>BA: Ja, eller for eksempel de græske guder. Eller nordisk mytologi, den kan jeg ud og ind.</p>	<p>Interesse for mytologi</p>	<p>Barn A udtrykker interesse for mytologi omhandlende både de græske og de nordiske guder. Særligt den nordiske mytologi understreges hun at have et indgående kendskab til.</p>
<p>BA: Mange af de bøger med Sigurd, der er der en DVD bagved, hvor man kan høre det hele. Det er en god ting.</p>	<p>At kunne høre en bog er godt</p>	<p>Formatet med at kunne høre en bog udtrykkes som værende positivt. Dette er noget der for eksempel kan opleves ved Sigurd Barretts udgivelser.</p>
<p>I: Så det er de her fantastiske elementer, hvis man kan sige det? Når det bliver sådan lidt overnaturligt?</p> <p>BA: Ja, det er lidt dem jeg godt kan lide at høre. Eller jeg interessere mig meget for dem.</p>	<p>Interesse for overnaturlige elementer</p>	<p>Historier med overnaturlige eller fantastiske elementer identificeres som værende en genre som Barn A hører meget.</p>
<p>BA: Jeg kan godt høre gysere, men jeg er holdt op med at høre dem, for jeg blev ikke bange af dem. Eller jo, så skal jeg helt op i det voksne men jeg skal jo ligesom også kunne forstå det.</p>	<p>Gysere på børneniveau er ineffektive.</p>	<p>Barn A fravælger gysere, da deres skræmmende elementer ikke fungerer for hende på hendes nuværende aldersniveau. Hun mener det er mere effektivt for hende i en højere alderskategori, men at det niveau kan være uforståeligt for hende.</p>

<p>BA: Der er en som jeg hører lige nu og den kan jeg godt blive lidt bange af. Det handler om sidste time.</p> <p>I: Uh, Dennis Jürgensen?</p> <p>BA: Ja. Der har de indlagt nogle lyde i. Altså så de steder hvor de råber, så råber de også og så har de indlagt den der klokke.</p>	<p>Effektive gyser-lydbogs elementer</p>	<p>Brugen af lydeffekter i lydbogen "Sidste Time" af Dennis Jürgensens er for Barn A skræmmende - dette omhandler at simulere råben, samt lyden af en klokke.</p>
<p>BA: Ham der har indtalt den, han er god til at holde sådan en dystre stemme hele vejen igennem og så er han også god til at lave de rigtige personer med ind. Jeg tror det er det der har fanget mig.</p>	<p>En god fortæller</p>	<p>En kaptiverende fortæller beskrives i dette tilfælde som en, der formår at holde en gennemgående dystre stemning, samt</p>
<p>I: Hvor tit hører du historier?</p> <p>BA: Hver dag.</p> <p>I: Måske også flere gange om dagen, eller?</p> <p>BA: Ja. Det er faktisk noget jeg går rundt med hele tiden.</p>	<p>Barn A hører historier flere gange om dagen</p>	<p>Barn A har hele tiden historier i nærheden og hører herved også historier flere gange om dagen.</p>
<p>BA: Og Ringenes Herre er fordi at jeg rigtig godt har kunnet lide Hobbitten og så har far lagt den ind, så jeg kunne høre den.</p>	<p>Progression til titler inden for samme brand</p>	<p>Barn A fortæller hvordan hendes glæde ved en titel, har ført hende til andre i samme overordnet serie.</p>
<p>BA: Jeg har faktisk fundet ud af at jeg lærer mere af at høre end jeg gør af at læse. Måske fordi det går stærkere.</p>	<p>Bedre indlæring ved lytte end læse.</p>	<p>Barn A har erfaret at hun nemmere optager læring ved at høre bøger, frem for at læse bøger. Hun gisner om dette blot er grundet det faktum at oplæsningen foregår i et hurtigere tempo.</p>
<p>I: Er der andre måder du hører historie på end når du går og hører dem?</p> <p>BA: At læse dem herinde på ellers så har jeg nogle punktbøger oppe ovenpå, man kan bestille.</p>	<p>Alternativer til lydbøger</p>	<p>Barn A's alternativer til de lydbøger, hun går omkring og høre, at at læse dem via hendes Pronto eller punktbøger, hun har fået bestilt hjem.</p>
<p>.BA: Men for én bog er der nok 5 punkt bøger, eller sådan noget - fordi et punkt fylder noget mere end en Ebog. Hvis det nu for eksempel var hele Emil fra Lønneberg, så skal du ikke regne med at den kan være i en enkelt punktbog. Så skulle den nok være så tyk her. Den er jo ikke sjov at bære eller bladere i. Men det kan være der vil være en punktbog for hver historie eller kapitel. Det kommer an på hvor lange de er.</p>	<p>Ulempen ved punktbøger, kontra Ebog</p>	<p>Barn A uddyber forskellen mellem en punktbog og en Ebog. Alt efter historiens længde, kan en hel punktbog udgøre 1/5 del af en almindelig historie, som f.eks. Emil fra Lønneberg, eller helt ned til blot et kapitel. Punktbøgernes omfang gør disse værker omfattende at håndtere eller transportere rundt.</p>
<p>BA: Det gjorde der dengang jeg var lille, men ikke rigtig mere. Eller jo, hvis jeg får sådan et ark med en regnehistorie, så bliver den selvfølgelig læst op ovre i skolen. Eller en side af en bog man skal læse. Men jeg får ikke sådan læst bøger op mere.</p>	<p>Oplæsning ved underholdning kontra undervisning</p>	<p>Barn A får ikke længere oplæsning af bøger, som hun gjorde da hun var mindre. Dog bliver dette stadig gjort for hende i skolen i forbindelse med opgaver, der skal løses.</p>



<p>I: Nej, det er primært der hvor du kan gå og høre dem selv?</p> <p>BA: Ja, eller også skal jeg bare til at læse noget mere selv, men det har jeg bare ikke helt lyst til.</p> <p>I: Det kan jeg godt forstå. Det går jo så meget hurtigere når det bliver læst op.</p> <p>BA: Jamen, I seende I er jo vant til... I er jo hele tiden trænet op. For eksempel når I står inde i en butik og I er helt lille, så prøver I jo at læse et skilt. Men for mig, der skal jeg jo - jeg kan jo godt alfabetet og jeg kan godt læse ord og sådan noget. Men der har jeg jo ikke samme måde at træne op på. Der skal jeg jo læse i en bog, så har jeg skolebøgerne og et alfabet. Nu ser du måden baglens jeg er bygget op på.</p>	<p>Vanskeligheden ved at læse som blind.</p>	<p>Barn A bryder sig ikke så meget lyst til at skulle læse selv. Dette uddybes ved at modsat seende der automatisk altid øver sig i at læse, må man som blind aktivt træne sine læseegenskaber.</p>
<p>BA: Det ved jeg ikke. Jeg kan godt lide begge to, men det kommer an på hvad følgerne er. Den første er nok mest dramatisk. Men den anden den var måske sådan lidt mere sådan der har lidt mere tid. Så var det måske den første, som jeg bedst kunne lide.</p> <p>I: Den første?</p> <p>BA: Ja. Jeg kan godt lide begge to, men tror det er den første der vil være den mest egnet.</p>	<p>Barn A foretrækker den første af de sætninger</p>	<p>Barn A synes ganske vist om begge af vores to sætninger. Hun karakterisere den første som værende mest dramatisk, mens den anden virker som "at have mere tid". Ultimativt kan hun bedst lide den første.</p>
<p>I: Den første den arbejder nemlig meget mere med billedsprog. Den snakker om farver og den maler lidt et billede omkring det. Hvor den anden havde lidt mere med følelserne at gøre, hvordan det følte i næseborene og varme og den slags.</p> <p>BA: Ja, og det er netop en af de ting jeg lægger mærke til fordi jeg gerne vil være forfatter, når jeg bliver stor. Så jeg er begyndt at skrive bøgerne ind på min Pronto og der er jeg så rigtig god til at beskrive billederne, fordi jeg er vant til at få dem beskrevet. Og jeg er blevet rigtig god til at regne ud hvad de er, de ord jeg får at vide.</p> <p>I: Så sådan noget med farver og den slags, det bruger også når du så skriver?</p> <p>BA: Rigtig meget.</p>	<p>Farverige beskrivelser interesserer Barn A</p>	<p>Grundet sin ambition om at blive forfatter, så bemærker Barn A farverige beskrivelser i historier. Hun er selv blevet god til at anvende farverige billede-beskrivelser i sine egne fortællinger, da det er den slags hun er vant til at høre andre steder fra.</p>
<p>I: Nu kommer der et spørgsmål der lige minder om det andet, der hedder "hvor tit hører du lydbøger?" [...]</p> <p>BA: Et par timer hver dag. I weekenderne der er det næsten hele dagen, det kommer an på hvad jeg skal.</p>	<p>Barn A hører lydbøger minimum et par timer hver dag.</p>	<p>Barn A hører lydbøger i et par timer hver dag, og potentielt næsten en hel dag i weekenderne. Dette er ikke nødvendigvis om aften, men afhænger af hvornår på dagen hun har tid.</p>

<p>I: Er det så mest om aftenen?</p> <p>BA: Mest når jeg har tid.</p>		
<p>I: Så for eksempel, er det vigtigt for dig at der er en god fortæller? Eller er det vigtigt at der er mange miljølyde? Så man kan høre de ting, der sker eller lægger du ekstra mærke til musikken, for eksempel? Det kan være sådan nogle ting.</p> <p>BA: Det er sådan lige meget, synes jeg. Men fortælleren er nok det de fleste blinde vil være koncentrerede omkring. Fordi der er nogle fortællere, de sætter en lortestemme på, som om de lige har siddet og røget et eller andet og så fortæller de bare ting.</p> <p>I: Okay.</p> <p>BA: Det kan godt være at den passer sådan lidt ind, men det er vistnok det der er mest træls. Nu hvis jeg selv skal sige det så er det kun fortælleren</p>	<p>En god fortæller er vigtig i en lydbog.</p>	<p>Fortælleren er det der er vigtigst i en lydbog for Barn A. Hun kan ikke lide hvis fortælleren lyder som en, der lige har røget noget og så fortæller frit fra lever, ej heller hvis fortælleren sætter en "lortestemme" på. Hun perspektiverer ud til at ligesom hun selv gør, vil de fleste blinde angiveligt fokusere på fortællerens evner.</p>
<p>I: Nogle der gør brug af lydeffekter og nogle der ikke gør brug af lydeffekter? [...] Det kan være der er nogle historier, hvor der kun er en fortæller, der bare snakker.</p> <p>BA: I de fleste bøger er der kun en fortæller, af dem du henter ned. Så nogle kan der være lyd i.</p>	<p>De fleste lydbøger har kun en fortæller og ingen lydeffekter.</p>	<p>De fleste lydbøger, der kan downloades, er produceret udelukkende med en fortæller i lydbilledet. Enkelte kan dog også indeholde lydeffekter.</p>
<p>I: Er der også nogen der har musik?</p> <p>BA: Ikke lige dem som jeg plejer at høre.</p>	<p>Musik i en lydbog</p>	<p>Barn A er ikke bekendt med om nogle lydbøger anvender musik.</p>
<p>I: Den gode fortæller er han så en der laver stemmer, eller er han bare en der lever sig ind i det? [...]</p> <p>BA: Ja. Det kommer lidt an på hvad det er, ikke? Men en god ting, hvis det for eksempel er Bullerby, så er det en god ting lidt at kunne lave stemmer, ikke? Eller også at sådan fortælle det på sådan en måde, hvordan man ser</p>	<p>En god fortæller skaber overskuelighed.</p>	<p>I et værk som "Alle Vi Børn i Bullerby", er en god fortæller én der gør det overskueligt for lytteren hvem der taler. Dette kan enten være ved at gøre opmærksom på hvilken karakter der ytre sætningen eller direkte lave individuelle stemmer til karakterene.</p>

<p>det fra en sådan lidt sidelinje. Hvis du kan følge mig? Enten skal man sige sådan "Bosse sagde" eller også er det en god ide at lave stemmer.</p>		
<p>BA: Og også så er det lige om man kan lave det om til det modsatte køn. Det er en god ide det, når man spiller ind jo.</p> <p>I: Ja, lige præcis. Så hvis det nu er en mand, så skal han gerne kunne...</p> <p>BA: Det betyder jo ikke at han skal efterabe en pige 100%, men han må gerne lave sådan at man ikke tænker over det er en mand der siger det.</p>	<p>En fortæller skal kunne imiterer det modsatte køn.</p>	<p>En god fortæller bør varierer sin stemme alt efter, hvilket køn karakteren der taler har. Dette betyder ikke at den skal kunne fejlfrit imiterer det modsatte køn, men blot gøre en indsats for at lytteren tænker over at en en pige-karakter snakker med en mandestemme for eksempel.</p>
<p>BA: Spil, det er et stort problem. Det er jeg ikke så meget inde i. Der er spil hvor det kan lykkedes med noget der hedder voice over. Det er sådan hvor telefonen fortæller hvad der er på skærmen og der læser den også alt det op, der står. Men der er selvfølgelig lidt spil, der er lavet til blinde eller så kan man få en special udgave, hvor der er sat et eller andet på - en fortæller, eller sådan noget.</p> <p>I: Okay, har du sådan nogle spil, som du kan spille?</p> <p>BA: Ikke over computer eller Iphone. Det går jeg ikke helt op i.</p>	<p>Barn A er ikke interesseret i spil.</p>	<p>Spil er generelt et problem for Barn A, selvom hun tilføjer at der er spil lavet til blinde. Dette involverer f.eks. at telefonen kan læse op hvad der står på skærmen (voice over) eller der i en special udgave af spillet er tilføjet en fortæller. Men trods dette er spil ikke noget, der har Barn A's interesse.</p>
<p>BA: Men inde på computeren er der et taleprogram, der hedder Jaws og det læser alting op. Og nogle gange så beder jeg den simpelthen om at klappe i. Fordi hvis det nu er du søger på et eller andet og så dukker der 50 links op fyldt med måske 20 overskrifter og måske 1 eller 2 reklamer, og så giver den sig bare til aaaaalt det op.</p>	<p>Taleprogrammet Jaws irriterer Barn A.</p>	<p>På computeren findes et oplæsningsprogram, kaldet Jaws. Dette læser alt på skærmen op, hvilket i nogle tilfælde med meget online-tekst, reklamer og links kan irriterer Barn A så meget, at hun skælder programmet ud.</p>
<p>I: Kender du til det her begreb, som vi har været lidt inde på, det her med interaktive historier? Hvor du nogle gange kan træffe valg i løbet af en historie.</p> <p>BA: Nej. Dem kender jeg ikke.</p>	<p>Ingen kendskab til interaktive historier</p>	<p>Barn A fortæller at hun ikke er bekendt med interaktive historier.</p>
<p>I: Det er jo lidt sådan at historien starter og så på et tidspunkt stopper den op og så siger den "Kunne du tænke dig at gøre det her? Eller kunne du tænke dig at gøre det her?". Og når du så træffer et valg så ændre historien sig ud fra det du så... og så kan det jo så ske på alle mulige forskellige måder, og så kan det være at man møder nogle personer på den ene måde eller det kan også være man lige pludseligt dør i historien, hvis man træffer et farligt valg for eksempel.</p> <p>BA: Dem er der flere af de andre der læser. Dem i min klasse.</p>	<p>Barn A's klassekammerater læser interaktive historier.</p>	<p>Efter en beskrivelse af en interaktiv histories koncept, fortæller Barn A at flere af hendes klassekammerater læser disse. Hun kan ikke huske titlen på disse, men antyder også at de har haft en del om dem og at formatet er i bogform, ikke digitalt.</p>

<p>I: Nå, ved du hvad de hedder så? Dem som de læser?</p> <p>BA: Nej, jeg ved... jeg kan ikke huske hvad de hedder, men vi har haft en del om dem. [...]</p> <p>I: Men dem som dem i din klasse har, ved du så om det er på en bog at de har det? Eller er det på en tablet at de har det?</p> <p>BA: Det er bøger vi læser på i skolen.</p>		
<p>BA: [...] og hvis en blind skulle være med, så kunne det nok være sjovt hvis man sidder sådan to om dem, ikke? Så bliver der måske lidt mere snak over det, men det er måske den måde at blinde kunne være med.</p>	<p>Interaktive historier bør være en social oplevelse for blinde.</p>	<p>Barn A synes interaktiv historiefortælling kunne være sjovt og mere inkluderende for blinde, hvis man var to om det og på den måde kunne få en snak ud af det.</p>
<p>I: Det her med de interaktive historier, er det noget du har følt at du ikke har kunnet være med til på grund af omstændighederne? Eller har det måske ikke haft interesse?</p> <p>BA: Nej, jeg kan egentlig bare gå ned og læse. Eller låne nogle bøger, men jeg har måske ikke haft så meget interesse i det. I den periode hvor det har været, der har jeg været mere travlt med at læse runer - det er min matematiklærer, han har taget nogle alfabeter og oversætter gamle runer og sådan noget.</p> <p>I: Sådan nogle gamle vikinge runer? Sejt.</p> <p>BA: Ja</p>	<p>Større interesse for runer end interaktive historier.</p>	<p>Barn A har følt at hun har haft muligheden for at læse interaktive bøger, men hendes interesse i den hvor andre gjorde det, i stedet var på vikinge-runer.</p>
<p>I: Men så der er ihvertfald folk i din klasse, der kender til de her interaktive historier, hvor de kan træffe valg. Du har bare ikke været en del af det endnu, du har ikke lige undersøgt det?</p> <p>BA: Nej, jeg tror nu også at de er holdt op med at læse dem. Det bliver aldrig for unge, tror jeg.</p> <p>I: Du mener, det er for yngre børn?</p> <p>BA: Ja, men det ved jeg ikke helt. Det er bare ikke lige dem de læser lige nu.</p>	<p>Klassekammeraterne læser ikke interaktive historier længere.</p>	<p>Klassekammeraterne i Barn A's klasse er tilsyneladende holdt op med at læse interaktive historier. Barn A ytrer sandsynligheden for at denne type historiefortælling er for yngre børn.</p>
<p>I: Ja, kan jeg spørge dig, ved du så hvad det er for nogle ting de spiller?</p> <p>BA: Nej, det ved jeg ikke helt.</p> <p>I: Nej, det kunne være de snakkede om det.</p>	<p>Gaming er meget socialt i Barn A's klasse.</p>	<p>Barn A beskriver at hendes klassekammerater står sammen i en flok og spiller, men på hver deres telefon. Om der kæmpes mod hinanden eller bygges verdener i Minecraft, så er det noget de gør i fællesskab.</p>

<p>BA: Det gør de, men det er sådan noget med, så er de sådan en morder, hvis der er en zombie og så er de inde i Minecraft, hvor de er i gang med at bygge noget, et eller andet fælles og så kæmper de mod hinanden. Så står der sådan en flok, der spiller det samme spil over hver sin telefon, og så ved de hvem den anden er og kæmper mod hinanden eller laver et eller andet fælles.</p>		
<p>BA: Hvordan kan du se det, er det sådan nogle spalter du læser? Eller er det sådan nogle sider du bladre imellem?</p>	<p>Interesse for den interaktive histories fysiske format.</p>	<p>Under oplæsningen afbryder Barn A historien for at spørge ind til, hvordan oplæseren fysisk finder rundt i hypernarrativet. Hun undre sig om der læses i forskellige spalter eller om der bladres mellem forskellige sider alt efter valget.</p>
<p>I: Hvordan synes du det var med sådan en historieoplevelse her?</p> <p>BA: Det er meget spændende, hvis man kan sige det sådan.</p>	<p>Interaktive historie er spændende</p>	<p>Efter at have oplevet den interaktive historie udtrykker Barn A at det var spændende.</p>
<p>BA: Men det er vistnok mest hyggeligt, når man er to. Ja, eller hvis man nu var sådan for eksempel, og så sagde alle deres mening og så var der for eksempel "hvor mange vil have at de skal stikke til søs", det var der 5 der gerne ville og "hvor mange vil gerne have at de skal blive på kysten"? Det var der for eksempel 6 der gerne ville.</p> <p>I: Så man skulle stemme om det?</p> <p>BA: Ja.</p> <p>I: Tror du så ikke der vil være nogen der ville blive sure, hvis ikke de får deres valg?</p> <p>BA: Nej, men man kunne da... det var også bare hvis man var så mange. Ellers kunne man jo godt, eller når man var sådan 4 om det, så kunne man godt sidde og snakke om det. "Jeg tror dit og jeg tror dat". Okay, sådan at man snakker om det - det kunne man jo også.</p>	<p>Interaktive historie som en fælles oplevelse.</p>	<p>Barn A mener at oplevelsen kunne gøres mere hyggelig, hvis man var flere om det. Hun ser for sig et scenario, hvor 11 folk sidder sammen om historien og så demokratisk stemmer om hvilket valg der skulle træffes. Alternativt kunne hun se 4 være samlet om oplevelsen og have en dialog om valgmulighederne og de potentielle konsekvenser ved at træffe det ene frem for det andet.</p>
<p>I: Hvordan synes du så det var, når det nu bare var dig? Kunne du... hvis du nu hørte det her alene, ligesom nu?</p> <p>BA: Det ved jeg ikke, nu læser du jo op</p>	<p>Ikke alene i testen.</p>	<p>Barn A følte ikke at hun var alene om oplevelsen i testen, da oplæseren var der til at læse det op for hende.</p>
<p>I: [Men hvis det bliver læst op for dig og du så bare skulle træffe valgene?</p> <p>BA: Så var det sjovt nok</p>	<p>Oplæsningen er sjov.</p>	<p>Barn A synes det er sjovt at få læst historien op og så være den der træffer valgene.</p>

<p>BA: [...]men hvis jeg selv skulle læse og træffe valgene, så havde jeg nok synes det kunne være spændende at læse lidt og så træffe valg og så vente til næste dag. Sådan at jeg var gået hen på den side og så vente til næste dag med at læse videre.</p> <p>I: Så det ville blive sådan helt næsten ligesom en julekalender, eller kapitler for hver dag?</p> <p>BA: Ja, eller du ved sådan noget spænding noget, noget hvor man kan glæde sig lidt...</p> <p>I: Til at finde ud af hvad der sker, på grund af ens valg. Så det ville blive episoder kan man måske sige?</p> <p>BA: Ja. Eller måske bare sådan at man læser lidt, og så læser man et eller andet andet eller lave noget andet, så kan man måske læse lidt senere.</p>	<p>Episodisk format til interaktiv historie</p>	<p>Hvis hun skulle sidde alene og læse den interaktive historie, så ville Barn A finde det spændende at læse i etaper. Her ville hun læse et afsnit og træffe et valg, og så vente til næste dag med at læse det efterfølgende afsnit.</p> <p>Dette mener hun vil gøre læseoplevelsen til noget man glæder sig til, i samme stil som en julekalender har.</p>
<p>I: Når du var i en situation i historien, var det der skete og valgene du kunne træffe, var de beskrevet godt nok for dig?</p> <p>BA: Ja, det var de. Hvis det nu var for en der var lidt yngre end mig, så skulle det nok være lidt mere nemt. Du ved, sådan lidt mere ind over det.</p>	<p>Valg og situationer var godt beskrevet.</p>	<p>Selvom valgene og situationer var godt beskrevet i Barn A's mening, gisner hun om niveauet skulle være nemmere for folk yngre end hende.</p>
<p>BA: Men altså, omgivelserne og miljø, det er ikke det der står sådan knivskarpt, man får bare sådan lige et grundoverblik over hvad der var. Man ved ikke hvad der er oppe i luften eller hvilke farver dit og dat har. Men det tror jeg ikke er det vigtigste her, jeg tror det vigtigste er at vide hvilken en situation man befinder sig i og hvad der er lige omkring en.</p>	<p>Manglende detaljebeskrivelser</p>	<p>Bøgerne mangler en mere detaljeret beskrivelse af omgivelserne. Dog påpeger Barn A at dette ganske vist ikke er det essentielle i en historie som denne, men i stedet at vide hvilken aktuel situation som man befinder sig i og hvad der umiddelbart er omkring en.</p>
<p>I: Følte du at du kunne påvirke historien sådan som du gerne ville?</p> <p>BA: Ja.</p>	<p>Historien kunne påvirkes som ønsket.</p>	<p>Barn A følte at hun kunne påvirke historien i overensstemmelse med hvad hun gerne ville.</p>
<p>I: Hvis det var at den ikke lige havde grebet fat i båden. Men henne ved det der kirketårn, så skulle de have kastet den ud dér, ikke? Eller brugt rebet som en lasso.</p> <p>I: Ja, det kunne også være. Og så prøvet at fange noget nede på jorden at holde fast i?</p> <p>BA: Nej, hvis den nu var høj nok til at få op over kirketårnet. Det kunne godt være at man lige kunne få den ned rundt om en af klokkerne (uforståeligt). Og så kan du også nå lige at rykke den og måske komme så tæt på at man kunne gribe fat i det. Og så derfra kunne man få, hvad er det det hedder, det kan også være man har noget med, så</p>	<p>Fantasier om alternative valg, der kunne foretages.</p>	<p>Barn A fantasierer om hvordan situationer fra bogen kunne være løst anderledes. Dette omhandler særligt hvordan karaktererne kunne komme i sikkerhed ved hjælp af et kirketårn, der nævnes tidligt i historien.</p>

<p>man kunne binde , måske få rebet rundt om livet, ikke? Og så kunne det måske være en der kunne kravle ind og så kunne man sådan skubbe det rundt om noget sikkert. Og hvis det kunne holde, så kunne man så binde fast eller holde fast, og så kunne hunden også holde fast og så kunne man så skære ballonen fra - selvfølgelig lukke gassen ud .</p> <p>I: Og så kunne alle komme i sikkerhed oppe i kirken, er det dét du tænker på?</p> <p>BA: Nej, så var man i sikkerhed, men så stod man måske deroppe på en afsats og derfra måtte man jo så råbe på hjælp. Men du ved, det var jo ihvertfald en nødsituation, hvis det var. Og det kan jo være at man tilfældigt lige var landet der hvor man klokkeren kunne gå ud og kigge på klokkerne, eller et eller andet. Det kunne jo være man var heldig.</p> <p>I: Så kunne det være man var heldig og blive reddet på den måde.</p> <p>BA: Ja, eller også kunne det være at man lige kunne , altså det kunne være man stod på sådan et lidt udvendt tag, du ved der er og så kunne det være der var sådan et gitter man skulle over. Men der havde man jo så sådan et reb med man kunne bruge.</p>		
<p>BA: Men fortælleren er nok det de fleste blinde vil være koncentrerede omkring.</p>	<p>Blinde vil være fokuseret på fortælleren.</p>	<p>Barn A har en formodning om at fortælleren i en lydbog vil være det primære fokus element for de fleste blinde.</p>
<p>BA: [...]andre blinde vil måske også gerne have at have at der bliver beskrevet nogle billeder. Ikke bare sådan at "bølgerne var høje" og "sandet var varmt", men også sådan det med farver og himlen ligesom det første du sagde.</p>	<p>Blinde vil gerne have beskrevet miljøerne.</p>	<p>Barn A har en formodning om at andre blinde udover hende selv, gerne have farverige beskrivelser af historiens miljøer, meget i stil med den første af de to sætninger vi præsenterede for hende.</p>
<p>BA: De valg man træffer ved at høre ved en normal, for eksempel, nu her at der er en der kaster en mønt op i luften i en historie, ikke? Så håber man jo på at den vil lande på noget og forskellen her er så bare at der kan man selv vælge det.</p> <p>I: Er det en god følelse eller er det...?</p> <p>BA: På en måde lidt det samme, bare på en måde nogle gange lidt sjovere.</p>	<p>Det er sjovt, når man kan træffe valg.</p>	<p>Barn A ser ikke den helt store forskel mellem det interaktive format og en almindelig bog, men synes element med valg er en smule sjovere.</p>
<p>BA: Altså, der kan være spænding på begge måder, og det kommer også an på hvilket humør man er i og hvad den handler om. Så hvis man står på en vaklende afgrund og du kan bestemme om du springer i eller prøve sådan et klatre eller gå videre, så er det måske lidt mere spændende i bog. Medmindre man sådan lige er rigtig eventyrlysten.</p>	<p>Interaktive historier er afhængig af læserens humør.</p>	<p>En historie oplevelse kan være spændende både med og uden interaktive elementer - det afhænger af selve handlingen og læserens humør. I en almindelig bog kan der foreligge en tryghed for læseren, mens den interaktive inviterer til at være eventyrlysten.</p>

<p>I: Tænkte du nogensinde over hvad der mon skete hvis du traf nogle af de andre valg? Altså, hvis du havde gjort noget anderledes, hvis du havde taget til Frankrig for eksempel i stedet for Afrika?</p> <p>BA: Ja, det tænkte jeg. eller du ved ikke med Frankrig, den tænkte jeg at jeg udelukkede lidt hurtig. Men der med flængen, den tænkte jeg noget over. men der vil jeg nok tro at de var styrtet ned.</p>	<p>De interaktive valg fik Barn A til at tænke over andre muligheder.</p>	<p>Valgene får Barn A til at gisne om de alternative udkom der kunne have været i historien. Her reflekterer hun over de tanker der fik hende til at vælge som hun gjorde.</p>
<p>I: Kunne det så være man havde lyst til at høre historien mere end én gang?</p> <p>BA: Jamen altså på denne måde, der kan man jo gennemlæse det, hvis du kan følge mig? Og så kan det jo godt være at det er det samme der står, men nej det er det jo ikke altså det er det samme du starter med, men så er der det hele med den der flænge, det var vistnok den første. [...] Hvis du så vælger at tage flængen fordi det var modsat af hvad du startede med sidst, og hvis du så står der, så er det jo ikke til at sige hvad for nogle valgmuligheder du får der.</p>	<p>Refleksion over en interaktiv histories replayability.</p>	<p>Barn A over det interaktive format, og ser en mulighed for at genprøve historien og træffe andre valg i håb om at opnå nye resultater.</p>
<p>BA: Man går på en måde ind i en labyrint. Og lige i starten der bliver det nok hurtigt genkendeligt begge veje, men derfra bliver den så nok mere og mere ugenkendelig.</p> <p>I: Ja, det tror jeg er rigtig godt tænkt at det er sådan ligesom en labyrint.</p> <p>BA: Ja, man kunne jo prøve at tegne det ud undervej, så man havde en firkant og så starter man for eksempel med noget heroppe eller du ved, man starter hernede og så går man et stykke ind, og så skal man vælge.</p> <p>I: Så er der to veje.</p> <p>BA: Så kunne man tegne det ind. Den der står først er til højre, den der står sidst det er til venstre.</p> <p>I: Og så kommer der to nye valg i den ene retning, hvor man så også kan gå til venstre eller højre.</p> <p>BA: Ja, så kan det godt være at man går i en firkant, men så kunne man måske se det som et mønstre og bagefter så har man jo faktisk en labyrint.</p>	<p>Valgmulighederne kan fysisk tegnes som en labyrint.</p>	<p>Barn A visualiserer det interaktive format med to valg, som en labyrint hvor man står ved en skillevej og kan gå til højre eller venstre, hvilket så vil føre til en ny skillevej. Hun reflekterer over hvordan historiens forløb vil kunne tegnes ind som et forløb gennem en sådan "labyrint".</p>
<p>I: Følte du at valgene kom nogle steder, hvor det gav mening? Det virkede fint der hvor der var valg?</p>	<p>Valgene forekom naturlige steder.</p>	<p>Historiens valgmuligheder optrådte meningsfyldte og rigtige steder, følte Barn A. For hende var flere valg forbundet med paniske situation, hvor det var</p>



