

# Fortællinger i Naturpark Vesterhavet Et digitalt formidlingsprojekt



Anne-Mette Hjalager  
CENTER FOR LANDDISTRIKTSFORSKNING  
Syddansk Universitet  
2015



Alle rettigheder forbeholdes centret (CLF). Mekanisk eller fotografisk gengivelse af denne REPORT eller dele heraf er uden instituttets skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget herfra er uddrag til anmeldelser.

© Syddansk Universitet, Esbjerg og forfatterne, 2015.

Center for Landdistriktsforskning

CLF REPORT 50/2015

ISBN 978-87-91304-98-9

Anne-Mette Hjalager  
Center for Landdistriktsforskning  
Syddansk Universitet  
Niels Bohrs Vej 9-10  
DK-6700 Esbjerg  
Tlf.: 6550 4220  
E-mail: [hjalager@sam.sdu.dk](mailto:hjalager@sam.sdu.dk)

Fotos: Anne-Mette Hjalager



## INDHOLDSFORTEGNELSE

1.	SAMMENFATNING .....	4
2.	INDLEDNING .....	6
2.1.	Baggrund .....	6
2.2.	Formål med denne rapport .....	7
2.3.	Fremgangsmåder i undersøgelsen .....	8
3.	FORTÆLLINGER DIGITALT – EN GENNEMGANG .....	9
3.1.	Formål og ide .....	9
3.2.	Det geografiske set-up .....	13
3.3.	Services i app'en.....	14
3.4.	Services på formidlingspunkterne og stierne.....	15
3.5.	Historierne i app'en.....	16
4.	NATURPARK VESTERHAVET SOM ET TURISME- OG FRITIDSOMRÅDE .....	18
4.1.	Indledning .....	18
4.2.	Fritidsaktiviteter i Naturparken.....	19
4.3.	Naturparken i turismeinfrastrukturen .....	20
4.4.	Digitale naturelskere – typologi .....	20
5.	PROJEKTETS GENNEMFØRELSESPROCES .....	23
5.1.	Organisering .....	23
5.2.	Faser og aktiviteter .....	24
6.	INDDRAGELSE OG BRUGERRESPONS .....	32
6.1.	Indledning .....	32
6.2.	Inddragelse af lokale vidensaktører .....	32
6.3.	Brugerinteressen og brugernes tilfredshed .....	33
7.	KONKLUSION .....	36
7.1.	Vigtige læringspunkter .....	36
7.2.	Anbefalinger .....	37
	REFERENCER .....	41
	Interviewpersoner .....	42



## 1. SAMMENFATNING

Fortællinger Naturpark Vesterhavet er et digitalt formidlingsprojekt. Det sigter mod at udvikle en applikation (app), som skal gøre mange flere mennesker bekendte med de spændende natur- og kulturhistoriske seværdigheder i Naturparken. App'en skal bidrage til, at de får flere gode oplevelser i området. App'en skal også være med til at synliggøre nogen af de ellers "skjulte" fortællinger.

Processen med at realisere projektet startede i 2012, og i 2015 kunne Fortællinger i Naturpark Vesterhavet indvies. Formidlingen sker på tre geografiske niveauer: 1) Seks formidlingspunkter, som typisk er startpunkter for ture, og her kan man downloade app'en og få anden information. 2) Ruterne, som leder brugerne på meget fleksible måder rundt i landskabet. 3) Fortællingerne, som er små historier i tekst, fotos, videoer eller animationer knyttet til steder på ruterne. Fortællingerne har overskrifterne: kulturhistorie, krig og fred, natur, landskab, børn og familie samt faciliteter.

Naturparken er et meget varieret område med mange naturtyper og mange kulturhistoriske interessepunkter. Som et nyudnævnt naturparkområde er der særlig vægt på at løse formidlingsopgaven på innovative måder. Det er en kendsgerning, at turisterne er meget optaget af at bruge naturen, og at det er en hovedbegrundelse for at besøge området. Varde Kommune har i øvrigt et aktivt fritidsliv med mange organisationer, og deres medlemmer er også vigtige målgrupper for projektet. De digitale formidlingsformer vinder generelt frem, og i mange former for brugssituationer bliver det stadig mere

almindeligt at bruge mobilen som et redskab i forbindelse med natur- og kulturhistoriske oplevelser i det fri.

Opgaven med at realisere projektet blev forankret i Varde Kommune, som i opgaveløsningen gennem hele projektførelsen har arbejdet tæt sammen med Museet for Varde By og Omegn og NaturKulturVarde. Der har gennem processen også været tætte samarbejdsrelationer med en lang række andre organisationer, myndigheder mv. Der var lagt op til relativt stort organisatorisk set-up for projektet, men resultatet var en mere fleksibel og behovsstyret samarbejdsstruktur, som generelt har fungeret hensigtsmæssigt.

IT-firmaet Combine, som vurderedes at have stor erfaring på området, har leveret den tekniske løsning. Samarbejdet med Combine har i det store hele fungeret godt og med en løbende progression. Der har været nogle stopklodser og tekniske vanskeligheder i processen hen mod realisering, og ibrugtagningen blev forsinket.

