

Tema #1: QR-koder og brugervenlighed	<p>QR-koder bliver ikke brugt uden tydelig kontekst eller behov.</p> <p>"Generelt er vores erfaring med at bruge QR-koder, at de ikke bliver brugt."</p> <p>"Vi kunne simpelthen tracke hvor mange der gik ind på dem, og der var ingen."</p> <p>"Jeg har aldrig set nogen scanne QR-koderne på de skilte der hænger dernede."</p> <p>QR-koder skal løse et behov – og det skal være klart for brugerne.</p> <p>"Min erfaring med QR-koder er, at hvis de skal bruges, så skal det være til et enormt specifikt formål, og folk skal vide, at de har brug for det."</p> <p>"QR-koder fungerer hvis det løser et behov for gæsten."</p>
Tema #2: Facilitering som nøgle til engagement	<p>Når værterne introducerer noget, engagerer gæsterne sig.</p> <p>"Det der gør, at der er så mange, der deltager i vores quiz lige nu, det er også, at værterne snakker om det i starten."</p> <p>"Så tror jeg sandsynligheden for, at de vil gøre det, vil være langt større, end hvis de bare tilfældigt forvilder sig derned."</p> <p>"Det kræver, at nogen peger på det og siger: Prøv lige at scanne den her."</p> <p>Fysisk formidling + personale giver bedre brugeroplevelser.</p> <p>"Hvis man er dene og hjælper folk med at komme i gang, så har de en meget bedre oplevelse."</p> <p>"Så kører de af sig selv."</p> <p>"Den største succes jeg har set er helt klart med en faciliteret oplevelse."</p>
Tema #3: Målgrupper og gæstetyper	<p>Primært børn, sekundært voksne (ofte overset).</p> <p>"Jeg vil helt klart sige, at vores målgruppe er børnefamilierne."</p> <p>"Voksne [...] har en stor oplevelse af at komme dene."</p> <p>"Jeg synes ikke, det er fjerlet at tænke målgruppen som de voksne."</p> <p>"25–55 [...] som lige er kommet forbi, der lige kan få en hånd ind i det."</p> <p>Gensidig oplevelse og generationsmøde er vigtigst.</p> <p>"Hvis bedstemor og et barn har haft en fin oplevelse sammen, så er det lige meget for mig, at de ikke husker hvornår Pong udkom."</p>
Tema #4: Highscore og konkurrence	<p>Sociale konkurrencer virker – især hvis man bliver set.</p> <p>"Jeg havde en erhvervspraktikant, som havde været her med sin skole og sat en highscore op [...] han viste mig sit navn og sagde 'Det var mig'."</p> <p>"Der blev jeg sådan lidt hooket på ideen om et highscore-system."</p> <p>"Alle kan lide at konkurrere mod hinanden."</p> <p>"Det er jo sjovt hvis man er to eller flere personer, at man kan se, hvem der kan få den største highscore."</p> <p>En digital løsning kræver synlighed og kontekst.</p> <p>"Den digitale løsning tror jeg egentlig også er fin nok, men jeg tror igen, at den skal faciliteres."</p> <p>"Ellers tror jeg simpelthen, at der er for mange, der ikke opdager, at det findes."</p>
Tema #5: Prototypens	<p>Placeringen er ikke optimal – der er lav opmærksomhed.</p> <p>"Det er også et mørkt hjørne, hvor folk går ud og ind [...] lidt en blind vinkel."</p> <p>"Find et sted, hvor folk naturligt kigger."</p>

placering og formidling	Call to action og kontekstualisering er vigtige. <i>"Scan for high-score", eller "kan du slå rekorden" – det er ren bydeform." "Det skal være lige der, hvor du har brug for den."</i>
Tema #6: Udfoldelse af bredere tematikker	Fokus på inklusion, alternative spil og bredere oplevelser. <i>"Jeg gad jo for eksempel godt, at vi havde haft Sims dernede." "Vi har mega mange sjove spil fra Danmark [...] Det er en udstilling, vi mega gerne vil lave." "Vi har snakket om at lave en udstilling, der handler om køn og identitet."</i>

Speaker: [00:00:00] Yes. Ja. Tak for at du kunne interviewes. Jeg sidder her med Nana. Bare lige for at være helt sikker på, at det er dig Nana. Det er mig. Yes. Jeg vil gerne spørge dig om fire slags tematikker om din udstilling her i Arcadium. Vi har jo snakket lidt før, men noget af det her kommer også til at lyde lidt som gentagelse på den måde.