<p>BA: Ja. Ikke? Fordi den der nede ved båden , det var nok naturligt at der var valg, men der var der måske sådan lidt mere panik.</p> <p>I: Ja, så der skal træffes en hurtig beslutning eller hvad?</p> <p>BA: Ja, hvis du kan følge mig? Med den der mønt, hvis man ser på situationen at det faktisk var en lidt farefuld situation og at de var nødt til at træffe valget hurtigt. Så er det på en måde det rigtige, hvis du kan følge mig, måden den er skrevet ind på. [...] Hvis der nu skulle være et valg, så nytter det jo ikke noget at gå i panik, fordi så var valget jo allerede truffet.</p>		<p>naturligt at træffe et valg, fremfor at lade panikken tage over.</p>
<p>BA: Hvis man skal træffe et valg, så bliver man nødt til at sætte sig lidt i lederrollen.</p>	<p>At træffe valg er knyttet til en lederrolle.</p>	<p>I Barn A's optik må man indtage rollen som leder, hvis man ønsker at være den der træffer valgene.</p>
<p>BA: Det kunne også være der var en leder med, men så stod man lidt som sideperson og tænkte "arh, det kunne da være lidt sjovt at lave den der flænge", for at se hvad lederen vil gøre. [...] Men hvis man skal sætte sig ind i alvoren, så må man nok tage lederrollen.</p>	<p>At træffe valg som en ballademager.</p>	<p>Barn A forestiller sig et scenario, hvor man kunne træffe valg uden at være lederen, men hvor det gav mulighed for at gå imod en sådan autoritet og se hvordan de ville reagere på ulydighed. Hun konkluderer dog at hvis man skal følge historiens alvor, er det mere passende at påtage sig en leders ansvar.</p>
<p>BA: [...] nu er det sådan at de bøger der er interessante at læse, det er ikke lige de bedste ting altid. Det er svært at skrive om nogle dage der er rare, fordi det bliver kedeligt i længden at høre om en der ligger en mega god dag nede på stranden. Der bare ligger og er i solen og bygger et sandslot og måske går ture ud i havet. Det er ikke så sjovt at høre om, men det er jo en mega god oplevelse. Så det er jo ikke altid at de jo er lige rare. Man kan putte nogle gode gevinster ind, men der skal altid være et eller andet der gør at det bliver sådan en fortjeneste, så man kan forstå at nu kommer der noget godt. Hvis du kan følge mig?</p>	<p>Konflikt er vigtig i en historie.</p>	<p>Barn A uddyber lidt om fortælle teknik. Hvordan en hændelse som ganske vist er en rar ting, bliver kedelig, hvis ikke karakteren har gennemgået noget svært for at opnå det.</p>
<p>I: Det jeg tænker på er om du kunne være interesseret i at bruge den her slags historier, altså her hvor du kan træffe valg, hvis der nu kom flere af den her slags, hvor du kommer i flere situationer hvor du har lederrollen og skal sige "nu gør vi sådan her" og så ændre historien sig. Kunne det være sjovt at have flere af den slags?</p> <p>BA: Det kunne det faktisk godt.</p>	<p>Interesse for flere interaktive historier.</p>	<p>Barn A mener det kunne være sjovt med flere interaktive historier, men i nye situationer, hvor hun med sin lederrolle kan træffe valgene.</p>
<p>BA: Undskyld, nu har jeg bare lige fået en god ide, nem at finde ud af. Det er bare at man kunne jo godt lave sådan et kæmpe stort kort, man kunne folde ud. [...] Ligesom den der labyrinth, jeg snakkede om. Og så står der sådan ved hvor hvad man kan vælge. Måske være lidt anderledes. Og så var der den der labyrinth og så stod der</p>		

<p>valgmulighederne ved hvert sted og så havde man teksten ved siden af. Så man skulle stadigvæk bladere hen til den side.</p>		
<p>I:                   Hvad så hvis det var ligesom en lydbog, hvor det hele blev læst op for dig og så nogle gange skulle du f.eks. trykke et eller andet sted for at træffe valget? Eller det kunne måske være du bare skulle sige 1 eller 2, alt efter om du vil skære hul i ballonen eller smide ankeret ud, så kan det være du siger "1" for at skære hul eller "2" for at smide ankeret. Og så læser den, så er der en stemme af en der har indtalt den rigtig godt.</p> <p>BA:                 Ja, jamen det ville måske være lidt mindre sjovt. Så vil det være lidt bedre som et spil, eller hvor man selv kan læse det. Hvor man enten selv kan læse det eller hvor man er flere om det. Det tror jeg er det der kunne være bedst. På den måde du snakker om det, så kunne det være lidt sjovere for blinde hvis det var lidt mere spil agtige.</p> <p>I:                   Så du kunne føle at du var lidt mere med på den måde</p> <p>BA:                 Ja.</p>		

## Interview med Forælder til Barn A

<b>Ytringer fra interview (meningsenheder)</b>	<b>Centralt tema</b>	<b>De centrale temaer åbenbart</b>
<p>I: Det første er sådan lidt omkring. Ja. Det første der vil vi lige høre om barnets skole er forpligtet til at udstede noget særligt undervisningsmateriale?</p> <p>FA:Ja, det er den. Barn A skal have alt sit materiale, skriftlige materiale lagt ind på sin Ponto.</p> <p>I:Ja, ind på den her?</p> <p>FA:Og det skal skolen være behjælpelig med. De skal sende det over til Refsnæs Synscenteret ovre i Kallundborg. Hvor de så omkonverterer det til punktsskrift. Det skriftlige materiale. Så det er de ja.</p>	<p><b>Skolernes ansvar i forhold til undervisningsmateriale til synshæmmede</b></p>	<p>BAs skole er forpligtiget til at udstede specifikt materiale til BA, og skal være behjælpelig med at BA skal kunne tilgå materialet på sin Pronto maskine. Dette foregår ved, at undervisningsmaterialet bliver sendt til Refsnæs Synscenter hvor det konverteres til punktsskriftform i filer, som Pronto'en kan gøre brug af.</p>
<p>I: Så hvilken type undervisningsmateriale drejer det sig om? Er det det hele?</p> <p>FA:Det er typisk det skriftlige, det drejer sig om. Men det er også ekstra materiale til matematikundervisningen, som for eksempel. Og hvad er der mere?</p> <p>BA: Det er mest matematik. Og ellers så er det sådan det kreative - billedkunst og alt det der.</p> <p>FA:De kan også få lavet kort til geografi og sådan nogle andre ting.</p> <p>I:Åh ja, det er rigtigt. Hun sagde også, Sofie...</p> <p>FA: Mærkekort.</p> <p>I: Ja, hun sagde at hun havde et kort. Var det et verdenskort eller var det Danmarks kort?</p> <p>BA:Danmark.</p>	<p><b>Typer af specifikt undervisningsmateriale</b></p>	<p>BA får typisk konverteret og tilsendt det skriftlige materiale, som der gøres brug af i klassen. Der er også ekstramateriale til matematikundervisningen, samt de kreative fag såsom billedkunst. Derudover benyttes også mærkekort, som er geografiske kort specifikt designet til blinde.</p>
<p>I: Og ja, så spørger vi, nu har I måske sagt det lidt med hvordan det</p>	<p><b>Omdannelsen af skriftligt materiale til punktsskriftsform</b></p>	<p>Det skriftlige materiale kan omdannes til punktsskriftsform ved</p>

<p>foregår, men det er det med at det bliver sendt over til Kallundborg. Og de kan så omdanne det?</p> <p>FA: Altså, der er også nogle internetstjenester, hvor man kan få scannet nogle tekster ind og få dem konverteret. Til filer, der så kan lægges på hendes Pronto.</p> <p>I: Som så viser 40...</p> <p>FA: Som så bliver det til punktskrift.</p> <p>I: Med 40 bogstaver.</p> <p>FA: Ja</p>		<p>hjælp af forskellige internettjenester. Teksten scannes ind og konverteres om til punktskriftform i filer, som kan indlæses på Pronto maskinen.</p>
<p>I: Det er rigtig smart. Så har vi lidt om det her med udvælgelse af lydbøger og historier. Først om lydbøger og historier er den primære form for underholdning for hende? Det har vi også lidt snakket om...</p> <p>FA: Ja, det er det.</p>	<p><b>Lydbøger er den primære form for underholdning</b></p>	<p>For BA er lydbøger den primære form for underholdning.</p>
<p>FA: Og hun kan godt se fjernsyn, men altså så skal det være sådan nogle bestemte programmer, hvor der er meget fortæller type. Så det vil oftest være programmer som er under hendes alder, alderssvarende. Altså, hun ser for eksempel stadig Bamse og Kylling...</p> <p>BA: (afbryder) Jeg kan også se lidt Ultra, men det er mest sådan noget pjat jeg kan se, hvor der sker sådan et eller andet sjovt.</p> <p>FA: Ja, der skal helst være sådan en fortællertype ind over, så går det fint.</p> <p>I: Er det lidt ligesom Astrid Lindgrens programmer?</p> <p>FA: Der er også en god fortæller med i sådan noget der, ja.</p>	<p><b>Fjernsynsprogrammer med fortæller er gode</b></p>	<p>BA ser også fjernsynsprogrammer, men det skal helst være programmer, hvor der også figurerer en fortæller. Disse programmer skal derudover være målrettet alderssvarende til BA. Som eksempler nævnes der Bamse og Kylling, og Ultra – sidstnævnte udgøres dog mest af pjattede, sjove historier. Så længe der er en fortællertype indover, så er det passende for BA.</p>
<p>FA: Der er kommet apps til forskellige - er det indenfor Dansk Filmselskab, har de har lavet jo lavet en app til den nyeste Far Til Fire hvor den er synstolket. Der har</p>	<p><b>Apps til syntolkning af film og tv-programmer</b></p>	<p>FA nævner, at der eksisterer apps til syntolkning af film og tv-programmer. Som eksempel kendes til syntolkning til Far til Fire, samt syntolkning på julekalendere.</p>

<p>Danmarks Radio også synstolket på mange af deres programmer, senest har vi brugt det på julekalender. Ja, så er det sådan nogle ting der skal bruges.</p>		
<p>I: Hvordan foregår udvælgelsen af lydbøger og historier?</p> <p>FA: Det er vist lettest at snakke med Barn A. Vi søger på en bestemt genre og så læser jeg lidt op om dem og sådan.</p> <p>BA: Ja, altså, man kan...</p> <p>FA: (afbryder) Eller vi kender en forfatter, som vi tager af...</p> <p>BA: (afbryder) Mor! Man kan enten søge efter genren. Man kan søge efter hvad den skal handle om. Jeg ved ikke om man kan søge om det er jeg-person? Man kan også søge efter forfatteren og hvis man kan bogens navn, så kan man bare søge efter det. Det er på en måde ligesom at søge på et almindeligt bibliotek, hvorfra man...</p> <p>FA: Vi har forsøgt at bruge omgangskredsen, nogen vi havde som har læst dansk på universitetet som kan en masse bøger oppe i sit hoved. Så har vi prøvet at bruge hende til ligesom at få nogle gode inputs til hvad der kunne være. Men ellers er Barn A rigtig god til selv egentlig også komme frem til noget.</p>	<p><b>Udvælgelsen af lydbøger</b></p>	<p>Oftest søges på en bestemt genre hvorefter FA læser lidt op om denne. Der søges også efter forfatter eller navn på bogen, og det har også været muligt for BA at søge efter handling i bogen. Udover selv at søge, er BA og FAs omgangskreds blevet taget i brug i forhold til at få inputs til interesserende læsemateriale. BA nævnes også som værende rigtig god til at finde materiale selv.</p>
<p>I: Det gør du meget selv, ja? Nu snakker vi - der har jo også været en masse spørgsmål herovre så der er jo også nogle der går igen, men det er også for at høre forældrene, men det der med emner og genre. Altså nu kunne jeg forstå at der var noget med noget fantasy måske?</p> <p>FA: Ja, det er nok der hun er.</p> <p>BA: Fantasi eller krimier!</p> <p>FA: Der må godt være noget mystisk</p> <p>I: Krimier?</p>	<p><b>Positiv over for fantasygenren, krimier og mytologiske fortællinger</b></p>	<p>BA er meget glad for genrer såsom fantasy og krimier. Ved krimier er der noget mystisk, som BA godt kan lide. Også mytologiske fortællinger om de græske og nordiske guder falder i god jord.</p>

<p>BA: Ja. Det hører jeg også nogle gange.</p> <p>FA: Er du også begyndt med det?</p> <p>BA: Ja (uforståeligt)</p> <p>FA: Nå ok.</p> <p>I: Det lyder som om der også var lidt omkring mytologi måske også?</p> <p>FA: Ja, det har hun brugt rigtig meget.</p> <p>BA: Hvad?</p> <p>FA: Mytologi. Du har læst om de græske guder og de nordiske guder og historier, der foregår i de verdener der.</p> <p>BA: Ja, altså det som man har troet på og som man har fundet ud af i dag ikke er helt rigtig.</p>		
<p>I: Ja, dette er et spørgsmål, som jeg også har spurgt Barn A om, men det er for også at spørge forældrene Udvælgelsen, sker den på baggrund af virkemidler så som en god fortæller, om der er musik med, om der er lydeffekter med, om det spiller en stor rolle i lydbilledet?</p> <p>FA: Nej egentlige ikke, for når vi går ind - vi bruger NOTA, så er det egentlig med øjnene at jeg læser bare lige en opsummering af hvad den handler om. Nogle gange henter vi lidt ned, som hun kan hører inden vi får fat i E-bogen.</p> <p>I: Åh ja, så man lige får sådan en smagsprøve.</p> <p>FA: Men det er godt nok sjældent. Det er mest at jeg læser lidt om hvad de handler om og så siger Barn A "ja" eller "nej". Og der har vi ikke andre input.</p>	<p><b>Udvælgelse af lydbøger sker ikke på baggrund af lydbogens virkemidler</b></p>	<p>FA og BA udvælger ikke lydbøger baseret på virkemidler såsom en god fortæller, lydeffekter eller musik. I stedet benyttes de opsummeringer af historien, som kan findes på NOTA. FA læser hvad historien handler om, og BA siger ja eller nej til historien. Andre gange hentes lydbogen dog, så BA kan få en kort smagsprøve på historien, men de undersøger ikke på forhånd hvordan den er indtalt eller hvilke virkemidler den indeholder.</p>

<p>I: Nej. Så I ved ikke hvordan den sådan er indtalt og den slags, I ved bare hvad den handler om.</p> <p>FA: Ja.</p>		
<p>FA: Men Barn A ved helt klart hvad for nogle indtalere, der er bedst og det ved vi jo også.</p> <p>I: Ja, det snakkede vi også lidt om. Hvad for nogle virkemidler...</p> <p>FA: Nogle stemmer er bedre end andre. Nogle er bedre til det også.</p> <p>I: Nogle er mere engagerede.</p> <p>BA: Og jeg begynder at kunne huske stemmernes navne, sådan at I kan begynde at læse dem højt.</p> <p>FA: Hvad oplæserne hedder.</p> <p>I: Ja. Det er rigtig godt. Men det er jo ligesom at der også er nogle skuespillere, man bedre kan lide. Ja ja.</p> <p>FA: Ja, sådan er det.</p>	<p><b>Dårlige fortællere og gode fortællere</b></p>	<p>Det nævnes, at i forhold til fortællere er nogle stemmer bare bedre end andre, hvor nogle også er bedre til at læse op end andre. Derudover er nogle mere engagerede end andre. BA er begyndt at kunne huske og kende forskel på de forskellige fortællere, og det nævnes at være ligesom at kunne lide én bestemt skuespiller frem for en anden.</p>
<p>I: I hvilket omfang benytter hun digitale medier og mobile devices?</p> <p>FA: Altså, digitale medier, det ved jeg ikke lige, det er vel hendes Vict Reader, det er jo et board hun læser på. Er det ikke et digital medie, det vil jeg tro det er? Det bruger hun hver dag, i flere timer. Ja, dag ud og dag ind.</p> <p>BA: Pronto læser altså også kort!</p> <p>FA: Og Pronto er jo også et digitalt medie. Det bruger hun jo også i skolen i alle timerne.</p> <p>BA: Computer er jeg også begyndt at bruge.</p> <p>FA: Så er hun også begyndt med computer. Hun bruger sådan en stemme-oplæser, der hedder Jaws.</p>	<p><b>Brugen af digitale medier og mobile devices</b></p>	<p>FA er ikke helt sikker på BAs brug af digitale medier, men nævner Vict Reader som BA læser på dagligt. Pronto'en nævnes igen, og bruges af BA i skoletimerne. Computeren bruges også, og derpå anvendes Jaws, som er en stemmeoplæser. iPhone anvendes også – dette dog mest til beskeder.</p>

<p>BA: Den hedder Jaws.</p> <p>I: Altså, "jaws" ligesom "kæber"? Ligesom hajen?</p> <p>FA: Ja, J-A-W-S, staves det.</p> <p>I: Ja, ligesom haj-filmen.</p> <p>FA: Og så bruger hun jo også sin Iphone. Og det er mest til beskeder.</p>		
<p>FA: Vi har prøvet at bruge oplæseren på, altså downloade bøger og lægge dem på... men oplæseren, hvad er det lige det er? Den bruger jo et Daisy-format, og det er svært at få til at fungere for os. Det er nok noget teknisk vi ikke kan finde ud af, men Daisy-format gør jo at man kan gå op og ned i lydhastighed, man kan stoppe præcist midt i et ord og så videre. Og det har vi svært ved at få til at fungere for hende. Jeg skal ihvertfald sidde og koncentrere mig når jeg skal bruge den funktion og det er svært for hende med fingrene at gøre det, fordi det bliver noget rod, ikke også? Er det ikke rigtigt?</p> <p>BA: Jo.</p> <p>FA: Og så kan jeg ikke få den til at hente hele bogen, men kun kapitler ad gangen. Der er noget teknisk, som vi ikke er gode til.</p>	<p><b>Problemer ved afspilning af lydbøger på iPhone</b></p>	<p>BA har forsøgt at bruge en lydbogsafspiller på sin iPhone, men den er svær at få til at fungere. Den bruger et Daisy-format som gør det muligt at gå op og ned i lydhastighed, at stoppe præcist midt i et ord samt andre avancerede funktioner. Det er svært at få til at fungere for BA grundet både FA og BAs manglende tekniske færdigheder. FA skal virkelig koncentrere sig under brugen af disse funktionaliteter, og det er svært for BA at bruge funktionen. Derudover kan hele bogen ikke hentes, kun kapitler ad gangen – men det nævnes, at det nok er grundet noget teknisk, som de ikke er gode til.</p>
<p>I: Men hvis I bruger Iphonen er det så stemmestyret eller hvordan?</p> <p>FA: Ja, altså der bruger hun oplæseren.</p> <p>I: Kan man så også gå på nettet, eller?</p> <p>FA: Ja. Hun kan jo få Iris til at sige "søg hvordan vejret bliver i morgen?" Så kommer den med en vejrudsigt. Ring til mor kan hun også bruge Iris til. Skriv en SMS til far, at "jeg kommer.."...</p> <p>BA: Hvad var det du lige sagde at jeg kunne sige til?</p>	<p><b>Oplæseren og Siri på iPhone</b></p>	<p>BA gør brug af oplæseren på iPhone, og derudover den stemmestyrede Siri, som kan bruges til mange formål offline og online. Dette for eksempel at søge på hvordan vejret bliver i morgen, eller at skrive en besked eller ringe op til sine forældre. Derudover læses der op hvad der står på skærmen, når man sætter en finger henover det pågældende punkt.</p>



<p>FA: Du kan sige til Iris hvad du gerne vil.</p> <p>BA: Siri!</p> <p>FA: Ja, det er rigtigt. Det er Siri. Men det er den vi bruger og så er den jo indstillet sådan at når hun har fingeren på et bestemt sted, så læser den hvad der er.</p>		
<p>I1: Kender du til sådan nogle lignende tiltag omkring sådan noget med en interaktive historie, altså hvor det ikke bare er en historie fra en bog, men hvor det er en historie der nogle gange deler sig op og så træffer man et valg. Kender du til lignende tiltag der findes på markedet?</p> <p>FA: Nej.</p> <p>I: Nej? Ikke et eneste?</p>	<p><b>Intet kendskab til interaktive historier fra forældrens side</b></p>	<p>Slutteligt spørges om FA kender til interaktive historier, men der bliver svaret nej.</p>

## Interview med Barn B

<b>Ytringer fra interview (meningsenheder)</b>	<b>Centralt tema</b>	<b>De centrale temaer åbenbart</b>
<p>I1: Hvordan foregår din undervisning så. BB: Hvis det sådan er bøger så. Fra Sanne. Som er min støttelærer. Bestilt dem fra ?Refsnes? eller et andet bibliotek som sådan en. Så også i matematik så jeg kan få de illustrationer jeg har brug for. Og hvis det er kompendier så bliver de scannet ind og så kan jeg.</p>	<p><b>Undervisningsmateriale gennem støttelærer og Synscenter Refsnæs</b></p>	<p>BB bliver suppleret med særligt undervisnings materiale fra sin støttelærer og Synscenter Refsnæs.</p>
<p>BB: Jeg har en home computer agtig ting hvor jeg kan læse og skrive på. I1: Er det sådan en. Hvad hedder den. Pronto. BB: Ja det er noget lignende.</p>	<p><b>Pronto lignende redskab til læsning og skrivning</b></p>	<p>BB har en homecomputer i stil med en Pronto, som gør ham i stand til at læse og skrive.</p>
<p>I1: Jeg ved ikke om det har noget med det samme at gøre men hvad for ens slags undervisningsmateriale du får. Er der nogen forskel sådan i det. Det er jo bare det. BB: Altså jeg laver sådan nogle tegninger. Der er nogle ting. Altså hvis de er for svære. Sådan nogle perspektivtegninger og sådan noget. Det kan jeg ikke lave. Så der får jeg som regel et eller andet andet.</p>	<p><b>Ikke muligt altid at lave det samme som seende studerende</b></p>	<p>BB har ikke altid mulighed for at lave de samme opgaver og lektier som sine seende studerende. Som eksempel gives perspektivtegninger i matematik, som er for komplicerede.</p>
<p>I1: Er det så fra skolen at der er en. Du nævnte en støttelærer. Er det fra skolen at der er sådan en eller er det igennem en forening. BB: Det er skolen.</p>	<p><b>Støttelærer gennem skolen</b></p>	<p>BBs støttelærer er udbudt fra BBs skoles side.</p>
<p>I1: Kan du nævne en historie du holder meget af. Det må gerne være én. Det må gerne være flere. Nogle historier som du er rigtigt glade for. BB: Harry Potter tror jeg. I1: Ja. Hvad. Hvad er det der gør at Harry Potter er god. BB: Altså jeg kan godt lide universet. Sådan. Jeg kan godt lide magi sådan i det hele taget. Sådan fantasy. I1: Er der andre? BB: Percy Jackson. I1: Ja. Og det er også. Det er så måske mere det mere. Der er selvfølgelig også en form for magi deri. Men det er så det mere mytologiske måske eller.</p>	<p><b>Fantasy, magi og mytologi hitter</b></p>	<p>Det nævnes, at BB er glad for historier som for eksempel Harry Potter og Percy Jackson. Dette grundet deres universer, magien i Harry Potters tilfælde, og mytologien i Percy Jacksons tilfælde.</p>

<p>BB: Ja.</p> <p>I1: Er det også noget der trækker? BB: Altså jeg kan godt lide den måde hvor mytologi ligesom er blandet sammen med. Så det ligesom er sat op som en historie. Fordi at. Altså jeg kan godt lide guderne. Jeg syntes det er spændende at få viden om det men de fleste steder hvor man ligesom kan læse om det er kedelige bøger.</p> <p>I2: Så du er ikke så meget fan af hvad skal man sige. Deciderede historiebøger eller hvad kan man sige. BB: Nej. I2: Det skal mest være en fortælling. Ja en god fortælling. BB: Ja.</p>	<p><b>Historiebøger er kedelige, viden skal komme igennem fortællinger</b></p>	<p>BB er ikke så glad for deciderede historiebøger. Hvis BB er interesseret i at vide mere om et emne, skal viden helst komme igennem en god fortælling.</p>
<p>I1: Hvor tit hører du historier. BB: Ikke så meget mere men jeg har gjort. En gang hørte jeg rigtig meget. Der kom ligesom en. Der var ikke. Fordi jeg bruger NOTA. Der var ligesom en omgang hvor der ikke rigtig var nogle bøger jeg gad at læse.</p>	<p><b>Historier høres ikke så meget mere grundet begrænset udbud fra NOTA</b></p>	<p>BB hørte før i tiden ofte historier, men rendte ind i en periode hvor der ingen interessante bøger var at læse. NOTAs begrænsede udbud nævnes som kilde til dette.</p>
<p>BB: Og så begyndte jeg at se YouTube. Og så ser jeg bare YouTube film.</p> <p>I2: Hvad ser du for nogle ting på YouTube. BB: Det er sådan gamere som regel. I1: Så det er meget. Er det så Let's Play videoer eller er det anmeldelser eller er det. BB: Det er forskelligt.</p>	<p><b>YouTube som underholdning</b></p>	<p>BB bruger YouTube som underholdning, og ser som regel det forskellige udbudte indhold som gamere på YouTube uploader – eksempelvis Let's Play videoer eller anmeldelser.</p>
<p>I1: Men er det så. Lige for at høre ind til det. Er det så lidt sådan et. Jeg ved ikke om man kan sige at det er et problem. Men det er måske noget. Altså NOTA de mangler måske noget i en hvis aldersgruppe eller hvad når man begynder at ramme teenageårene. Eller var det bare mere dine interesser eller var det. BB: Der var ikke så mange fantasy bøger altså som fangede mig.</p>	<p><b>NOTAs begrænsede udbud af fantasybøger</b></p>	<p>BB bliver adspurgt om NOTAs manglende udbud er i forhold til alder eller interesse, og svarer, at der ikke var så mange fantasy bøger som kunne fange hans interesse.</p>
<p>I1: Når du så har hørt det rigtigt meget. Hvad betyder det for dig at høre en god historie. BB: Jeg kan bare godt lide det. Det er sådan afslappende og men alligevel spændende på samme tid.</p>	<p><b>Historier høres som afslapning og er på samme tid spændende</b></p>	<p>BB kan godt lide historier, og hører dem fordi han finder dem afslappende og spændende på samme tid.</p>

<p>I2: Det var mest for at høre om det var nemlig bare for at slappe af eller om fordi det var &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Ja som afslapning eller for at dykke ned i sine interesser eller.</p> <p>I2: Eller for at lære noget for eksempel hvis det var i mytologien. En historie om mytologi dog i form af fortælling. Det var fordi man så gerne ville lære om myter på en eller anden måde &lt;UF&gt;.</p> <p>BB: Nej det er mest bare sådan fordi jeg syntes at det er spændende. Altså nogle af bøgerne er sådan spændende og så fordi jeg godt kan lide. Altså jeg kan godt lide historier. Det er mest bare for at høre historier.</p>		
<p>I1: Hvad for nogle. I hvilket format hører du historier. Altså nu er vi inde på. Var det lydband.</p> <p>BB: Jeg havde &lt;UF&gt;. Jeg har en masse CD'er og så fik jeg en. Så har jeg. Det er sådan en fra jeg var lille. Så fik jeg sådan en Daisy afspiller. Hvor man kan sådan downloade MP3'er og Daisy og sådan noget. Og lægge det over på et SD kort.</p> <p>I1: Men det er ikke sådan noget som højtlesning som for eksempel længere eller.</p> <p>BB: Nej.</p>	<p><b>Historier på CD'er, MP3 filer og Daisy-afspiller</b></p>	<p>BB brugte før i tiden CD'er til at lytte til historier, men benytter sig nu af en Daisy-afspiller, som kan afspille Daisy og MP3 filformater. BB får ikke læst historier op.</p>
<p>I2: Og så ved jeg ikke om. Så kan du prøve at sige om der er noget der enten lyder bedre eller om der var noget du opdagede der var anderledes ved dem som enten virker eller ikke virker bedre.</p> <p>BB: Altså den første det var mere visuelt.</p> <p>I2: Hvordan virkede det. Er det noget der virker syntes du. Kan det give dig nogen.</p> <p>BB: Det har nok noget med at gøre at jeg kunne se en gang. Jeg kan godt lide sådan. Jeg har ikke noget mod visuelle.</p> <p>I1: Beskrivelser med farver og den slags. For nummer to var så meget mere sansende skrevet.</p> <p>BB: Der er ikke sådan noget jeg foretrækker.</p> <p>I1: Det vil vi nemlig være interesseret i også sådan i forhold til at skulle lave et eller andet. Altså at lave en historie</p>	<p><b>Kan godt lide visuelle beskrivelser (de to sætninger)</b></p>	<p>BB kunne godt lide den visuelle beskrivelse under prototypetesten, og formoder at det måske kunne have noget at gøre med, at han engang kunne se. Dog foretrækker han hverken den ene beskrivelse frem for den anden, og nævner at de er forskellige men stadig giver ham det samme.</p>

<p>så bruge de virkemidler der virker bedst. For ligesom at høre med farver og den slags. Så du siger nummer et er stadigvæk fin nok.</p> <p>BB: Ja.</p> <p>I1: Hvad var det der gjorde den bedst hvis man kan sige det sådan.</p> <p>BB: Altså jeg vil ikke sige den var bedst men altså. For mig er det bare sådan to forskellige &lt;UF&gt;. Det giver alligevel sådan lidt det samme.</p> <p>I2: Det giver stadigvæk det samme. En følelse af hvor man er og hvordan det føles.</p>		
<p>I1: Hvor tit hører du så lydbøger. Nu var det ikke så meget mere. Men gør du det stadigvæk.</p> <p>BB: Jeg har en jeg er i gang med. Jeg kommer ikke rigtig videre med den. Jeg læste en ?punktbog?. Og så fandt jeg ud af at det faktisk var sådan en. Der var nogle gode historier. Så jeg overvejer lidt ligesom. Jeg er doven kan man vel sige så jeg orker ikke lige at downloade den.</p>	<b>Orker ikke altid at downloade lydbøger</b>	<p>BB har været i gang med at læse en bog i punktform og fandt derigennem ud af, at der gemte sig nogle gode historier i den. Han har overvejet at downloade den som lydbog, men har ikke fået det gjort endnu.</p>
<p>I1:Når du så enten skal høre en lydbog eller har hørt en lydbog. Hvad er så for dig en. Hvad gør at den er rigtig god. Er der en måde hvorpå den er lavet som du foretrækker.</p> <p>BB: Indlæseren spiller en rimelig stor rolle syntes jeg.</p> <p>I1: Ja. Kan du. Hvordan gør han det syntes du.</p> <p>BB: Det er sådan. Hvis det er sådan en monoton en så virker det hele sådan lidt meget. Altså så virker det ikke så spændende.</p> <p>I1: Lidt kedeligt.</p> <p>BB: Ja. Altså hvis det er en der lever sig ind i historien så bliver det også.</p> <p>I2: Er det en der lægger meget tryk på nogle bestemte ord eller laver forskellige stemmer til figurerne eller noget af den slags.</p> <p>BB: Mhm.</p>	<b>Indlæser spiller stor rolle for lydbog</b>	<p>BB nævner, at indlæseren spiller en stor rolle i en lydbog. Hvis indlæseren er monoton, giver det ikke lytteren en spændende oplevelse. En god indlæser kan være én, som i stedet lever sig ind i historien, lægger tryk på ordene og laver forskellige stemmer.</p>
<p>I1: Hvordan med for eksempel sådan noget hvis der nu rent faktisk er en miljølyd. Altså hvis de er nede ved vandet kan man høre havet og havmågerne og den slags. Eller musikken for eksempel der er med til at lave en stemning. Er det noget du.</p>	<b>Har aldrig høre miljølyde eller musik i historier</b>	<p>BB har ikke prøvet at høre en lydbog med miljølyde eller stemningsmusik, men formoder at det ville være en god tilføjelse.</p>

<p>BB: Det har jeg ikke. Altså det har jeg ikke prøvet. I1: Nej okay. Det har der slet ikke været. BB: Men jeg tænker da at det ville være godt.</p>		
<p>I2: Det var Daisy afspilleren. BB: Altså det er en der hedder ?Vetoria? &lt;UF&gt; I1: Og den kan man downloade filer til eller hvordan. BB: Der downloader man på computeren og lægger over på SD kort. I1: Hvordan interagerer man. Hvordan bruger du den så. Er det med knapper eller med stemmestyring eller noget i den retning. BB: Altså der er knapper på. Og så er der. Der er en talesyntese. I2: Så den læser op eller hvordan foregår det. BB: Altså den ligesom. For eksempel der er en knap der ligesom kan hoppe til et bogmærke. Så når jeg trykker på den så siger den ligesom hop til bogmærke. Så man ved at det er den knap man har trykket på og så siger den de tal man trykker. I2: Ja så man kan hører hvad man rent faktisk laver og trykker.</p>	<p><b>Interaktion med Daisy-afspiller</b></p>	<p>BB ejer en Vetoria Daisy-afspiller, hvor man via et SD kort kan ligge lydfiler over på. Man styrer afspilleren via knapper, men derudover anvendes også en talesyntese til navigation. Denne kan for eksempel sige højt hvad for en knap man har trykket på og hvad dens funktion er.</p>
<p>I1: Er der nogle computer eller tabletpil som du kan anvende. BB: Altså der er en del computerspil. I1: Er der nogle du spiller der. Hvad kan du godt lide. BB: Ja. Jeg kan godt lide hvor man ligesom skal udforske en verden. Og så spil der er sat i en fantasy verden. I1: Ligesom med historierne. Så det må gerne være fantasy. Hvad er det for en slags. Kan du nævne nogle computerspil. Altså nogle titler på tabletpil eller noget. BB: Altså der er et spil der hedder ?Swarmed?. Det er sådan et zombiespil hvor man skal skyde zombier. Og så er der et spil der hedder Sound RTS som er sådan et Real Time Strategy hvor man skal rekruttere tropper og sådan noget. I1: Og så føre krig.</p>	<p><b>Computerspil spilles flittigt</b></p>	<p>BB spiller computerspil hvor man blandt andet kan udforske en verden. Derudover kan BB godt lide spil, som foregår i en fantasy verden. BB nævner indtil flere forskellige spil som for eksempel Swarmed, et zombie skydespil, Sound RTS, et Real Time Strategy spil, samt Tactical Battles, som er et turbaseret spil. Disse spil spiller han på computeren.</p>

<p>BB: Ja. Og så er der Tactical Battles som er et turbaseret spil hvor man også skal &lt;UF&gt;</p> <p>I1: Var det så på Daisy'en hvor de kan hentes.</p> <p>BB: Nej det er på computeren.</p>		
<p>I1: Det er på PC'en så. Almindelig PC. Okay. Så kunne jeg rigtig godt tænke mig at vide om du. Kender du til interaktive historier.</p> <p>BB: Da jeg var lille fik jeg sådan nogle læst højt.</p> <p>I1: Ja. Er det så sådan nogen der stopper op en gang imellem og så siger kunne du tænke dig at gøre det her eller det her. Og så vælger man noget og så tilpasser historien sig det man vælger.</p> <p>BB: Ja.</p>	<b>Har kendskab til interaktive historier</b>	BB har kendskab til interaktive historier, og fik læst sådanne historier højt da han var lille.
<p>I1: Hvad er det for nogen du har prøvet der kan du huske det.</p> <p>BB: Nej det kan jeg ikke huske. Men jeg har også nogen sådan hvad hedder det. Historier man kan spille i webbrowseren som også er tilgængelige til blinde. Så dem kan man også.</p> <p>I1: Bliver de så læst højt.</p> <p>BB: Så bruger man. Altså hvis man spiller dem på telefonen så bruger man voiceover sådan at det. At den tale som telefonen bruger. Ellers så bruger man hvad for en talesyntese man nu har på computeren.</p> <p>I1: Der var en der hed Jaws.</p> <p>BB: Ja.</p>	<b>Spil målrettet til blinde spilles i webbrowseren eller på telefon</b>	BB spiller også spil målrettet til blinde, i webbrowseren. På telefonen gøres der brug af Voiceover, og på computeren gøres brug af talesyntese – eksempelvis Jaws.
<p>I1: Nu sagde du også at du kendte nogen fra den gang du var mindre. Hvad for et format var det. Var det bøger eller var det også.</p> <p>BB: Ja det var bøger. Dem fik jeg læst højt.</p> <p>I1: Hvor man så bladrer rundt. Det er nemlig sådan en vi har med. Ja.</p>	<b>De interaktive historier som kendes til er i bogformat</b>	Det nævnes, at de interaktive historier BB prøvede i en ung alder var bøger hvor man skulle bladre rundt for at træffe valg.
<p>I1: Nu lyder det jo alligevel ikke helt sådan fordi vi har et spørgsmål der hedder om det så er en fortællestil du har følt dig udelukket fra på grund af de fysiske omstændigheder. Men det lyder til at der alligevel er noget tilgængeligt.</p> <p>BB: Ja. Det er da sådan &lt;UF&gt;.</p> <p>I2: Man kan sige at nu var det jo bare historier man kunne finde på nettet</p>	<b>Interaktive historier kan anvendes grundet blindes hjælpemidler</b>	BB anerkender at interaktive historier er tilgængelige, og at blinde via talesyntese godt kan tage brug af disse. BB anerkender dog også, at disse historier på den vis ikke specifikt er målrettet blinde.