Ved indvielsen i 2015 fungerer app'ens indholdsmæssige sider, og designet fremstår som appellerende og nemt at håndtere for brugerne. Systemets akilleshæl er ambitionsniveauet i forhold til mængden af indhold. Det er en meget tung app, som det tager lang tid at downloade. Dette er i nogen grad i modstrid med tanken om, at man spontant i området skal kunne downloade den. Projektet er på vej til at finde bæredygtige løsninger på at fjerne den barriere, som efter brugernes mening er den væsentligste for at få den fulde fornøjelse af app'en.

Generelt kan man således sige, at projektet er lykkedes, og i dag findes en velfungerende app. Erfaringerne fra projektet indgår i videre udviklingsarbejder i Naturparkens regi og hos andre aktører.

Denne rapport udpeger en række anbefalinger til projektets aktører:

- Der skal sikres en langsigtet og fagligt ansvarlig driftsorganisation
- Tekniske fejlretninger på app'en og supplerende infrastrukturer skal fortsættes
- Der bør ske en involvering af lokalområdets mange organisationer for at udbrede brugen af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet
- Markedsføringen over for turister bør styrkes
- Man kan begynde at overveje nye og flere interessante fortællinger og andre faciliteter i app'en
- Flere brugergrupper bør drages ind, herunder også i skolesystem, socialvæsen og sundhedssystemet
- Man kan datastrategisk arbejde mere på en samtænkning mellem beskyttelse, benyttelse og forvaltning af natur- og kulturressourcer
- App'en kan være et godt led i koordineringen med og synliggørelsen af Naturparkplanen for en bredere offentlighed
- Der bør ske en erfarings- og vidensdeling med Danske Naturparker og andre professionelle organisationer med interesser i digital formidling.



## 2. INDLEDNING

### 2.1. BAGGRUND

Naturen har en meget stor rekreativ værdi, og det er en yndet fritidsaktivitet for danskerne at komme ud i skoven, på stranden, på markerne, ved søerne og langs vandløbene (Miljøministeriet, 2012). For danske og udenlandske turister er naturens herligheds-værdier og aktivitetsmuligheder attraktion nummer ét (Videnscenter for Kystturisme, 2013a).

Der er en stor opmærksomhed på at gøre adgangen til naturen stadig bedre og til at tilvejebringe infrastruktur af forskellig art. Herved kan man bidrage til, at oplevelsesværdien øges, og at der kommer en større bredde i anvendelsesmulighederne. Besøgende har direkte gavn af gode adgangsmuligheder i naturen, og indirekte kan den være af betydning for de virksomheder, som servicerer de besøgende, herunder overnatnings- og bospisningsfaciliteter, detailhandel, guideservices osv. (Jakobsen et al, 2014).

Infrastruktur er fysiske foranstaltninger, for eksempel stier, parkeringsmuligheder og udsigtsplatforme. Men infrastruktur er også konsistent og sammenhængende information, guidning og vejledning, herunder elektroniske former for informationssystemer. Gennem de seneste år er der sket en eksplosiv vækst i elektroniske systemer og services for besøgende og turister, dog primært implementeret til anvendelse i bymæssige og tættere befolkede og i de mest besøgte områder (Law et al, 2014). Men i stigende grad

ses det også, at de elektroniske hjælpemidler, herunder ikke mindst mobile teknologier, indgår som et led i formidling og bæredygtig forvaltning af naturområder (Buckley et al 2015; Hennig et al, 2013). Innovative former for kombineret og ICT-medieret naturbeskyttelse og oplevelsesudvikling dukker i disse år frem (Hjalager et al, 2013; Makkonen & Hokkanen, 2013), og det er et felt, som er under rivende udvikling ikke bare i Danmark, men også internationalt. Mange ideer til mobile digitale formidlingsformer i naturområder må siges at være på tegnebrættet, men der implementeres flere og flere platforme. Det er således et felt i bevægelse, og hvor der er en stor interesse for at indsamle, udnytte og videreudvikle erfaringer.

Denne rapport omhandler et ambitiøst digitalt formidlingsprojekt ved Vesterhavet: ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet”. Efter en forberedelse siden 2012 er det indviet og taget i brug i 2015. Projektet er støttet økonomisk af Nordea-fonden, Ministeriet for By, Bolig og Landdistrikter, EU’s strukturfond og Varde Kommune.

## 2.2 FORMÅL MED DENNE RAPPORT

”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet” er en af de første større danske bestræbelser på at udvikle og udnytte de muligheder, som teknologien giver for at skabe spændende og vedkommende former for oplysning for besøgende. Projektet er også nyt på den måde, at det i høj grad sigter mod at inddrage lokale brugeraktører i udviklingsarbejdet. Naturpark Vesterhavet er et vigtigt naturområde i Danmark. Der er i de senere år udpeget et antal naturparker, og nationalparkerne er også ved at manifestere sig i det danske oplevelseslandskab. Derfor er det af stor betydning for både Naturpark Vesterhavet, men også for andre aktører inden for turisme, friluftsliv og naturforvaltning at følge implementeringen og lære af erfaringerne med ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet”.

