



Videomosaikken

- et redskab til opsamling og håndtering
af store mængder videomateriale

Hvordan får man femoghalvfjerds borgere i tale fem forskellige steder i landet på kun fem dage om et relativt komplekst emne? Og hvordan samler man op på resultaterne i en form, der gør dem let tilgængelige for deltagerne selv og alle andre, der måtte have interesse i temaet? Det var nogle af de opgaver, vi i designvirksomheden Kollision blev stillet over for, da vi gik i gang med projektet 'fremtidens e-borgerkompetencer' for IT- & Telestyrelsen i foråret 2011. Artiklen præsenterer projektet 'Hvad skal vi kunne?' med særligt fokus på Videomosaikken som et redskab til opsamling og håndtering af store mængder videomateriale.

Fremtidens e-borgerkompetencer

Begrebet 'fremtidens e-borgerkompetencer', der var projektets oprindelige titel, refererer til spørgsmålet om, hvilke kompetencer borgerne i fremtidens Danmark skal besidde for at kunne begå sig i en globaliseret og gennemdigitaliseret verden. Hvad kræver det f.eks. at begå sig på fremtidens arbejdsmarked? Hvilke teknologier og medier skal vi beherske for at kunne passe vores arbejde? Hvordan skal vi kommunikere med det offentlige i fremtiden? Hvordan holder vi kontakt med venner, bekendte og familie? Hvad er vi særligt gode til på den front i forhold til f.eks. andre lande? Og hvad karakteriserer i det hele taget en 'mønster-e-borger' i fremtidens samfund?

Formålet med projektet var at spørge en lang række eksperter, forskere og erhvervsfolk samt et bredt udsnit af Danmarks befolkning om, hvad de tror, der skal til, for at vi som borgere kan begå os i fremtidens

samfund. Interviews med eksperter, forskere og erhvervsfolk blev gennemført af virksomheden Seismonaut, mens Kollision stod for borgerinterviews og projektets interaktive afrapportering på adressen www.hvadskalvikunne.dk. Projektet adskiller sig markant fra mange andre projekter sat i søen af statslige styrelser, bl.a. ved at have fokus på at aktivere og engagere borgere og eksperter for at belyse og sætte fokus på det mere brede kompetencebegreb i forhold til det hidtidige lidt ensidige fokus på it-færdigheder, som vi bl.a. har set udtrykt igennem tiltag som PC-kørekortet.

Vores, Kollisions, baggrund for at udføre projektet er en mangeårig erfaring i bruger- og borgerinddragelse i en lang række projekter - fra større it-udviklingsprojekter over kunststudstillinger til byudviklingsprojekter med fokus på f.eks. klimaforandringer. Men at inddrage så mange borgere i



SPØRGERAMME TIL FOKUSGRUPPEN

Mange spørger sig selv, hvad vi skal leve af i fremtiden. Vi vil også gerne spørge jer, hvordan I har lyst til at leve i fremtiden. Og hvad I tror, vi skal kunne for at klare os i fremtiden – især med fokus på teknologiske kompetencer, f.eks. hvilke medier vi bruger i fremtiden, hvilke redskaber vi anvender, og hvordan vi i det hele taget kommunikerer med hinanden i sociale sammenhænge, på arbejdet og i vores kommunikation med offentlige myndigheder.

Som I sikkert ved, er der mange arbejdspladser, der i disse år flytter til udlandet, og i det hele taget taler man om et globalt arbejdsmarked, hvor nogle opgaver, vi tidligere har løst herhjemme, fremover vil blive løst i andre lande. Og måske kommer der nye jobtyper til her i Danmark. Samtidig bliver vi færre og færre til at forsørge flere og flere. Det betyder, at der måske ikke i fremtiden er råd til den samme velfærd, som vi kender i dag- eller at vi skal effektivisere og omorganisere velfærden, så der stadig er råd til kerneydelserne, mens vi sparer, hvor det giver bedst mening.

Måden, vi er sammen på, er også under forandring, f.eks. mødes mange i dag online i sociale fora frem for i den virkelige verden, andre finder deres kæreste på nettet eller vedligeholder venskaber over Facebook, sms og mails og organiserer familielivet i elektroniske kalendere.

I det hele taget har teknologi og digitale kommunikationsredskaber forandret vores hverdag med eksplosiv hast i de seneste 15 år. Og vi skal hele tiden forholde os til nye medier og nye redskaber.