Det er bare sådan lige for at få det ned i ord på den måde. Helt

Speaker 2: sikkert

Speaker: Og nogle af de tematikker handler selvfølgelig om dine erfaringer med QR-koder på den måde, men også dine erfaringer om gæstetyper på den måde men også formidling nede i jeres udstilling. Hvordan I måske prøver at række det ned til dem.

Ja, det er jo fordi vi sidder på taget lige nu og rækker det ned til dem nede i kælderudstillingen. Det var ikke sådan ment. Så vil jeg også gerne spørge lidt til det her med high-score og konkurrenceelementet på den måde, som jeg selv prøver sådan at inddrage, men det er også lige sådan til at diskutere.

Og så til sidst så er det her med [00:01:00] sådan lidt mere håndgribeligt i forhold til, at jeg har stillet en slags skilt dernede, om du har nogen overvejelser om det eller noget i den dur. Og det er sådan lidt mere lagpraktisk på den måde. Men bare til at starte med.

Vi har også snakket om det lidt før, men du har nævnt, at I har nogle erfaringer med QR-koder før. Og jeg kan også se, at I har nogle plakater, nogle skilte på den måde med nogle tekster og nogle ting. Hvad er jeres erfaring med at bruge QR-koder på måde?

Speaker 2: Altså generelt er vores erfaring med at bruge QR-koder, at de ikke bliver brugt.

De kan bruges i nogle tilfælde men i udstillingen generelt altså ikke kun i Arcadeum, men i det hele taget der er vores erfaring, at vi har sløjfet mange af dem, fordi publikum ikke brugte dem. Fordi vi havde nogle af dem kunne vi se at publikum ikke brugte, altså vi kunne simpelthen tracke hvor mange der gik ind på dem og der var ingen der gik ind på dem.

Og andre nogle vi mere var sådan anekdotisk bare har kigget og set at vi ikke ser folk [00:02:00] der bruger dem. Så jeg sige, i Akadeum der har vi haft QR-koder på et stort vægklæb, hvor at QR-koden leder an til en hjemmeside, Altså

på vores hjemmeside hvor man kan læse noget om, hvordan man kan leje Arcadeum for eksempel.

Og så vidt ved, er der aldrig nogen, der scannet dig en QR-kode. Og på skiltene... Så er jeg faktisk ikke sikker på, om de tracker, hvem der scanner, eller om de scanner. Jeg har aldrig set det, og det jeg ser, det er, at publikum ikke læser skiltene heller. Og det er, altså der er sådan noget med, hvor lang tid folk kigger på et skilt, når de på museum.

Jeg har aldrig set nogen scanne QR-kode på de skilte der hænger dernede, og i hele taget vil jeg sige at nu er jeg lige dernede. Vi har en skattejagt dernede, hvor man skal finde nogle clues, hvor der bl.a er ledtråd på skilten, og der stod to ældre mennesker med deres barn, som hyggede [00:03:00] sig.

De stod videre lige en halv meter og kiggede på Doom-skiltet, så meget information dernede, og du opdager det ikke nødvendigvis medmindre du ved, hvad du kigger efter.

Min erfaring med QR-koder er, at hvis de skal bruges, så skal det være til et enormt specifikt formål

og folk skal vide, At de har brug for det. Så det kunne for eksempel være en invitationsflyer læs mere her. Der kunne det godt være nogen, der skannede. Sådan nogle ting.

Speaker: Så til en virkelig specifik undergruppe af dem, som der går ned til udstillingen måske dem, som der virkelig gerne vil have meget ud af det på måde.

Ja,

Speaker 2: og grunden til, at vi lavede QR-koderne på skiltene det var faktisk også for, at vi kunne bruge mere information, at vi kunne give mere viden, som kunne ligge på vores hjemmeside. Men vi ikke kunne have med på skiltene fordi vi har nogle designprincipper om, hvor meget ord, der må være på hvordan. Nogle ret ordetung og skilte i det hele taget, så det var ligesom kompromisset, at vi lavede de QR-koder, men mig [00:04:00] er bekendt, at der ikke er nogen, der bruger dem.

Og jeg tror simpelthen, at det fordi, at QR-koder fungerer hvis det løser et behov for gæsten. Så det skal virkelig være...

Speaker: Det skal være meget målrettet. Målrettet, ja.

Speaker 2: Og det skal vise sig, at du skal skabe et behov i gæsten. Så lige her får jeg lyst til at scanne den.

Speaker: Jeg tænker også, at det er et lidt mere eksplorativt spørgsmål.