Formålene med denne rapport er:

- at gennemgå ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet” og systematisk redegøre for projektets idé, koncept og organisation
- at karakterisere Naturpark Vesterhavet som et turisme- og fritidsområde med særligt henblik på de digitale formidlingsmuligheder og deres brugere
- at analysere gennemførelsesprocessen for ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet”, og at finde vigtige erfaringer ud
- at se på inddragelsesprocesserne i forbindelse med udvikling af digitalt indhold og erfaringerne hermed fra projektets og brugernes side
- at kortlægge brugen af app’en og opsamle brugernes budskaber om indhold og funktionalitet
- at opliste vigtige læringspunkter og perspektiver.

Målgruppen for undersøgelsen er primært de lokale aktører, som har været involveret i udvikling og implementering. Men målgruppen omfatter også organisationer, som har bidraget økonomisk og på anden måde til projektet. Endvidere er målgruppen aktive i andre natur- og nationalparker, som måske har planer om at starte egne projekter. Der er

en bredere gruppe af mulige læsere blandt de, som interesserer sig for teknologiens anvendelser inden for fritids- og turismeområdet mere generelt.

### **2.3. FREMGANGSMÅDER I UNDERSØGELSEN**

Undersøgelsen i denne rapport er en videreførelse og udbygning af en midtvejsrapport udarbejdet i 2013. Samlet set er der anvendt følgende undersøgelsesmetoder:

- Desk research med særlig vægt på projektdokumenter i forskellige faser. Desk researchen har også omfattet andre dokumenter om nationalparker, friluftsliv, turisme mv.
- Interviews med projektaktører. Der er gennemført interviews med centrale projektholdere løbende gennem implementeringsperioden med henblik på at følge gennemførelsesprocessen samt yderligere interviews i forbindelse med udarbejdelsen af denne rapport. Disse interviews er afviklet enten som face-to-face interviews eller telefonisk på basis af en interviewguide.
- Kvalitative interviews med besøgende i området, gennemført på stedet forud for projektets lancering og interviews telefonisk med udvalgte brugere efter lancering af app'en.
- Telefoniske interviews med bidragsydere til app's indhold og aktører, som har deltaget i tests af app'en.

Den samlede rapport er drøftet med projektledelsen, og den har været til gennemsyn hos udvalgte andre hovedinformanter. Alle har bidraget med nyttige kommentarer og supplementter.





### **3. FORTÆLLINGER DIGITALT – EN GENNEMGANG AF IDÉEN OG KONCEPTET**

#### **3.1. FORMÅL OG IDÉ**

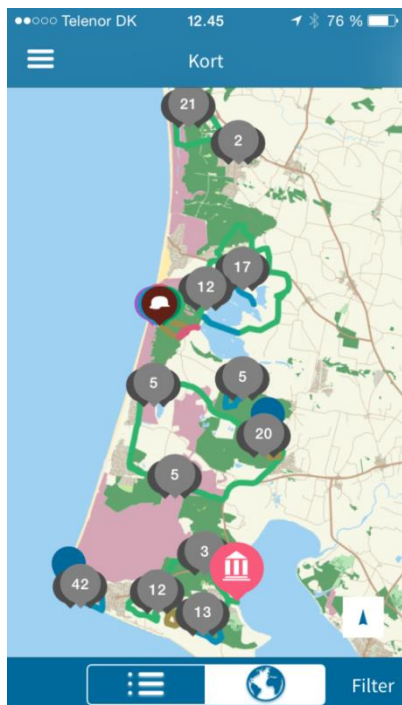
Naturpark Vesterhavet blev indviet i april 2015. Naturparken dækker et område på 22.500 ha nord for Blåvandshuk, og den rummer naturtyper med klitlandskaber, heder, klitplantager og søer. Den rummer også en række kulturhistoriske interessepunkter. Det er alt i alt et varieret og spændende landskab med mange oplevelsesmuligheder. Beliggenhed, tilgængelighed og information om oplevelsesmulighederne har indtil nu bety-

det, at Naturparkens område hidtil fortrinsvist har henvendt sig til besøgende med et godt forudgående kendskab til seværdighederne.

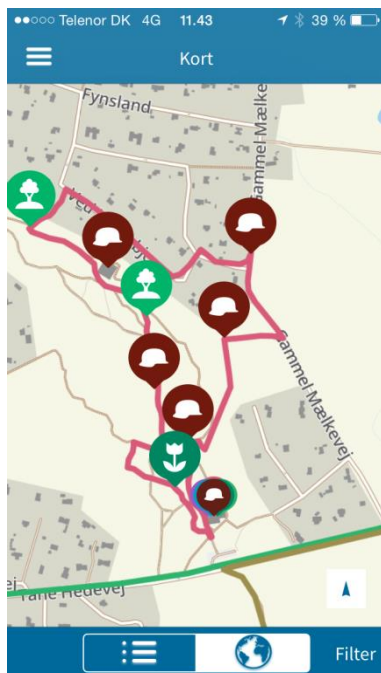
”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet” skal sikre, at langt flere mennesker får et kendskab til Naturpark Vesterhavet og mulighed for at opleve naturparkens attraktioner. Det er en vigtig antagelse i projektet, at der ikke blot er attraktive naturmæssige og kultur-mæssige herlighedsværdier, men også en mangfoldighed af gode fortællinger, som knytter sig til værdierne. Disse historier er ofte ”skjulte” for den almindelige besøgende, som ikke har haft mulighed for at sætte sig ind i områdets kendetegn på forhånd.