<p>ikke og så kunne man. Fordi man havde talesyntese så få læst dem op. Men det var ikke fordi de var specifikt lavet til. BB: Nej. I2: På den måde kan man selvfølgelig godt tilgå noget &lt;UF&gt;.</p>		
<p>I1: Er der noget særligt godt eller dårligt ved den her måde så at opleve historier på når du har prøvet det. Er der nogle ting du godt kan lide ved det eller noget hvor du tænker. Det er ikke helt mig alligevel. BB: For det første kan man læse dem flere gange. Og så kan man også enten. Altså man kan. Lave nogle sjove ting. Tage nogle sjove valg. Og så kan man også tage nogle spændende valg. Altså lidt an på hvordan man har det. I1: Man kan være lidt. Man kan udfordre lidt hvordan man måske normalt ville gøre. Ja. Vil du sige det. Er det passende. I2: Det tror jeg.</p>	<p><b>Interaktive historier kan læses flere gange og kan lægge op til spændende valg</b></p>	<p>BB nævner, at en fordel ved interaktive historier er, at de kan læses indtil flere gange. Derudover kan man tage nogle sjove eller spændende valg deri, alt efter hvordan man har det.</p>
<p>I1: Vi stopper den her for lige at give en oplevelse af det. Hvordan syntes du at sådan en historieoplevelse den var. BB: Jeg syntes det var spændende. I1: Hvad gør det spændende. BB: Man skal sådan. Der er sådan. Man skal tænke lidt over det. &lt;UF&gt; Og så. Selve det der med at man ligesom skal tænke gad vide hvad der sker hvis man gør det her.</p>	<p><b>Interaktiv historie er spændende og ligger op til at tænke over valg (prototypetest)</b></p>	<p>BB syntes, at den interaktive historieoplevelse var spændende. BB bemærker, at det gav ham stof til eftertanke da han skulle træffe valg, da mulige konsekvenser skulle overvejes.</p>
<p>I1: Var situationen og valgene beskrevet godt nok. BB: Der kan altid komme lidt flere beskrivelser på men det var fint nok. I1: Så det var fint nok til at få sådan et indblik i det og du forstod hvad valgene ville omhandle. BB: Ja. I1: Følte du at du kunne påvirke historien ligesom du gerne ville. BB: Ja. I1: Der trækker du lidt på den. Er der noget du gerne ville have gjort anderledes eller. BB: Det ved jeg ikke.</p>	<p><b>Fin præsentation af valg, god mulighed for at kunne påvirke historien</b></p>	<p>BB syntes, at situationen og valgene i den interaktive historie var fint beskrevet. Dog kunne der altid puttes lidt flere beskrivelser på. BB kunne påvirke historien som han gerne ville, og ved ikke om der er noget han gerne ville have gjort anderledes.</p>
<p>I1: Hvad syntes om at sådan kunne vælge historiens forløb i stedet for at</p>	<p><b>Interaktiv historie giver en anderledes oplevelse</b></p>	<p>BB fortæller, at det at opleve en interaktiv historie er en anden måde at læse en historie på. Det er</p>



<p>den måske bare var skrevet og forløber som den gør. BB: Det er en anden måde ligesom at læse en historie på. I1: Ja fordi det er jo en anden oplevelse i stedet for at høre en bog som en forfatter bare har skrevet og så forløber den på den måde. Så her der har du. Kan du. Hvad syntes du om det element at du ligesom har mulighed for at være med til at skræddersy den. Det behøver ikke være positivt. Altså man må gerne sige det er ikke så meget mig for eksempel eller jeg er ligeglad med det altså. Vi vil bare rigtigt gerne høre meningene. BB: Det er bare anderledes tror jeg. Det er sådan som hvis man ligesom er træt af at ?høre et eller andet? måske så. Så man kan regne ud hvad det er der sker. Så &lt;UF&gt;. I1: Ja. Som et godt alternativ. Som en anden. Altså alt efter hvad man har lyst til.</p>		<p>anderledes, og kan være et alternativ hvis man bliver træt af bare at lytte til en historie hvor man kan regne ud hvad der sker.</p>
<p>Optrådte valgene steder hvor du syntes det virkede meget naturligt &lt;UF&gt;. BB: Ja.</p>	<p><b>Valgene optrådte naturligt</b></p>	<p>BB syntes, at valgene i den interaktive historie optrådte på naturlige steder.</p>
<p>I1: Kunne du være interesseret i at bruge den her slags historier igen i fremtiden. BB: Hvis man lige har noget tid man kan ?bruge? af så &lt;UF&gt;. Hvis man lige har en halv time eller sådan noget så kan man godt lige. I1: Hygge sig med dem. BB: Ja. I1: Og så. Du nævnte også tidligere at så der var altid mulighed for at prøve dem igen for at se hvordan det så gik. Kunne man tænke at det også var noget du måske prøvede den samme et par gange. BB: Ja.</p>	<p><b>Brug af interaktive historier i fremtiden</b></p>	<p>BB nævner, at han godt kunne finde på at bruge denne form for historiefortælling i fremtiden. BB nævner, at det er en form for historiefortælling man kan hygge sig med hvis man har lidt tid at bruge af – for eksempel en halv time. BB tilkendegiver, at han godt kunne finde på at gennemgå den samme interaktive historie flere gange.</p>

## Interview med Forælder til Barn B

<b>Ytringer fra interview (meningsenheder)</b>	<b>Centralt tema</b>	<b>De centrale temaer åbenbart</b>
<p>I1: Det er jo bare smalltalk men vi tager det bare lige med. Du siger iPhone. Er det til at de tager på &lt;UF&gt;.</p> <p>FB: Ja. Og altså det er det der er mest tilgængeligt og det er der hvor man direkte kan downloade. I stedet for at det skal ind igennem computeren og så lægge det over. Fordi det er et format der umiddelbart er lettest at have med at gøre.</p>	<p><b>Redskab til afspilning af lydbøger</b></p>	<p>Indledningsvist fortæller forælderen, at en iPhone er det foretrukne redskab til at afspille lydbøger. Dette er grundet, at man direkte på telefonen kan downloade en lydbog i stedet for først at skulle downloade den på computeren, og så derefter overføre den – hvilket ville være tilfældet med nogle andre digitale medier eller hjælpemidler.</p>
<p>I1: Fordi det er jo en hel verden hvor vi slet ikke kender til det så vi har jo bare haft nogle formodninger om at der sad nogle og var lidt udelukkede fra nogle af alle de her oplevelser. Er barnets skole forpligtet til at udstede særligt undervisningsmateriale.</p> <p>FB: Der er noget skolelovgivning i hvert fald i forhold til at de skal igennem noget pensum. Og der er det klart. Det skal tilrettelægges så det bliver tilgængeligt. Og det sker så i varierende grad alt efter hvad for barn og hvad for en skole. Der har du været heldig at få en god skole. En god støtte. &lt;UF&gt;. Så hvad hedder det. Jeg ved ikke om der er et decideret krav om nødvendigvis at have det samme som de studerende eller de andre børn.</p>	<p><b>Skolernes ansvar i forhold til undervisningsmateriale til synshæmmede</b></p>	<p>Ifølge loven er skolerne forpligtet til at sørge for, at de synshæmmede kommer igennem samme pensum som de almindeligt seende. Dette skal tilrettelægges på en hensigtsmæssige måde for de synshæmmede. Dette sker dog i varierende grad alt efter den pågældende skole, og det synshæmmede barns behov.</p> <p>Det vides dog ikke, om det er et decideret krav at et synshæmmedt barn skal have det samme undervisningsmateriale som seende børn.</p>
<p>FB: Har i ikke været ude for at rektor har sagt jamen vi har da bogen i en anden udgave.</p> <p>BB: &lt;UF&gt;</p> <p>FB: Så hvis man sidder med en matematik bog så siger de jamen vi har det samme system. Den er så bare otte år gammel. Det vil sige når der bliver sagt slå op på side syvogtredive så passer opgaverne ikke. Så der har støttelæreren været skrap og sagt der skal være det samme. Men der kunne jeg jo godt</p>	<p><b>Problemer i forhold til undervisningsmateriale</b></p>	<p>Der nævnes et eksempel hvor de synshæmmedes undervisningsmateriale ikke har passet overens med de seendes. Den synshæmmede gruppe har siddet med en tilpasset version af en lærebog. Det var dog en gammel udgave af den, og sidetallene og opgavernes placeringer har ikke stemt overens med dem i de seendes bog, hvilket har skabt problemer.</p> <p>I BBs tilfælde har støttelæreren dog været skrap og forlangt, at denne situation skulle forbedres – men FB</p>

<p>tænke at der var andre der bare har &lt;UF&gt; accepteret at de så sidder med noget helt andet.</p>		<p>tænker, at man i andre eventuelle tilfælde på andre skoler ikke nødvendigvis har garanti for at have så gode støttelærere.</p>
<p>I2: Det var mere for at finde ud af hvad for en slags specielle ting der er. BB nævnte. Du nævnte jo selv at når det var dine skolekammerater de skulle lave nogle perspektivtegninger så fik du noget andet i stedet for. Hvad er det for noget du så fik. Er det bare nogle andre slags.</p> <p>BB: Altså enten så laver jeg bare. For eksempel. ?Du ved? nogle lektier for i matematik eller sådan noget. Så kan jeg bare lave dem. Eller også hvis der er flere opgaver jeg kan lave så fortsætter jeg bare med dem. Ellers så kan jeg sidde og læse lidt.</p> <p>I2: Altså det er ikke fordi at du i stedet for de her perspektivtegninger får noget andet specielt. Så kan du bare lave det i ellers har fået eller.</p> <p>BB: Ja.</p> <p>FB: De følger som hovedregel pensum men der er nogle ting der bare ikke giver mening.</p>	<p><b>Alternative opgaver i undervisning til synshæmmede</b></p>	<p>BB har nævnt, at når skolekammeraterne lavede perspektivtegninger i matematik som krævede at kunne se, lavede BB noget andet i stedet for. Dette har været andre lektier i matematik, eller andre opgaver, som klassen efterfølgende ville komme til at skulle igennem.</p> <p>Hvis BB var udelukket fra at være med, og der ikke var noget undervisningsrelevant at give sig til, kunne BB give sig i kast med at læse. Som regel følges pensum så meget som muligt, men i nogle tilfælde lykkedes det ikke, og der udleveres ikke noget specielt materiale.</p>
<p>I1: Nu bliver det sådan lidt. &lt;UF&gt; Ikke for at ekskludere BB men er lydbøger den primære form for underholdning for it barn. Og nu kunne vi så forstå at det var det måske ikke helt.</p> <p>FB: Nej. Altså det har det været i mange år.</p>	<p><b>Lydbøger er ikke længere den primære form for underholdning</b></p>	<p>I mange år har BBs primære form for underholdning, men dette er ikke længere tilfælde</p>
<p>FB: Og jeg tror grunden til at BB syntes at ?der ikke var noget på NOTA? var fordi han havde hørt alt. Så der er et begrænset udbud. Det er begrænset hvad de.</p> <p>I1: Med NOTA.</p> <p>FB: Der er ikke det samme udbud som hvis du kører på biblioteket almindeligt &lt;UF&gt; og låner en fysisk bog. Så jeg tror simpelthen han havde trævlet igennem det.</p>	<p><b>Begrænset udvalg af lydbøger på NOTA</b></p>	<p>Grunden til forestående kan være, at udbuddet på NOTA af lydbøger er for begrænset i forhold til det at låne en almindelig bog på et almindeligt bibliotek. BB har allerede gået igennem alt det interessante materiale.</p>

<p>I1: Hvordan med. Hører i også radiospil for eksempel eller ligesom sådan en Asterix historie eller noget. Altså hvor det næsten lyder som en tegnefilm kan man sige. Har i også lånt den slags.</p> <p>FB: Ja vi gør ?alt? &lt;UF&gt;. Da han var mindre havde han nogle børnefortællinger hvor der netop var lydeffekter og ting på. Men så fra skolealderen og op der har det mere været bare de her oplæste.</p> <p>I2: Vi blev lidt opmærksomme på at det var noget han ikke lige kunne huske. Det er nok fordi det er. FB: Jeg tror også det ligger langt tilbage ja.</p>	<p><b>Kendskab til radio- eller hørespil med lydeffekter</b></p>	<p>BB kender til radio- og hørespil, som også inkluderer lydeffekter som virkemidler i fortællingen. Disse var mest i spil da BB var mindre, og fra skolealderen skete der et skift til oplæste fortællinger uden lydeffekter.</p>
<p>I1: Hvordan har udvælgelsen af lydbøger så været. Hvordan har det foregået.</p> <p>I2: &lt;UF&gt; Ud fra genrer eller om i har kigget på hvordan lyder fortælleren i det her.</p> <p>FB: Det har meget været fantasy der har kørt. Og så har de også sådan kammerat med hinanden anbefalet bøger til hinanden når de har fundet en god en. Og da så kilden var ved at være tør så blev det NOTAs nyeste og gå ind og kigge en gang imellem hvad der er kommet. Er der kommet noget nyt. Men det har været det der fantasyunivers der har været det der var sagen.</p> <p>I1: Men har i valgt på baggrund af sådan noget som en god fortæller for eksempel eller at her er mange stemmer eller.</p> <p>BB: &lt;UF&gt; Altså det var først og fremmest historien. Jeg tror kun jeg har oplevet to eller tre gang hvor jeg har sagt jeg kan simpelthen ikke lide ham der indlæseren. Jeg gider ikke høre den her bog.</p>	<p><b>Udvælgelsen af lydbøger</b></p>	<p>Udvælgelsen af lydbøger til BB har hovedsageligt været på baggrund af genre og selve historien. Genren Fantasy har BB især fundet interessant i relation til dette. Udover BB og BF's egen udvælgelse, har BB og kammerater også anbefalet bøger til hinanden indbyrdes. Derudover er der også blevet undersøgt i forhold til NOTAs nyeste bøger, som de bliver gjort tilgængelige.</p> <p>Det nævnes, at det er et fåtal af gange, hvor BB ikke har gidet at høre en historie på baggrund af en dårlig fortæller.</p>

<p>I1: Kan du huske hvad. Altså hvad er det der gør så når han er træls. Så er han bare uengageret eller hvordan der det.</p> <p>I2: Eller det hvor han er monoton.</p> <p>BB: Ja monoton. Der er også nogen hvor man kan høre at de syntes ikke det sådan er interessant det her. Det smitter også af.</p>	<b>Om fortællere i lydbøger</b>	<p>BB nævner, at nogle fortællere kan være monotone og uengagerede, eller at man kan høre, at de ikke syntes det er interessant. Dette kan smitte af og give en dårlig oplevelse af historien.</p>
<p>BF: Vi finder jo også yndlingsforfattere og søger på det. På humor og sådan sproglig finurlighed og hvordan man bruger sproget.</p>	<b>Forfatterens rolle i udvælgelsen af lydbøger</b>	<p>BB og BF udvælger også bøger på baggrund af forfatteren og hans skriveegenskaber. Dette kan være i form af sproglig finurlighed, humor og hvordan sproget bruges.</p>
<p>I1: Kender i nogle gode oplæsere. Er der navne på nogen.</p> <p>BB: Altså min yndlingsoplæser er en der hedder Emil Rørby. Han laver ikke så mange stemmer igen. Men han har sådan en. Altså han kan ligesom læse op som om at det var ham der havde skrevet bogen. Ligesom forstår meningen med det. Så det kommer til at lyde som.</p> <p>I1: Troværdigt. Oprigtigt hvad kan man sige sådan noget.</p> <p>BB: Ja.</p>	<b>Specifikke fortællere i lydbøger</b>	<p>BBs yndlingsoplæser er Emil Rørby. Denne oplæser laver ikke forskellige stemmer til figurer, men har en effektiv måde at læse op på, som gør, at man som læser får følelsen af at det er oplæserens egen historie. Dette giver også et troværdigt og oprigtigt præg på historien.</p>
<p>I1: Vi vil gerne. Vi prøver lidt at tage de her ting folk de godt kan lide. Virkemidlerne. Og så sige hvis vi indarbejder de her ting så vil det sikkert fungere. I hvilket omfang benytter dit barn digitale medier og mobile devices.</p> <p>FB: Rigtigt meget.</p>	<b>Brugen af digitale medier og mobile devices</b>	<p>BB bruger digitale medier og mobile devices såsom smartphones og tablet rigtig meget.</p>
<p>I1: Kender du til nogen lignende tiltag i form af interaktive historier som man kan finde på markedet.</p> <p>FB: Nej det gør jeg ikke. Det tætteste vi kommer på det var vi snakkede om. Du snakkede om nogen computerspil. Hvor der også er sådan en eller anden historie hvor man ligesom kan vælge mellem nogle ting.</p> <p>I1: Er det dem du nævnte tidligere.</p> <p>BB: Ja.</p>	<b>Forældrerens kendskab til lignende tiltag i form af interaktive historier</b>	<p>FB kender ikke så meget til interaktive historier, men har dog hørt om computer spil med en interaktiv historie, som tidligere var blevet nævnt.</p>

<p>I2: Det var igen for at høre. Udover de hjælpemidler som BB nu har. Om det kunne være du kendte til nogle andre slags hjælpemidler inden for digitale medier som synshæmmede kan gøre sig brug af. Nu har vi allerede snakket om at der kan blive oplæst på hjemmesider og alt den her slags og der var Daisy maskinen der. Om der var noget du ellers kendte. &lt;UF&gt;.</p> <p>FB: Nej det er sådan de hovedting der er. Der er computeren med Jaws eller hvad er det du bruger.</p> <p>BB: NVDA.</p> <p>FB: NVDA. ?Mac delen? Eller voiceover på telefonen. Og det er vel også det der vil være &lt;UF&gt; på sådan en iPad.</p> <p>BB: Ja. Der er også voiceover på Mac men jeg kører virtuelt Windows på til at spille. Og der bruger jeg NVDA fordi det er gratis.</p>	<p><b>Forældrens kendskab til hjælpemidler inden for digitale medier til synshæmmede</b></p>	<p>FBs kendskab til disse hjælpemidler går ikke ret meget ud over oplæsning af hjemmesider og BBs Daisy maskine. Der nævnes dog Jaws til computeren, samt NVDA – et andet oplæsningsprogram, samt voiceover på telefonen og tablet.</p>
<p>FB: Altså der var lige en ting jeg tænkte på. Men det var i forhold til det der at hvis man laver en historie. At den virkede meget tilfældig med de valg der var i den bog. Altså der var ikke noget der indikerede at det kunne være smart at vælge den røde eller det kunne være at det var farligt at vælge den hvide.</p> <p>I1: Der blev det meget gætte.</p> <p>FB: Det blev meget tilfældigt. Så man kan ikke sådan ligesom lægge en plan. Jeg stoler på hendes holdninger. Hun plejer at vælge rigtigt.</p> <p>I1: Nej det der med døren.</p> <p>FB: Så kan man slå med en terning om man nu skal gå op eller ned så man ligesom har nogle ideer eller sådan.</p> <p>I1: Ja det lod jeg også mærke til det der med dørene. Altså der var ingen indikation med om der var. Det blev ikke ordentligt præsenteret.</p>	<p><b>Mangelfuld præsentation af valg i historien (prototype)</b></p>	<p>FB nævner, at præsentationen af valgene i historien virkede mangelfuld, og at mange af valgene virkede meget tilfældige. Her menes uden indikation for, hvilken effekt det ville have på historien samt ingen foregående information, der kunne have hjulpet læseren med at træffe et valg. Det blev hurtigt et gætværk om man skulle tage den ene eller den anden mulighed, og man kunne ligeså godt have slået med en terning og lade kastets udfald bestemme historiens gang.</p>

<p>I2: Eller også en der bare siger. Du kan gøre det her. Men måske er det mere spændende at gøre det andet. Der mangler måske lidt.</p>		
<p>FB: Tænk du ikke det der med hvis historien er bygget op så man lære dem at kende at man sådan. At man. Ikke så man nødvendigvis kan regne ud hvad der er rigtigt eller forkert men at man.</p> <p>I1: Man når måske at finde en af karaktererne man bedre kan lide og så har man tendens til at gøre den ting.</p>	<p><b>Bedre introduktion af karakterer i historien</b></p>	<p>Det nævnes, at historien måske kunne være mere bygget op omkring at lære de forskellige karakterer at kende. Derigennem ville man som læser kunne opnå en relation og et kendskab til figurerne, og ville måske hælde mere til den enes mening end den andens, hvis der forslås forskellige valg i historien af forskellige karakterer.</p>
<p>I1: Men vi har nitten af dem her tilgængelige. Det er også derfor vi prøver at finde ud af hvad folk godt kan lide. Og der er nemlig nogle der har med adventure at gøre. Der er også nogle der har med de nordiske guder og de græske guder. Det lyder lidt på dem vi har snakket med som om at det nok er en af den slags historier vi nok skal over at lave.</p>	<p><b>Positiv indstilling fra de adspurgte omkring nordiske og græske guder</b></p>	<p>Det nævnes, at der har været bred enighed blandt de adspurgte i målgruppen omkring det at kunne lide nordiske og græske guder – og at det ville være hensigtsmæssigt at historien skulle præges af disse.</p>
<p>I1: Og så prøver vi at finde ud af. Det lyder som om at der skal være vægt på en rigtig god forfatter.</p> <p>FB: Oplæser.</p> <p>I1: Ja undskyld. Oplæser ikke forfatter. Det er også en god ting.</p>	<p><b>Oplæserens vigtighed</b></p>	<p>Det findes også vigtigt, at oplæserens arbejde skal være af høj kvalitet for at give en god oplevelse.</p>
<p>FB: Jeg tænker nok også lidt. Fordi det er fint at der bliver lavet et produkt til blinde og svagtseende. Men det ville være et meget lille begrænset udvalg. Så der hvor kampen virkelig skal stå det er at man bliver bevidst om at få gjort andre ting tilgængelige. At ting er mærket rigtige. Hvis man for eksempel har en historie hvor man skal læse en side op. Den kunne jo sagtens stå så voiceover kunne kende den. Men hvis det bare er et billede i stedet for ren tekst. Så kan voiceover jo ikke læse den op. Den skal ligesom stå som en tekst for at den kan. Knapperne skal være mærkede og navngivet så kan man navigere rundt. Jeg tænker det er måske der den virkelige kamp skal stå hvis det skal røbe noget. For ellers så vil man ende</p>	<p><b>En lydbog uden billeder eller knapper</b></p>	<p>FB udtrykker, at det vil være hensigtsmæssigt at endelige historie og prototype er kompatibel med de mange forskellige hjælpemidler, som de synshæmmede har til rådighed. Som eksempel at have decideret tekst i stedet for billeder, så oplæsningssoftware kan læse historien op. Knapper skal også være mærkede og navngivet, så de også kan genkendes af oplæsningssoftwaren.</p> <p>Den endelige prototype vil dog kun bestå af lyd, vil hverken indeholde billeder eller tekst og tager dermed form af et lydbånd, dog med interaktive historie.</p>

<p>med meget få produkter. Hvis i kan følge mig.</p> <p>I2: Vi tænker primært det her det faktisk slet ikke skal have noget tekst eller noget som helst eller billede men at det kun er lyden. Så det faktisk kører som en eller anden slags lydbånd hvor man så på en eller anden måde kan sige at nu skal man gøre det når der kommer et valg for eksempel.</p>		
<p>I1: Vi tænkte at den måske var stemmestyret. Hvis det potentielt kom helt derhen til at det skulle laves rigtigt og sådan noget. Hvor man så bare sagde ét eller to eller sagde rød eller grøn.</p> <p>I2: Eller jeg åbner døren hvis man kunne få det på det punkt.</p> <p>I1: Ja nemlig sådan at man helt undlod at skulle trykke på noget og skulle forholde sig til at kunne se noget så man bare sætter sig og hører noget som har en rimelig spændende lydside. Måske forskellige stemmer. Måske bare en rigtig god fortæller.</p>	<b>Stemmestyret lydbog</b>	<p>Det nævnes, at det tiltænkte produkt kunne stemmestyres. Dette kunne enten være i simpel form hvor læseren siger "ét" eller "to", eller "rød" eller "grøn". Alternativt kunne det være mere specifikke sætninger, såsom "Jeg åbner døren."</p> <p>Dette er tiltænkt for at læseren ikke skal forholde sig til at kunne se eller trykke på noget, og i stedet kunne sætte sig og høre noget, hvor fokus ligger på en spændende lydside – dette eventuelt med forskellige stemmer til karaktererne, eller bare en god fortæller.</p>
<p>FB: Det lyder spændende.</p> <p>I1: Ja og så havde vi tænkt at så længe at der var lavet med blinde i fokus. Så kunne det jo også sagtens fungere til de andre. Men det ville ikke udelukke nogen. Det var meget vores tanker omkring det.</p>	<b>Blinde i fokus, men ville kunne fungere til svagtseende og seende</b>	<p>Den intenderede målgruppe for lydbogen ville være blinde, men ville også sagtens kunne laves, så den ville fungere til andre målgrupper.</p>



## Interview med Barn C

<b>Ytringer fra interview (meningsenheder)</b>	<b>Centralt tema</b>	<b>De centrale temaer åbenbaret</b>
<p>I1: Hvordan foregår din undervisning. Altså hvordan foregår undervisningen der. Er det.</p> <p>BC: Altså. Jeg ved ikke rigtig hvor du vil hen.</p> <p>I1: Nej. Kan du.</p> <p>I2: Det var bare om du måske får de samme ting som de andre elever får eller hvordan.</p> <p>BC: Ja det gør jeg.</p> <p>I2: Det samme bøger eller den slags.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Samme undervisningsmateriale som seende klassekammerater</b></p>	<p>BC bliver ikke suppleret med specielt undervisningsmateriale, og bruger de samme bøger som de andre elever.</p>
<p>FC: Altså du har din støttelærer BC.</p> <p>I2: Ja der er en støttelærer ja.</p> <p>BC: &lt;UF&gt;</p> <p>FC: Husk at snakke højt og tydeligt BC.</p> <p>BC: &lt;UF&gt; Altså i matematik har jeg for eksempel. Med min hvad hedder det. Med min. I engelsk der har jeg mig selv.</p> <p>I1: Er det så. Er det nogen. Hjælpelæreren er det så fra skolens side eller er det fra en forening.</p> <p>BC: Det er fra skolen.</p>	<p><b>Støttelærer fra skolen i specifikke fag</b></p>	<p>BC har en støttelærer tilknyttet sig fra skolens side, dog kun til specifikke fag – eksempelvis bruger BC sin støttelærer i matematik, men ikke i engelsk.</p>
<p>I1: Det er fra skolen. Så kunne vi rigtig godt tænke os at høre om du kan nævne en historie eller flere historier. Og det må du også meget gerne men en historie som du er rigtig glad for.</p> <p>BC: Ja altså. Harry Potter.</p> <p>I1: Harry Potter.</p>	<p><b>Harry Potters magiske verden skiller sig ud og er unik</b></p>	<p>BC nævner Harry Potter som en god historie grundet at den er unik og skiller sig ud i forhold til andre historier. Adspurgt om det også er på grund af magi og den verden, som historien foregår i, svarer BC, at det er det nok.</p>

<p>I2: Harry Potter ja.</p> <p>I1: Hvad er det som gør at Harry Potter den er god. BC: Det er vel altså &lt;UF&gt;. Den skiller sig meget ud. Der er ikke ret mange bøger der minder så meget om dem. Det er ?ikke rigtig det samme? man læste i dem som i alle mulige andre.</p> <p>I2: Ja den er speciel.</p> <p>BC: Ja den er unik.</p> <p>I1: Er det så verdenen der gør at det er interessant. Det magiske.</p> <p>BC: Det er det nok.</p>		
<p>I1: Eller er det det med at. Det er måske også en god ting at det er børn der har hovedrollerne og at det ikke er voksne for eksempel.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Børn i hovedrollen er godt</b></p>	<p>Det nævnes, at det er en god ting hvis det er børn der har hovedrollen i en historie i stedet for voksne.</p>
<p>I1: Ja. Men der er noget særligt over dem. Ja eller. Nu sagde vi også der var mulighed for at nævne flere. Vi kan godt høre altså om der er andre historier du er meget glade for. BC: Altså generelt er jeg meget glad for kriminalromaner.</p> <p>I1: Kriminalromaner.</p> <p>I2: Kriminalromaner.</p> <p>I1: Er det fordi. Er det spændingen eller hvad gør den god.</p> <p>BC: Ja. Jeg kan godt lide at. Det der med det ligesom langsomt trapper op mod slutningen. Sådan.</p> <p>I1: Det er det med mysteriet der skal opklares.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Kriminalromaner er spændende</b></p>	<p>BC nævner, at han er glad for kriminalromaner idet de er spændende, der er et mysterium der skal opklares, og at historien løbende trapper op henimod slutningen.</p>
<p>I1: Hvor tit hører du historier. BC: Det gør jeg jævnt tit. I1: Jævnt tit. BC: Nogenlunde hver dag.</p>	<p><b>Historier høres nogenlunde hver dag</b></p>	<p>BC hører tit historier, og nogenlunde hver dag.</p>