Den slags udstilling hernede i Arcadeum nu, den er jo måske også lidt, hvad kan man kalde det for, ikke abnormal, men den er jo unik for sig selv i en måde, at den er meget mere interaktiv den lægger jo meget mere op til leg eller spil den. Det er jo en spiludstilling på den måde. Har du nogle ideer om det også gør noget ved selve perceptionen eller fortolkningen af QR-koder?

Helt

Speaker 2: klart jeg tror det er klart Folk de kommer ikke derned og forventer at er på udstilling. Eller så har de deres oplevelse, og så glemmer de det, fordi de bare vil lege. Og det synes jeg sådan set er fint nok. Mit mål med Arcadeum er, at [00:05:00] folk har en god oplevelse, og de mødes mellem generationer. Så hvis et bedstemor og et barn har haft en fin oplevelse sammen så er lige meget for mig, at de ikke husker hvornår Pong udkom.

Men det tror jeg klart også gør, at folk kommer ikke... Forudindtagetheden omkring det er, at det er en lej, og derfor er vi her ikke for at få information om noget. Og det tror jeg, der klart gør en forskel. Når det så er sagt ved at sige, at oppe i udstillingen, de klassiske udstillinger, hvor vi også havde QR-koder, oplevede vi heller ikke, at folk scannede QR-koderne.

Og jeg tror simpelthen, det kan også handle om, hvilket publikum det var, men jeg tror også, det handler om, at du skal være meget interesseret i et eller andet for at scanne en QR-kode, hvis det handler om at få mere viden. Man kan sige, at dit eksempel med at lave noget, der faktisk er mere et spil, Det er noget andet end at scanne QR-koden for at læse mere om kuglekosten,

Speaker: for eksempel ikke?

Ja, fordi idéen er at prøve at lægge op til mere leg næsten, men jeg har ikke fået testresultaterne rigtigt endnu. Så jeg kan ikke sige så meget om det i virkeligheden. [00:06:00] Men ja, jeg tænker lige, vi går videre til næste emne, hvis det i med dig. Men vi har snakket lidt om det før jo, i forhold til gæstetyper.

I forhold til Arcadium på den måde, jeg tænker Enigma har jo flere udstillinge på den måde, Arcadium er en af dem.

Og

den er jo også unik af sig selv, fordi den er så spilorienteret, men den er jo også offentligt tilgængelig og sådan nogle ting jeg sagde, nede i kælderen. Er der sådan en primær målgruppe i målretter jeg efter ud fra sådan business decisions wise, eller er det noget som du...

Ja, altså

Speaker 2: på samme måde så er, altså vi har et kæmpe fokus i hele huset på, hvad hedder det, børnefamilier. Og det er det samme dernede. Man kan sige, det er ikke de aller yngste børnefamilier, fordi du skal alligevel være måske 6, 7, 8 år for at deltage dernede. Men [00:07:00] det er børn der er vores primære målgruppe dernede.

Men samtidig kan vi jo også se, at voksne... Der har spillet på nogle af de her retro maskiner Og har en stor oplevelse af at komme derned Men jeg tror at rammer man dem For lidt forskellige måder Hvor at de bliver glade for at se en Commodore 64 Bag glas Men at barn bliver glade for at se At der er en Nintendo Switch man kan spille på Nostalgi

Speaker: og genkendelighed måske Så den

Speaker 2: ene går efter nostalgi og genkendelighed Og den anden Der er selvfølgelig også noget genkendelighed Men det er utroligt sjovt at se hvordan At børn som ikke måske har sidset på en stationær PC og spillet, de kan alligevel ret hurtigt gennemskue, hvordan man gør det, versus en ældre generation, som måske hverken har spillet det ene eller det andet.

Ej men jeg helt klart sige, at vores målgruppe er børnefamilierne.

Speaker: Ja, vi havde jo også en... Da vi startede med samarbejdet på den måde, der snakkede vi om det her med at øge engagementet nede i udstillingen men også at brede målgruppen lidt ud og kigge på børn med deres [00:08:00] bedsteforældre i de par på den måde.

Har du nogle tanker til eventuelt at nå den målgruppe hvis ikke det var QR-koder eksempelvis eller hvis det skulle være andre måder, måske bare hække ud til dem?

Speaker 2: Jeg vil sige, altså noget lavpraktisk som fungerer godt, som desværre er rigtig omkostningstungt gøre, det er simpelthen at facilitere oplevelsen for dem.