Ved Vesterhavet har man tidligere haft gode erfaringer med at formidle gennem stisystemer i kulturlandskaberne, og der findes net af stier. Projektet er også inspireret af det kendte koncept Kløverstier. Hovedformålet med ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet” er at gå et væsentligt skridt videre og skabe formidlingspunkter og ruter, hvor historierne formidles på flere måder gennem digital teknologi. Herved vil Naturpark Vesterhavet åbne op for en større tilgængelig, således at flere kan få glæde af autentiske og interessante natur- og kulturhistoriske fortællinger. Dette skal komme området til gavn i form af flere endagsturister, men også i form af, at de lokale indbyggere får et øget kendskab, styrket tilhørsforhold og flere oplevelser.

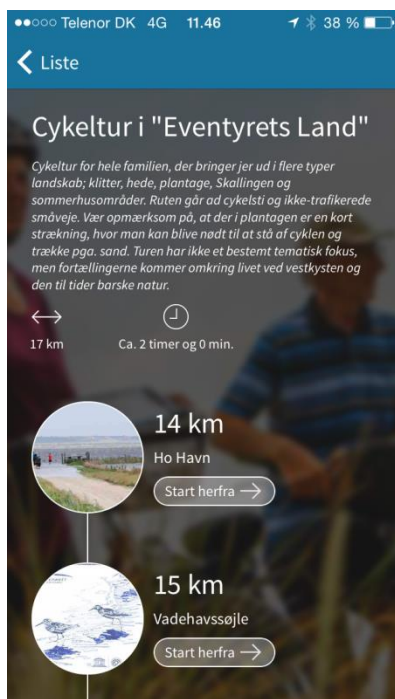
Projektet skal give de besøgende muligheder, men der sigtes også på at styrke en teknologisk og formidlingsmæssig udviklingsvej, som professionelle inden for naturformidling, friluftsliv og turisme kan bygge videre på. Projektet ses i den henseende som et teknologisk pionerprojekt.



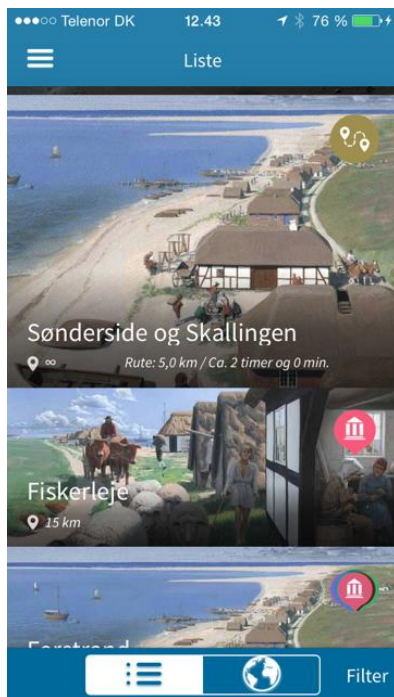
*Kort over området, hvorfra man kan zoome ind på geografiske delområder og få et overblik over ruterne og fortællingerne.*



*En rute er her vist med større detaljeringsgrad. På denne rute kan ses både naturhistoriske fænomener og kulturhistorie. I kanten af kortet kan ses to andre ruter, og brugerne behøver ikke at følge ruten hele vejen rundt.*



*Overblikket over en rute med "forbrugerinformation" kan fås med denne oversigt.*



*På en liste får man et overblik over fortællinger på stederne med appetitvækkende fotos. Der er også serviceinformationer om typen af attraktioner og om distancerne. Det skal gøre det muligt at planlægge en tur bedst muligt.*



*De enkelte fortællinger varierer ganske meget i omfang og formidlingsform. Her er formidlingen kort med tekst og foto.*



#### Landskab

Skallingen er et af de mest uberørte og vilde landskaber i Danmark. Det er det største sammenhængende strandengsområde i landet og har aldrig været opdyrket eller på anden måde påvirket. Derfor har vi her en enestående chance for at følge med i, hvordan Vadehavets landskabstyper udvikler sig naturligt over tid.