<p>I1: Hvad betyder det for dig at høre historier. Er det. Hvad mener vi med det.</p> <p>I2: Det var om. Ligesom vi har snakket med de andre om. Det var om det var fordi det bare var til afslapning eller for at lære om et eller andet emne som man var interesseret i eller noget.</p> <p>BC: Jeg gør det meget for afslapning. Det er sådan lidt mere. Når jeg selv sidder og læser. Man får lidt mere ro når man lytter.</p>	<p><b>Historier høres som afslapning</b></p>	<p>BC hører historier for at slappe af, da det giver én ro når man lytter.</p>
<p>I1: Men i hvad for et format det. Men altså det er sådan. Når du skal opleve en historie. Er det så at du selv læser det eller kan du godt lide at der er på. Får du det læst op på en måde eller er det en cd du sætter på. Kan du lide at høre det gennem fjernsynet. Hvordan kan du godt lide en historie.</p> <p>BC: Jeg plejer bare. Altså jeg plejer bare at høre &lt;UF&gt; på min mobil. Ellers også så læser jeg selv nogen gange.</p> <p>I1: Når du så hører dem på mobilen er det så sådan nogle lydbøger eller er det et oplæsningsprogram.</p> <p>BC: Det er lydbøger.</p>	<p><b>Historier høres hovedsageligt på mobil, og er lydbøger</b></p>	
<p>I1: De minder lidt om hinanden men var der en hvor du tænker. Det her det kan jeg bedre lide at høre.</p> <p>BC: ?Hvad?. Etteren.</p> <p>I1: Etteren. Okay. Kan du. Kan vi spørge hvad det var der tiltaler dig ved den. Hvad det er du syntes der er bedst der. Hvis du kan huske den. De minder selvfølgelig lidt om hinanden.</p> <p>BC: Jeg ved det ikke. Den faldt bare mere i min smag. Jeg har sådan lidt svært ved at sætte ord på det.</p>	<p><b>Visuelle beskrivelser er gode (de to sætninger)</b></p>	<p>BC er glad for den første, visuelle beskrivelse. Han har svært ved at sætte ord på det, men den faldt bare mere i hans smag.</p>
<p>I1: Hvor tit hører du lydbøger. Det minder selvfølgelig om det forrige spørgsmål. Det var mere sådan med fokus på lydbøger. Hvor tit er det så dem du sætter på.</p>	<p><b>Lydbøger høres om aftenen</b></p>	<p>BC hører lydbøger hver aften når han går i seng.</p>

<p>BC: Altså jeg hører lydbog sådan hver aften. ?Når jeg går i seng?.</p>		
<p>I1: Hvad er så for dig en god lydbog. Og der tænker vi sådan lidt på hvordan de er lavet. Jeg ved ikke om det. Er det. Du skal endelig sige til hvis du ikke. Hvis vi ikke har. Hvis ikke udtrykker det godt nok.</p> <p>BC: Jeg er. Jeg vil gerne. Hvis det er der i vil hen med det. Jeg vil gerne have at det er en indlæser man kan holde ud at høre på.</p> <p>I1: Så fortælleren er vigtig. Hvordan kan du. Kan vi spørge hvordan han kan være god. Laver han stemmer så eller lyder han bare engageret.</p> <p>BC: Engageret. Jeg er ikke så meget til gamle bessemødre.</p> <p>I1: De er måske kedelige når de læser op eller hvad.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Fortælleren er vigtig i en lydbog</b></p>	<p>BC nævner, at fortælleren i en lydbog skal være en, som man skal kunne holde ud at høre på. Fortælleren skal være engageret og ikke kedelig.</p>
<p>I1: Hvordan med. Er der nogle gange for eksempel lyde med deri. Eller er der musik der er med til at give en stemning.</p> <p>BC: Nej. Det er der ikke altid. Det er meget sjældent.</p> <p>I1: Når der så er. Hvordan syntes. Giver det nogen forskel.</p> <p>BC: Nej. Jeg syntes bare det er distraherende.</p>	<p><b>Lydeffekter og musik kan være distraherende</b></p>	<p>BC har kun få gange oplevet i en lydbog, at der figurerede miljølyde og stemningsmusik. BC syntes at disse elementer kan være distraherende.</p>
<p>I1: Så har vi et spørgsmål der hedder. Det er måske også svært. Altså til unge. Den med de digitale tilbud.</p> <p>I2: Det er i forhold til hjælpemidler.</p> <p>I1: Hvad for nogle digitale hjælpemidler og den slags har du.</p> <p>BC: Jeg har min mobil selvfølgelig. Så har jeg også en iPad jeg bruger i skolen. Og en. Noget der hedder en u to som jeg laver skolearbejde på.</p>	<p><b>Mobil, iPad, U2 som digitale hjælpemidler</b></p>	<p>BC bruger en mobiltelefon, og har derudover både en iPad og en U2 (hjemmecomputer) som BB bruger i skolen.</p>

<p>I1: Og mobilen er det så også en iPhone eller hvad som har Siri. BC: Den har noget der hedder Voiceover. Altså sådan et taleprogram.</p> <p>I1: En voiceover sagde du.</p> <p>BC: Ja. Som taler lidt hurtigt.</p>	<p><b>Voiceover som taleprogram på mobil</b></p>	<p>På sin mobil bruger BB programmet Voiceover, som er et tale- og oplæsningsprogram.</p>
<p>I1: Ja det er rimeligt hurtigt. Når du bruger din mobil. Hvordan fungerer det så. Er det ligetil.</p> <p>BC: Ja. Altså når man &lt;UF&gt;. Altså. Jeg kan godt lide at ?grine af at se hvad der prøver at bruge det? men altså det. Det er meget ligetil når man er sammen med nogen &lt;UF&gt;. Det ikon &lt;UF&gt; engang imellem læser man bare op. Man skal bare røre det en gang. Altså dobbelttappe på skærmen. Så kommer man ind på det.</p>	<p><b>Voiceover-program læser knapper op</b></p>	<p>Når BC trykker på en knap på sin mobil, læser Voiceover-programmet knappen op. Herefter dobbelttapper man på skærmen, hvis det er den ønskede funktion man har fået fat i.</p>
<p>I1: Er der nogle computerspil eller nogle tabletpil som du bruger.</p> <p>BC: Ja jeg spiller computerspil.</p> <p>I1: Er det på pc så eller hvad er det.</p> <p>BC: Ja.</p> <p>I1: Hvad er det så for en slags spil som du godt kan lide at spille det.</p> <p>BC: Skydespil.</p> <p>I1: Skydespil. Ja som krigsspil eller.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Skydespil på pc</b></p>	<p>BC spiller også computerspil på pc af genren skydespil.</p>
<p>I2: Hvordan spiller du så dem hvis man kan spørge om det.</p> <p>BC: Jamen det er jo meget. Man. Det er jo ofte man bruger musen til at sigte. &lt;UF&gt; Som regel lyd når man skyder. Lige midt i. Så skyder man. Det er som regel sådan det fungerer.</p> <p>I1: Så du kan høre når du skyder og du rammer noget.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Skydespil styres ved hjælp af mus og tastatur</b></p>	<p>BC spiller disse spil ved hjælp af mus og tastatur, hvor musen bruges til at sigte med. BC bruger hørelsen til at finde ud af om han rammer noget.</p>

<p>I1: Og så bruger du også. Du bruger bare tastaturet. Mus og tastatur. BC: Ja.</p>		
<p>I1: Nej jeg skal ikke blade endnu. Det er der. Så nu er det her som jeg præsenterede i starten. Det her med de interaktive historier som vi jo gerne vil prøve at arbejde med. Dem her som sådan stopper en gang imellem og så giver en et valg og så alt efter hvad du vælger så tilpasser den sig. Og så får man sin egen personlige oplevelse ud af historien. Er det. Er det en form for historie. Den her form for interaktive historiefortælling. Er det nogle historier som du har prøvet før. Har du oplevet den slags.</p> <p>BC: Nej. Altså.</p> <p>I1: De findes jo også i forskellige formater. De er både på bog og computerspil nogen gang. Så det kan være. Nu skal jeg lige se.</p> <p>BC: Altså en historie bag et spil er jo en interaktiv historie eller hvordan.</p> <p>I1: Ja man kan jo godt sige at en historie i et spil er en interaktiv historie. Men vi tænker helt præcist på at når den nogen gange stopper og sådan direkte giver dig et valg hvor du sådan kan gå til den ene side. Hvor den siger nu kan du redde den her person eller den her person. Hvad vælger. For hvad kan man sige. Et spil er jo selvfølgelig altid en interaktiv historie. Men det er en bestemt type.</p> <p>BC: Så har jeg prøvet det meget lidt. Altså jeg har prøvet det meget lidt.</p> <p>I1: Kan vi høre. Hvor har du prøvet det.</p> <p>BC: Jamen det var i en lydbog hvor man efter hvert afsnit fik et valg. Man styrede nærmest en person. Så skulle man tage et valg og sådan. Vil du tage den pakke smør eller den billige derovre. Og så hvis du vælger at</p>	<p><b>Begrænset kendskab til interaktiv historiefortælling</b></p>	<p>BC kender meget lidt til interaktiv historiefortælling, men har dog oplevet dette en enkelt gang før. Dette var i form af en interaktiv lydbog, som efter hvert afsnit stoppede op og gav læseren et valg i form af at styre en persons handlinger. Navnet på denne lydbog er Valget Er Dit, af Kenneth Bøgh Andersen.</p>

<p>træffe det forkerte valg så dør du som regel. I1: Så kan man dø ja. Det var en lydbog siger du. Kan du huske hvad den hedder. Det er vi selvfølgelig meget interesseret i.  BC: Den hedder Valget er Dit af Kenneth Bøgh Andersen.</p>		
<p>I1: &lt;UF&gt;. Er det. Det er jo så lidt sjovt det her spørgsmål måske. Er det en fortællestil du måske har følt at du måske har været udelukket fra på grund af de fysiske omstændigheder. Nu kan man sige du har prøvet det.  BC: Må jeg lige få den igen.  I1: Ja det er et spørgsmål der sådan hedder om den her form for historie om det er noget du har følt at du. At det har været svært at være med til.  I2: Altså det her med direkte at kunne foretage valg i historien på den måde. Som du lige nævnte før for eksempel.  BC: Det har jeg ikke rigtigt følt. Det har i hvert fald ikke været noget jeg har tænkt over.</p>	<p><b>Ingen følelse af udelukkelse fra interaktive historier</b></p>	<p>BC føler ikke at han har været udelukket fra en historieform, som tillader læseren at foretage valg. I hvert fald er det aldrig noget, som han har tænkt over.</p>
<p>I1: Er der noget særligt godt eller dårligt ved at opleve sådan en historie hvor man kan træffe valg. Er der noget du særligt godt kan lide ved det.  BC: Jeg syntes bare det er sådan lidt morsomt. Nu har jeg prøvet det et par gange og så prøvede jeg bare at få dem til at dø hele tiden.</p>	<p><b>Morsomt at træffe valg</b></p>	<p>BC mener at det er lidt morsomt at opleve en sådan historie, hvor man har mulighed for at træffe valg. Han har prøvet det et par gange, og forsøgte at få figurerne i historien til at dø.</p>
<p>Er der noget du ikke kan lide ved det så. Noget hvor du så tænker det er ikke så godt ?det her?  BC: Altså udover at det umiddelbart er lidt svært at finde rundt i så. Så er det.  I1: Svært at finde rundt i. Ja. Det var faktisk. Det var de spørgsmål vi havde i første omgang.</p>	<p><b>Interaktive historier kan være svære umiddelbare at finde rundt i</b></p>	<p>BC nævner, at interaktive historier med valg umiddelbart kan være lidt svære at finde rundt i.</p>
<p>I1: Så har vi lige lidt afsluttende spørgsmål omkring det her. Hvordan var den her historieoplæsning for dig.</p>	<p><b>Speciel historie og sjovt at kunne foretage valg (prototypetest)</b></p>	<p>BC syntes, at selve historieoplæsningen var speciel. Historien var lidt mærkelig, men det</p>

<p>BC: Den var lidt speciel. I1: Der tænker du måske. Var det fordi på grund af rumvæsnet eller.</p> <p>BC: Ja altså historien var lidt mærkelig. Men det er sjovt det der med at man kan tage et valg.</p>		<p>var dog sjovt at man kunne foretage valg.</p>
<p>I1: Var situationen og valgene beskrevet godt nok. Så det var til at forstå og at man kunne have en ide om. Hvis jeg gør sådan og sådan.</p> <p>BC: Ja.</p>	<p><b>Situationen og valgene var beskrevet godt nok</b></p>	<p>BC anerkender, at situationen og valgene var beskrevet godt nok.</p>
<p>I1: Følte du at du kunne påvirke historien på den måde du gerne ville.</p> <p>BC: Ja.</p> <p>I1: Eller var der noget du gerne ville gøre anderledes.</p> <p>BC: Jamen egentlig ikke. Den var bare lidt speciel sådan generelt den her syntes jeg. Men jeg ved det ikke rigtigt.</p> <p>I2: Det kunne også være hvis det nu var du tænkte. Der kunne godt lige have været et tredje valg hvor jeg kunne have prøvet at gøre noget helt andet måske. Det ved jeg ikke om det var noget du tænkte.</p> <p>BC: Nej.</p>	<p><b>Historien kunne påvirkes som man ville</b></p>	<p>BC syntes at historien var lidt speciel, men syntes dog at kunne påvirke historien på den måde han gerne ville. Der var ikke noget han ville have gjort anderledes.</p>
<p>I1: Hvad syntes du om at du sådan kan vælge historiens forløb.</p> <p>BC: Jamen det er jo sjovt nok.</p> <p>I1: Sådan om man skulle lande på kysten eller tage ud til ørkenen eller.</p> <p>BC: Jeg prøvede at bringe dem i livsfare og ?lade dem dø?.</p> <p>I1: Jeg tænkte nok at det var sådan et du ville prøve at spille det.</p> <p>BC: &lt;UF&gt;</p>	<p><b>Sjovt at kunne vælge historiens forløb</b></p>	<p>BC syntes at det er sjovt nok at kunne vælge historiens forløb. BC prøvede igennem sine valg at få personerne i livsfare.</p>
<p>I1: Optrådte valgene steder hvor du tænkte at det passede ind og gav mening.</p>	<p><b>Valgene optrådte på passende steder</b></p>	<p>BC anerkender, at valgene i historien optrådte på passende steder.</p>



BC: Ja.		
<p>I1: Og så er spørgsmålet om. Kunne du godt være interesseret i at bruge. Den her type af historier. Altså hvor du kan træffe valg. Kunne du godt tænke dig at bruge det i fremtiden.</p> <p>BC: Nogen gange. Jeg ved det ikke &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Det er heller ikke sådan at du ville skulle bruge det altid. Det er bare sådan om det godt kan være interessant nogen gange.</p> <p>BC: En gang imellem måske.</p>	<p><b>Usikkerhed omkring fremtidig brug af interaktive historier</b></p>	<p>BC er ikke sikker på, om han vil bruge denne type historie i fremtiden. BC kunne måske tænke sig at bruge denne type historiefortælling en gang imellem.</p>

## Interview med Forælder til Barn C

Ytringer fra interview (Meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart (hvad fortælles der)
<p>I1: Er Barn C's skole forpligtet til at udstede noget særligt undervisningsmateriale?</p> <p>FC: Ja, de er forpligtet til at udlevere som udgangspunkt, det skal være som, altså, helt det samme kan måske ikke altid fordi der vil være nogle ting - billedanalyse vil Emil aldrig, men de er forpligtet til at det læner sig så meget op ad af det som de altså...</p>	<p>Skolens forpligtelse ang. undervisningsmateriale</p>	<p>Forælder C fortæller at det fra skolens side er forpligtet at udstede særligt undervisningsmateriale, der tager højde for barnets fysiske kunnen.</p>
<p>FC [...]det er sådan at de sender bare bud efter derovre på Ræfsnes og siger at det er den bog de følger og så laver Ræfsnes det og det der bliver udelukket det er sådan noget med analyser et billede, det vil Emil aldrig komme til eksamen i. Og det er faktisk Ræfsnes derovre der suverænt bestemmer over Undervisningsministeriet [...]</p> <p>I1: Det er dem i Kallundborg?</p> <p>FC: Ja. Ja, det er.</p>	<p>Hvordan det synshæmmede undervisningsmateriale anskaffes.</p>	<p>Ræfsnes Synscenter i Kallundborg producerer efter instruktion det nødvendige undervisningsmateriale, hvilket er tilpasset til blinde. De har ligeledes en autoritet over Undervisningsministeriet.</p>
<p>[...] det er jo egentlig de der støttelærer Emil han har der ligesom sørger for at få kontakt til dem og få sendt over hvad det nu end er der skal</p>	<p>Hvem der faciliterer kontakten til Ræfsnes Synscenter</p>	<p>Der understreges at det er støttelærerne, der faciliterer kontakten til Ræfsnes</p>
<p>FC: nu er det ikke så meget bøger mere Emil får mere fordi den der hvad var det du kaldte den U12 eller 14, det hedder også en lms...</p> <p>BC: U2</p> <p>FC: U2. Det er jo sådan lidt digitalt hvor lidt ligesom en computer hvor du kan lægge filer ind på og det er jo meget sådan det foregår i dag.</p> <p>I1: Er det ligesom den der Pronto?</p> <p>FC: Ja det er det det. Det er sådan set lidt en, det er faktisk lidt det samme, den her er bare et dansk produkt, så de er gået over til det. Fordi førhen når de gik i stykker, så skulle de sendes helt til England. Der gik jo rigtig lang tid inden de fik dem tilbage. Det er jo det de har, så de er ret handicappede, hvis ikke lige de har den.</p>	<p>Digitalt undervisningsmateriale for synshæmmede via dansk iteration af Pronto.</p>	<p>U2'en er en dansk videreudvikling på den eksisterende Pronto. Denne er kompatibel med digitale filer, hvilket følger tidens trend og tillader ligeledes blinde at gå på internettet igennem den. I det at den er dansk fabrikeret, er den langt hurtigere at få repareret end Prontoen.</p>

<p>BC: En U2 er jo egentlig en form for videreudvikling på en Pronto.</p> <p>I1: Okay. Altså det næste skridt?</p> <p>BC: Den kan sådan lidt mere og gå på internettet og sådan nogle ting.</p>		
<p>I: Ja, nu har Barn C også svaret på det, men det er det der med lydbøger og historier. Er det den primære måde for underholdning som han oplever?</p> <p>FC: Ja. Barn C gider faktisk ikke rigtig at se film. Jo, du gider se nogle enkelte film men det er faktisk mest hvis han har hørt lydbøgerne.</p>	<p>Lydbøger er den primære form for underholdning for Barn C</p>	<p>Lydbøger udgør den primære form for underholdning for Barn C, hvilket også afspejler sig i hvilken slags film han er interesseret i.</p>
<p>FC: Men det er jo faktisk også svært at se en film uden synstolkning.. Jeg vil selvfølgelig gerne hjælpe og forklare, men det er rigtig rigtig svært at nå at forklare det.</p>	<p>Komplikation at se film sammen med en blind.</p>	<p>Trods intentioner om støtte, er der store komplikationer forbundet med at løbende skulle agere fortæller for en blind gennem en hel filmoplevelse.</p>
<p>FC: [...]så er du vild med Flammen og Citronen fordi der er synsfortolkning på.</p> <p>[...]</p> <p>I2: Synsfortolkning hvordan?</p> <p>FC: Det er simpelthen, det er ligesom hvis du går ind og vælger at sætte tekster på. Så er der én der såmænd hele tiden fortæller hvad der foregår i landskabet og i stedet for at du kun hører stemmerne, så er der såmænd én der henover det hele fortæller hvad der foregår.</p> <p>I1: Så bliver det ligesom sådan en lydbog?</p> <p>FC: Ja. Ligesom med hvis du hører en lydbog eller.</p>	<p>Innovationen af synsfortolkning på film</p>	<p>Nogle film er i dag lavet med en synsfortolkningsfunktion, der kan aktiveres og sideløbende understøtte filmen på samme måde som undertekster. Denne tilføjer en fortæller der beskriver filmens usagte handlinger eller miljøer. Dette tillader den blinde at få en oplevelse i stil med at høre en lydbog.</p>
<p>FC: Det er faktisk desværre ikke så mange film det er på. Men det bliver mere og mere og der kommer også mere og mere. Nu har de også lavet et program du kan sætte på en app, eller hvordan er det det er, en eller anden app du kan hente så der er synstolkning i biografen.</p> <p>BC: Movie Reader.</p>	<p>Synstolkning er begrænset, men dog voksende</p>	<p>Synstolkningen på film er stadig kun i et begrænset udvalg. Med en ny app kaldet Movie Reader, er det nu muligt via et mobile device at få synstolkning til en biografoplevelse.</p>

<p>FC: Jamen før der sad vi meget inde på det der Nota og der kan du så søge alt muligt, nu Barn C for eksempel han går rimelig meget op i fodbold, så har jeg måske bare søgt efter fodbold og så har jeg fortalt ham hvad muligheder der var. Det var meget sådan vi gjorde eller krimi eller søgte på en bestemt forfatter eller et eller andet. Men nu der gider du ikke rigtig at have din mors hjælp. Du er faktisk blevet lidt selvstændig. Men det var meget sådan før.</p>	<p>Som mindreårig udvalgte barn og forældre sammen</p>	<p>Før i tiden ville udvælgelsen af bøger være noget forældrene og barnet gjorde sammen, baseret på barnets interesser. I den senere tid er forældrene blevet ekskluderet fra denne udvælgelsesprocess og det er nu barnet der på selvstændig vis leder efter potentielle historier.</p>
<p>I2: Det var nemlig om det var specifikke emner eller genre?</p> <p>FC: Det var sådan ja lidt hip som hap nogen gange. Det kom sådan, det var også nogen gange hvis ikke han egentlig vidste hvad det var han gerne ville høre så var vi inde og se om der var kommet noget nyt og det var der hvor vi bare meget søgte på genre og hvis det var han godt vidste hvad det var han vil hen ad så var det nogle gange bare forfatteren eller bare simpelthen titel hvis...</p> <p>I2: Så nogle gange var det også bare at prøve jer frem og se hvad der kunne være spændende?</p> <p>FC: Ja fordi det er jo ikke sådan man lige vidste om der kom nogle nye lydbøger. Det bliver man sådan nødt til lidt selv at være lidt obs på.</p>	<p>Udvælgelseskriterier for lydbøger</p>	<p>Udvælgelseskriterierne for lydbøgerne er meget varierende. Det kan være genre-baseret, men også tage udgangspunkt i en foretrukken forfatter, alt efter hvor specifik et ønske barnet havde.. Det har også været nødvendigt at prøve sig lidt frem, da der for familien ikke altid har forekommet information om nyudgivet lydbøger og de derfor på egen hånd har været nødsaget til at være opmærksom på nye titler.</p>
<p>I1: Var der nogen måde at teste om dette var en god fortæller?</p> <p>FC: Du lærte ret hurtigt at kende dem fra hinanden, hvem der var gode og hvem der ikke var. Det var du ret hurtig til at finde ud af. Men det var ikke sådan at...[...] Men jeg synes ikke der var noget, du blev nødt til at sætte dem igang for at finde ud af det gjorde du ikke det?</p> <p>BC: Jo.</p>	<p>Erfaring ang. gode og dårlige fortællere.</p>	<p>Barn C bliver effektiv i sin adskillelse mellem en god og en dårlig fortæller. Det sker dog kun ud fra at høre dem først og derefter afgøre kvaliteten af deres værk.</p>
<p>FC: Men du har jo faktisk opgivet historier fordi du blev helt kulret i hovedet af at høre altså den der monotone stemme Altså han kunne slet ikke.</p> <p>BC: Jeg har også vist dig nogen hvor du rystede på hovedet af det.</p> <p>FC: Ja, men det er faktisk rigtig. Nu hører jeg ikke så meget lydbøger men nogle gange så hører jeg jo lige lidt med hvis han er i nærheden. Jeg kan faktisk godt forstå, der er også bare nogen hvor jeg tænker "kan han ikke gå et andet sted hen med den lydbog?".</p>	<p>Effekten af en dårlig fortæller.</p>	<p>Ligesom med andre fag, forekommer der varierende kvalitet og egenskaber hos fortællerne. Hvis fortælleren leverer en dårlig indsats (f.eks. monoton i dette tilfælde) kan det give en direkte negativ oplevelse på lytteren, samt dem omkring ham. Dette kan betyde at lytteren vælger at afbryde historien før den er til ende, eller at den ikke kan opleves i nærheden af andre. Dog er dette et fåtal af lydbånd,, flertallet skulle være af acceptabel kvalitet.</p>

<p>I1: Men det er jo også ligesom at der også er skuespillere man godt kan lide.</p> <p>FC: Ja, lige netop. Der er nogle der er dygtigere. [...] Ja og sådan er det. Men jeg synes de er rimelig gode til at have de gode til at læse op. Det er sådan flertallet der er OK at høre på synes jeg.</p>		
<p>FC: Nej. Jeg synes aldrig at jeg har observeret at der har været en masse lydeffekter i de der bøger.</p> <p>BC: Det er rigtig sjældent.</p> <p>FC: Ja. Jeg synes ikke det ihvertfald er noget jeg har bidt speciel mærke i hvis jeg skal være helt ærlig. Det er heller ikke noget du har snakket om.</p> <p>I1: [...] det kunne have været at hvis de nu sidder sådan og snakker, så kan man høre at de hælder kaffe op eller rasler med kopperne.</p> <p>FC: Nej, sådan er det ikke er det?</p> <p>BC: Jeg tror at jeg har hørt 2 bøger hvor det er sådan.</p>	<p>Lydeffekter er ikke en norm i lydbøger.</p>	<p>Lydeffekter i en lydbog tyder på ikke at optræde særligt ofte. Barn C ihukommer kun 2 gange hvor han har oplevet sådanne lydeffekter i lydbøger, hvilket for ham kan karakteriseres som værende sjældent.</p>
<p>FC: Det bruger han rigtig meget. Altså der er Barn C bare ikke ret meget anderledes end andre teenagere. Den er altså limet fast i hånden den der telefon.</p> <p>I1: Og med Facebook og med alt sådan noget?</p> <p>FC: Han bruger både Facebook og alverdens ting. Det eneste han ikke bruger er vel, hvad hedder det, Instagram. Det er jo ikke fedt med alle de billeder der. Men eller så bruger han altså akkurat på samme måde som alle andre.</p>	<p>Barn C's brug af digitale og sociale medier</p>	<p>Trods de fysiske omstændigheder bruger Barn C digitale medier så som Iphone og sociale medier såsom Facebook på lige fod med sine seende jævnaldrende. Dog er der komplikationer forbundet med billedbaserede apps, såsom Instagram.</p>
<p>I1: Kender du til lignende tiltag i forhold til de her interaktive historier? Kender du til nogle produkter?</p> <p>FC: Det gør jeg faktisk ikke.</p> <p>I1: Nej, men vi kunne så høre at der var faktisk ét. Det er første gang vi har hørt om det.</p> <p>FC: Barn C, du har faktisk aldrig snakket om det. Du nævnte det faktisk heller ikke da vi snakkede om du ville være med.</p> <p>BC: Nej.</p>	<p>Forælder C kender ikke til interaktive historier</p>	<p>Barn C's forælder har aldrig stødt på et produkt med interaktiv historiefortælling. Heller ikke fra netværk er dette noget hun har stiftet bekendtskab med. Barn C har dog ganske vist oplevet enkelte titler med denne type historiefortælling, men undladt at fortælle om det.</p>

<p>FC: Men det er godt nok ikke noget jeg har hørt om.</p> <p>I1: Det er ikke noget du høre fra de andre heller ikke i netværket?</p> <p>FC: Overhovedet ikke.</p>		
<p>FC: Jamen altså der er jo et program der hedder Jaws, men det ved jeg ikke om I har fået...[...] Men det bruger Emil nemlig ikke fordi det synes han det er virkelig virkelig irriterende.</p> <p>I1: Ja vi hørte også om at han nogle gange bare begyndte at læse alting?</p> <p>FC: Ja. Så jeg ved faktisk ikke om man kunne håbe lidt på at den går lidt ud. Men det er jo det der med hele tiden at udvikle</p>	Barn C anvender ikke Jaws	Forælder C fremhæver som det første hjælpemiddel til blinde Jaws. Dette er dog ikke et produkt Barn C ynder at anvende. Hertil udtrykkes et ønske om innovation snart kunne indtræffe indenfor dette område.

## Bilag 9: Transskription af hi-fi prototypetest

### Prototypetest med Barn A

I1 = Interviewer 1

I2 = Interviewer 2

BA = Barn A

### A2 – DEL 1

I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb?

BA: 5.

I1: Ja. Så det var meget underholdende?

BA: Ja.

I1: Så kommer næste sætning. Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre?

BA: 5.

I1: Valgene optrådte steder i historien som jeg følte var rigtige?

BA: 5.

I1: Også 5? Kan jeg spørge ind til den, hvad tænker du der?

BA: Jeg tænker at nogen gange kunne de godt optræde lidt tidligere, men når man hører nu sådan lidt starten af valget så kommer ligesom et nyt og større valg end det første. For eksempel at man hører lidt når personen har valgt et valg og så står man lige med et overfor et andet valg, som går en helt modsat retning. Det synes jeg så gør, hvordan skal man sige det...?

I1: Men optræder de så altså de steder hvor historien stopper op og så siger "nu skal du træffe et valg" gav det mening for hvor du var i historien synes du?

BA: Ja

I1: Så er der en sætning her der hedder jeg kunne påvirke historien ligesom jeg gerne ville?

BA: Ja altså 5.

I1: Er det også en 5'er? Det var lige sådan du gerne ville have det?

BA: Der var måske et par enkelte, men det var fordi når man lige kommer, det var bare fordi der tænkte jeg hvad skal det være, men så lige efter jeg hørte den næste sætning så tænkte jeg egentlig at det var godt nok

I1: Okay, fordi vi kan også sige en 4'er, men hvis du synes at det var meget sådan at du gerne ville...

BA: Jeg synes det er 5.

I1: Så tager vi en 5. Det er fint. Situationerne og valgene var beskrevet så det var til at forstå i historien?

BA: 5.

I1: Ja. Du var ikke i tvivl om hvad der skete eller hvad valgene de indeholdte?

BA: Naaah, måske lidt i starten.

I1: Ja var det svære ord?

BA: Der var der sådan lidt hak i det. Der synes jeg at det var sådan som om der var lidt spring i det. På en anden måde var det også lavet godt. Det kan jeg prøve at se på.

I1: Ja det kan være hvis du hører den igen. Oj hvad er det ?

*(interviewet forstyrres af kaffemaskine-larm og pauses)*

*(der spises is)*

*(interviewet genoptages ved 09.04)*

I1: Næste sætning. Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve de nye valg? Fra 1 til 5.

BA: En 3'er. Fordi nogle gange havde jeg lyst til det og andre steder havde jeg ikke.

I1: Der var måske nogle valg der var mere spændende end andre eller?

BA: Ja. For eksempel lidt det der med at tage til det der tempel. Hvor jeg valgte Artemis der tænkte jeg at der kunne jeg da godt lige have prøvet det andet.

I1: Ja. Så kommer der en her. Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien?

BA: 5.

I1: Så de var måske med til at du levede dig mere ind i det eller hvad tænker du der?

BA: Jeg levede mig meget ind i det.