Altså hvis man er dernede,

og

man hjælper folk med at komme i gang,

så har

de en meget bedre oplevelse, eller så spiller de meget længere,

og

det er simpelthen bare lige at sige, Har I egentlig nogensinde prøvet at spille pong? Man gör faktisk sådan her. Man trykker lige på de her knapper. Prøver du lige den her joystick?

Prøver du lige det her? Og så pludselig kører de af sig selv. Så jeg vil sige, at det største succes, jeg har set, er helt klart med en faciliteteret oplevelse. Men derudover så tror jeg, at der er noget med genkendeligheden for den ældre generation, som kan være svær. Og jeg tænker også, at den QR-kode du har lavet, den henvender sig jo også til en voksenmålgruppe.

Det kunne for eksempel være mig [00:09:00] eller min chef, som du ved. Hun ved heller ikke altid, hvad hun skal stille op med det dernede. Hvordan går man lige i gang? Hvorfor hun spiller sjovere spil? Og der tænker jeg, at sådan et tiltag som dit kunne være noget, hvor man kunne sige, at det kan være en guide til nogen, der måske ikke lige ved, hvor man skal starte slutte.

Sådan, så kan man da gøre det på den måde.

Speaker: Måske skal jeg stille den længere i starten udstillingen fordi lige nu står den ved Battle Squadron.

Speaker 2: Og der skal man også bruge et spiltidskort til at spille ikke? Og det er ikke alle, der køber spiltidskort. Det er faktisk ret få for tiden, fordi der er så meget der er gratis dernede lige for nu.

Så det er måske også en overvejelse værd.

Speaker: Så prøver at gibe deres engagement i starten rettere end, når de allerede er i udstillingen?

Speaker 2: Men også, at hvis det står for et spil som ikke kræver et spiltidskort, så vil jeg gætte på, at der er flere der har mulighed for at interagere

med

det. Fordi Akadeum lige nu er fuldt med spilmaskiner uden det der betalingssystem på, så [00:10:00] er der ret mange, der bare går derved og spiller på dem, og så konstaterer de okay, her står der nogle arcade-maskiner, og alle de her, dem kan jeg ikke spille på.

So be it ikke? Altså det var måske også en overvejelse, du kunne gøre dig, når du lige ser, hvordan det går med det her hvor den står nu.

Speaker: Helt klart. Det var en rigtig god overvejelse, ja.

Speaker 2: Og så vil jeg sige, det der gør, at der er så mange, der deltager i vores quiz lige nu, Det er også, at værterne snakker om det i starten det bliver præsenteret for dem, så de bliver foreslået at gøre det.

Jeg tænker på et andet tidspunkt hvis de blev foreslået, hey, hvis I har lyst til at prøve den her oplevelse, eller hvis det nu var til voksne for eksempel, Hvis I har lyst til at prøve Arcadeum, så prøv at scanne de her 5 QR-koder, der står rundt omkring. I udstillingen vil I have en sjov oplevelse, eller så kan I spille det sammen.

Så tror jeg sandsynligheden for, at vil gøre det, vil være langt større end hvis I bare tilfældigvis forvilder jer sig derved.

Så det der med den faciliterede oplevelse eller [00:11:00] håndtrækning, den er bare virkelig vigtig for vores gæster, har vi konstateret.

Speaker: Ja, det anleder meget. Det kender man jo godt, ikke? Det er vigtigt ja.

Jeg kigger bare lige på mit spørgsmål. Okay

jeg tænker at kan gå videre til tredje emne, i forhold til highscore og konkurrence på den måde. Det kan godt lyde lidt teoretisk i forhold til spilteori måske, og bare sådan et åbent spørgsmål. Tror du, at vil kunne virke med et digitalt highscore board? Nede i udstillingen til at prøve engagere gæste- par på den måde.

Speaker 2: Jeg vil ikke afvise at det kunne virke måske særligt, hvis det var faciliteret omkring nogle arrangementer hvor mange mennesker spiller samtidig. Vi har lige nu en plakat dernede, hvor jeg

Speaker: har et fysisk high-score board, og

Speaker 2: jeg har altid tænkt sådan lidt, hvem er det egentlig, og det blev ikke opdateret. Men jeg havde en erhvervspraktikant, og nu er det ren anekdote, [00:12:00] men jeg havde en erhvervspraktikant som havde været her med sin skole og sat en high-score op, og jeg ved faktisk ikke, hvorfor det lige var ham, der var kommet på, men han havde sat et high-score, og han gik hen og viste mig sit navn på den high-score

Speaker: og

Speaker 2: var sådan, Det var mig.