*Denne fortælling er en animationsfilm.*

### 3.2. DET GEOGRAFISKE SET-UP

Den digitale platform har tre geografiske niveauer:

- **Formidlingspunkterne**, som er de typiske startpunkter for en tur. Formidlingspunkterne er steder, hvor de besøgende måske vil komme alligevel i forbindelse med en tur i Naturpark Vesterhavet, og hvor der på andre måder finder en formidling sted. Der er digitale og andre kort over Naturparken, og der fortælles om mulighederne for at benytte den digitale formidling. Det er steder, hvor der er praktiske faciliteter, herunder parkering, toiletter mv. På formidlingspunkterne er der mulighed for internetopkobling, og det er steder, hvor man kan downloade app'en og eventuelt andre materialer til egen mobiltelefon eller tablet.
- **Ruterne**. Der er udviklet forslag til ruter, hvor publikum til fods eller på cykel kan bevæge sig gennem området og undervejs se og opleve forskellige fortællinger. Fortællingerne er knyttet til de forskellige steder på ruten, og man kan se, om der er tale om kulturhistorisk, naturhistorisk eller andre former for hovedindhold.
- **Fortællingerne**. Man kan aktivere de enkelte fortællinger både på forhånd, og når man kommer til stedet eller i forbindelse med planlægningen af turen. Man kan også aktivere fortællingerne undervejs, og nogle af dem kan ikke hentes på forhånd. Man kan kalde det "bonusfortællinger", idet de er en ekstra gevinst, når

man først er ude i området og dermed en motivation til at komme ud i naturen. Fortællingerne byder på tekst, billeder og evt. film og animationer, som kan illustrere både, hvad man kan se og høre. Men der er også historier om, hvad der tidligere fandtes på stedet. Nogle af fortællinger har et audiovisuelt indhold og er en mere detaljeret guide rundt i området.

### 3.3. SERVICES I APP'EN

Ovenfor er app'en Fortællinger i Naturpark Vesterhavet beskrevet ud fra den geografiske niveaudeling med fokus på, hvordan denne bidrager til app'en. I dette afsnit skal app'ens rationale indkredses med en anden tilgang, nemlig som serviceydelser. Her rettes fokus på, hvilken nytteværdi den skal give til sine brugere.

- **Let tilgængelig og overskuelig information.** App'ens services skal gøre det både mere spændende og nemmere at besøge Naturpark Vesterhavet. Som nævnt ovenfor er fortællingerne det vigtigste, og tæt sammenhørende hermed er billeder, kort, film, lyd osv. App'en kunne i princippet erstatte andre guidebøger og pamfletter om natur og kultur, som besøgende og turister måske ellers ville benytte sig af. Når den først er downloadet, spares turen til turistkontoret, biblioteket eller boghandleren.
- **Filtrerbar information.** Brugere kan indstille app'en til at gå efter de emner, som specielt interesserer dem. Det vil sige, at de kan tilrettelægge ture, så de eksempelvis får mulighed for at udforske den militære tilstedeværelse eller fokusere nærmere på bestemte naturfænomener. De kan med app'en sikre sig, at de får udpeget børnevenlige turmål, hvis det eksempelvis er vigtigt. App'en kan således også være formålstjenlig ved skiftende behov afhængig af turgruppens sammensætning.
- **Stedbunden information.** Informationen fås på stedet, og dermed kan man sammenholde information med det, som man ser helt konkret. Med app'en er det muligt i nogen grad at være spontan i sin udforskning af området, og informationerne kan måske give anledning til, at man får øje på noget, som man ellers ville have sprunget over. Man kan, hvis man ønsker det, blive mindet om fortællinger ved et bip på mobiltelefonen. Det kan måske give overraskelser på turen og uventede oplevelser af Naturparken. App'en kan betyde, at man får øjnene mere op for de kulturhistoriske museers tilbud, som viderefører og uddyber de fortællinger, som findes i app'en. App'en er således en invitation til at se mere af Naturparken gennem andre formidlingsformer.
- **Navigation.** Der er kompasfunktioner i app'en, som gør det nemmere at finde vej, når man er ude i terrænet, og kortfunktionerne kan markere brugerens position i forhold til konkrete interessepunkter.
- **Deling med andre og integration af sociale medier.** Der er mulighed for at tage fotos og uploade dem til galleriet på hjemmesiden [www.naturparkvesterhavet.dk](http://www.naturparkvesterhavet.dk) og på Instagram. Derved kan andre se, hvad man fik ud af sin tur og måske blive inspireret. Man kan selv bruge Naturpark Vesterhavets hjemmeside, hvor andre

har uploadet fotos i deres forberedelser. Erfaringsmæssigt fæster besøgende mere lid til andre besøgendes vurderinger, herunder især nogen som de kender, end til officielle dokumenter.

- **Stimulation af fysisk aktivitet.** App'en appellerer til, at man tager området i brug på andre måder end gennem de kognitive kanaler. Turene kan give udfordringer for kroppen, og der er forskellige niveauer af strabadsering, hvilket man oplyses om på app'en. For børn er der nogle spil, som ligeledes leder til, at Naturparkens tilbud og oplevelser kan tages ind på andre måder.
- **Downloading i eller uden for området.** App'en kan downloades på formidlingspunkterne. Her er der en QR og en vejledning. Det er en service for de, som måske ikke havde et forhåndskundskab til app'en. App'en er endvidere gratis. For mange mennesker betyder det meget, at fritidsaktiviteter ikke er forbundet med store omkostninger. Det er også vigtigt her, at app'en kan downloades uden for Naturparken på et tidspunkt og sted, hvor man har adgang til WIFI. Man kan så efterfølgende anvende den offline i naturparken. Således begrænses udgifter til dataoverførsel og roaming. Dette er ikke mindst et forhold, som er af stor interesse for udenlandske gæster. Det løser desuden problemet med, at GPS-dækningen er dårlig mange steder i Naturparken. I den nyeste version findes en semi-online version som respons på, at der har været utilfredsstillende lange downloadtider.
- **Sprogversioner.** App'en findes på dansk, tysk og engelsk.