- I1: Er det fordi den nogle gange stopper op og siger "nu skal du bestemme"?
- BA: Ja. Men det er også fordi den siger "du" sådan som om at det er mig.
- I1: God detalje.
- BA: Ligesom hvis man sidder to personer og så er det den ene der fortæller en historie og stiller den anden et spørgsmål. Om hvad de så vælger.
- I1: Ja så de taler til dig simpelthen som om du var derinde.
- BA: Mmmm
- I1: Og så jeg vil være interesseret i at prøve flere af den her slags interaktive historier i fremtiden?
- BA: 5.
- I1: Til det her så har vi også... Det fungerede godt at styre valgene med stemmen?
- BA: Prøv lige at sige det igen.
- I1: Ja selvfølgelig. Det fungerede godt at styre valgene med stemmen? Altså hvor du sagde 1 eller 2.
- BA: 5.
- I1: Så har vi lige lidt ekstra spørgsmål til den nemlig. Hvordan tænker du det måske kunne være hvis du nu skulle sidde og bruge dine hænder til at vælge det med i stedet for?
- I2: Ved at trykke på nogle knapper eller noget ligesom på...
- I1: Ja eller tryk i højre side tryk i venstre side.
- I2: Kunne det være dårligere eller bedre?
- I1: Og det behøver ikke være tal. Her må du også gerne sige hvad du tænker.
- BA: Det vil være lidt forskelligt. Hvis I lavede det sådan at der kun var et niveau af bogen altså så der var et niveau af bogen sådan at man bladrede fra valg til valg når det var. Det kunne måske være meget sjovt vist det var.
- I1: At man skulle bruge hænderne også?
- BA: Ja.
- I1: Ja. Hvad tænker du så hvis man nu skulle... hvis du skulle sige mere end bare 1 eller 2. Hvis du nu skulle sige "Gå til Artemis" eller "Jeg vælger Ikaros"?
- I2: Eller "Jeg springer over hegnet" eller et eller andet.

- I1: Sådan noget i den retning.
- BA: Så vil jeg synes det var lidt sjovere hvis det var at man sad sådan at man var flere om det, der skulle afgøre det. Så synes jeg det skulle være lidt mere sådan.
- I2: Ja så var det bedre at sige flere sætninger?
- BA: Ja.
- I1: Kunne det så ikke være at man kom til at råbe i munden på hinanden?
- BA: Nej hvis det nu er at man har aftalt det, så siger man mere sådan en sætning i stedet for bare 1 eller 2. Så lyder det lidt mere som om det sådan en let konkurrence.
- I1: Det var ihvertfald nogle ideer til andre måder hvor man også kunne træffe de her valg på. Så er der lige nogle få spørgsmål tilbage og så får du lov til at høre en ny udgave af den her historie. Det første er igen med 1 til 5, jeg synes at det her var en god historie?
- BA: 5.
- I1: Jeg kunne godt tænke mig at vide hvad var det du godt kunne lide ved den så?
- BA: Det der med at den starter med Zeus' Trone. Den startede sådan at den startede med dét. Men så også senere med det der med templerne. Og så måden I har fået hentet historiens personer. Det synes jeg også er rigtig godt.
- I1: Det hænger faktisk sammen med den næste sætning så. Historien havde et emne og en genre der interesserer mig?
- BA: Ja det er en 5'er.
- I1: Det er en 5'er. Det var ligefør man kunne gætte det. Ja og det er så også det med mytologien og guderne og den slags ikke?
- BA: Ja. Men det er egentlig godt at I ikke kun har taget guderne men at I også har taget nogle andre ting og noget.
- I1: Ja så det er flere sider af hele det univers, kan man sige, eller den mytologi?
- BA: Ja. Måden I har lavet Athene på er altså også rigtig god.
- I1: Nå?
- BA: Det må jeg altså indrømme.
- I1: Den måde hun snakker på eller?
- BA: Nej den der måde hvor det er hun simpelthen møder hovedpersonen. Den måde hvordan jeg møder hende på.
- I1: Ja. Hvor hun sådan ligesom dukker frem?

- BA: Ja. Også det hun siger og de valg hun giver og måden hun er på.
- I1: Det er vi glade for. Historien havde en god fortæller eller oplæser? 1 er selvfølgelig hvis du er meget uenig. 2 er hvis du er lidt uenig. 3 er sådan en mjaah nogenlunde. 4 er sådan at du er lidt enig. Og 5 er selvfølgelig at du syntes det var en rigtig god fortæller
- BA: Jeg tror det bliver 3'eren. Ved nogle punkter var den meget god men den kan godt være en anelse højere.
- I1: Nå hun må gerne være en anelse højere?
- BA: Ja hvis jeg kan sige det sådan.
- I1: Okay. Så det har noget med lydniveauet? For vi kan også skrue lidt mere op.
- BA: Ja. Men der er lige en ting. Stemmen er lidt for blød til det hvis det er I vil have den højere.
- I2: Okay så det er hende der ikke taler kraftig nok eller tydelig nok?
- BA: Ja det er det jeg mener. Jeg mener ikke det er højt men det er mere kraftig. Fordi det er sådan en lidt mere blød en, når det er at hun bare sidder og læser op. Hvis I kunne lave den lidt kraftigere så har I ramt den meget godt.
- I1: Godt at vide. Hvordan med hendes måde at fortælle på? Nu kan jeg huske sidste gang vi snakkede sammen, der snakkede du rigtig meget om at fortælleren var vigtig til at holde stemningerne for eksempel hvis der skete noget uhyggeligt. Nu skete der vist ikke noget uhyggeligt lige i den her version. Der snakkede du ihvertfald om at en fortæller var meget vigtig, var hun spændende at lytte på? Lavede hun nogle gode stemmer og den slags? Hvad tænkte du med det?
- BA: Jeg forstår ikke helt spørgsmålet.
- I1: Det kan også være at jeg kom lidt langt omkring. Jamen det der med om hun er en god fortæller. Altså er hun spændende at høre på når hun fortæller sin historie? Eller er hun kedelig i sin stemme?
- BA: Hun er mest spændende at høre på, hvis der bare kom lidt mere kraft ind i stemmen.
- I1: Kan hun også godt lave stemninger? Kan hun også fortælle det til de rigtige stemninger. Nu ved jeg ikke om du kom igennem det.
- BA: Jamen der er lige én ting. Måden jeg synes I har gjort det på så vil jeg ikke sige at I skal lave skilninger med stemmen den måde I har valgt i den her.
- I1: Så hun skal ikke lave sin stemme om for eksempel?
- BA: Nej. Ikke lige hvis det er denne her version. Fordi der synes jeg at simpelthen sådan bare at det er en fortæller der er. Der skal selv være lidt (uforståeligt). (uforståeligt) siger "du" og så er det som om der mangler noget af historien og så skal som man selv forsøge

at fantasere sig ind. Fordi det vil jeg mene det hjælper både mig og andre med at vejlede til valgene. I stedet for man tænker "Hvad skal den her person gøre?" så tænker man lidt mere "hvad skal jeg gøre?". Hvis det var mig.

I1:           Hvad så når de andre karakterer der snakker, når det så er Ikaros der snakker eller Dædalus der snakker? Eller Athene for eksempel? Skal hun så ikke ændre sin stemme lidt der?

BA:           Det kunne hun godt. Men hun behøver ikke gøre det ved moderen og faderen. Ved bedstemoderen kunne hun godt gøre det fordi hun... Men Athene den var meget vigtig og så også ham der drengen og manden.

I1:           Synes du hun ændrede sin stemme?

BA:           Ved bedstemoderen gjorde hun det. Også lidt ved Athene der blev den lidt lysere og blødere.

I1:           Så har jeg en her der siger historiens sprog var let at forstå?

BA:           5.

I1:           Så der dukkede ikke nogle ord op hvor du sad og tænkte "Jeg ved simpelthen ikke hvad det her er" eller "nu bliver jeg forvirret"?

BA:           Nej. Jeg tænker heller ikke det vil være så svært fordi et tempel vil måske være lidt noget. Men det er jo ruiner. Jeg tænker ikke det har alt for stor betydning. Og Minotaurus og sådan noget, så tror jeg bare det er lavet sådan at man prøver at undersøge det lidt.

I1:           Ja hvis man vil vide hvad det er så kan man jo altid prøve at søge på det. Er det det du tænker?

BA:           Ja. Fordi det er jo lidt en bog hvis det er man kender det hele så er det jo ikke så sjovt. Så jeg tror egentlig det er godt at der lige er sådan lidt...

I1:           Det bliver forklaret en lille smule at for eksempel Minotaurus er halv menneske og halvt tyr for eksempel. Der ved man selvfølgelig ikke hvordan, om det er ned på midten eller hvordan det er.

I2:           Du kender selvfølgelig en hel del til det.

BA:           Ihvertfald ikke lige på den måde I har valgt. Så skulle I lave sådan at hun spørger hvad en Minotaurus er.

I1:           Ja. Hvor der bliver spurgt mere ind til det.

BA:           Det kunne I måske godt hvis det var.

I1:           Det sidste spørgsmål inden du får lov til at høre noget mere det er jeg kunne høre hvornår der skulle komme til at være et valg, altså hvornår det lagde op til at der kom et valg.

BA: Ja.

I1: Fra 1 til 5.

BA: 5.

I1: Hvordan foregik det? Hvordan kunne du høre at der skulle til at komme et valg?

BA: Ved musikken. Med den lille pause op til.

I1: Fantastisk.

## A2 – DEL 2

BA: Jeg har lige hurtigt et spørgsmål.

I1: Ja? Du har et spørgsmål?

BA: Jeg tror faktisk at den der faktisk skal være... Altså stemmen.

I2: Du har skiftet mening eller hvad?

BA: Ja.

I1: Stemmen? Aah fortællerstemmen, at hun er god eller hvad tænker du på?

BA: Ja. Jeg tror måske at det er at den er som den skal være.

I1: Okay. Nu skal jeg lige se hvor er det hun står, hun står herovre. Næ hvor er hun henne, I2?

BA: Hvad leder du efter?

I1: Jeg leder efter der hvor vi noterede. Her. Historien havde en god fortæller/oplæser? Så fra 1 til 5 den vil du gerne ændre eller?

BA: Hvad var det jeg sagde?

I1: Du sagde 3.

BA: 4

I1: Vi laver en 4 her. Det er helt i orden. Kan jeg så spørge lige for at høre, firtallet hvad er det så...?

I2: Så er du enig i at det er en god fortæller?

- I1: Det er en OK fortæller men ikke fantastisk. Hvad mangler hun tænker du?
- BA: Jaaa. Hvis det skal være en fortællerstemme som I gerne vil have skal være helt fantastisk så skal det være en anden en.
- I2: En anden en?
- BA: Ja.
- I1: Et andet køn? Eller bare en helt anderledes end hende?
- BA: Bare en der er anderledes end hende. Det behøver ikke være en der er vildt anderledes.
- I1: Okay. Jeg har lige lidt spørgsmål til det du lige hørte og det fungerer jo på samme måde. Så her kommer første sætning der hedder lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller?
- BA: 3'er. Nogle steder var den nogle steder var den ikke.
- I1: Okay. Kan du huske nogle eksempler? Hvor var det ikke så godt for eksempel?
- BA: For eksempel henne hvor de sidder og spiser. Det er det at I har valgt en klokke. Men den der klokke skal der skrues lidt mere ned for lyden.
- I2: Den var for høj?
- BA: Ja det synes jeg. Det var som der var en eller anden der står og slår med en eller anden trommestik. Og så ved jeg ikke om I måske kunne lave noget med glas så at sige. Faderen sætter sit glas ned eller noget?
- I1: Åh ja.
- BA: Så sæt lidt mere over det. Ellers kommer man lidt mere til at tænke lidt mere over på sådan en eller anden gammel stue.
- I1: Ja simpelthen fylde nogle flere lyde på af det der sker?
- BA: Ja. Lige i det der tilfælde.
- I2: Men bare sørge for at de ikke er alt for høje.
- BA: Musikken er tilpas.
- I1: Men oplevelsen af det var det bedre når der var lyde på og musik end dengang hvor det bare var en fortæller der fortalte?

(interviewerne diskuterer om hvilket spørgsmål der skal stilles)

- BA: 5. Eller hvad er det I snakker om?

- I1: Det skal vi lige være enige om. Det var som uddybning. Det var simpelthen for at høre hvordan hun synes at oplevelsen... nogle steder det måske ikke helt godt, men selve oplevelsen af at nu var der altså lyde på det hele. Det er det jeg godt lige kunne tænke mig at få uddybet.
- I2: Så det er en uddybning af det første?
- I1: Det er en uddybning ja. Undskyld hvis vi forvirre dig.
- BA: Ja lige nu er jeg godt nok.
- I1: Vi skulle lige blive enige. Vi spurgte om det her med lydeffekter og musik var en forbedring over fortælleren og så vil jeg bare gerne have lidt uddybning om du sagde at der var nogle steder hvor du sagde at lydene ikke var helt gode.
- BA: Ja
- I1: Men oplevelsen af at nu var der pludselig lyde på det hele hvordan synes du det var? Du behøver ikke putte tal på du må godt bare... I stedet for der bare sidder en og fortæller.
- BA: Så bliver det sværere at løsrive sig fra det. Man føler det som det er en film på en måde. En blindfilm.
- I1: Ja det kunne man godt kalde det. Så du har sværere ved at løsrive dig siger du?
- BA: Ja fordi den er god. Altså man kommer til at leve sig mere og mere ind i det.
- I1: Ved du hvad det hænger faktisk fuldstændigt sammen med mit næste spørgsmål eller den næste sætning.
- BA: Jeg har lige hurtig ét spørgsmål.
- BA: Det er bare fordi i starten. Der tror jeg at hun læser lidt for hurtigt op. Det lyder som om hun siger. Den der hvor det er jeg ligger og tænker hele natten. Der lyder det som om hun siger en mand. Fordi det går så hurtigt.
- I1: Så hun må gerne være langsommere.
- BA: Nej bare lige der. Jeg ved ikke om det er et ekstra mellemrum eller hvad det er der skal sættes ind. Det er bare lige der. Ellers så skal hun i hvert fald ikke være langsommere.
- I1: Men nu det vi var inde på her det hænger faktisk rigtig godt sammen med den næste sætninger der hedder. At lydeffekterne og musik gave en bedre indlevelse i historien.
- BA: Ja. Det er en femmer.
- I1: Så er der. Lydeffekterne understøttede historiens handling. Altså passede. Passede det med at man hørte de ting som der også skete i historien. Nu nævnte du selv det med det glas. At du kunne savne lidt mere. Lidt flere detaljer måske.
- BA: Ja så måske lidt lige i starten. Jeg kan ikke helt komme på den. Der var et eller andet jeg ikke helt var tilfreds med.
- I1: Det kan også være du husker det når du hører den en sidste gang. Der kommer også til at være lyd på nemlig.

BA: Så er der lige en ting. Det der hvor der er. Går op der.

I1: Går op til Akropolis.

BA: Ja altså op til templerne. Hvor det er hun går op om eftermiddagen næste dag. Hvis den starter menneskene <UF> en tand senere og så måske laver et eller andet med fuglefløjt eller bare et eller andet lyd. Lyden af en vej hvor der er en bil eller et eller andet som det er der kendetegner at man er udenfor.

I1: Men der skulle gerne være fuglefløjt og turistlarm.

I2: Men det kan godt være de kommer oven i hinanden.

BA: Turistlarm overdøver i hvert fald fuglefløjtende. Jeg mener i kunne jo godt lige starte med nogen fuglefløjt og så lyden af døren der lukker og så turistlarm. Men turistlarmen skal skrues lidt ned for i skal kunne sætte andre lyde oven i. Fordi som det lige lyder for mig så lyder det som om at det bare er en stue fyldt med en masse fremmede <UF>.

I1: Så hvis vi skulle give et tal på det her at lydende passer til handlingen. Hvad tænker du vi ligger på der.

BA: Tre fire. Dem der var gode ligger altså på en fire. Men så er der altså også nogen der er dårlige. Så det er sådan tre fire.

I1: Du bliver nok nødt til at vælge et af dem.

BA: Så er jeg vist nok desværre nødt til at tage tre.

I1: Du behøver ikke at undskyldte. Det er din mening vi er interesserede i så det gør slet ikke noget. Så er der her. Musikken gav scenerne de rigtige stemninger. Altså musikken passede til. Med den slags stemninger man kunne tænke sig.

BA: En femmer. Der var en ting. Der hvor man skulle vælge der kunne i godt lave musikken lidt længere. Sådan at man lige har noget ekstra tid at tænke på.

I1: Den forsvinder for hurtigt.

BA: Det er sådan man lige når at tænke sådan her. Hvad skal man vælge. Og så <UF>. Så jeg ved ikke om man kunne lave den sådan lidt længere. For jeg bliver lidt forskrækket når den bare forsvinder. Om man kunne ændre den der. Ved langsomt at skrue ned eller et eller andet.

I1: Det kunne vi sagtens gøre. Det er intet problem.

I2: Men det er bare så du ved det. Du har så lang tid du gerne vil have til at tage valget.

BA: Men det er bare måden musikken bare forsvinder på.

I1: Og så det sidste spørgsmål lige til den her udgave det er. Jeg kunne være interesseret i at høre flere historier der bruger den her form for lyd i fremtiden.

BA: Fem.



## A2 – DEL 3

I1: De er nogle gange lidt utydelige.

BA: Ja det er nogle gange hvor <UF>.

I1: Undskyld det forstår jeg ikke helt.

BA: Jamen Athenes stemme. Den bliver bare nogle gange <UF> og sådan samtidig holder en tragt for munden. Og så med stemmen. Med et ekko som der ville være inde i en kirke. Så det hænger ikke sammen.

I1: Du tænker ikke hun havde sådan en guddommelig agtig stemme.

BA: Nej. Det vil jeg mere syntes ved fortælleren ville have. Ville jeg mere syntes. Fordi den måde at i har valgt at Athene hun skal være. Så har i ikke valgt at hun skal være guddommelig. Fordi hun er krigsguden. Så kunne i mere lave hende sådan mere brysk hvis det var. <UF> i skal ramme skal det være en mere sød stemme. Og hende der. Der er den også sådan lidt dyb i det. <UF> Den bliver lidt mere lysere ligesom. Lidt mere ligesom græsset eller sådan noget. Det er bare lige i starten at den ikke er særlig god men nede i underverdenen er den god nok.

I1: Hades' stemme.

BA: Nej. Hende der <UF>.

I1: Nå Persefone. For jeg troede lige det var Athene nemlig.

BA: Det er det også. Men hendes stemme er. Men <UF> er også god <UF> har lidt dyb klang i marken. Men nede i underverdenen er den god nok. Men Hades'. Den har i ramt rigtig godt. Og hestene. Jeg ved ikke. Kunne i lave. Hvordan ville det lyde hvis i optager en der løber på græs. Og sådan en lyd der kommer ind i der.

I1: Altså når man løber han og hopper op i vognen eller hvad.

BA: Ja lidt der hvis det var. Men også når det er hun løber hen til blomsten.

I1: Der savner du lidt mere i lydbilledet sådan. Lidt flere effekter.

BA: Ja sådan. Ja fordi det er sådan <UF>. Og så ved jeg ikke med den der jeg stemme. Om det bare skal være fortælleren.

I1: Ja hovedpersonen havde sin egen stemme jo. Det var jo så pludseligt en dreng.

BA: Ja. Det ved jeg ikke. Eller også skal i lave den i to udgaver altså hvor det er den samme bare hvor den ene det er en pige og den anden det er en dreng.

I1: Det kunne man meget nemt lave. Det kunne være det allerførste valg i historien. Er du en dreng eller er du en pige. Det er intet problem. Det er også fordi når vi nu snakkede om indlevelse før. Så var det måske ikke så god en indlevelse når du så pludselig kunne høre det var en drengestemme. Det var måske ikke lige mig.

BA: Men tankerne <UF>. Hvis i kan følge mig.

I1: Ikke. Prøv og.

BA: Jeg mener ikke kun at er en dreng eller en pige. Men det er heller ikke sådan at drengen og pigen skifter hele tiden. Det er bare en person. Men bedstemor stemmen den må gerne være lidt ældre. Den lyder lidt mere som en ung mor. Og der er enorm forskel. Fordi i den alder i har valgt stemmen. Der må det være sådan en bedstemor på halvfjerds år i hvert fald. <UF> Tyve tredive år.

I1: Det er faktisk en kvinde på. Jeg vil gætte på hun var treds. Altså hende der indtaler.

<Interviewerne snakker omkring hvordan materiale er sendt til fortæller og hvordan det er blevet indtalt>

BA: <Om fortælleren> Det er bare fordi. Hun spiller nemlig en meget god bedstemor den gang. Hende den anden laver sin stemme lidt om. Og så den der stemme der er personen. Der syntes jeg i skulle finde en der var lidt yngre måske. Måske på alder med mig eller sådan midtvejs alder. Hvis nu en på ti år gerne vil prøve at høre <UF> en på seksten. Sådan cirka derimellem. I stedet for en person på tyve der er hovedpersonen. Så får den sekstenårige mere ud af det end den tiårige.

I2: Det kan man godt sige.

I1: Det er rigtig godt tænk. Nu har jeg så lige nogle sætninger her til den sidste som fungerer ligesom de andre. Det her med karakterstemmer. Det var en forbedring over at der bare var en fortæller.

BA: Fem.

I1: Så du syntes det var meget bedre end dengang det bare var fortælleren alene.

BA: Ja.

I1: Jeg tror faktisk godt jeg lige vil smide en ekstra en ind. Og så sige. At karakterstemmerne du hørte var en forbedring over nummer to du hørte. Altså der hvor det bare var fortælleren og lydeffekter. Hvad tænker du om den fra et til fem. Var det en forbedring eller blev det lidt værre af at de havde stemmer.

BA: <UF> Det er en femmer. <UF>. Men jeg vil altså stadig gerne at i skruer lidt ned for den stemme ved menneskerne. Også det der med stuen. Og så dengang hun bliver taget af Hades. Så ved jeg ikke om der skal være et eller andet <UF>. Sådan et gisp eller et eller andet.

I1: Så man bliver forskrækket.

BA: Eller lyden af den person man spiller der <UF> over forskrækkelse. Eller ændre lidt på stemmen så den er lidt. Så den kommer med et udbrud. En stammen. Når det der åbner sig. Men når nu hun ikke hører det. Den der lyd. Da hun er optaget af blomsten. Der mangler bare lige. Dengang hvor hun lander der og så indtil Hades. Der er der et eller andet der. Man godt kunne lave lidt mere. Enten da hun løber eller vinden der suser i græsset. Et eller andet. Stemmerne de er gode nok og Hades er god nok. Men der mangler altså bare ligesom lidt lyd. Lidt fuglefløjt eller et eller andet. Jeg ved ikke hvad i kunne finde på.

I1: Man kunne sagtens finde noget at putte på. Altså hvis man nu skulle lave det her helt rigtigt så skulle der helt sikkert mange flere lyde på. Lige for at samle op så har du sagt at nu her hvor de havde deres egne karakterstemmer. Så var det en femmer bedre end dengang der kun var en fortæller. Og du har også sagt det her med at de har deres egne karakterstemmer var en femmer bedre end dengang der var en fortæller og lydeffekter.

BA: Ja.

I1: Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien.

BA: Fem.

I1: Her er det måske værd at notere at du sagde det her med hovedpersonen. At det var lidt et problem med den stemme.

BA: Nej I skal måske bare lave den så den lyder lidt yngre. Mere fra nu her. Hvis i skal lave den fuldt ud og den skal udlægges. Så skal i nok sidde sådan og lede meget med stemmer.

<BA og interviewere snakker om indtalingsarbejdet vedrørende stemmer>

I1: Så kommer der en der hedder. Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken. Hvordan syntes du det spillede sammen.

BA: Det lagde jeg ikke rigtig mærke til. Jeg vil sige ja. Jeg tror det bliver fire.

I1: Og så en der hedder. Samspelet mellem karakterstemmerne og fortæller virkede godt. Altså det her med at der bliver sagt noget og så kommer hun ind og siger. Sagde Persefone forskrækket og kravlede. Gemte sig. At hun lige kommer tilbage og fortæller en gang imellem. Hvordan syntes du det fungerede.

BA: Det der når det er hun siger. Spørger du. Der kunne i lave. Sådant at det kommer tilbage som korte. Så det kommer tilbage i afslappet tempo. Fordi der er en lidt lang pause. En hurtig udtalelse. Og så en kort pause indtil næste. Om i kunne få rykket lidt af den lange pause inden. Altså det der. Sagde du. Lidt ind imellem du. Altså spørgsmålet. Altså spurgte og du. At det bliver sagt med en lidt kortere hastighed. Det er fordi jeg har ikke svært ved det men det er bare hvis <UF> en anden hastighed.

I1: Den overordnede hastighed tænker du den bliver brudt der.

BA: Altså hvis får lavet alt i samme hastighed. Så at så nogen blinde kan godt lide at høre det vildt hurtigt men der jeg tænkte jeg bare hvis det i første omgang bliver lavet i en hastighed. Sådant at vi kan ligge det ned på vores kort og afspille det. Så kan vi selv indstille på hastigheden der tror jeg.

I2: Så finde en fortæller og skuespillere der taler hurtigere eller laver.

BA: Ja for nogen kan godt lide at høre det så hurtigt her. Andre kan godt lide det i sneglefart. Jeg tror bare det er vigtigt at lave den i original. Og så kan i arbejde videre på hastighed.

I1: Hvordan syntes du det fungerede fra et til fem det her med at fortælleren siger noget og så kommer der nogle stemmer og siger noget og så går vi tilbage til fortælleren.

BA: Fire.

I1: Og så er der det sidste spørgsmål omkring det her. Jeg ville være interesseret i at høre flere historier der brugte den her form for lyd i fremtiden.

BA: Fem. Jeg mener ikke fem <UF> historien med niveau fem. Jeg mener ikke at fem i historie at jeg sådan gerne vil høre.

I1: Men niveauet fem. Men så kommer der lige de to sidste afsluttende her. Der kunne vi godt tænkte os at høre hvad for en af de tre udgaver du har hørt nu du bedst kunne lide. Der var den med bare en fortæller. Så var der den emd fortæller der havde lydeffekter og musik og så var der den der havde det hele. Hvor der også var karakterstemmer med.

BA: De to sidste vil jeg sige. Jeg tror det bliver sidste. De er ligegode. De står cirka på samme niveau. Der er lidt steder hvor jeg er lidt utilfreds og andre steder hvor de er gode. Det kommer an på hvor meget i vil gøre ud af lyden. Hvis det er det sådan skal være fortæller. Så hvis den bare skal være en stemme. Så vil jeg sige at den næsten skal være lyde eller ikke lyde hele tiden. Hvis det skal være stemmer og lyde kan i sådan zigzagge.

I1: Så det med lyde. Der må ikke være helt stille på noget tidspunkt. Medmindre.

BA: Medmindre det er man ligger og sover om natten. Hvis nu man sidder og tænker inde ved bordet og der er åbent ud til haven. Så kunne man godt lige ?putte et eller andet?.

I1: Det kunne jo også være at der kom bedre stemmer på. Dygtigere skuespillere. Så hvis du skulle vælge at for eksempel høre en så er dit valg den hvor de også har deres egne karakterstemmer.

BA: Ja.

I1: Sidste spørgsmål i hele den her omgang det er. I hvilken sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her. Som eksempler der har vi. Kunne du finde på at sætte dig og høre sådan en historie hvis du bare skulle slappe af. Det kunne også være man kunne bruge den ovre i en klasse for eksempel. Eller det kunne være man

kunne gøre det sammen med familien. Nu har du snakket om at sidde sammen med folk. Det ved jeg du har nævnt nogen gange.

BA: Må jeg for eksempel komme med tre eksempler. For der er <UF>.

I1: Det må du gerne.

BA: Hvis man nu man for eksempel var på ferie. Man er lidt træt og bare vil slappe af. Man ligger udenfor. Man gider ikke høre verdenen fordi der er <UF>. Men man vil gerne stadig høre noget. Så kunne den være god. Man kunne også bruge den for eksempel ved seende hvor det er de prøver sådan at. Så prøver de simpelthen at have bind for øjne når de hører den. For at prøve ?for blinde for eksempel at se film?.

I1: Ja. For hvordan det er som blind at skulle se en film.

BA: Ja. Måske ikke som hundrede procent <UF> men noget i den retning giver den da. Så ved jeg ikke hvad den tredje skulle være.

I1: Der behøver ikke være en tredje.

BA: Så måske ellers sådan hvis det er man er hjemme og har haft en hård dag. Men <UF> skal ligge et eller andet sted udenfor for jeg syntes den er god. Ja eller om morgenen når man vågner eller om aftenen når man skal sove. <UF>.

I1: Jamen det er fint. Det syntes vi er fint.

BA: Eller også bare når man bare sådan for eksempel. Sådan når jeg sidder og spiller eller ser film så kunne man bruge. ?Så jeg vil se film og afslapning?.

I1: Men du tænker. Bare lige for at få det med. Du har nogen gange tit nævnt at det kunne være sjovt at sidde flere sammen med den her hvor man så vælger. Kunne du forestille dig det.

BA: Ja. Der kunne man jo. Hvis man nu har været en tur ude at shoppe eller et eller andet. En flok veninder. Og så når man kommer hjem. Eller man. Aften. Man sidder og hygger sig med chips og sodavand. Eller et eller andet <UF> hvor man sidder. Eller efter skoletid om eftermiddagen <UF> man har fået et stykke kage eller et eller andet.

I1: Så du kunne godt tænke dig at gøre det sammen med vennerne.

BA: Ja.

I1: Hvad med familie. Det er måske mere en venning.

BA: Det ved jeg ikke helt. Jeg er den ældste i familien. <NAVN> han er ti år og så går det bare ned ad.

I1: Hvad med mor og far. Tror du de ville gide det.

BA: Vi er <UF> gode til at se film sammen. Fordi. Mor og far de ved hvordan de skal forklare mig. Det er bare <UF>. Og vi har. Vi ved bare <UF> om man skal snakke eller ikke skal snakke under en film. Jeg kunne måske godt finde på at høre den med min kusines datter. Eller sammen med <UF> pige ved navn <NAVN>. Men hun skal lige være lidt ældre for at hun ville kunne forstå den.

I1: Hvorfor lige din kusines datter.

BA: Hun er den ældste.

I1: Hun passer godt i alderen.

BA: Nej. Hun er bare den ældste. De voksne tror jeg ikke vil være helt så interesseret i de her.

<BA fortæller om veninder>

I1: Det er fint at det mere er en ting du kan bruge med dine veninder eller jævnaldrende end de voksne.



## Prototypetest med Barn B

Interviewere: **I1** og **I2**

Respondent: **BB**

---

### B2 – DEL 1

I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb.

BB: Fire.

I1: Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre.

BB: Fem.

I1: Hvad var det der gjorde at du vidste det.

BB: Musikken. Og det blev også fortalt jo.

I1: Det blev sagt meget tydeligt.

BB: Ja.

I1: Valgene de optrådte i historien på steder som jeg følte var helt rigtige.

BB: Fire.

I1: Kan jeg spørge hvad du tænker der. Det var nogenlunde naturlige steder. Men var der nogen steder som var mærkelige eller.

BB: Det gav fin nok mening.

I1: Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville.

BB: Fem.

I1: Situationerne og valgene der blev beskrevet var beskrevet forståeligt i historien.

BB: Fem.

I1: Så der var ikke nogen problemer med sådan at forstå indholdet.

BB: Nej.

I1: Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve de andre valg. Eller nogen nye valg.

BB: Fire.

I1: Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien.

BB: Fire.

I1: Og du må endelig også sige til hvis der er noget med spørgsmålene. Hvis vi får stillet dem på en mærkelig måde eller hvis der er noget du ikke forstår. Ja. Og så er der en der hedder. Jeg ville være interesseret i at prøve flere af den her slags interaktive historier i fremtiden.

BB: Fire.

I1: Er der noget du mener der skal uddybes.

I2: Ikke lige sådan nej.

I1: Så er der lige sådan en lidt. Så først så spørger vi. Det fungerede godt at styre valgene med stemmen. Hvad syntes du om det.

BB: Det fungerede meget godt.

I1: Fra et til fem.

BB: Fire.

I1: Har du andre ting hvor man styrer det med stemmen. Om du kan huske nogen af de redskaber vi snakkede om før. Sådan noget. Siri for eksempel.

BB: Altså ikke andet end Siri.

I1: Så er der sådan lidt. Så har vi lige sådan et par. Hvad kan man sige der. Hvis du kan prøve at forstille dig. Hvordan tænker du at det kunne være hvis du skulle bruge dine hænder til at træffe valgene i stedet for.

I2: Hvis der var nogen knapper for eksempel.

I1: Eller tryk i højre side. Tryk i venstre side.

I2: Om det kunne fungere eller om du tænker.

BB: Det tror jeg ville kunne fungere endnu bedre.

I1: Endnu bedre. Hvordan tænker du at det kunne være hvis du skulle altså direkte sige de ting du gerne vil gøre. Eller måske råbe af den. Hvis nu du skulle sige. Spring over hegnet eller bliv i vognen.

BB: Jeg tror det ville være besværligt.

I1: Lidt for meget. Så har vi lige lidt herovre. Fra et til fem. Jeg syntes at dette var en god historie.

BB: Fire.

I1: Det er selvfølgelig lidt svært fordi nu havde du jo ikke mulighed for at du kunne høre den til ende. Høre den helt færdig. Hvad ved historien kunne du godt lide. Hvis man kan spørge.