Det, vi godt kunne tænke os at tale med jer om i dag, er:

- Hvordan kan teknologi hjælpe os med at organisere vores arbejde i fremtiden?
- Hvordan kan teknologi være med til at fastholde velfærden i fremtiden?
- Hvilke teknologier bruger vi til at kommunikere med venner og familie i fremtiden?
- Hvilke teknologier, tror I, kommer til at præge vores hverdag i fremtiden?
- Hvad tror I på den baggrund, at I hver især skal kunne for at leve i den fremtid?

SPØRGSMÅL TIL ENKELTINTERVIEWS

1. Hvad tror du, at du skal kunne i fremtiden for at indgå i sociale relationer?
2. Hvilke teknologier skal du kunne bruge, hvis du skal klare dig på fremtidens arbejdsmarked?
3. Hvordan tror du, at du i fremtiden kommer til at kommunikere med det offentlige?

et emne, der umiddelbart kunne synes så fjernt fra deres hverdag, var dog alligevel en opgave, der bød på nye udfordringer.

Hvad skal vi kunne?

For at gøre hele projektet en smule mere jord- og borgernært startede vi, i samarbejde med IT- & Telestyrelsen (ITST), med at ændre titlen til det noget mere prosaiske 'Hvad skal vi kunne?' – med den underforståede tilføjelse 'for at begå os i fremtidens digitaliserede samfund'. Et spørgsmål, der umiddelbart er lettere for de fleste at forholde sig til end det lidt mere akademiske, 'hvilke e-borgerkompetencer har vi brug for i fremtiden?'

Rent praktisk havde vi den udfordring, at der i opgavebeskrivelsen stod, at vi skulle gennemføre interviews om dette relativt komplekse emne i fem forskellige byer på mindst tre forskellige virksomheder eller institutioner med mindst fem borgere hvert sted. Og budgetrammen for denne del af opgaven tillod ikke, at vi brugte flere dage hvert sted, så vi måtte udvikle en metode, hvor vi på én og samme tid klædte deltagerne på til at svare kvalificeret og samtidig fik indsamlet materiale, der kunne bruges fornuftigt i det videre arbejde med fremtidens e-borgerkompetencer.

Hvad skulle vi gøre?

Vores første overvejelser gik på at gennemføre interviews som vox-pops, altså blot møde op på udvalgte institutioner og virksomheder og spørge tilfældigt forbigående ud om emnet. Udfordringen var selvfølgelig, at erfaringen tilsiger, at denne metode måske nok giver en del svar i kassen, men at de måske ikke er videre kvalificerede. En anden mulighed var at lave online-videointerviews, hvor vi ved at aktivere brugernes webkamera kunne bede dem svare på spørgsmålene og samle dem op på en fælles hjemmeside. Fordelen ved denne tilgang var, at vi i tekst og billeder kunne præsentere en mere omfattende

spørgeramme, der kunne klæde folk på til at svare mere kvalificeret. Udfordringen var, at det kan være vanskeligt at få folk til at gå ind på en hjemmeside og deltage aktivt, medmindre der enten skabes mere opmærksomhed om projektet, eller deltagelse er forbundet med en eller anden form for økonomisk incitament, f.eks. i form af en konkurrence. Økonomisk var der ikke luft til at skabe en større kampagne, der skulle tiltrække borgere. Og da afsender var offentlig, var en konkurrence måske ikke det mest seriøse bud på en incitamentsstruktur.

Efter at have overvejet frem og tilbage blev vi enige med ITST om, at der ikke var andet for end at rekruttere deltagere ved at kontakte institutioner, virksomheder og organisationer direkte og derefter sende folk i marken for at gennemføre interviews. Det tidsmæssige pres i hver by og på hver lokalitet betød så, at vi måtte designe en metode, hvor vi engagerede mindst fem brugere på samme tid hvert sted og efterfølgende hev dem ud én efter én for at gennemføre interviews om temaet. Vi designede derfor en åben spørgeguide rettet mod en fokusgruppe om temaet samt en række konkrete spørgsmål beregnet på enkeltinterviews.