Der er foretaget både tilvalg og fravalg i app'ens indhold og serviceportefølje. Det er især hensynet til app'ens størrelse, som har lagt rammerne for indholdet. Der er klart fokus på fortællingerne og deres samspil med geografien. Derimod er der ikke oplysninger om eller links til de mere bredspektrede infrastrukturer og servicefaciliteter i området, eksempelvis bospisningsmuligheder, overnatning, indkøb, begivenheder osv. Der er heller ikke links til eller genbrug af informationer omkring eksempelvis vejrforhold, naturfænomener, fredninger, stiforbindelser osv., som andre myndigheder publicerer. Endelig er der ikke videreformidling til Internet-kilder, heller ikke om de emner, som fortællingerne omhandler.

### 3.4. SERVICES PÅ FORMIDLINGSPUNKTERNE OG STIERNE

App'en er en vigtig nyskabelse i projektet, men app'en hænger også sammen med formidlingspunkterne og stierne. Disse kan benyttes uden app'en for herved at give et tilbud til besøgende, som ikke kan eller ønsker at bruge den digitale teknologi.

Formidlingspunkterne findes på seks lokaliteter, hvor der på nogle af dem i et vist omfang er en bemanding og opsyn:

- Ved Filsø, hvor der er opbygget en pavillon med toilet og overdækning. Her er der plancher om genopretningen af Filsø og om "Fortællinger i Naturpark Vesterhavet". Man kan downloade app'en efter anvisningerne. Der er desuden en touchscreen, hvor man kan benytte enkelte af de informationssøgningsfaciliteter,

som findes i app'en. På skærmen kan man også søge andre oplysninger om lokalområdet.

- Ved Nymindegab Museum, hvor der er indrettet formidling i en pavillon formet som en omvendt båd. Her findes plancher, anvisninger om download og touchscreen.
- Ved Blåvand Naturcenter, som er et eksisterende formidlingssted, rummes information om både områdets natur- og kulturseværdigheder, men der er også plancher med anvisninger om download og touchscreen.
- Ved Oksbøllejren, hvor der er etableret en mobil pavillon med plancher og skærm. Dette formidlingspunkt vil blive integreret i det kommende museumsbyggeri ved flygtningelejren.
- Ved Tirpitz-stillingen, hvor der indtil videre kun er en plancheopstilling, som giver overordnede informationer og anvisninger om download. Når de nye besøgsfaciliteter ved Tirpitz-stillingen er færdige i 2017, vil formidlingsaktiviteterne her udvides til at omfatte indendørs formidling og touchscreen.
- Ved Karlsgårde Sø, hvor der er etableret infotavler og en touchscreen ved Karlsgårdeværket. Dette formidlingspunkt er først ibrugtaget i efteråret 2015.

På stierne kan man finde mindre skilte, som indikerer, at man er på Fortællinger i Naturpark Vesterhavet.

Som led i projektet er anlagt en cykelsti ved Porsmosevej. I øvrigt anvendes andre stier, som generelt er velbeliggende og i god stand i forhold til projektets formål. Der er endvidere anlagt en parkeringsplads på et strategisk sted og på et af Forsvaret ejet areal for at tilgodese flere fritidshensyn. Der var oprindeligt planlagt andre infrastrukturer, herunder shelters, bålpladser mv., som er udgået af projektet. Det skyldes dels planlægningsmæssige og naturbeskyttelsesmæssige restriktioner, men også at der allerede er en del faciliteter ved og i nærheden af de udpegede stier.

Der er i 2015 udgivet en brochure om projektet, som kan findes på turistinformationssteder mv. Den fortæller kort og på tre sprog om projektet og om, hvordan man kan få adgang til app'en.

### 3.5. HISTORIERNE I APP'EN

Fortællingerne er hovedomdrejningspunktet i app'en. De er organiseret i seks hovedgrupper:

- **Kulturhistorie.** Kulturhistorien omfatter eksempelvis museer, udstillings- og formidlingssteder, kirker og kirkegårde, spor efter agerbrugslandskaber, havne og landingspladser, teglgrave, voldsteder, tørvegrave, redningsstationer og badeurismesteder. Der er historier om menneskenes samspil med naturen, og om de ofte vanskelige livsbetingelser i det barske vesterhavsklima.
- **Krig og fred.** Der er en lang række helt særlige reminiscenser fra 2. Verdenskrig i området, herunder bunkers, militære stillinger, minerede områder, luftværns-



platforme, kanontårn, flygtningelejr og flygtningekirkegård. Historierne om krigens tid er ikke bare fortællinger om konflikter og voldelige hændelser, men også om menneskeskæbner. Fortællingerne rummer både opløftende og nedslående dagligdags hændelser i krigens tid. Krig-og-fred fortællingerne er også nutidige, idet en stor del af arealet i Naturpark Vesterhavet er i aktivt militært område, og besøgende i Naturparken vil kunne observere dette under ture i området.