Speaker: Det er jeg stolt over. Og det

Speaker 2: var mega sejt. Og du ved, der virkede det faktisk. Og nu står han jo faktisk dernede

til

tid og evighed og berømmelse i det spil. Så der blev jeg sådan lidt hooket på ideen om sådan et

system,

high score board. Og den digitale løsning tror jeg egentlig også er fin nok, men jeg tror igen, at den skal faciliteres.

Altså ellers tror jeg simpelthen, at der er for mange, der ikke opdager, at det findes. Lige

Speaker: nu så ligger den sådan meget forholdsvis skjult nede i udstillingen Ja, den er der bare. Den er ikke nødvendigvis blevet italesat på den måde, men det er så værd at overveje.

Speaker 2: Og der er jo så meget larm dernede. Både reelt larm men også visuelt støj.

Speaker: Ja, der er meget nede i udstillingen på den måde.

Speaker 2: Jo. Så hvad er lige, du skal interagere med? [00:13:00] Og hvor meget tid har du Måske har du også dine børn børnebørn med,

som

løber rundt og hiver i dig og har brug for hjælp til alt muligt. Så du ikke sikkert meget tid til at afkode, hvad det er.

Speaker: Ja. Ja jamen det... Tak. Det er gode overvejelser.

Speaker 2: Måske var det i virkeligheden det, man skulle gøre, at der er lavt et eller andet som værterne giver, når der kommer en voksen familie eller to venindepar. Så får de... En eller anden seddel, hvor der står her, er der 5 QR-koder til en sjov oplevelse. Hvis I har lyst til at prøve noget ned i Akadeum, så kan I komme på det her digitale highscore-bord.

Altså

måske det i virkeligheden sådan.

Så

gå ind gør til det.

Speaker: Ja, jeg tror også, det lyder som en meget god idé, det her med at bruge QR-koder som måske bare et middel til netop facilitator og værter på den måde i museet til at række ud til grupper eventuelt, som der dukker op som gæster på den måde.

Speaker 2: Ja eller omvendt kan man sige, at få værterne til [00:14:00] at pege på QR-koderne og sige, prøv lige at scanne dem her, der sker faktisk noget ret

skægt, det kan faktisk blive en ret sjov oplevelse hvis du scanner den her QR-kode og det kan alle joøre med deres telefoner.

Speaker: Men har du måske lyst til at dykke ned i, hvordan man kan facilitere QR-kode på den måde som en vært? Ja, altså

Speaker 2: jeg tror, at hvis det var mig, der skulle gøre det, så ville jeg lave et eller andet dernede, som du har lavet det nu, så er det et spil.

Men

så kunne man eventuelt gøre det med flere ellers så er det bare et spil.

Eller også er det flere hvor man så prøver forskellige dyster mod hinanden. Men jeg tror, det der er det vigtige, altså for at få folk til at scanne den skide QR-kode, så kræver det, at de peger på den. Så det jeg tror, jeg ville gøre var at have et andet fysisk materiale op i skranken, som præsenterer den her i meget meget, altså med to sætninger præsenterer Så prøv det her dernede, det er en sjov måde at dyste med dine venner på.

Og

så [00:15:00] skal de udlevere det til gæster, de synes er relevante for den målgruppe de gerne vil ramme. Og præsentere det for dem, eller så skal de tage og... og så skulle man på den måde eller også når de runderer skulle man sige når de er nede og tjekker at alting virker så kunne de lige gå hen og sige, Ej ved du hvad, skal jeg lige den her QR-kode så får jeg faktisk en rigtig sjov oplevelse Så det er simpelthen det der med at systematisere det Og jeg tænker, det kunne man eventuelt gøre i periode Det kunne for eksempel lad os sige her når sommerferien Hvor vi forventer mange børnefamilier Så det kan også være det der dynamik Men det kan også bare være almindelige gæster Som har en oplevelse sammen Så er det simpelthen bare for værterne til at pege på Det her, det findes.

Gør I det?

Speaker: Ja, det er her.

Speaker 2: Det her faktisk på plakaten. Ja, præcis. Ikke bare, det hænger på en plakat på døren for det ser du ikke, men der er nogen, der har sagt til dig. Prøv det lige. Ja,

Speaker: det er et rigtig godt råd.

Speaker 2: Og det er jo også det, vi gør med den skattejagt, som sagt. Der er der noget lige nu. Og [00:16:00] nok en af grundene til, at virker mega godt.