Formålet med fokusgruppedelen af sessionen var således trefoldig: dels at holde folk 'beskæftiget', mens de ventede på at komme til enkeltinterview, dels at spore deltagerne ind på temaet, så de kunne give mere fyldestgørende svar på de relativt svære spørgsmål – og dels selvfølgelig at indsamle baggrundsviden om en række temaer med relevans for projektet. Efterhånden som fokusgruppen skred frem, blev deltagerne én efter én hentet ud til enkeltinterviews. Det var moderatoren i fokusgruppen, der bestemte, hvem der skulle hentes ud, baseret på en vurdering af, hvem der var mest 'parat' til at svare på spørgsmålene.

Dataopsamlingen fra fokusgruppen bestod blot af moderatorens noter, mens hvert enkeltinterview blev

optaget på video. Og det stod hurtigt klart for os, at datamaterialet fra denne del af projektet ville blive temmelig omfattende. Hvad gør man så, når der på den ene side ikke er budget til at foretage afskrift af alle interviews, og der på den anden side er et udtrykt ønske om at gøre materialet tilgængeligt for den bredest tænkelige målgruppe – borgerne som sådan?

Videomosaikken

Løsningen blev udviklingen af et redskab, vi kalder Mosaic. Redskabet er i al sin enkelthed en måde, hvorpå man kan præsentere en stor mængde videomateriale på en grafisk overskuelig og brugervenlig facon. Rent teknisk uploades videoerne til en kanal på YouTube, hvorfor man ikke behøver bekymre sig om serverplads, båndbredde på upload m.m., men blot kan udnytte en åben, kommerciel og gratis tjeneste, der i forvejen anvendes af millioner af brugere. Mosaikken henter derefter et prædefineret antal videoer fra den pågældende kanal – i dette tilfælde de 75 borgerinterviews – og præsenterer dem ordnet i rækker og kolonner. Ved at klikke på et af de 75 billeder, fremhæves den pågældende video, stadig inden for mosaikkens ramme, og afspilningen går automatisk i gang. Mosaikken kan også defineres således, at en video først går i gang, når brugeren klikker på 'afspil', eller den kan sættes til at afspille videoerne i en bestemt sekvens, f.eks. kronologisk, efter navn etc.

Ud over disse simple muligheder er der også en lang række andre funktioner i mosaikken. Dels kan en mosaik farvekodes, så alle billeder har et ensartet udtryk, der kan lægges filtre på videoer og billeder, og der kan laves rammer om hver enkelt video. Det er også muligt at koble et kommentarinterface på, så brugerne kan kommentere hver enkelt video, poste dem på Facebook etc. Måske endnu mere magtfuldt er der i redskabet også mulighed for, at brugere kan kommentere videoer ved at optage deres egen video, der efterfølgende bliver en del af mosaikken. Flere af disse funktioner blev dog fravalgt i projektet, da det kræver, at der sættes

ressourcer af til at vurdere og redigere det indhold, brugerne vælger at uploade. Mosaikken kan også bruges til at styre indhold i flere kanaler, dvs. at man f.eks. kan vælge at have en mosaik med borgerne fra Ålborg til at køre ét sted, mens en mosaik med borgere fra København kører et andet sted.

Fordelen ved mosaikken er, at man kan få et meget hurtigt og lettilgængeligt overblik over et stort data-materiale, samtidig med at det er et system, der kan betjenes af enhver – både i forhold til at oprette nye mosaikker og i forhold til at lade brugere selv betjene det, f.eks. i en workshopsammenhæng.

Mosaikken i workshops

Den sidstnævnte funktion gjorde vi brug af i projektets anden del, hvor vi sammen med ITST og virksomheden Seismonaut afholdt en 'kompetencecamp' med deltagelse af eksperter, erhvervsfolk, forskere og borgere. Fokus for dagen var at udvikle nogle konkrete bud på, hvad vi skal kunne i fremtiden i relation til henholdsvis arbejdsmarkedet og vores kommunikation med det offentlige. Campen blev indledt af videnskabsminister Charlotte Sahl-Madsen, der satte

rammer og mål for dagen med afsæt i visionen om at identificere bud på fremtidens e-borgerkompetencer.

På dagen blev deltagerne delt op i seks grupper, hvor tre grupper arbejdede med udvikling af annoncer for fremtidens arbejdsmarked, mens tre grupper arbejdede med produktion af film, der skulle illustrere en fremtidig brugssituation, hvor en borger kommunikerer med det offentlige. Gruppernes afsæt var en række fremtidsscenerier udarbejdet af Kollision, der skulle sætte rammen for en diskussion af mulige fremtider. Hver gruppe fik derefter en 'mission', f.eks. at beskrive en industrivirksomhed i en af de mulige fremtider og efterfølgende søgte en nøglemedarbejder. En anden gruppe fik missionen at arbejde med brugssituationer i fremtidens uddannelsessystem og producere en film, der fokuserer på, hvordan borgerne i fremtiden kommunikerer med dette system.