BB: Altså den virkede spændende. <UF>.

I1: Var der noget du ikke kunne lide ved den.

BB: Nej ikke rigtigt.

I1: Nummer to sætning hedder så. Historien havde et emne og genre som interesserer mig.

BB: Ja. Det er vel fem.

I1: Historien havde en god fortæller. Oplæser.

BB: Fire.

I1: Skal vi springe den der over.

I2: Det kan vi godt.

I1: Hvad gør hun som er godt.

BB: Altså. Hun virker sådan engageret i det. Sådan. Det virker ikke som om hun keder sig.

I1: Var der noget så ved hende der. I forhold til sådan andre du kender eller godt kan lide. Var der. Gjorde hun noget forkert.

BB: Ikke rigtig. Det var sådan.

I1: Jamen alle tiders. Historiens sprog var let at forstå.

BB: Fem.

I1: Og så det sidste spørgsmål i denne her omgang det er. Det har vi faktisk allerede spurgt om. Jeg kunne høre hvornår at der skulle til at komme et valg.

BB: Ja. Fem.

## B2 – DEL 2

I1: Så fik du også oplevet en lidt ny oplevelse

BB: Mmh-hmmm

I1: Jamen det fungerer på samme måde. Vi har en sætning og så er der 1 til 5. Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller.

BB: 5

I1: 5? Så det synes du fungerede bedre, eller?

BB: Mmmh

I1: Ja, Lydeffekterne og musikken gav en bedre indlevelse ind i historien?

BB: 5

I1: Lydeffekterne de var med til sådan at understøtte, altså de understøttede rimelig god historiens handling?

BB: 5

I1: 5? Så der var ikke nogen lyde du savnede eller hvor du tænkte "Hov, nu er der meget stille" eller?

BB: Nej

I1: Nej? Det er jo dejligt. Musikken gav scenerne de rette stemninger?

BB: 4

I1: 4.

I2: Var der nogen steder hvor du så tænkte at musikken ikke passede?



BB: Der ved... Der i starten der synes jeg musikken var sådan lidt uhyggelig, hvor den ikke behøver at være sådan. Det kunne godt være lidt mere hverdags-agtig.

I1: Er det der hvor de sidder, hvor Hovedpersonen sidder med moderen og faderen?

BB: Ja.

I1: Ja. Okay. Det er godt. Og så det sidste spørgsmål lige til den her runde. Det er også jeg kunne være interesseret i at høre flere historier som bruger lyd på den her måde i fremtiden?

BB: 5.

## B2 – DEL 3

I2: Og igen 1 til 5

I1: Ja, det er samme format hele vejen igennem. Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller?

BB: 4

I1: 4? Hvad tænker du der?

BB: Altså, jeg tror det er lidt sådan smag og behag

I1: Var det sådan fordi det ikke var alle der var lige gode skuespillerer eller var det bare, var det fordi det var for forstyrrende?

BB: Altså det er fordi... Det er en smule forstyrrende altså på en måde. Det virker lidt sådan .. Jeg synes personligt det virker som om det ikke hører til, men alligevel så giver det også noget godt.

I1: Okay og hvordan så med at karakterstemmerne var en forbedring over nummer to du hørte med fortælleren og lydeffekterne? Hvad synes du med den?

BB: Det er vel nok... det samme.

I1: Så det var stadig lidt en forbedringer eller hvad? Eller var det en forværring?

BB: En 3'er måske.

I1: En 3'er okay. Vi skriver lige fordi det er en kategori vi ikke helt har på. Karakterstemmerne gav en bedre indlevelse ind i historien?

BB: Det bliver også en 3'er.

I1: Du må også godt give 1 eller 2, det er der slet ikke noget i vejen for så længe det er din

mening.

BB: Neeej, men det...

I1: 3. Den holder vi fast i.

I2: Det hænger lidt sammen med det du sagde før...

BB: Ja

I1: Ja, de bryder lidt nogle gange. Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken?

BB: Ja jo ja. Det synes jeg. En 4'er nok.

I1: Så er der så det her samspil mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt? Det er det her med at vi skifter stadig nogle gange tilbage til fortælleren der lige giver nogle informationer og så snakker karakterne igen. Hvordan fungerede det?

BB: Det fungerede fint. En 3'er tror jeg.

I2: Ja.

I1: Og jeg vil være interesseret i at høre flere historier i fremtiden med den her brug af lyd?

BB: 4.

I1: Så kunne vi rigtig godt tænke os at høre, nu er vi færdig med at bruge de der tal, så er det sådan set bare for at høre hvad for en af de tre udgaver kunne du bedst lide? Der var den første lydbog der kun havde fortælleren. Lydbog nummer to der havde lydeffekter og musik sammen med fortælleren. Og lydbog tre som havde de her karakterstemmer sammen med resten

BB: To'eren.

I1: Godt. I hvad for en sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her? Det kunne for eksempel være ved afslapning eller det kunne være til noget lærerigt i en klasse eller det kunne være noget man kunne hygge sig med sammen med familien eller sådan noget. Hvordan kunne du tænke dig at bruge sådan en her?

BB: Det vil nok være noget afslapning. Men ikke noget hvor man er sådan altså helt smadret. Eller hvor man prøver at falde i søvn. Mere sådan noget hyggeligt noget man kan lave.

I1: Så måske heller ikke alt for sent og den slags efter en hård dag?

BB: Nej.

I2: Hvordan tænker du med hvor lang tid man skal bruge på det? Tænker du noget omkring det?

BB: Altså måske en halv time eller sådan noget.

I1: Ja. Måske bare kører et enkelt historieførløb igennem indtil man når til en slutning og så prøve det en anden dag eller?.

BB: Ja.

## Prototypetest med Barn C

Interviewere: **I1** og **I2**

Respondent: **BC**

Forælder: **FC**

---

## C2 – DEL 1

I1: Så er den første sætning. Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvornår jeg skulle gøre det.

BC: Fem.

I1: Valgene optrådte steder i historien som følte var helt rigtige eller naturlige.

BC: Fem.

I1: Så det passede syntes du når man nåede til et sted.

BC: Ja.

I2: Den her går også lidt ud fra at man har prøvet.

I1: Ja. Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville.

BC: Fire.

I1: Var der nogen ting du gerne ville have gjort anderledes. Eller hvordan fungerer det. Nu prøvede du selvfølgelig lige en kort udgave af den.

BC: Ja det kan man sige. Jeg ved ikke. Der var ikke så mange ting man kunne have gjort anderledes kan man sige ja.

I1: Det kan også være vi kan sige. Du kan tænke over den næste gang du prøver den. Så kan vi altid måske vende tilbage til den. Når du lige har prøvet et længere forløb. Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien.

BC: Fem.

I1: Så der var ikke noget at være i tvivl om.

BC: Nej.

I1: Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg.

BC: Fire.

I1: Og. Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien.

BC: Fem.

I1: Og så en sætning der hedder. Jeg ville være interesseret i at høre flere af den her slags interaktive historier i fremtiden.

BC: Fem.

I1: Så kunne vi godt tænke os at høre lidt omkring den her måde når du skulle træffe valgene. Altså der er en sætning der hedder. Det fungerede godt at styre valgene med stemmen. Sådan at du sagde et eller to.

BC: Fem. <UF>

I1: Undskyld det hørte jeg ikke helt.

FC: Er det fordi du ikke helt forstår hvad de mener eller.

BC: Nej.

FC: Men du er i tvivl om du syntes at det fungerer.

BC: Både og.

I1: Ja fordi så ville vi nemlig spørge. Kunne du forestille dig hvordan det ville være hvis du skulle bruge dine hænder i stedet for til at træffe valgene. Det kunne være knapper. Det kunne være man trykkede i højre side eller venstre side eller et eller andet.

BC: Jamen jeg tror det ville være nemmere hvis man ligesom skulle taste sit svar ind.

I1: Alle tiders. Kunne du forestille dig hvis du nu skulle. Her der sagde du bare et eller to. Men hvis du nu for eksempel skulle tale til den. Hvis du skulle sige ting til den som for eksempel. Jeg vælger at gå til Artemis templet for eksempel. Eller jeg hopper over hegnet. Hvordan kunne det fungere.

BC: Jeg tror det ville være lidt mere besværligt.

I1: Godt. Så har vi lige et par mere. Den er også. Alt det der med historien syntes jeg vi skal vente med til han er kommet lidt længere ind. Den der kan vi tage. Historien havde en god fortæller eller oplæser.

BC: Ja. Tre.

I1: Kan jeg spørge hvad gjorde hun for eksempel forkert. Hvad kunne du ikke lide ved hende.

BC: Jeg ved ikke. Overordnet så syntes jeg måske der bliver læst sådan lidt hurtigt. Nogen gange. Ikke altid.

I1: Var der noget hun gjorde godt.

BC: Ja altså.

I1: Det kan også være det er et svært spørgsmål. Men der var i hvert fald plads til forbedring hvis hun talte lidt langsommere.

BC: Altså hun er en god læser. Men bare lidt langsommere. Så ville det være helt fint.

I1: Historiens sprog var let at forstå.

BC: Ja. Fem.

I1: Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg.

BC: Fem.

I1: Hvad var det der så gjorde at du kunne.

BC: Det der rimeligt creepy musik.

I1: Det er også rigtigt. Det var lige spørgsmålene for den her gang.

## C2 – DEL 2

I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb.

BC: Fem.

I1: Og så den her ovre der hedder. Jeg syntes at dette var en god historie.

BC: Tre.

I1: Den er selvfølgelig også lidt svær den her fordi den ikke rigtig er færdig. Eller er der andet du tænker til den.

BC: <UF> Der er en lille smule med indlæseren. Man skal også. Syntes jeg i hvert fald. I hvert fald enkelte steder vide lidt om græsk mytologi hvis man skal foretage et rigtigt valg. Eller hvad jeg tror der er det rigtige valg <UF>.

I1: Så du føler lidt at det kræves at man ved noget om græsk mytologi.

BC: Ja i hvert fald et enkelt sted.

I1: Kan du huske hvor det er.

BC: Det var et valg jeg traf her for nylig.

I1: Var det det med kong Minos.

BC: Ja. Ham Minos er som regel ikke ligefrem en flink fyr.

I1: Nej det er han ikke. Så det er der måske nogen som ikke ved og så kommer til at tage hen til ham. Historien havde et emne og en genre som interesserede mig.

BC: Fem.

I1: Fordi hvis jeg husker rigtigt så kunne du godt lide mytologi og den slags.

BC: Ja.

I1: Er det også den græske.

BC: Ja det er det.

I1: Alle tiders. Så er der lidt omkring det her du har hørt nu. Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller.

BC: Fem.

I1: Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien.

BC: Fem.

I1: Lydeffekterne passede til. Eller de understøttede historiens handling.

BC: Tre.

I1: Var det fordi der var nogen af dem der måske var forkerte eller manglede der nogen.

BC: For eksempel i starten. Der hvor man løber over til Artemis templet. Der lyder det som om man løber i grus. Og den der opsynsmand de går rundt nogenlunde sådan på. Så lyder det som om de går på noget sten.

I1: Sten ja. Jeg ved godt hvad du mener der. Er der andet du lige vil spørge.

I2: Nej.

I1: Musikken. Den gav scenerne de rette stemninger.

BC: Fem.

I1: Og så. Jeg vil være interesseret i at høre flere historier som bruger den her form for lyd i fremtiden.

BC: Fem.

## C2 – DEL 3

I1: Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller.

BC: Fem.

I1: Hvad så med at de her karakterstemmer var en forbedring over nummer to du hørte. Hvor det bare var lydeffekter.

BC: Fem.

I1: Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien.

BC: Fem.

I1: Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken.

BC: Fem.

I1: Så det her. Samspillet mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt. Altså at så var der en der sagde noget og så nogen gange kommer fortælleren tilbage og beskriver lidt.

BC: Fem.

I1: Og så. Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med den her brug af lyd i fremtiden.

BC: Fem.

I1: Jeg kunne godt tænke mig at spørge. Hvordan fungerede det. Du behøver ikke sætte et tal på. Men bare hvordan fungerede det at hovedpersonen havde en stemme.

BC: Jeg syntes at. Fint. Jeg syntes det er fint nok. Man finder lidt ud af at om det er en dreng eller pige så man ikke bare sidder der. Hvad pokker er det for et køn.

I1: Ja hvad det er for en person. Hvad så hvis det nu havde været en pige for eksempel. Ville det så stadig have givet noget indlevelse hvis det viste sig det var en pige i historien.

BC: Ja det tror jeg.

I1: Så det spillede ikke så stor en rolle. Det var fint nok at de talte.

BC: Ja. Jamen så vil vi bede dig om at simpelthen at sige hvad for en af de tre udgaver du bedst kunne lide. Der var den første bare med fortælleren. Nummer to med fortæller lydeffekter og musik. Og den sidste der havde det hele men så også med karakterstemmer.

BC: Tre'eren.

I2: Med stemmer der ja.

I1: Ja. Sidste spørgsmål vi har i alt det her det er. I hvad for en sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her. Som eksempel så kunne det for eksempel være noget afslapning når man kommer hjem. Eller

det kunne for eksempel til noget lærerigt hvis man var sammen med klassen. Eller et eller andet man kunne hygge sig med sammen med familien. Eller noget helt andet.

BC: Jeg tror bare det ville være afslapning. Ligesom.

I1: <UF>

BC: Ja.

I1: Så bare noget man sidder og hygger sig med alene.

BC: Ja.

I1: Så kan du også spørge om den der med tid.

I2: Det er rigtigt. Det gjorde jeg sidste gang. Hvis du nu for eksempel tænker her at det er noget du kan bruge til noget afslapning på et tidspunkt. Hvor lang tid tror du så at det ville være noget du ville gide at gøre ad gangen. Altså hvor lang tid ville du gide at bruge på at høre sådan et forløb igennem.

BC: Jeg tror det ville være meget forskelligt.

I2: Er det måske i forhold til hvad for en historie det er eller.

BC: Ja. Eller hvor længe der går før mor kalder på mig.

I1: Jamen det var sådan set det. Jeg ved ikke om der er noget. Der var en jeg snakkede om at vi kunne vende tilbage til. Var det den med at han kunne påvirke historiens forløb som han gerne ville. Som havde fået fire.

I2: Måske.

BC: Ja det tror jeg det var.

I1: Følte du stadigvæk at du kunne påvirke. Hvordan syntes du med den at du kunne påvirke historien som du ville.

BC: Fem. <UF>

I1: Du behøver jo ikke at ændre den. Det var bare sådan at vi lige kunne vende tilbage til den hvis det var.

BC: Altså jeg syntes. ?Når jeg selv har valgt længere? så er det bedre syntes jeg.

I1: Så passede det bedre.

BC: Ja.

I1: Jamen vi kan sagtens ændre det hvis det passer med din oplevelse.

I2: Jamen det gør vi.

I1: Men ved du hvad. Det var faktisk. Det var alt hvad vi havde for.



## Bilag 10: Meningskondensering af hi-fi prototypetest

### Prototypetest med Barn A

# MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW A2 – DEL 1

Ytringer fra interview (Meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart (hvad fortælles der)
<p>I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb?</p> <p>BA: 5.</p> <p>I1: Ja. Så det var meget underholdende?</p> <p>BA: Ja.</p>	<p><b>At kunne vælge historiens forløb er underholdende</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at det er underholdende at kunne vælge historiens forløb.</p> <p>Dette bekræfter hun verbalt, efter at interviewereren spørger bekræftende indtil det.</p>
<p>I1: Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre?</p> <p>BA: 5.</p>	<p><b>Historiens system var forståeligt</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at det var forståeligt hvornår hun kunne interagere med systemet og træffe valg, samt hvad hun skulle gøre.</p>
<p>I1: Valgene optrådte steder i historien som jeg følte var rigtige?</p> <p>BA: 5.</p>	<p><b>Valgene optræder naturligt</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at valgene optræder steder hun finder naturligt.</p>
<p>I1: Også 5? Kan jeg spørge ind til den, hvad tænker du der?</p> <p>BA: Jeg tænker at nogen gange kunne de godt optræde lidt tidligere, men når man hører nu sådan lidt starten af valget så kommer ligesom et nyt og større valg end det første. For eksempel at man hører lidt når personen har valgt et valg og så står man lige med et overfor et andet valg, som går en helt modsat retning. Det synes jeg så gør, hvordan skal man sige det...?</p> <p>I1: Men optræder de så altså de steder hvor historien stopper op og så siger "nu skal du træffe et valg" gav</p>	<p><b>Valgene kunne godt optræde lidt tidligere.</b></p>	<p>Barn A påpeger at valgene godt kunne optræde lidt tidligere. Ligeledes påpeger hun hvordan valgene variere, er af forskellige størrelse og trækker historien i forskellige retninger.</p> <p>Men uanset hvad, så bad historien interagere i form af at træffe valg steder, som hun selv følte gav mening.</p>

<p>det mening for hvor du var i historien synes du?</p> <p>BA: Ja</p>		
<p>I1: Så er der en sætning her der hedder jeg kunne påvirke historien ligesom jeg gerne ville?</p> <p>BA: Ja altså 5.</p> <p>I1: Er det også en 5'er? Det var lige sådan du gerne ville have det?</p> <p>BA: Der var måske et par enkelte, men det var fordi når man lige kommer, det var bare fordi der tænkte jeg hvad skal det være, men så lige efter jeg hørte den næste sætning så tænkte jeg egentlig at det var godt nok</p> <p>I1: Okay, fordi vi kan også sige en 4'er, men hvis du synes at det var meget sådan at du gerne ville...</p> <p>BA: Jeg synes det er 5.</p>	<p><b>Barn A kunne påvirke historien ligesom hun ville.</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at hun kunne påvirke historien præcis som hun gerne ville.</p> <p>Enkelte steder kunne hun godt som udgangspunkt være i tvivl, men efter at få præsenteret begge valg, var der altid en der passede.</p> <p>Intervieweren påpeger at hun godt kan ændre det til et 4-tal, hvis det er mere i overensstemmelse med hendes oplevelse, men Barn A fastholder sin karakter på 5.</p>
<p>I1: Situationerne og valgene var beskrevet så det var til at forstå i historien?</p> <p>BA: 5.</p>	<p><b>Historiens valg og situation var letforståelige</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at hun fandt historiens valg og situationer forståelige</p>
<p>I1: Ja. Du var ikke i tvivl om hvad der skete eller hvad valgene de indeholdte?</p> <p>BA: Naaah, måske lidt i starten.</p> <p>I1: Ja var det svære ord?</p> <p>BA: Der var der sådan lidt hak i det. Der synes jeg at det var sådan som om der var lidt spring i det. På en anden måde var det også lavet godt. Det kan jeg prøve at se på.</p> <p>I1: Ja det kan være hvis du hører den igen.</p>	<p><b>Hak eller spring i starten</b></p>	<p>Barn A påpeger at hun oplevede hak eller spring i starten, hvilket førte til at hun var i tvivl om hvad der skete eller hvad valgene indeholdte. Hun påpeger dog at det er godt lavet, og vil være opmærksom på om hun oplever samme hak ved næste gennemlytning.</p>
<p>I1: Næste sætning. Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve de nye valg? Fra 1 til 5.</p>	<p><b>Nogle valg var mere spændende end andre.</b></p>	<p>Barn A giver middel karakter (er neutral) til at have lyst til at starte forfra og prøve nye valg.</p>

<p>BA: En 3'er. Fordi nogle gange havde jeg lyst til det og andre steder havde jeg ikke.</p> <p>I1: Der var måske nogle valg der var mere spændende end andre eller?</p> <p>BA: Ja. For eksempel lidt det der med at tage til det der tempel. Hvor jeg valgte Artemis der tænkte jeg at der kunne jeg da godt lige have prøvet det andet.</p>		<p>hun uddyber at nogle valg var mere spændende end andre, så nogle gange havde hun lyst og andre gange ikke. Særligt valget omkring at gå til Parthenon eller Artemis gav hende lyst til at opleve begge muligheder.</p>
<p>I1: Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien?</p> <p>BA: 5.</p> <p>I1: Så de var måske med til at du levede dig mere ind i det eller hvad tænker du der?</p> <p>BA: Jeg levede mig meget ind i det.</p> <p>I1: Er det fordi den nogle gange stopper op og siger "nu skal du bestemme"?</p> <p>BA: Ja. Men det er også fordi den siger "du" sådan som om at det er mig.</p> <p>I1: God detalje.</p> <p>BA: Ligesom hvis man sidder to personer og så er det den ene der fortæller en historie og stiller den anden et spørgsmål. Om hvad de så vælger.</p> <p>I1: Ja så de taler til dig simpelthen som om du var derinde.</p> <p>BA: Mmmm</p>	<p><b>Valgene giver indlevelse og historiens sprog gør det personligt</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at valgene gør hende mere engageret og fordybet i historien.</p> <p>Hun uddyber at hun levede sig meget ind i det, ikke blot fordi historien beder hende træffe valg, men også pga. hans sprogbrug hvori den henvender sig direkte til hende og "du" til hende, så det bliver personligt.</p> <p>Hun forbinder dette med at fortælleren taler direkte til hende, som om de var i rum sammen.</p>
<p>I1: Og så jeg vil være interesseret i at prøve flere af den her slags interaktive historier i fremtiden?</p> <p>BA: 5.</p>	<p><b>Interesse for interaktive historier i fremtiden</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at være interesseret i denne slags interaktive historier i fremtiden.</p>
<p>I1: Det fungerede godt at styre valgene med stemmen? Altså hvor du sagde 1 eller 2.</p>	<p><b>Systemet styres godt med stemmen</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at det fungerer</p>

<p>BA: 5.</p>		<p>godt at styre systemet med stemmen.</p>
<p>I1: Hvordan tænker du det måske kunne være hvis du nu skulle sidde og bruge dine hænder til at vælge det med i stedet for?</p> <p>I2: Ved at trykke på nogle knapper eller noget ligesom på...</p> <p>I1: Ja eller tryk i højre side tryk i venstre side.</p> <p>I2: Kunne det være dårligere eller bedre?</p> <p>I1: Og det behøver ikke være tal. Her må du også gerne sige hvad du tænker.</p> <p>BA: Det vil være lidt forskelligt. Hvis I lavede det sådan at der kun var et niveau af bogen altså så der var et niveau af bogen sådan at man bladrede fra valg til valg når det var. Det kunne måske være meget sjovt vist det var.</p> <p>I1: At man skulle bruge hænderne også?</p> <p>BA: Ja.</p>	<p><b>Kunne være sjovt at styre med hænderne i simplere system</b></p>	<p>Barn A er usikker på om at anvende hænderne til at styre systemet ville være bedre eller værre. Hun mener at det vil kunne variere, men påpeger at med et simplere system ("i et niveau") kunne det være meget sjovt at skulle bladrede mellem valgene.</p>
<p>I1: Hvad tænker du så hvis man nu skulle... hvis du skulle sige mere end bare 1 eller 2. Hvis du nu skulle sige "Gå til Artemis" eller "Jeg vælger Ikaros"?</p> <p>I2: Eller "Jeg springer over hegnet" eller et eller andet.</p> <p>I1: Sådan noget i den retning.</p> <p>BA: Så vil jeg synes det var lidt sjovere hvis det var at man sad sådan at man var flere om det, der skulle afgøre det. Så synes jeg det skulle være lidt mere sådan.</p> <p>I2: Ja så var det bedre at sige flere sætninger?</p> <p>BA: Ja.</p>	<p><b>Stemmekommandoer vil være godt til sociale oplevelser</b></p>	<p>Barn A anskuer at det ville være at foretrække at anvende stemmekommandoer til at styre systemet, når man var flere samlet om historien. Hun føler der kunne komme et mere konkurrence-aspekt over det, når man afgør hvilket valg skal vælges, frem for blot at sige 1 eller 2.</p>

<p>I1: Kunne det så ikke være at man kom til at råbe i munden på hinanden?</p> <p>BA: Nej hvis det nu er at man har aftalt det, så siger man mere sådan en sætning i stedet for bare 1 eller 2. Så lyder det lidt mere som om det sådan en let konkurrence.</p>		
<p>I1: Det første er igen med 1 til 5, jeg synes at det her var en god historie?</p> <p>BA: 5.</p>	<b>Historien var god</b>	Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at dette i hendes mening var en god historie.
<p>I1: Jeg kunne godt tænke mig at vide hvad var det du godt kunne lide ved den så?</p> <p>BA: Det der med at den starter med Zeus' Trone. Den startede sådan at den startede med dét. Men så også senere med det der med templerne. Og så måden I har fået hentet historiens personer. Det synes jeg også er rigtig godt.</p>	<b>Historien start, setting og karaktere var gode</b>	Barn A udtrykker begejstrelse for historiens start, at det starter med Zeus' Trone, og ligeledes at den har templer til at indgå i dens miljø - eller at handlingen ved templerne var god. Hun roser også den måde at historiens personer er integreret i den.
<p>I1: Historien havde et emne og en genre der interesserer mig?</p> <p>BA: Ja det er en 5'er.</p>	<b>Historiens emne og genre var interessant</b>	Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at historiens emne og genre var interessant for hende.
<p>I1: Det er en 5'er. Det var ligefør man kunne gætte det. Ja og det er så også det med mytologien og guderne og den slags ikke?</p> <p>BA: Ja. Men det er egentlig godt at I ikke kun har taget guderne men at I også har taget nogle andre ting og noget.</p> <p>I1: Ja så det er flere sider af hele det univers, kan man sige, eller den mytologi?</p> <p>BA: Ja. Måden I har lavet Athene på er altså også rigtig god.</p> <p>I1: Nå?</p> <p>BA: Det må jeg altså indrømme.</p>	<b>Positivt at historien ikke kun fokuserer på guderne i mytologien og god repræsentation af Athene.</b>	Barn A kan godt lide at der i denne historie om den græske mytologi ikke kun fokuseres på guderne, men også andre relevante karaktere. Særligt er hun herudover glad for Athene repræsentation, både i hendes tale, men også hele den facon hvorpå hun introduceres

<p>I1 Den måde hun snakker på eller?</p> <p>BA: Nej den der måde hvor det er hun simpelthen møder hovedpersonen. Den måde hvordan jeg møder hende på.</p> <p>I1: Ja. Hvor hun sådan ligesom dukker frem?</p> <p>BA: Ja. Også det hun siger og de valg hun giver og måden hun er på.</p>		
<p>I1: Historien havde en god fortæller eller oplæser? 1 er selvfølgelig hvis du er meget uenig. 2 er hvis du er lidt uenig. 3 er sådan en mjaaah nogenlunde. 4 er sådan at du er lidt enig. Og 5 er selvfølgelig at du syntes det var en rigtig god fortæller</p> <p>BA: Jeg tror det bliver 3'eren. Ved nogle punkter var den meget god men den kan godt være en anelse højere.</p> <p>I1: Nå hun må gerne være en anelse højere?</p> <p>BA: Ja hvis jeg kan sige det sådan.</p> <p>I1: Okay. Så det har noget med lydniveauet? For vi kan også skrue lidt mere op.</p>	<p>Fortælleren måtte godt være højere</p>	<p>Barn A giver en middel karakter (er neutral) til at oplæseren var god. Hun nævner at den på nogle punkter var god, men at den generelt skulle være en anelse højere. Det er her uvist om dette udelukkende er forbundet med lydniveauets indstilling.</p>
<p>BA: Ja. Men der er lige en ting. Stemmen er lidt for blød til det hvis det er I vil have den højere.</p> <p>I2: Okay så det er hende der ikke taler kraftig nok eller tydelig nok?</p> <p>BA: Ja det er det jeg mener. Jeg mener ikke det er højt men det er mere kraftig. Fordi det er sådan en lidt mere blød en, når det er at hun bare sidder og læser op. Hvis I kunne lave den lidt kraftigere så har I ramt den meget godt.</p> <p>[...]</p> <p>I1: [...] Jamen det der med om hun er en god fortæller. Altså er hun</p>	<p>Oplæseren skal være mere kraftig</p>	<p>Barn A uddyber at oplæseren mangler kraft i hendes mening. Selvom oplæseren er spændende nok at høre på, så bliver det nemt for blødt, når der bare læser op og her mangler der lidt ekstra kraft.</p>

<p>spændende at høre på når hun fortæller sin historie? Eller er hun kedelig i sin stemme?</p> <p>BA: Hun er mest spændende at høre på, hvis der bare kom lidt mere kraft ind i stemmen.</p>		
<p>I1: Kan hun også godt lave stemninger? Kan hun også fortælle det til de rigtige stemninger. Nu ved jeg ikke om du kom igennem det.</p> <p>BA: Jamen der er lige én ting. Måden jeg synes I har gjort det på så vil jeg ikke sige at I skal lave skilninger med stemmen den måde I har valgt i den her.</p> <p>I1: Så hun skal ikke lave sin stemme om for eksempel?</p> <p>BA: Nej. Ikke lige hvis det er denne her version. Fordi der synes jeg at simpelthen sådan bare at det er en fortæller der er. Der skal selv være lidt (uforståeligt). (uforståeligt) siger "du" og så er det som om der mangler noget af historien og så skal som man selv forsøge at fantasere sig ind. Fordi det vil jeg mene det hjælper både mig og andre med at vejlede til valgene. I stedet for man tænker "Hvad skal den her person gøre?" så tænker man lidt mere "hvad skal jeg gøre?". Hvis det var mig.</p> <p>I1: Hvad så når de andre karakterer der snakker, når det så er Ikaros der snakker eller Dædalus der snakker? Eller Athene for eksempel? Skal hun så ikke ændre sin stemme lidt der?</p> <p>BA: Det kunne hun godt. Men hun behøver ikke gøre det ved moderen og faderen. Ved bedstemoderen kunne hun godt gøre det fordi hun... Men Athene den var meget vigtig og så også ham der drengen og manden.</p>	<p><b>Oplæseren skal gerne ændre sin stemme, når karaktere taler i historien. Dog ikke hovedpersonen, da dette bryder indlevelsen.</b></p>	<p>Barn A mener ikke at oplæseren skal ændre sin stemme i oplæsningen, når hovedpersonen taler. Hun påpeger at dette vil være langt vigtigere at gøre ved andre karaktere, såsom Athene eller bedstemoderen. Hun knytter dette til at når der ikke laves en særlig stemme til hovedpersonen, så identificere man sig langt mere med karakterene, og valgene gøres herved også personlige. Hun anerkender at vores oplæser ændre sin stemme ved en række af disse karaktere, og udpeger særligt hvordan stemmen blev lysere og blødere ved Athene</p>

<p>I1: Synes du hun ændrede sin stemme?</p> <p>BA: Ved bedstemoderen gjorde hun det. Også lidt ved Athene der blev den lidt lysere og blødere.</p>		
<p>I1: Så har jeg en her der siger historiens sprog var let at forstå?</p> <p>BA: 5.</p>	<b>Historiens sprog er forståeligt</b>	Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at historiens sprog var letforståeligt.
<p>I1: Så der dukkede ikke nogle ord op hvor du sad og tænkte "Jeg ved simpelthen ikke hvad det her er" eller "nu bliver jeg forvirret"?</p> <p>BA: Nej. Jeg tænker heller ikke det vil være så svært fordi et tempel vil måske være lidt noget. Men det er jo ruiner. Jeg tænker ikke det har alt for stor betydning. Og Minotaurus og sådan noget, så tror jeg bare det er lavet sådan at man prøver at undersøge det lidt.</p> <p>I1: Ja hvis man vil vide hvad det er så kan man jo altid prøve at søge på det. Er det det du tænker?</p> <p>BA: Ja. Fordi det er jo lidt en bog hvis det er man kender det hele så er det jo ikke så sjovt. Så jeg tror egentlig det er godt at der lige er sådan lidt...</p> <p>I1: Det bliver forklaret en lille smule at for eksempel Minotaurus er halv menneske og halvt tyr for eksempel. Der ved man selvfølgelig ikke hvordan, om det er ned på midten eller hvordan det er.</p> <p>I2: Du kender selvfølgelig en hel del til det.</p> <p>BA: Ihvertfald ikke lige på den måde I har valgt. Så skulle I lave sådan at hun spørger hvad en Minotaurus er.</p> <p>I1: Ja. Hvor der bliver spurgt mere ind til det.</p> <p>BA: Det kunne I måske godt hvis det var.</p>	<b>Historiens brug af mytologiske karaktere og væsner giver læseren lyst til at søge mere viden.</b>	Barn A oplevede ikke på noget tidspunkt at være uforstående overfor historiens indhold, men dette kan skyldes hendes eget store kendskab til den græske mytologi. Hun mener at sådan som mytologiens personer og væsner optræder i historien kunne give folk lyst til at søge på det, hvis de gerne ville vide mere. Men hun foreslår samtidig også at der kunne tilføjes en funktion i selve historien, der tillader hovedpersonen at spørge mere ind til karaktererne og derigennem tillade læseren at få bedre information om dem.