- **Natur.** Naturstederne omfatter eksempelvis lokationer, hvor man kan observere ørne og mange andre fuglearter, sorte ænder, ræve, forskellige former for vildt, biller, hugorme og fisk. Eller planter, herunder eksempelvis porse, brombær, bævreasp, egebeplantninger og sortbær. Der er historier om truede arter og bestræbelser på at skærme dem fra udryddelse. Man får indblik i naturens liv i mikroskala, hvor brugerne opfordres til at åbne øjnene og observere og forstå.
- **Landskab.** Landskabshistorierne fortæller om mange typer af landskaber: Klitlandskaber, afgræsningsarealer, hedelandskaber, naturgenopretningslandskaber (primært Filsø), strandenge og strande. Det er store naturkræfter, som hele tiden forandrer landskaberne ved Vesterhavet og i Vadehavet. Forandringsdynamikker illustreres, herunder gennem både tekst, billeder og animationsfilm.
- **Børn og familie.** Denne gruppe af historier samler især information, som kan sætte børnene i gang, og de omhandler blandt andet rav og ravfund, børnelivet i flygtningelejren, specielle naturfænomener og kriblende og krablende dyreliv.
- **Faciliteter.** Denne gruppe er beskeden af omfang og udpeger mest, hvor der er toiletfaciliteter, og hvor man kan parkere og få god adgang til væsentlige afsæt for ture til fods eller på cykel. Der indgår også indikationer af picnicsteder og bålhytter.

Fortællingerne er korte og koncise, uanset om der er tale om tekst, film eller animationer. Billederne og lyden er valgt med et højt kvalitetsmæssigt og professionelt ambitionsniveau for således så godt som muligt at illustrere det, som brugerne ser. Samtidig har producenterne søgt at tage højde for, at billederne skal kunne vises på en mobiltelefons lille skærm og med en beskeden højttalerkapacitet, idet dette stiller særlige krav til kvaliteten.

I afsnit 5 vil det blive nærmere beskrevet, hvorledes tilvejebringelsen af materialet har fundet sted. Udfordringer, som har været forbundet hermed, indkredses.



## 4. NATURPARK VESTERHAVET SOM ET TURISME- OG FRI- TIDSOMRÅDE

### 4.1. INDLEDNING

”Danske Naturparker” er en mærkningsordning for større, samlede naturområder i Danmark. En naturpark defineres således: ”... større sammenhængende landskaber af regional betydning. De vil ofte indeholde naturområder af national og international betydning. De er velafgrænsede med stor landskabelig skønhed, naturrigdom og kulturhistorisk værdi. De repræsenterer landskaber karakteristiske for landets forskellige egne, som bør nyde særlig beskyttelse af hensyn til nuværende og kommende generationer.” (<http://www.friluftsradet.dk/indhold/friluftspjeker/naturparker.aspx>)

Det fremgår endvidere, at naturparkerne ”... skal give naturen et løft og give befolkningen bedre muligheder for friluftsoplevelser tæt på, hvor de bor. Naturparkerne skal sætte fokus på kommunernes naturperler og bidrage til en koordineret planlægning og udvikling, der tager hensyn til at forbedre naturkvaliteten og de rekreative behov”.

Naturpark Vesterhavet er en af de danske naturparker. Den blev formelt indviet i foråret 2015. Parken dækker et område på 22.500 ha. Ganske store arealer i Naturpark Vesterhavet er omfattet af fredningsinteresser, herunder Natura 2000, fuglebeskyttelsesområder og habitatområder. Der er desuden en række fredninger efter Miljøbeskyttelseslo-

ven. Der er en stor variation i de natur- og landskabstyper, som indgår i naturparken, og der er mange beskyttelsesinteresser såvel som formidlingspotentialer.

Hoveddrivkraften i Naturpark Vesterhavets etablering er Varde Kommune sammen med forskellige organisationer i området. Der er generelt en god opbakning til initiativet fra befolkningen og lokale organisationer.

I dette afsnit ridses forhold omkring vigtige brugergrupper op. Med afsæt i interviews i området og i den internationale litteratur om digitaliseringen i friluftslivet udpindes nogle brugergrupper.

## 4.2. FRITIDSAKTIVITETER I NATURPARKEN

Lokale indbyggere i Varde Kommunen og omegn er vigtige brugere af naturressourcerne som et rum for deres fritidsinteresser, og de er en central hovedmålgruppe for Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Der findes ingen specifikke fritidsundersøgelser for netop dette geografiske område, men andre analyser kan pege nogle vigtige tendenser ud.