Speaker: Hvis det er i orden med dig, så tænker jeg at videre til det næste emne. Du giver rigtig mange gode ting. Jeg prøver bare lige at holde det til 14 også, så jeg ikke skal transkribere for meget.

Jamen vi har jo snakket om det allerede næsten, i forhold til den her med stille en prototype placering og formidling af den. Lige nu er det jo bare et plakat med noget tekst, der er den prototype. Du snakkede også meget om det her med facilitering Netop til at formidle og on-boarde gæster til en ny slags oplevelse på den måde.

Jeg kan også forestille mig, at det kræver meget af en gæst nødvendigvis at gå ind til noget nyt på den måde i forhold til en QR-kode. De er allerede på et museum, til en museumsudstilling, og man kan jo så sige Arcadeum, det er jo ikke en klassisk museumsudstilling, som du selv siger, men det er jo stadig, hvad kan man kalde det for nye indtryk altså forholdsvis nye indtryk imens de allerede har [00:17:00] været på Bip-Bip eller noget andet.

Hvis du kunne forestille dig, at det bare var en integreret del, at det så var faciliteret rettere end bare en QR-kode, der stod dernede. Hvordan tænker du måske, at det skulle manifestere sig rent fysisk? Hvordan skulle den QR-kode stå hvis ikke det skulle være en plakat måske? Eller skulle det være en plakat?

Hvad kunne virke bedst, tror du?

Speaker 2: Jeg kan egentlig godt se, hvorfor du satte den der, hvor du satte den, hvor den er nu. For der er ligesom et hul i væggen lige der, hvor det passer, ikke? Men det er også et mørkt hjørne, hvor folk går ud og ind lige der og sådan noget, ikke? Det er sådan lidt en

Speaker: blind vinkel, ja.

Speaker 2: Det lidt en blind vinkel.

Speaker: Så det er kun, hvis man kigger på selve spillet, at man lægger mærke til, at det er et plakat. På godt og ondt, ikke? Det var i fald min overvejelse ja. Hvad tænker du der?

Speaker 2: Jamen man skal jo finde et sted, hvor [00:18:00] folk naturligt kigger, og igen der tror jeg meget på det der med, at QR-koden skal være lige der, hvor du har brug for den.

Så det skal være så tæt på som muligt, og så har vi jo sådan, lige når man kommer ind i Arcadeum, har jeg malet sådan en rød informationstavle, og jeg ved, jeg tror ikke, der er nogen, der kigger på den, men der skriver vi nogle gange lige noget om, hvad kan man opleve hernede og sådan noget, ikke? Så jeg tror egentlig ikke, at plakater er dumt Jeg tror måske fysisk at jeg ville sætte nogle plakater op eller skrive det på den her informationstavle.

Jeg ville sørge for, at der var noget materiale til værterne op i skranken, og så ville jeg samtidig sætte QR-koder ved alle de relevante spil med et eller andet genkendeligt overskrift scan for high-score, eller kan du slå rekorden Eller et eller andet sådan en call to action, ikke? Jeg tror også, du har lavet, men det er meget det, vi arbejder med, call to action, ikke?

Scan og [00:19:00] klik og bestil her. Sådan fedt Det er den direkte vej ikke? Det sådan, det er ren bydeform.

Speaker: Der er hele videnskabs-felt indenfor det jo. Scan og slå rekorden. Ja, det kunne nok have virket meget bedre end det, jeg har skrevet selv.

Speaker 2: Det er i hvert fald er tit, som vi slutter et eller andet af, hvor vi er så bla bla bla, at du kan opleve alt det her.

Men stille dig med lidt her. Vild med lidt. Ja, men altså du ved, man kunne godt forestille sig, at når det bliver en kæmpe succes, at så hen over sommeren, så siger vi til værterne, at hvis der kommer nogle relevante publikummer i den målgruppe vi synes, det kunne være børn og bedsteforældre, og det kunne også være voksne Hvilket jeg også ville synes var super interessant og relevant og engagerer lidt mere dernede.

Særligt sådan nogle voksne, som ikke lige umiddelbart relaterer til kommet over 64. [00:20:00] Det synes jeg også ville være enormt fedt at få dem hævet ind. Og jeg tror det ikke ville være nogen dum idé, fordi alle kan lide at konkurrere mod hinanden. Og det er jo sjovt hvis man er to eller flere personer at man kan se hvem der kan få den største high score.

Speaker: Det er sådan en social dynamik. Ja, præcis.