<p>I1: Det sidste spørgsmål inden du får lov til at høre noget mere det er jeg kunne høre hvornår der skulle komme til at være et valg, altså hvornår det lagde op til at der kom et valg.</p> <p>BA: Ja.</p> <p>I1: Fra 1 til 5.</p> <p>BA: 5.</p> <p>I1: Hvordan foregik det? Hvordan kunne du høre at der skulle til at komme et valg?</p> <p>BA: Ved musikken. Med den lille pause op til.</p>	<p><b>Historiens optrædende valg identificeres nemt via musikken.</b></p>	<p>Barn A giver topkarakter (er meget enig) til at forstå hvornår historien lagde op til, at hun skulle foretage et valg. Hun identificerer dette gennem den brug af musik og den lille pause der er op til, at der skal træffes et valg.</p>
--	---	---

## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW A2 – DEL 2

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
<p>BA: Jeg har lige hurtigt et spørgsmål.</p> <p>I1: Ja? Du Har et spørgsmål?</p> <p>BA: Jeg tror faktisk at den der faktisk skal være... Altså stemmen.</p> <p>I2: Du har skiftet mening eller hvad?</p> <p>BA: Ja.</p> <p>I1: Stemmen? Aah fortællerstemmen, at hun er god eller hvad tænker du på?</p> <p>BA: Ja. Jeg tror måske at det er at den er som den skal være.</p> <p>I1: Okay. Nu skal jeg lige se hvor er det hun står, hun står herovre. Næ hvor er hun henne, I2?</p> <p>BA: Hvad leder du efter?</p>	<p><b>Fire til "Historien havde en god fortæller" ændring fra tre til fire her – find anderledes person som fortæller</b></p>	<p>BA skifter mening omkring karakteren til fortælleren i historien, og giver den fire i stedet for tre.</p> <p>For at få en helt fantastisk fortællerstemme skal vi vælge en anden fortæller. Ikke en der er vildt anderledes, men bare anderledes.</p>

<p>I1: Jeg leder efter der hvor vi noterede. Her. Historien havde en god fortæller/oplæser? Så fra 1 til 5 den vil du gerne ændre eller?</p> <p>BA: Hvad var det jeg sagde?</p> <p>I1: Du sagde 3.</p> <p>BA: 4</p> <p>I1: Vi laver en 4 her. Det er helt i orden. Kan jeg så spørge lige for at høre, firtallet hvad er det så...?</p> <p>I2: Så er du enig i at det er en god fortæller?</p> <p>I1: Det er en OK fortæller men ikke fantastisk. Hvad mangler hun tænker du?</p> <p>BA: Jaaa. Hvis det skal være en fortællerstemme som I gerne vil have skal være helt fantastisk så skal det være en anden en.</p> <p>I2: En anden en?</p> <p>BA: Ja.</p> <p>I1: Et andet køn? Eller bare en helt anderledes end hende?</p> <p>BA: Bare en der er anderledes end hende. Det behøver ikke være en der er vildt anderledes.</p>		
<p>I1: Okay. Jeg har lige lidt spørgsmål til det du lige hørte og det fungerer jo på samme måde. Så her kommer første sætning der hedder lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller?</p> <p>BA: 3'er. Nogle steder var den nogle steder var den ikke.</p> <p>I1: Okay. Kan du huske nogle eksempler? Hvor var det ikke så godt for eksempel?</p> <p>BA: For eksempel henne hvor de sidder og spiser. Det er det at I har</p>	<p><b>Tre til "Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller" – lydniveau af lydeffekter skal reguleres</b></p>	<p>BA svarer tre til sætningen "Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller", og fortæller, at den på udvalgte steder ikke var en forbedring.</p> <p>BA nævner som eksempel, at når familien spiser sammen i stuen, så er lyden af uret for høj.</p>

<p>valgt en klokke. Men den der klokke skal der skrues lidt mere ned for lyden.</p> <p>I2: Den var for høj?</p> <p>BA: Ja det synes jeg. Det var som der var en eller anden der står og slår med en eller anden trommestik.</p>		
<p>BA: Og så ved jeg ikke om I måske kunne lave noget med glas så at sige. Faderen sætter sit glas ned eller noget?</p> <p>I1: Åh ja.</p> <p>BA: Så sæt lidt mere over det. Ellers kommer man lidt mere til at tænke lidt mere over på sådan en eller anden gammel stue.</p> <p>I1: Ja simpelthen fylde nogle flere lyde på af det der sker?</p> <p>BA: Ja. Lige i det der tilfælde.</p> <p>I2: Men bare sørg for at de ikke er alt for høje.</p> <p>BA: Musikken er tilpas.</p>	<p><b>Musikken er tilpas, men savner flere lyde</b></p>	<p>BA nævner i forlængelse at hun savner flere lyde i lydbilledet ved aftensmadsscenen. For eksempel kunne en tilføjelse til lydbilledet være, at faderen i historien sætter sit glas ned på bordet.</p> <p>De manglende lyde får BA til at på en gammel stue.</p> <p>BA finder dog musikken tilpas.</p>
<p>I1: Vi skulle lige blive enige. Vi spurgte om det her med lydeffekter og musik var en forbedring over fortælleren og så vil jeg bare gerne have lidt uddybning om du sagde at der var nogle steder hvor du sagde at lydene ikke var helt gode.</p> <p>BA: Ja.</p> <p>I1: Men oplevelsen af at nu var der pludselig lyde på det hele hvordan synes du det var? Du behøver ikke putte tal på du må godt bare... I stedet for der bare sidder en og fortæller.</p> <p>BA: Så bliver det sværere at løsrive sig fra det. Man føler det som det er en film på en måde. En blindfilm.</p> <p>I1: Ja det kunne man godt kalde det. Så du har sværere ved at løsrive dig siger du?</p>	<p><b>Lydeffekter giver indlevelse og man har svært ved at løsrive sig – som at se en blindfilm for BA</b></p>	<p>BA svarer, at oplevelsen af historien med lyde er god, BA lever sig mere ind i historien, og det gør det sværere for BA at løsrive sig. BA føler, at denne udformning minder om en blindfilm.</p>

<p>BA: Ja fordi den er god. Altså man kommer til at leve sig mere og mere ind i det.</p>		
<p>BA: Det er bare fordi i starten. Der tror jeg at hun læser lidt for hurtigt op. Det lyder som om hun siger. Den der hvor det er jeg ligger og tænker hele natten. Der lyder det som om hun siger en mand. Fordi det går så hurtigt.</p> <p>I1: Så hun må gerne være langsommere.</p> <p>BA: Nej bare lige der. Jeg ved ikke om det er et ekstra mellemrum eller hvad det er der skal sættes ind. Det er bare lige der. Ellers så skal hun i hvert fald ikke være langsommere.</p>	<p><b>Fortælleren er nogen gang for hurtig</b></p>	<p>BA nævner, at fortælleren i nogle tilfælde læser for hurtigt op, og at det forårsager misforståelser for læseren. BA foreslår at der kan sættes nogle ekstra mellemrum eller pauser ind, men at fortælleren dog ikke overordnet skal gøres langsommere.</p>
<p>I1: Men nu det vi var inde på her det hænger faktisk rigtigt godt sammen med den næste sætninger der hedder. At lydeffekterne og musik gave en bedre indlevelse i historien .</p> <p>BA: Ja. Det er en femmer.</p>	<p><b>Fem til "Lydeffekterne og musik gav en bedre indlevelse i historien".</b></p>	<p>BA svarer fem til sætningen "Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien".</p>
<p>I1: Så er der. Lydeffekterne understøttede historiens handling. Altså passede. Passede det med at man hørte de ting som der også skete i historien. Nu nævnte du selv det med det glas. At du kunne savne lidt mere. Lidt flere detaljer måske.</p> <p>BA: Ja så måske lidt lige i starten. Jeg kan ikke helt komme på den. Der var et eller andet jeg ikke helt var tilfreds med.</p> <p>I1: Det kan også være du husker det når du hører den en sidste gang. Der kommer også til at være lyd på nemlig.</p> <p>BA: Så er der lige en ting. Det der hvor der er. Går op der.</p> <p>I1: Går op til Akropolis.</p> <p>BA: Ja altså op til templerne. Hvor det er hun går op om eftermiddagen næste dag. Hvis den starter menneskene &lt;UF&gt; en tand senere og</p>	<p><b>Lydeffekter overdøver hinanden</b></p>	<p>BA nævner, at lydeffekterne drukner i hinanden når man i historien går op til Akropolis. BA kunne ikke høre fuglefløjt på grund af lyden af turisterne, og syntes derfor ikke, at det lød som om man var udenfor. Hun foreslår at lyden af turisterne starter senere end de andre lyde så de får mere plads, og at lyden af turisterne skrues lidt ned generelt.</p>

<p>så måske laver et eller andet med fuglefløjt eller bare et eller andet lyd. Lyden af en vej hvor der er en bil eller et eller andet som det er der kendetegner at man er udenfor.</p> <p>I1: Men der skulle gerne være fuglefløjt og turistlarm.</p> <p>I2: Men det kan godt være de kommer oven i hinanden.</p> <p>BA: Turistlarm overdøver i hvert fald fuglefløjtende. Jeg mener i kunne jo godt lige starte med nogen fuglefløjt og så lyden af døren der lukker og så turistlarm. Men turistlarmen skal skrues lidt ned for i skal kunne sætte andre lyde oven i. Fordi som det lige lyder for mig så lyder det som om at det bare er en stue fyldt med en masse fremmede &lt;UF&gt;.</p>		
<p>I1: Så hvis vi skulle give et tal på det her at lydende passer til handlingen. Hvad tænker du vi ligger på der.</p> <p>BA: Tre fire. Dem der var gode ligger altså på en fire. Men så er der altså også nogen der er dårlige. Så det er sådan tre fire.</p> <p>I1: Du bliver nok nødt til at vælge et af dem.</p> <p>BA: Så er jeg vist nok desværre nødt til at tage tre.</p>	<p><b>Tre til "Lydeffekterne understøttede historiens handling"</b></p>	<p>BA svarer tre-fire til sætningen "Lydeffekterne understøttede historiens handling", men det endelige svar lyder på tre.</p> <p>Nogle lydeffekter passer til handlingen, mens andre ikke gør.</p>
<p>I1: Musikken gav scenerne de rigtige stemninger. Altså musikken passede til. Med den slags stemninger man kunne tænke sig.</p> <p>BA: En femmer.</p>	<p><b>Fem til "Musikken gav scenerne de rigtige stemninger"</b></p>	<p>BA svarer fem til sætningen "Musikken gav scenerne de rigtige stemninger".</p>
<p>BA: Der var en ting. Der hvor man skulle vælge der kunne i godt lave musikken lidt længere. Sådan at man lige har noget ekstra tid at tænke på.</p> <p>I1: Den forsvinder for hurtigt.</p> <p>BA: Det er sådan man lige når at tænke sådan her. Hvad skal man vælge. Og så &lt;UF&gt;. Så jeg ved ikke om man kunne lave den sådan lidt længere. For jeg bliver lidt</p>	<p><b>Musikken ved valgene forsvinder for hurtigt</b></p>	<p>BA nævner, at musikken, som forekommer hver gang man kan foretage et valg, forsvinder for hurtigt efter valgene er blevet præsenteret. BA bliver lidt forskrækket når musikken forsvinder efter så kort tid, da BA føler det giver en mindre tid at tænke over valgene.</p> <p>BA foreslår, at man langsomt kunne skrue ned for musikken og lade den</p>

<p>forskrækket når den bare forsvinder. Om man kunne ændre den der. Ved langsomt at skrue ned eller et eller andet.</p> <p>I1: Det kunne vi sagtens gøre. Det er intet problem.</p> <p>I2: Men det er bare så du ved det. Du har så lang tid du gerne vil have til at tage valget.</p> <p>BA: Men det er bare måden musikken bare forsvinder på.</p>		<p>fade ud, så den ikke bare pludseligt forsvinder.</p>
<p>I1: Og så det sidste spørgsmål lige til den her udgave det er. Jeg kunne være interesseret i at høre flere historier der bruger den her form for lyd i fremtiden.</p> <p>BA: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Jeg kunne være interesseret i at høre flere historier der bruger den her form for lyd i fremtiden"</b></p>	<p>BA svarer fem til sætningen "Jeg kunne være interesseret i at høre flere historier der bruger den her form for lyd i fremtiden".</p>

## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW A2 – DEL 3

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
<p>I1: De er nogle gange lidt utydelige.</p> <p>BA: Ja det er nogle gange hvor &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Undskyld det forstår jeg ikke helt.</p> <p>BA: Jamen Athenes stemme. Den bliver bare nogle gange &lt;UF&gt; og sådan samtidig holder en tragt for munden. Og så med stemmen. Med et ekko som der ville være inde i en kirke. Så det hænger ikke sammen.</p> <p>I1: Du tænker ikke hun havde sådan en guddommelig agtig stemme.</p> <p>BA: Nej. Det vil jeg mere syntes ved fortælleren ville have. Ville jeg mere syntes. Fordi den måde at i har valgt at Athene hun skal være. Så har i ikke valgt at hun skal være guddommelig. Fordi hun er krigsguden. Så kunne i mere lave hende sådan mere brysk hvis det var.</p>	<p><b>Athenes stemme svarer ikke til at hun er krigsgud</b></p>	<p>BA fortæller, at hun ikke syntes at Athenes stemmer lyder guddommelig – dette, da stemmen ikke passer overens med hvad Athene er gud for. Hun nævner, at stemmen ikke er brysk nok i forhold til at Athene er en krigsgud.</p>

<p>BA: &lt;UF&gt; i skal ramme skal det være en mere sød stemme. Og hende der. Der er den også sådan lidt dyb i det. &lt;UF&gt; Den bliver lidt mere lysere ligesom. Lidt mere ligesom græsset eller sådan noget. Det er bare lige i starten at den ikke er særlig god men nede i underverdenen er den god nok.</p> <p>I1: Hades' stemme.</p> <p>BA: Nej. Hende der &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Nå Persefone. For jeg troede lige det var Athene nemlig.</p> <p>BA: Det er det også. Men hendes stemme er. Men &lt;UF&gt; er også god &lt;UF&gt; har lidt dyb klang i marken. Men nede i underverdenen er den god nok.</p>	<p><b>Persefones stemme er god i underverdenen, men ikke i oververdenen</b></p>	<p>BA nævner, at Persefones stemme er for dyb da hovedpersonen møder hende på engen, og at det gør, at den ikke er særlig god. Nede i underverdenen er den dog god nok.</p>
<p>BA: Men Hades'. Den har i ramt rigtig godt. Og hestene.</p>	<p><b>Hades stemme er god</b></p>	<p>BA nævner, at vi har fundet en passende stemme til Hades og en god lyd til hestene der trækker hans stridsvogn.</p>
<p>BA: Jeg ved ikke. Kunne i lave. Hvordan ville det lyde hvis i optager en der løber på græs. Og sådan en lyd der kommer ind i der.</p> <p>I1: Altså når man løber han og hopper op i vognen eller hvad.</p> <p>BA: Ja lidt der hvis det var. Men også når det er hun løber hen til blomsten.</p> <p>I1: Der savner du lidt mere i lydbilledet sådan. Lidt flere effekter.</p> <p>BA: Ja sådan. Ja fordi det er sådan &lt;UF&gt;.</p>	<p><b>Flere lydeffekter ville være godt</b></p>	<p>BA nævner omkring scenen med Persefone og Hades på marken, at der kunne være plads til flere lydeffekter. Som forslag nævnes der, at der kunne være lyde af løb i græs, når hovedpersonen og Persefone løber over engen.</p>
<p>BA: Og så ved jeg ikke med den der jeg stemme. Om det bare skal være fortælleren.</p> <p>I1: Ja hovedpersonen havde sin egen stemme jo. Det var jo så pludseligt en dreng.</p> <p>BA: Ja. Det ved jeg ikke. Eller også skal i lave den i to udgaver altså hvor det er den samme bare hvor den ene det</p>	<p><b>Hovedpersonen og dens stemme</b></p>	<p>BA tænker på, om det ville have været bedre at hovedpersonen ingen specifik stemme havde, så replikkerne dermed ville håndteres af fortælleren.</p> <p>BA nævner også, at det kunne være en mulighed at have to udgaver af historien hvor hovedpersonen henholdsvis er en dreng eller pige.</p>

<p>er en pige og den anden det er en dreng.</p> <p>I1: Det kunne man meget nemt lave. Det kunne være det allerførste valg i historien. Er du en dreng eller er du en pige. Det er intet problem. Det er også fordi når vi nu snakkede om indlevelse før. Så var det måske ikke så god en indlevelse når du så pludselig kunne høre det var en drengestemme. Det var måske ikke lige mig.</p>		
<p>BA: Men bedstemor stemmen den må gerne være lidt ældre. Den lyder lidt mere som en ung mor. Og der er enorm forskel. Fordi. I den alder i har valgt stemmen. Der må det være sådan en bedstemor på halvfjerds år i hvert fald. &lt;UF&gt; Tyve tredive år.</p> <p>I1: Det er faktisk en kvinde på. Jeg vil gætte på hun var treds. Altså hende der indtaler.</p>	<p><b>Bedstemorens stemme lyder ikke gammel nok</b></p>	<p>BA nævner, at bedstemorens stemme ikke lyder gammel nok i forhold til hvordan hun forestillede sig bedstemoren. I stedet for syntes hun, at stemmen lyder som en der kommer fra en ung mor.</p>
<p>BA: &lt;Om fortælleren&gt; Det er bare fordi. Hun spiller nemlig en meget god bedstemor den gang. Hende den anden laver sin stemme lidt om.</p>	<p><b>Fortælleren stemme ville bedre passe til bedstemoren</b></p>	<p>BA fortæller, at da fortælleren sagde bedstemorens replikker, virkede det godt, da hun lavede sin stemme om.</p>
<p>BA: Og så den der stemme der er personen. Der syntes jeg i skulle finde en der var lidt yngre måske. Måske på alder med mig eller sådan midtvejs alder. Hvis nu en på ti år gerne vil prøve at høre &lt;UF&gt; en på seksten. Sådan cirka derimellem. I stedet for en person på tyve der er hovedpersonen. Så får den sekstenårige mere ud af det end den tiårige.</p> <p>I2: Det kan man godt sige.</p> <p>I1: Det er rigtig godt tænk.</p>	<p><b>Hovedpersonens stemme lyder for gammel</b></p>	<p>BA nævner, at hovedpersonens stemme lyder for gammel, og at vi burde finde en yngre skuespiller.</p> <p>BA nævner et eksempel hvor en 10-årig og en 16-årig hører historien. Her burde vi finde en skuespiller, hvis alder er midt imellem 10 og 16, så stemmen appellerer til begge lytterne.</p> <p>BA nævner, at det lyder som om hovedpersonen i vores historie er 20 år.</p>
<p>I1: Det her med karakterstemmer. Det var en forbedring over at der bare var en fortæller.</p> <p>BA: Fem.</p> <p>I1: Så du syntes det var meget bedre end dengang det bare var fortælleren alene.</p> <p>BA: Ja.</p>	<p><b>Fem til "Karakterstemmer var en forbedring over at der bare var en fortæller".</b></p>	<p>BA svarer fem til sætningen "Karakterstemmer var en forbedring over at der bare var en fortæller".</p>



<p>I1: Jeg tror faktisk godt jeg lige vil smide en ekstra en ind. Og så sige. At karakterstemmerne du hørte var en forbedring over nummer to du hørte. Altså der hvor det bare var fortælleren og lydeffekter. Hvad tænker du om den fra et til fem. Var det en forbedring eller blev det lidt værre af at de havde stemmer.</p> <p>BA: &lt;UF&gt; Det er en femmer. &lt;UF&gt;.</p>	<p><b>Fem til "Karakterstemmerne var en forbedring over prototype to".</b></p>	<p>BA svarer fem til spørgsmålet om hvorvidt karakterstemmerne var en forbedring over prototype nummer to.</p>
<p>BA: Men jeg vil altså stadig gerne at i skruer lidt ned for den stemme ved menneskerne. Også det der med stuen. Og så dengang hun bliver taget af Hades.</p>	<p><b>Volume på nogle stemmer og lyde skal justeres</b></p>	<p>BA nævner, at vi skal skrue ned for stemmen ved menneskerne. På samme måde skal vi kigge på lydniveauerne ved scenen i stuen, samt første scene med Hades.</p>
<p>BA: Så ved jeg ikke om der skal være et eller andet &lt;UF&gt;. Sådan et gisp eller et eller andet.</p> <p>I1: Så man bliver forskrækket. BA: Eller lyden af den person man spiller der &lt;UF&gt; over forskrækkelse. Eller ændre lidt på stemmen så den er lidt. Så den kommer med et udbrud. En stammen. Når det der åbner sig. Men når nu hun ikke hører det.</p>	<p><b>Flere udbrud fra karaktererne - forskrækkelse</b></p>	<p>BA savner at stemmerne til hovedpersonen og Persefone kommer med gisp, at de stammer eller lyder bange.</p>
<p>BA: Der mangler bare lige. Dengang hvor hun lander der og så indtil Hades. Der er der et eller andet der. Man godt kunne lave lidt mere. Enten da hun løber eller vinden der suser i græsset. Et eller andet. Stemmerne de er gode nok og Hades er god nok. Men der mangler altså bare ligesom lidt lyd. Lidt fuglefløjt eller et eller andet. Jeg ved ikke hvad i kunne finde på.</p>	<p><b>Plads til mere lyd i scenen på engen</b></p>	<p>BA nævner, at lydbilledet sagtens kunne udfoldes mere i scenen på engen. Hun nævner, at der kunne være lyden af nogen der løber i græs, af vinden der suser i græsset, fuglefløjt eller noget helt andet.</p>
<p>I1: Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien. BA: Fem. I1: Her er det måske værd at notere at du sagde det her med hovedpersonen. At det var lidt et problem med den stemme. BA: Nej I skal måske bare lave den så den lyder lidt yngre.</p>	<p><b>Fem til "Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien"</b></p>	<p>BA svarer fem til sætningen "Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien".</p> <p>Det påpeges at BA nævnte problemerne med hovedpersonens stemme, men BA svarer at stemmen bare skal lyde lidt yngre.</p>
<p>I1: Så kommer der en der hedder. Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken. Hvordan syntes du det spillede sammen.</p>	<p><b>Fire til "Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken"</b></p>	<p>BA svarer fire til sætningen "Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken".</p>

<p>BA: Det lagde jeg ikke rigtig mærke til. Jeg vil sige ja. Jeg tror det bliver fire.</p>		
<p>I1: Og så en der hedder. Samspillet mellem karakterstemmerne og fortæller virkede godt. Altså det her med at der bliver sagt noget og så kommer hun ind og siger. Sagde Persefone forskrækket og krævede. Gemte sig. At hun lige kommer tilbage og fortæller en gang imellem. Hvordan syntes du det fungerede.</p> <p>BA: Det der når det er hun siger. Spørger du. Der kunne i lave. Sådan at det kommer tilbage som korte. Så det kommer tilbage i afslappet tempo. Fordi der er en lidt lang pause. En hurtig udtalelse. Og så en kort pause indtil næste. Om i kunne få rykket lidt af den lange pause inden. Altså det der. Sagde du. Lidt ind imellem du. Altså spørgsmålet. Altså spurgte og du. At det bliver sagt med en lidt kortere hastighed. Det er fordi jeg har ikke svært ved det men det er bare hvis &lt;UF&gt; en anden hastighed.</p> <p>I1: Den overordnede hastighed tænker du den bliver brudt der.</p>	<p><b>Fortælleren har uregelmæssige replikker og pauser derimellem</b></p>	<p>BA bliver spurgt om samspillet mellem karakterstemmer og fortæller, men besvarer ikke spørgsmålet.</p> <p>BA fortæller dog at fortælleren har replikker med uregelmæssig hastighed og uregelmæssige pauser derimellem. Det foreslås at pauserne og hastigheden af replikkerne reguleres, så det hele kommer i et mere afslappet tempo.</p>
<p>BA: Altså hvis får lavet alt i samme hastighed. Så at så nogen blinde kan godt lide at høre det vildt hurtigt men der jeg tænkte jeg bare hvis det i første omgang bliver lavet i en hastighed. Sådan at vi kan ligge det ned på vores kort og afspille det. Så kan vi selv indstille på hastigheden der tror jeg.</p> <p>I2: Så finde en fortæller og skuespillere der taler hurtigere eller laver.</p> <p>BA: Ja for nogen kan godt lide at høre det så hurtigt her. Andre kan godt lide det i sneglefart. Jeg tror bare det er vigtigt at lave den i original. Og så kan i arbejde videre på hastighed.</p>	<p><b>Valgmulighed om forskellige talehastigheder</b></p>	<p>BA nævner, at det kunne være en god ide om lytteren selv kunne indstille på hastigheden af historien. BA siger dertil, at nogen kan lide at høre nogen der læser hurtigt, men at andre kan lide at der læses langsomt.</p>
<p>I1: Hvordan syntes du det fungerede fra et til fem det her med at fortælleren siger noget og så kommer</p>	<p><b>Fire til "Samspillet mellem karakterstemmer og fortæller virkede godt"</b></p>	<p>BA svarer fire til sætningen "Samspillet mellem karakterstemmer og fortæller virkede godt".</p>

<p>der nogle stemmer og siger noget og så går vi tilbage til fortælleren.</p> <p>BA: Fire.</p>		
<p>I1: Og så er der det sidste spørgsmål omkring det her. Jeg ville være interesseret i at høre flere historier der brugte den her form for lyd i fremtiden.</p> <p>BA: Fem. Jeg mener ikke fem &lt;UF&gt; historien med niveau fem. Jeg mener ikke at fem i historie at jeg sådan gerne vil høre.</p>	<p><b>Fem til "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier der brugte den her form for lyd i fremtiden"</b></p>	<p>BA svarer fem til spørgsmålet "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier der brugte den her form for lyd i fremtiden".</p>
<p>I1: Der kunne vi godt tænkte os at høre hvad for en af de tre udgaver du har hørt nu du bedst kunne lide. Der var den med bare en fortæller. Så var der den emd fortæller der havde lydeffekter og musik og så var der den der havde det hele. Hvor der også var karakterstemmer med.</p> <p>BA: De to sidste vil jeg sige. Jeg tror det bliver den sidste. De er ligegode. De står cirka på samme niveau. Der er lidt steder hvor jeg er lidt utilfreds og andre steder hvor de er gode.</p>	<p><b>Anden og tredje prototype er favoritterne</b></p>	<p>BA svarer til spørgsmålet om hvilken prototype, som BA bedste kunne lide, at de sidste to prototyper var favoritterne. Det står på samme niveau. Der er enkelte steder i begge to hvor hun er utilfreds, og enkelte steder i begge to hvor hun er meget tilfreds.</p>
<p>I1: Det kommer an på hvor meget i vil gøre ud af lyden. Hvis det er det sådan skal være fortæller. Så hvis den bare skal være med en stemme. Så vil jeg sige at den næsten skal være lyde eller ikke lyde hele tiden. Hvis det skal være stemmer og lyde kan i sådan zigzagge.</p> <p>I1: Så det med lyde. Der må ikke være helt stille på noget tidspunkt. Medmindre.</p> <p>BA: Medmindre det er man ligger og sover om natten. Hvis nu man sidder og tænker inde ved bordet og der er åbent ud til haven. Så kunne man godt lige putte et eller andet.</p>	<p><b>Lydbilledets detaljegrad i forhold til forskellige udgaver</b></p>	<p>BA nævner, at hvis der ingen karakterstemmer er og kun en fortæller, skal det være med lyde hele tiden eller slet ingen lyde.</p> <p>Der må ikke være stille på noget tidspunkt medmindre at man i historien for eksempel ligger og sover om natten. Hvis man i stedet for eksempel sidder inde ved et bord og der er åbent ud til haven, skal der være lyde.</p> <p>Hvis der både er fortæller, karakterer og lyde, så kan der zigzagges.</p>
<p>I1: Det kunne jo også være at der kom bedre stemmer på. Dygtigere skuespillere. Så hvis du skulle vælge at for eksempel høre en så er dit valg den hvor de også har deres egne karakterstemmer.</p> <p>BA: Ja.</p>	<p><b>Med bedre stemmer ville prototype tre være favorit</b></p>	<p>BA anerkender, at hvis der var bedre stemmer på, ville prototype tre være hendes favorit.</p>

<p>I1: Sidste spørgsmål i hele den her omgang det er. I hvilken sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her. Som eksempler der har vi. Kunne du finde på at sætte dig og høre sådan en historie hvis du bare skulle slappe af. Det kunne også være man kunne bruge denovre i en klasse for eksempel. Eller det kunne være man kunne gøre det sammen med familien. Nu har du snakket om at sidde sammen med folk. Det ved jeg du har nævnt nogen gange.</p> <p>BA: Må jeg for eksempel komme med tre eksempler. For der er &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Det må du gerne.</p> <p>BA: Hvis man nu man for eksempel var på ferie. Man er lidt træt og bare vil slappe af. Man ligger udenfor. Man gider ikke høre verdenen fordi der er &lt;UF&gt;. Men man vil gerne stadig høre noget. Så kunne den være god.</p>	<p><b>Interaktiv historie kan bruges som afslapning</b></p>	<p>BA svarer, at BA sagtens kunne forestille sig at bruge en interaktiv historie som afslapningsmiddel – i denne sammenhæng for eksempel hvis man var på fere.</p>
<p>BA: Man kunne også bruge den for eksempel ved seende hvor det er de prøver sådan at. Så prøver de simpelthen at have bind for øjne når de hører den. For at prøve ?for blinde for eksempel at se film?.</p> <p>I1: Ja. For hvordan det er som blind at skulle se en film.</p> <p>BA: Ja. Måske ikke som hundrede procent &lt;UF&gt; men noget i den retning giver den da.</p>	<p><b>Interaktiv historie for at seende kan prøve at se en blindfilm</b></p>	<p>BA nævner som eksempel, at en interaktiv historie som vores kan bruges til at seende kan få en oplevelse af hvordan det er at se en blindfilm.</p>
<p>BA: Så måske ellers sådan hvis det er man er hjemme og har haft en hård dag. Men &lt;UF&gt; skal ligge et eller andet sted udenfor for jeg syntes den er god. Ja eller om morgenen når man vågner eller om aftenen når man skal sove. &lt;UF&gt;.</p>	<p><b>Interaktiv historie efter en lang dag, om morgenen og aftenen</b></p>	<p>BA nævner, at en interaktiv historie kan være god efter en hård dag. Derudover nævnes det, at en interaktiv historie kunne bruges om morgenen når man vågner, og om aftenen når man skal sove.</p>
<p>I1: Men du tænker. Bare lige for at få det med. Du har nogen gange tit nævnt at det kunne være sjovt at sidde flere sammen med den her hvor man så vælger. Kunne du forestille dig det.</p>	<p><b>Interaktiv historie som socialt tiltag</b></p>	<p>BA kan forestille sig, at en interaktiv historie kan bruges sammen med andre. For eksempel af en flok veninder efter de har været på shopping tur, eller om eftermiddagen efter skoletid.</p>

<p>BA: Ja. Der kunne man jo. Hvis man nu har været en tur ude at shoppe eller et eller andet. En flok veninder. Og så når man kommer hjem. Eller man. Aften. Man sidder og hygger sig med chips og sodavand. Eller et eller andet &lt;UF&gt; hvor man sidder. Eller efter skoletid om eftermiddagen &lt;UF&gt; man har fået et stykke kage eller et eller andet.</p> <p>I1: Så du kunne godt tænke dig at gøre det sammen med vennerne.</p> <p>BA: Ja.</p>		
<p>I1: Hvad med familie. Det er måske mere en venning.</p> <p>BA: Det ved jeg ikke helt. Jeg er den ældste i familien. &lt;NAVN&gt; han er ti år og så går det bare ned ad. Jeg kunne måske godt finde på at høre den med min kusines datter. Eller sammen med &lt;UF&gt; pige ved navn &lt;NAVN&gt;. Men hun skal lige være lidt ældre for at hun ville kunne forstå den.</p> <p>I1: Hvorfor lige din kusines datter.</p> <p>BA: Hun er den ældste.</p> <p>I1: Hun passer godt i alderen.</p> <p>BA: Nej. Hun er bare den ældste. De voksne tror jeg ikke vil være helt så interesseret i de her.</p> <p>&lt;BA fortæller om veninder&gt;</p> <p>I1: Det er fint at det mere er en ting du kan bruge med dine veninder eller jævnaldrende end de voksne.</p>	<p><b>Skal bruges sammen med jævnaldrende</b></p>	<p>BA nævner, at historier som disse kan bruges sammen med jævnaldrende børn (12 år). BA mener ikke, at voksne ville være interesseret i et sådant tiltag.</p>

Prototypetest med Barn B

## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW B2

### – DEL 1

Ytringer fra interview (Meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbaret (hvad fortælles der)
I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb.  BB: Fire.	Valg er underholdende	Barn B giver en positiv karakter (er enig) til ytringen om at føle sig underholdt af at kunne træffe valg i en historie.
I1: Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvordan jeg skulle gøre.  BB: Fem.  I1: Hvad var det der gjorde at du vidste det.  BB: Musikken. Og det blev også fortalt jo.  I1: Det blev sagt meget tydeligt.  BB: Ja.	Tydelighed omkring lytterens interaktion	Barn B giver topkarakter (er meget enig) til at vide hvornår han kunne give inputs til historien og hvordan dette skulle gøres. Han uddyber at dette var meget tydeligt i form af musikken, samt at det derudover direkte blev fortalt til ham verbalt.
I1: Valgene de optrådte i historien på steder som jeg følte var helt rigtige.  BB: Fire.  I1: Kan jeg spørge hvad du tænker der. Det var nogenlunde naturlige steder. Men var der nogen steder som var mærkelige eller.  BB: Det gav fin nok mening.	Historiens valg-situationer gav mening i forløbet.	Barn B giver en positiv karakter (er enig) til at valgene optræder steder i historien der føles rigtig. Han tilføjer derefter at det gav fin mening.
I1: Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville.  BB: Fem.	Historien kunne påvirkes som ønsket	Barn B giver topkarakter (er meget enig) til at kunne påvirke historien præcis som han ønskede at kunne.
I1: Situationerne og valgene der blev beskrevet var beskrevet forståeligt i historien.  BB: Fem.	Situationerne og valgene var forståeligt	Barn B giver topkarakter (er meget enig) til at situationerne og valgene var beskrevet så det var fuldt forståeligt i historien.