Ud over nogle skarpe annoncer og skægge film blev deltagerne også bedt om at koge deres tanker ned til en række konkrete anbefalinger under overskriften 'Det skal du kunne!' Disse konkrete anbefalinger skulle

Eksempel på scenarie: Frilandsmuseet Dannevang

I Frilandsmuseet Dannevang har vi accepteret en lavere levestandard, men fastholdt en høj grad af velfærd, bl.a. gennem ny organisering af de offentlige ydelser og et større samarbejde mellem den enkelte borger og det offentlige samt en højere skatteprocent for alle. Familien spiller også en større rolle og indgår i langt højere grad i vores daglige liv. De

fleste beboere i Dannevang er selvforsynende, og grønne arealer er blevet omdannet til små haver og mindre landbrug. Samfundet er lagt an på turisme, især fra Kina, Indien og Brasilien. Turisterne kommer for at se, hvordan man kan leve i pagt med naturen i en moderne 'bondekultur'. Simple Living er blevet et mantra for danskerne, og materialismen

har trange kår. Omvendt hæger man om den private ejendomsret, da jord igen er blevet et væsentlig aktiv. Erhvervslivet er typisk præget af mindre, familieejede virksomheder, der beskæftiger sig med service eller produktion af relativt simple produkter til hjemmemarkedet. Vi har en mindre eksport af landbrugsvarer, men stort set ikke nogen eksport

af vidensbaserede produkter og ydelser. Importen er også faldet, da vi ikke har ressourcer til at købe dyre forbrugsgoder fra udlandet. Vi arbejder ikke så meget som tidligere, da vi også skal have tid til at passe vores fødevarerproduktion, reparationer på boliger m.m.



på dagen optages direkte ind i en videomosaik og indgå i det samlede materiale, der dannede udgangspunkt for det videre arbejde.

Kompetencecampen var en sjov måde for deltagerne at arbejde med et svært tema på, og hver gruppe fik produceret interessante pointer i de respektive formater. Efterfølgende blev materialet gjort tilgængeligt på www.hvadskalkvikunne.dk, den interaktive rapport, der samler op på hele projektet.

Og hvad så?

Ud over at selve projektet forløb tilfredsstillende og gav en masse værdifuldt input til den videre proces, gav det anledning til nogle metodiske overvejelser – og ikke mindst til udviklingen af et redskab, vi mener, er bredt anvendeligt i projekter, der sigter mod at indsamle kvalitative data ved hjælp af video. At gøre den type data tilgængelig og brugbar er ofte en enorm opgave, der enten løses gennem omfattende transskription – hvor mange nuancer alligevel går tabt – eller ved at redigere videoerne til et samlet hele, hvilket som regel er en dyr og tidsmæssigt krævende opgave.

Efter vores opfattelse tilbyder videomosaikken et reelt alternativ til disse to tilgange ved at gøre det muligt en-

ten at optage videoer direkte eller at uploade dem i mere eller mindre redigeret form til en YouTube-kanal og samtidig give såvel brugere som rekvisiter let adgang til store mængder data på en overskuelig og visuelt orienteret facon, hvor det originale materiale bevares, og hvor brugernes udsagn og gestik dermed ydes fuld retfærdighed.

Derudover kan mosaikken også anvendes i præsentationssammenhænge, f.eks. undervisning, konferencer og andre situationer, hvor vi ønsker at præsentere store – og ofte komplekse – mængder datamateriale for et større publikum. Mosaikken skaber et relativt simpelt workflow i processen – fra optagelse og opsamling over håndtering og bearbejdning til formidling og præsentation. Vi mener derfor, at mosaikken er et interessant redskab at udforske nærmere – ikke mindst i evaluerings-sammenhænge, hvor det kan give god mening at vælge video til som et supplement til f.eks. tekst, i stedet for at fravælge det af frygt for at sidde tilbage med uoverskuelige mængder af uredigeret videomateriale eller en uoverkommelig redigeringsopgave.

Litteratur

www.hvadskalkvikunne.dk. Sidst besøgt 5. oktober 2011.

www.kollision.dk. Sidst besøgt 5. oktober 2011.