Speaker 2: Og en undskyldning for at give sig i kast med det. Altså så kunne det jo både være ufaciliteret i form af plakater og QR-koder på de relevante steder, plus at man kunne sige, at i perioder var værterne ekstra opmærksomme på at hjælpe folk ind i det. Sidste sommer havde vi nogle kasser, folk kunne låne med særlige spil.

Og der var faktisk ikke mange, men måske 30, der lånede de kasser. Og det så vi som et stort succes, for det var ikke særlig faciliteret, at kunne gå og snakke om det oppe i kassen, men der stod faktisk bare nogle skilte omkring, hvor der stod synes du det her ser interessant ud så gå op og spil på et særligt.

Så der virkede det, altså den tekst virkede faktisk ikke? Men det var nok bare en promille af dem, der var dernede i løbet af sommerferien, men det [00:21:00] gjorde alligevel noget, og det synes jeg faktisk var en ret interessant erfaring at få.

Speaker: Ja, det må jeg lige kigge på, hvis jeg kan. Altså er der stadig nogle af skilte dernede, eller?

Speaker 2: Nej det er de nok ikke. Hvor blev kasserne endelig af? Så var det sådan, at vi måtte acceptere, at forsvandt langsomt fordi de gik i stykker. Men der var faktisk nogen, der gjorde det der. Og det kan også godt være, at værterne har været søde til lige at sige, har du lyst til at spille det her, så kan du faktisk låne en kasse.

Speaker: Ja det stod ikke alene i hvert fald. Det var også igen faciliteret. Det vil jeg jo helt

Speaker 2: klart gå ud fra.

Speaker: Jeg tænker lidt, at jeg har gennemgået de her forskellige emner, men jeg ved ikke er der noget, som du måske gerne vil trække op, eller noget emne, eller noget i den dur?

Inden

vi runder af, tænker jeg. Jeg [00:22:00] synes, du har sagt rigtig mange gode ting i hvert fald.

Speaker 2: Altså jeg har i hvert sagt en masse ting.

Speaker: Ja en masse mange gode ting altså vil jeg sige.

Tak.

Speaker 2: Jamen jeg tror måske... Måske vil jeg bare sige, at jeg ikke synes, det er fjllet at tænke målgruppen som de voksne bare. Jeg synes faktisk ikke, at er lost-cause overhovedet. Når

Speaker: du siger voksne, så er det jo inden for en aldersdemografi?

Speaker 2: Så vil jeg nok i virkeligheden sige...

25-55 så det er sådan nogen som der lige er kommet forbi, der lige kan få en hånd ind i det, eller sådan en. Så mig, jeg vil heller ikke vide, hvad jeg gør mere Min erfaring er helt klart at når der er gang i akavet, og alle spiller,

så

kan man lige kigge over skuldrene og se, okay, det er sådan, men hvis man er dernede alene,

folk

er dernede alene, så ved de ikke helt, uh, hvordan tager man lige fat i den her, og det er også lidt pinligt, hvad nu, hvis ikke kan finde ud af det, men når der er liv i det, så er det nemmere selv at kaste sig ind.

Ja

Speaker: det godt at blive lidt [00:23:00] akavet, hvis man aldrig været alene, og man så kan føle sig for set? Ja jeg ved

Speaker 2: ikke, hvordan der spiller man Pong?. Det er da lidt akavet når man ikke kan finde ud af, altså de der dutter ud af...

Speaker: Jamen jeg kan også sige at der er noget om at lære sammen på trods af at lære alene på den måde, ikke?

Speaker 2: Helt sikkert.

Speaker: Ja.

Speaker 2: Og ja, man kan sige at generationsmødet er vores store gloværdige, men jeg synes ikke, det er dumt at tænke på de voksne. Som følger sig udenfor heller overhovedet

Speaker: Og det kunne jo også spille lidt ind på temaet af Player 2 på den måde. Ja, om det så var storbror eller lillebror på den måde, eller om det sådan set er dem, der følger sig ude eller inde på måde.

Det var sådan en form for inddragelse af Player 2 til spilverdenen på den måde, eller hvordan vi kan kalde det for, ja.

Speaker 2: Og det kunne jeg godt tænke mig at havde med heri dernede, altså spille som engagerede flere forskellige mennesker. Fordi Så folk flere kan få en god oplevelse.

Speaker: Man kan jo snakke om nogle mere sociologiske dynamikker, der netop er i en [00:24:00] slags udstilling som Player Two.