<p>I1: Så der var ikke nogen problemer med sådan at forstå indholdet.</p> <p>BB: Nej.</p>		<p>Som uddybning understreges der at der ingen problemer var forbundet med dette.</p>
<p>I1: Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve de andre valg. Eller nogen nye valg.</p> <p>BB: Fire.</p>	<p>God replayability</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til at have lyst til at starte forfra og prøve nye valg.</p>
<p>I1: Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien.</p> <p>BB: Fire.</p>	<p>Fordybelse i historien via valg</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til at valgene var medvirkende til at fordybe sig i historien.</p>
<p>I1: [...] Jeg ville være interesseret i at prøve flere af den her slags interaktive historier i fremtiden.</p> <p>BB: Fire.</p>	<p>Interesse for flere interaktive historier</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til at gerne vil prøve flere historier med lignende interaktivitet i narrativet i fremtiden.</p>
<p>I1: [...] Det fungerede godt at styre valgene med stemmen. Hvad syntes du om det.</p> <p>BB: Det fungerede meget godt.</p> <p>I1: Fra et til fem.</p> <p>BB: Fire.</p> <p>I1: Har du andre ting hvor man styrer det med stemmen. Om du kan huske nogen af de redskaber vi snakkede om før. Sådan noget. Siri for eksempel.</p> <p>BB: Altså ikke andet end Siri.</p>	<p>Det fungerer med stemmestyring</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til at styrer valgene med stemmen. Det er en funktion, han allerede er bekendt med fra hjælpesoftwaret Siri.</p>
<p>I1: Hvis du kan prøve at forestille dig. Hvordan tænker du at det kunne være hvis du skulle bruge dine hænder til at træffe valgene i stedet for.</p> <p>I2: Hvis der var nogen knapper for eksempel.</p> <p>I1: Eller tryk i højre side. Tryk i venstre side.</p> <p>I2: Om det kunne fungere eller om du tænker.</p>	<p>Endnu bedre at styre med sine hænder</p>	<p>Barn B tænker at en måde hvorpå han kunne styre valgene med sine hænder ville være endnu bedre end det nuværende system. Dette kunne eksempelvis være at trykke på knapper eller tappe med fingrene i hver sin side af skærmen.</p>

<p>BB: Det tror jeg ville kunne fungere endnu bedre.</p>		
<p>I1: Hvordan tænker du at det kunne være hvis du skulle altså direkte sige de ting du gerne vil gøre. Eller måske råbe af den. Hvis nu du skulle sige. Spring over hegnet eller bliv i vognen.</p> <p>BB: Jeg tror det ville være besværligt.</p>	<p>Besværligt at skulle bruge stemmen avanceret.</p>	<p>Barn B føler at styringen ville blive besværlig, hvis han skulle bruge stemmen til direkte kommandosætninger til systemet, så som "spring over hegnet" eller "bliv i vognen".</p>
<p>I1: Fra et til fem. Jeg syntes at dette var en god historie.</p> <p>BB: Fire.</p> <p>I1: Det er selvfølgelig lidt svært fordi nu havde du jo ikke mulighed for at du kunne høre den til ende. Høre den helt færdig. Hvad ved historien kunne du godt lide. Hvis man kan spørge.</p> <p>BB: Altså den virkede spændende. &lt;UF&gt;.</p> <p>I1: Var der noget du ikke kunne lide ved den.</p> <p>BB: Nej ikke rigtigt.</p>	<p>God og spændende historie</p>	<p>Barn B giver en positiv karakter (er enig) til historien som helhed. Han kommenterer på at den var spændende og tilføjer at der ikke rigtig var noget ved den, han ikke kunne lide.</p>
<p>I1: Nummer to sætning hedder så. Historien havde et emne og genre som interesserer mig.</p> <p>BB: Ja. Det er vel fem.</p>	<p>Historiens genre og emne er interessant</p>	<p>Barn b giver topkarakter (er meget enig) til at historiens emne og genre er noget der ligger inden for hans interesse.</p>
<p>I1: Historien havde en god fortæller. Oplæser.</p> <p>BB: Fire.</p> <p>I1: Hvad gør hun som er godt.</p> <p>BB: Altså. Hun virker sådan engageret i det. Sådan. Det virker ikke som om hun keder sig.</p> <p>I1: Var der noget så ved hende der. I forhold til sådan andre du kender eller godt kan lide. Var der. Gjorde hun noget forkert.</p> <p>BB: Ikke rigtig. Det var sådan.</p>	<p>Historiens oplæser er god og engageret</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til kvaliteten af fortællerens oplæsning. Han synes hun virker engageret i sin oplæsning og ikke som om det er noget hun keder sig over. til trods for at være bekendt med en række andre oplæserer, finder han ikke rigtig nogen specifik fejl ved denne.</p>



<p>I1: Historiens sprog var let at forstå . BB: Fem.</p>	<p>Historiens sprog er forståeligt</p>	<p>Barn b giver topkarakter (er meget enig til at historiens sprog er forståeligt for ham.</p>
<p>I1: Og så det sidste spørgsmål i denne her omgang det er. Det har vi faktisk allerede spurgt om. Jeg kunne høre hvornår at der skulle til at komme et valg.  BB: Ja. Fem.</p>	<p>Valgenes optræden er genkendelige</p>	<p>Barn b giver topkarakter (er meget enig) til at han kunne identificerer hvornår et valg skulle til at optræde i historien.</p>
<p>I1: Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller.  BB: 5  I1: 5? Så det synes du fungerede bedre, eller?  B2: Mmmh</p>	<p>Lydeffekt og musik er en forbedring</p>	<p>Barn B giver topkarakter (er meget enig) til at prototypen med lydeffekter og musik er en forbedring over den forrige, der kun indeholdte speak. Han bekræfter efterfølgende at dette fungerede bedre for ham.</p>
<p>I1: Lydeffekterne og musikken gav en bedre indlevelse ind i historien?  BB: 5</p>	<p>Lydeffekter og musik giver indlevelse</p>	<p>For Barn B giver lydeffekterne og musikken en bedre indlevelse ind i historien, hvilket han giver topkarakter til.</p>
<p>I1: Lydeffekterne de var med til sådan at understøtte, altså de understøttede rimelig god historiens handling?  BB: 5  I1: 5? Så der var ikke nogen lyde du savnede eller hvor du tænkte "Hov, nu er der meget stille" eller?  BB: Nej</p>	<p>Lydeffekterne understøtter historiens handling</p>	<p>Barn b giver topkarakter (er meget enig) til at lydeffekterne understøtter historiens handling. Der uddybes med at der ikke på noget tidspunkt var elementer han savnede i lydbilledet, eller passager hvor han følte at der blev meget stille.</p>
<p>I1: Musikken gav scenerne de rette stemninger?  BB: 4  I1: 4.  I2: Var der nogen steder hvor du så tænkte at musikken ikke passede?  BB: Der ved... Der i starten der synes jeg musikken var sådan lidt</p>	<p>Musikken giver scenerne de rette stemninger</p>	<p>Barn B giver positiv karakter (er enig) til at musikken giver scenerne de rette stemninger. At det ikke er en topkarakter skyldes at der er steder, særligt i starten, hvor han ikke føler den passer helt. Han påpeger at musikken ved scenen i begyndelse af historien hvor hovedpersonen sidder sammen med faderen og moderen virkede uhyggeligt, hvor</p>

<p>uhygge, hvor den ikke behøver at være sådan. Det kunne godt være lidt mere hverdags-agtig.</p> <p>I1: Er det der hvor de sidder, hvor Hovedpersonen sidder med moderen og faderen?</p> <p>BB: Ja.</p>		<p>den burde være mere herdagsagtig.</p>
<p>I1: Og så det sidste spørgsmål lige til den her runde. Det er også jeg kunne være interesseret i at høre flere historier som bruger lyd på den her måde i fremtiden?</p> <p>BB: 5.</p>	<p>Interesse for lignende lydbøger i fremtiden</p>	<p>Barn B giver topkarakter (er meget enig) til at have interesse i at opleve flere lydbøger i fremtiden, der gør brug af dette lydbillede (lydeffekter og musik).</p>
<p>I1: Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller?</p> <p>BB: 4</p> <p>I1: 4? Hvad tænker du der?</p> <p>BB: Altså, jeg tror det er lidt sådan smag og behag</p> <p>I1: Var det sådan fordi det ikke var alle der var lige gode skuespillere eller var det bare, var det fordi det var for forstyrrende?</p> <p>BB: Altså det er fordi... Det er en smule forstyrrende altså på en måde. Det virker lidt sådan .. Jeg synes personligt det virker som om det ikke hører til, men alligevel så giver det også noget godt.</p>	<p>Karakterstemmerne virker forstyrrende</p>	<p>Barn B giver en positiv karakter (er enig) til at karakterstemmerne er en forbedring over at der blot er en fortæller. Han uddyber dog at det lidt er en smag og behag tilføjelse. For ham bliver det en smule forstyrrende og han føler ikke at stemmerne rigtig hører til. Han mener dog at de alligevel også tilføjer historien noget positivt.</p>
<p>I1: [...] hvordan så med at karakterstemmerne var en forbedring over nummer to du hørte med fortælleren og lydeffekterne? Hvad synes du med den?</p> <p>BB: Det er vel nok... det samme.</p> <p>I1: Så det var stadig lidt en forbedringer eller hvad? Eller var det en forværring?</p> <p>BB: En 3'er måske.</p>	<p>Karakterstemmer i historien er ikke en forbedring eller forværring</p>	<p>Barn B giver en middel karakter (er neutral) på om karakterstemmerne er en forbedring over den forrige prototype med lyd og musik. Han kommenterer at det lidt er det samme.</p>

<p>I1: Karakterstemmerne gav en bedre indlevelse ind i historien?</p> <p>BB: Det bliver også en 3'er.</p> <p>I1: Du må også godt give 1 eller 2, det er der slet ikke noget i vejen for så længe det er din mening.</p> <p>BB: Neeej, men det...</p> <p>I1: 3. Den holder vi fast i.</p> <p>I2: Det hænger lidt sammen med det du sagde før...</p> <p>BB: Ja</p> <p>I1: Ja, de bryder lidt nogle gange.</p>	<p>Karakterstemmer giver ikke større indlevelse</p>	<p>Barn B giver en middel karakter (er neutral) til hvorvidt karakterstemmerne giver en bedre indlevelse ind i historien. Hertil påmindes interviewerens ham at en negativ karakter også er fuldt acceptable i denne undersøgelse, så længe det blot repræsenterer hans oplevelse og mening. Barn B ændre ikke sin mening og der refereres til at denne holdning knytter sig til en tidligere udtrykt fra Barn B.</p>
<p>I1: Karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken?</p> <p>BB: Ja jo ja. Det synes jeg. En 4'er nok.</p>	<p>Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken</p>	<p>Barn B giver en positiv karakter (er enig) til om karakterstemmerne passede godt sammen med lydeffekterne og musikken.</p>
<p>I1: Så er der så det her samspil mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt? Det er det her med at vi skifter stadig nogle gange tilbage til fortælleren der lige giver nogle informationer og så snakker karaktererne igen. Hvordan fungerede det?</p> <p>BB: Det fungerede fint. En 3'er tror jeg.</p>	<p>Samspillet mellem karakterstemmer og oplæseren fungerede fint</p>	<p>Barn B giver en middel karakter (er neutral) til at samspillet mellem karakterstemmerne og oplæseren fungerede godt. Han tilføjer dog at det i hans mening fungerede fint.</p>
<p>I1: Og jeg vil være interesseret i at høre flere historier i fremtiden med den her brug af lyd?</p> <p>BB: 4.</p>	<p>Interesse for lignende lydbøger i fremtiden</p>	<p>Barn B giver positiv (er enig) karakter til at have interesse i at opleve flere lydbøger i fremtiden, der gør brug af dette lydbillede (karakterstemmer).</p>
<p>I1: Så kunne vi rigtig godt tænke os at høre, nu er vi færdig med at bruge de der tal, så er det sådan set bare for at høre hvad for en af de tre udgaver kunne du bedst lide? Der var den første lydbog der kun havde fortælleren. Lydbog nummer to der havde lydeffekter og musik sammen med fortælleren. Og lydbog tre som havde de her</p>	<p>Barn B foretrækker prototype 2</p>	<p>Efter at have oplevet alle tre prototypers lyddesign, udpeger Barn prototype 2 (med lydeffekter og musik) som værende den han foretrækker.</p>

<p>karakterstemmer sammen med resten</p> <p>BB: To'eren.</p>		
<p>I1: I hvad for en sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her? Det kunne for eksempel være ved afslapning eller det kunne være til noget lærerigt i en klasse eller det kunne være noget man kunne hygge sig med sammen med familien eller sådan noget. Hvordan kunne du tænke dig at bruge sådan en her?</p> <p>BB: Det vil nok være noget afslapning. Men ikke noget hvor man er sådan altså helt smadret. Eller hvor man prøver at falde i søvn. Mere sådan noget hyggeligt noget man kan lave.</p> <p>I1: Så måske heller ikke alt for sent og den slags efter en hård dag?</p> <p>B2: Nej.</p>	<p>Barn B vil anvende en interaktiv lydbog som afslapning</p>	<p>Barn B vurderer at han i fremtiden vil kunne anvende interaktive lydbøger som afslapning. Han påpeger dog at det ikke dur som noget man kunne falde i søvn til, og ej heller på tidspunkter hvor man er alt for udkørt, som eksempelvis efter en lang dag. Han anskuer den interaktive lydbog som en hyggelig aktivitet.</p>
<p>I2: Hvordan tænker du med hvor lang tid man skal bruge på det? Tænker du noget omkring det?</p> <p>BB: Altså måske en halv time eller sådan noget.</p> <p>I1: Ja. Måske bare kører et enkelt historieførløb igennem indtil man når til en slutning og så prøve det en anden dag eller?.</p> <p>BB: Ja.</p>	<p>Barn B vil anvende lydbogen i 30 minutter.</p>	<p>Barn B angiver at han nok ville bruge en halv time på at høre den interaktive lydbog. Hertil knyttes der at dette kunne passe med at hører et enkelt historieførløb igennem og derefter ikke begynde forfra før en anden dag.</p>

Prototypetest med Barn C

## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW C2

### – DEL 1

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
I1: Så er den første sætning. Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvornår jeg skulle gøre det. BC: Fem.	<b>Fem til "Jeg forstod hvordan jeg kunne træffe valg og hvornår jeg skulle gøre det"</b>	BC svarer fem til sætningen "Jeg forstod hvornår jeg kunne træffe valg og hvornår jeg skulle gøre det".
I1: Valgene optrådte steder i historien som følte var helt rigtige eller naturlige. BC: Fem. I1: Så det passede syntes du når man nåede til et sted. BC: Ja.	<b>Fire til "Valgene optrådte steder i historien som jeg følte var helt rigtige eller naturlige"</b>	BC svarer fem til sætningen "Valgene optrådte steder i historien som jeg følte var helt rigtige eller naturlige".
I1: Ja. Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville. BC: Fire. I1: Var der nogen ting du gerne ville have gjort anderledes. Eller hvordan fungerer det. Nu prøvede du selvfølgelig lige en kort udgave af den. BC: Ja det kan man sige. Jeg ved ikke. Der var ikke så mange ting man kunne have gjort anderledes kan man sige ja. I1: Det kan også være vi kan sige. Du kan tænke over den næste gang du prøver den. Så kan vi altid måske vende tilbage til den. Når du lige har prøvet et længere forløb.	<b>Fire til "Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville" ændres senere til fem</b>	BC svarer fire til sætningen "Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville" og nævner, at der ikke var så mange ting han kunne have gjort anderledes i det korte forløb han gennemgik. Det foreslås at vende tilbage til spørgsmålet senere efter et senere, længere forløb.
I1: Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien. BC: Fem. I1: Så der var ikke noget at være i tvivl om. BC: Nej.	<b>Fem til "Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien"</b>	BC svarer fem til sætningen "Situationerne og valgene var beskrevet forståeligt i historien" og anerkender, at der ikke var noget at være i tvivl om.
I1: Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg. BC: Fire.	<b>Fire til "Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg"</b>	BC svarer fire til sætningen "Jeg fik lyst til at starte forfra og prøve nye valg".
I1: Og. Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien. BC: Fem.	<b>Fem til "Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien"</b>	BC svarer fem til sætningen "Valgene gjorde mig engageret og fordybet i historien".

<p>I1: Og så en sætning der hedder. Jeg ville være interesseret i at høre flere af den her slags interaktive historier i fremtiden. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Jeg ville være interesseret i at høre flere af den her slags interaktive historier i fremtiden"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Jeg ville være interesseret i at høre flere af den her slags interaktive historier i fremtiden".</p>
<p>I1: Så kunne vi godt tænke os at høre lidt omkring den her måde når du skulle træffe valgene. Altså der er en sætning der hedder. Det fungerede godt at styre valgene med stemmen. Sådan at du sagde et eller to. BC: Fem. &lt;UF&gt; I1: Undskyld det hørte jeg ikke helt. FC: Er det fordi du ikke helt forstår hvad de mener eller. BC: Nej. FC: Men du er i tvivl om du syntes at det fungerer. BC: Både og.</p>	<p><b>Fem til "Det fungerede godt at styre valgene med stemmen"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen " Det fungerede godt at styre valgene med stemmen". Til spørgsmålet om BC er i tvivl om hvordan han syntes det fungerer, svarer han "både og".</p>
<p>I1: Ja fordi så ville vi nemlig spørge. Kunne du forestille dig hvordan det ville være hvis du skulle bruge dine hænder i stedet for til at træffe valgene. Det kunne være knapper. Det kunne være man trykkede i højre side eller venstre side eller et eller andet. BC: Jamen jeg tror det ville være nemmere hvis man ligesom skulle taste sit svar ind.</p>	<p><b>Nemmere at taste sit svar</b></p>	<p>Til spørgsmålet om hvordan det kunne være hvis man brugte hænderne til at trykke på knapper og foretage valg på den måde, svarer BC, at han tror det ville være nemmere på den måde.</p>
<p>I1: Alle tiders. Kunne du forestille dig hvis du nu skulle. Her der sagde du bare et eller to. Men hvis du nu for eksempel skulle tale til den. Hvis du skulle sige ting til den som for eksempel. Jeg vælger at gå til Artemis templet for eksempel. Eller jeg hopper over hegnet. Hvordan kunne det fungere. BC: Jeg tror det ville være lidt mere besværligt.</p>	<p><b>Besværligt at sige sætninger</b></p>	<p>BC forestiller sig, at det ville være besværligt at skulle træffe valg ved at sige deciderede sætninger.</p>
<p>I1: Godt. Så har vi lige et par mere. Den er også. Alt det der med historien syntes jeg vi skal vente med til han er kommet lidt længere ind. Den der kan vi tage. Historien havde en god fortæller eller oplæser. BC: Ja. Tre. I1: Kan jeg spørge hvad gjorde hun for eksempel forkert. Hvad kunne du ikke lide ved hende.</p>	<p><b>Tre til "Historien havde en god fortæller" – plads til forbedring i forhold til hastighed</b></p>	<p>BC svarer tre til sætningen "Historien havde en god fortæller eller oplæser". Han påpeger, at fortælleren enkelte steder taler alt for hurtigt, men overordnet er en god fortæller.</p>

<p>BC: Jeg ved ikke. Overordnet så syntes jeg måske der bliver læst sådan lidt hurtigt. Nogen gange. Ikke altid. I1: Var der noget hun gjorde godt. BC: Ja altså. I1: Det kan også være det er et svært spørgsmål. Men der var i hvert fald plads til forbedring hvis hun talte lidt langsommere. BC: Altså hun er en god læser. Men bare lidt langsommere. Så ville det være helt fint.</p>		
<p>I1: Historiens sprog var let at forstå. BC: Ja. Fem.</p>	<p><b>Fem til "Historiens sprog var let at forstå"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Historiens sprog var let at forstå".</p>
<p>I1: Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg. BC: Fem. I1: Hvad var det der så gjorde at du kunne. BC: Det der rimeligt creepy musik. I1: Det er også rigtigt. Det var lige spørgsmålene for den her gang.</p>	<p><b>Fem til "Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Jeg kunne høre hvornår der skulle til at komme et valg". Han opdagede at der skulle komme et valg når der blev spillet et bestemt stykke musik. Dette stykke musik fandt han creepy.</p>

## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW C2

### – DEL 2

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
<p>I1: Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Det var underholdende at kunne vælge historiens forløb".</p>
<p>I1: Og så den her ovre der hedder. Jeg syntes at dette var en god historie. BC: Tre. I1: Den er selvfølgelig også lidt svær den her fordi den ikke rigtig er færdig. Eller er der andet du tænker til den. BC: &lt;UF&gt; Der er en lille smule med indlæseren. Man skal også. Syntes jeg i hvert fald. I hvert fald enkelte steder vide lidt om græsk mytologi hvis man skal foretage et rigtigt valg. Eller hvad jeg tror der er det rigtige valg &lt;UF&gt;.</p>	<p><b>Tre til "Jeg syntes dette var en god historie" – påkrævet kendskab til græsk mytologi</b></p>	<p>BC svarer tre til sætningen "Jeg syntes at dette var en god historie". Han påpeger problemer med fortælleren, men nævner også, det føles som om at det påkræves af læseren at kende til græsk mytologi for at forstå alt historiens indhold. Det kan nemlig være et problem ikke at kende til græsk mytologi ved for eksempel valget med kong Minos, da man ville vide, at kong Minos ikke er en flink fyr. Er man på denne måde uvidende, kan det være svært at foretage et informeret valg.</p>

<p>I1: Så du føler lidt at det kræves at man ved noget om græsk mytologi. BC: Ja i hvert fald et enkelt sted. I1: Kan du huske hvor det er. BC: Det var et valg jeg traf her for nylig. I1: Var det det med kong Minos. BC: Ja. Ham Minos er som regel ikke ligefrem en flink fyr. I1: Nej det er han ikke. Så det er der måske nogen som ikke ved og så kommer til at tage hen til ham.</p>		
<p>I1: Historien havde et emne og en genre som interesserede mig. BC: Fem. I1: Fordi hvis jeg husker rigtigt så kunne du godt lide mytologi og den slags. BC: Ja. I1: Er det også den græske. BC: Ja det er det.</p>	<p><b>Fem til "Historien havde et emne og en genre som interesserede mig"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Historien havde et emne og en genre som interesserede mig". BC kan godt lide mytologi - herunder den græske, som historien tager udgangspunkt i.</p>
<p>I1: Alle tiders. Så er der lidt omkring det her du har hørt nu. Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Lydeffekterne og musikken var en forbedring over at der bare var en fortæller".</p>
<p>I1: Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Lydeffekterne gav en bedre indlevelse i historien".</p>
<p>I1: Lydeffekterne passede til. Eller de understøttede historiens handling. BC: Tre. I1: Var det fordi der var nogen af dem der måske var forkerte eller manglede der nogen. BC: For eksempel i starten. Der hvor man løber over til Artemis templet. Der lyder det som om man løber i grus. Og den der opsynsmand de går rundt nogenlunde sådan på. Så lyder det som om de går på noget sten. I1: Sten ja. Jeg ved godt hvad du mener der.</p>	<p><b>Tre til "Lydeffekterne understøttede historiens handling" – forskellige lyde til samme handling er et problem</b></p>	<p>BC svarer tre til sætningen "Lydeffekterne understøttede historiens handling". BC fortæller, at lignende handlinger på samme lokation havde forskellige lyde. Her nævnes som eksempel, at hovedpersonens skridt ved Artemis templet har lyd af trin i grus, mens vagternes skridt har lyd af trin på sten.</p>
<p>I1: Musikken. Den gav scenerne de rette stemninger. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Musikken gav scenerne de rette stemninger"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Musikken gav scenerne de rettet stemninger".</p>
<p>I1: Og så. Jeg vil være interesseret i at høre flere historier som bruger den her form for lyd i fremtiden. BC: Fem.</p>	<p><b>Fem til "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier som bruger den her form for lyd i fremtiden"</b></p>	<p>BC svarer fem til sætningen "Jeg vil være interesseret i at høre flere historier som bruger den her form for lyd i fremtiden".</p>



## MENINGSKONDENSERING, RESPONDENTINTERVIEW C2 – DEL 3

Ytringer fra interview (meningsenheder)	Centralt tema	De centrale temaer åbenbart
I1: Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller. BC: Fem.	<b>Fem til "Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller"</b>	BC svarer fem til sætningen "Karakterstemmerne var en forbedring over at der bare var en fortæller".
I1: Hvad så med at de her karakterstemmer var en forbedring over nummer to du hørte. Hvor det bare var lydeffekter. BC: Fem.	<b>Fem til "Karakterstemmerne var en forbedring over prototype to med lydeffekter"</b>	BC svarer fem til at prototype tre, med karakterstemmer, var en forbedring over prototype to, der udover lydeffekter og musik kun gjorde brug af en fortæller.
I1: Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien. BC: Fem.	<b>Fem til "Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien"</b>	BC svarer fem til sætningen "Karakterstemmerne gav bedre indlevelse i historien".
I1: Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken. BC: Fem.	<b>Fem til "Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken"</b>	BC svarer fem til sætningen "Karakterstemmerne passede sammen med lydeffekterne og musikken".
I1: Så det her. Samspillet mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt. Altså at så var der en der sagde noget og så nogen gange kommer fortælleren tilbage og beskriver lidt. BC: Fem.	<b>Fem til "Samspillet mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt"</b>	BC svarer fem til sætningen "Samspillet mellem karakterstemmerne og fortælleren virkede godt".
I1: Og så. Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med den her brug af lyd i fremtiden. BC: Fem.	<b>Fem til "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med den her brug af lyd i fremtiden"</b>	BC svarer fem til sætningen "Jeg ville være interesseret i at høre flere historier med den her brug af lyd i fremtiden".
I1: Jeg kunne godt tænke mig at spørge. Hvordan fungerede det. Du behøver ikke sætte et tal på. Men bare hvordan fungerede det at hovedpersonen havde en stemme. BC: Jeg syntes at. Fint. Jeg syntes det er fint nok. Man finder lidt ud af at om det er en dreng eller pige så man ikke bare sidder der. Hvad pokker er det for et køn. I1: Ja hvad det er for en person. Hvad så hvis det nu havde været en pige for eksempel. Ville det så stadig	<b>Det fungerer fint at hovedpersonen havde en stemme – spiller ingen rolle om det er en pige eller dreng</b>	BC syntes, at de fungerer fint at hovedpersonen havde en stemme. Dette også i forhold til at lyde lytteren vide, hvilket køn hovedpersonen er. BC nævner, at det ikke ville have gjort nogen forskel i forhold til indlevelsen i historien hvis det havde været en pigestemme i stedet for en drengestemme.

<p>have givet noget indlevelse hvis det viste sig det var en pige i historien. BC: Ja det tror jeg. I1: Så det spillede ikke så stor en rolle. Det var fint nok at de talte.</p>		
<p>BC: Ja. Jamen så vil vi bede dig om at simpelthen at sige hvad for en af de tre udgaver du bedst kunne lide. Der var den første bare med fortælleren. Nummer to med fortæller lydeffekter og musik. Og den sidste der havde det hele men så også med karakterstemmer. BC: Tre'eren. I2: Med stemmer der ja.</p>	<p><b>Prototype tre er favoritten</b></p>	<p>BC svarer, at prototype tre – med fortæller, lydeffekter, musik og karakterstemmer – er hans favorit.</p>
<p>I1: Ja. Sidste spørgsmål vi har i alt det her det er. I hvad for en sammenhæng kunne du forestille dig at bruge sådan en interaktiv historie her. Som eksempel så kunne det for eksempel være noget afslapning når man kommer hjem. Eller det kunne for eksempel til noget lærerigt hvis man var sammen med klassen. Eller et eller andet man kunne hygge sig med sammen med familien. Eller noget helt andet. BC: Jeg tror bare det ville være afslapning. Ligesom. I1: &lt;UF&gt; BC: Ja. I1: Så bare noget man sidder og hygger sig med alene. BC: Ja.</p>	<p><b>Interaktiv historie som afslapning</b></p>	<p>BC svarer, at han potentielt ville bruge en interaktiv historie som vores som afslapning – noget han ville kunne sidde og hygge sig med alene.</p>
<p>I1: Så kan du også spørge om den der med tid. I2: Det er rigtigt. Det gjorde jeg sidste gang. Hvis du nu for eksempel tænker her at det er noget du kan bruge til noget afslapning på et tidspunkt. Hvor lang tid tror du så at det ville være noget du ville gide at gøre ad gangen. Altså hvor lang tid ville du gide at bruge på at høre sådan et forløb igennem. BC: Jeg tror det ville være meget forskelligt. I2: Er det måske i forhold til hvad for en historie det er eller. BC: Ja. Eller hvor længe der går før mor kalder på mig.</p>	<p><b>Forskelligt fra historie til historie – og tid til rådighed - hvor lang tid man ville bruge på en interaktiv historie</b></p>	<p>BC svarer, at han tror det ville være forskelligt hvor lang tid han ville bruge per gang på en interaktiv historie. Det kunne være forskelligt i forhold til den individuelle historie, men også hvor meget tid han har til rådighed.</p>
<p>I1: Jamen det var sådan set det. Jeg ved ikke om der er noget. Der var en jeg snakkede om at vi kunne vende</p>	<p><b>Ændring af karakter til "Jeg kunne påvirke historien lige</b></p>	<p>BC og interviewererne vender tilbage til sætningen "Jeg kunne påvirke historien lige som jeg gerne ville", da</p>

<p>tilbage til. Var det den med at han kunne påvirke historiens forløb som han gerne ville. Som havde fået fire. I2: Måske. BC: Ja det tror jeg det var. I1: Følte du stadigvæk at du kunne påvirke. Hvordan syntes du med den at du kunne påvirke historien som du ville. BC: Fem. &lt;UF&gt; I1: Du behøver jo ikke at ændre den. Det var bare sådan at vi lige kunne vende tilbage til den hvis det var. BC: Altså jeg syntes. ?Når jeg selv har valgt længere? så er det bedre syntes jeg. I1: Så passede det bedre. BC: Ja. I1: Jamen vi kan sagtens ændre det hvis det passer med din oplevelse. I2: Jamen det gør vi.</p>	<p><b>som jeg gerne ville". Fra fire til fem.</b></p>	<p>BC nu har været igennem et længere forløb. Efter at have været igennem et længere forløb end da sætningen først optrådte, følte han bedre, at han kunne erklære sig enig med sætningen. Karakteren ændres fra fire til fem.</p>
--	---	--