Altså bare ud fra inklusionskoncepter på den måde. At fokusere på at bringe flere ind. Man kan jo godt snakke om økonomiske initiativer til det selvfølgelig. Men der er jo også den rekreative værdi i videospillere at spille sammen og sådan nogle ting. Jeg tænker... Ja,

Speaker 2: og man ved jo hvilke spil som... Der er typisk drenge typisk spiller og piger typisk spiller, og der kunne jeg godt tænke mig at inkluderede flere spil som typisk har været pigespil eller andre computerspil, som vi ved er flere kvinder spiller.

Ja,

det

Speaker: bliver sådan et lidt udstrukturerede spørgsmål Nu kommer vi lidt ud af en tangent. Fordi mange af de spil, I inkluderer i jeres udstilling, det er jo klassiske anerkendte AAA-titler mere eller mindre. Hvorvidt har I overvejet indie-titler, altså spil udviklet kun i Danmark eller af små virksomheder i Danmark?

[00:25:00] Vi

Speaker 2: har mega mange sjove spil fra Danmark udviklet af danske spilselskaber, altså fra hele historien. Det er en udstilling, vi mega gerne vil lave. Om

Speaker: danske spil? Ja,

Speaker 2: danske spil og små danske titler. Altså helt fra computer- og arkadespils begyndelse og sådan noget. Jeg tænker også Pixeline. Er det dansk? Det er dansk og det er Magnus Myggen også.

Det er i hvert fald, Jo, Pixeline er dansk. Så vi har masser af det der, og det vil vi super gerne lave. Kristoffers samling er primært konsoller og arkademaskiner men vi kunne sagtens også lave en mere computerspilsagtig udstilling. Det gider jeg mega godt.

Speaker: Men det er måske en anden retning rent tematisk nede i udstillingen Hvad kan man kalde det for en retning i onboardning

Speaker 2: Der er jo masser spændende tematikker vi har.

Noget vi også har snakket om er at lave en [00:26:00] udstilling, der handlede om køn og identitet. Altså i forhold til hvordan man kan bruge spil til at være en anden og du ved, det har man gennem hele Det kunne være mange måder. Det kunne også være kvinders rolle i den tidlige udvikling af de her spil og kvindeskikkeler inden for de her ting, eller det kunne være e-sportsudøvere.

Og du ved, der var mange ting i det, gamere, og i det hele taget hvordan man kan bruge køn, eller hvordan man kan lege med køn og identitet gennem de her spil og sådan noget. Så der er masser af emner dernede,

som

vi sikkert kommer til at lave noget om. Men man kan sige, det er ligesom temaet, grebet omkring hvordan vi kommer til at gøre det, vil jo nok tilsvare meget, hvordan det ser ud lige nu med Player 2.

I forhold til sådan formidlinger og målgrupper og alt det der, ikke?

Speaker: Og på den måde så taler det, altså det emne Player 2 taler vi også inde i jeres mål om, at udtryde i jeres målgruppe. Det jo virkelig det, der inddrager en Playa 2 på den måde til spillet på den måde. Ja sikkert.

Speaker 2: Jeg gad jo for eksempel godt, at vi havde haft Sims [00:27:00] dernede.

Det kunne jeg også vide. Og det kommer sikkert også på et andet tidspunkt. Det var ikke det hele, der kunne være med, og som lige passede lige ind i den historie, ikke?

Speaker: Er der co-op i Sims eller sådan noget?

Speaker 2: Nej, men det kunne jo også bare være, at Sims er sådan et rigtigt spil Du spiller, og så sidder din søster eller din lillebror ved siden af, og så er det dig, der har knapperne, ikke?

Der er flere måder at spille sammen på. Ja præcis.

Speaker: Ja, man kunne snakke endnu bredere ud også i forhold til player-generated content. Det

Speaker 2: kunne også være vildt interessant.

Speaker: Jeg ved ikke om du kender til LittleBigPlanet? Nej Der er spil hvor de har lavet online communities, hvor man deler baner sammen. Jeg tror også, hedder Mario Maker eksempelvis. Men der kan man jo også snakke om en player two til en vis grad på den måde, i forhold til yderligere inddrag til spillere.

Speaker 2: Og er der mange interessante historier i det der [00:28:00] som bare venter på at blive udfoldet.

Speaker: Det er jo så fedt at I udfolder dem dernede. Og I gør det jo rigtig godt dernede indtil videre Jeg prøver bare at pille lidt i det.

Speaker 2: Ja selvfølgelig. Det er kun godt.

Vi skal jo bare blive ved med at fortælle historierne dernedefra. Det er jo én historie gangen.