Kulturstyrelsen (2012) har undersøgt danskernes kulturvaner, herunder museumsbesøg og udendørs fritidsaktiviteter. Denne kombination er af betydning for dette projekt. Kulturstyrelsen kunne endvidere opdele data i geografiske områdetyper, hvor Varde Kommune falder under kategorien yderområder.

Der har gennem årene været en stigende interesse for at gå på museum. Man ser dog generelt for alle kulturaktiviteter, at yderområdernes befolkning er mindre aktive end personer, som bor i de større byer. Undersøgelsen giver ikke umiddelbart forklaringer herpå, men tilgængelighed og afstandsforhold kan være begrundelser herfor. Hvis dette er tilfældet i og i nærheden af Naturpark Vesterhavet, kan nye formidlingsformer, som fortæller historierne, hvor man nu engang er, være af betydning for at styrke interessen for natur, kultur og historie. Det kan også være redskaber til at få befolkningen – herunder også grupper af sportsudøvere, skolebørn, klubdeltagere osv. – ud i området.

Udendørs sports- og motionsaktiviteter er stigende, og Kulturstyrelsens (2012) undersøgelse viser, at især jogging, vandring og cykling er populært. Det er former for aktiviteter, som netop er af betydning i forbindelse med Naturparkens tilbud. Der findes ikke geografiske fordelinger i Kulturstyrelsens undersøgelse, som kan illustrere noget om interessen i yderområderne sammenlignet med andre områder. Andre undersøgelser om bosætning i yderområder og på landet viser, at tilflytteres motiver i høj grad handler om at være tæt på naturens herlighedsværdier og at benytte nærheden til naturen i forbindelse med forskellige fritidsaktiviteter (Andersen, 2010; Johansen & Thuesen, 2011; Nørgaard et al, 2010; Realdania, 2012).

I Varde Kommune er der etableret en selvejende institution under navnet ”NaturKulturVarde”. NaturKulturVarde har til opgave at ”skabe en fremtidsorienteret og bæredygtig natur-, livsstils- og friluftsfremidling med udgangspunkt i den vestjyske kulturhistorie.” Organisationen etablerer partnerskaber og netværk for ”at skabe et omdrejningspunkt for erfaringsbaseret aktivitet, kulturdannende læring og frie oplevelser – både til skoler, institutioner, borgere, organisationer/grupper og turister.” (Citater fra

[www.naturkulturvarde.dk](http://www.naturkulturvarde.dk)). NaturKulturVarde har ikke udarbejdet specifikke undersøgelser af friluftslivets sammensætning og udøvernes behov.

### 4.3. NATURPARKEN I TURISMEINFRASTRUKTUREN

Turisterne er en anden vigtig målgruppe for Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Vesterhavskysten, herunder naturen og byerne i det umiddelbare bagland, er den aller-væsentligste ressource i den danske kystturisme. Især sommerhusturismen er attraktiv, og målgrupperne er primært danskere, tyskere, nordmænd og svenskere (Naturparkrådet, 2013).

Naturpark Vesterhavet rummer nogle af de virkelig betydelige kystturistdestinationer i Danmark. Blåvand, Vejers Strand, Henne Strand og Grærup Strand har en stor kapacitet af sommerhuse, og det er især her, at koncentrationen af sommerhusturismen finder sted både gennem ejernes egen ferieafholdelse og ved udlejning. Hertil kommer camping og i mindre grad hotelovernatninger. Ifølge VisitDenmark (2015) kunne Varde Kommune i 2013 mønstre i alt 4,8 millioner overnatninger og endagsturister, og kommunen er den væsentligste turismemagnet i Region Syddanmark. Ses der på alle vestkystkommuner, overgås antallet af overnatninger kun af Ringkøbing-Skjern Kommune.

Over de senere år har kystturismen i nogen grad været stagnerende. Aktørerne både lokalt og nationalt har søgt at klarlægge, hvorfor turisterne tilsyneladende vælger de danske kystdestinationer fra.

Videnscenter for Kystturisme (2013b) har undersøgt kvalitetsfaktorer og turismetilfredshed ved Blåvand. Samlet set er turisternes tilfredshed på et gennemsnitligt niveau sammenlignet med andre destinationer i Danmark. Adgangen til naturpark og nationalpark og de oplevelsesværdier, som byder sig til her, kommer især ind som en overvældende positiv faktor i området. Turisterne giver i høj grad udtryk for, at de bruger eller agter at bruge naturen i deres ferie. De gode stisystemer får også megen ros, mens tilfredsheden med skiltning og information i naturen får en lavere karakter. Fortællinger i Naturpark Vesterhavet kan således i høj grad siges at være afpasset de turismemæssige forudsætninger og behov, og det rammer ind i og søger at forbedre et af de svage punkter. Som turisterne ser det, er der rigtig gode ressourcer i Blåvands-området, men der er øjensynlig også behov for at tage nye formidlingsmetoder i brug.

### 4.4. DIGITALE NATURELSKERE – TYPOLOGI

Der findes en hel del undersøgelser af, hvem der kommer i naturen, og hvad de foretager sig i deres friluftsliv (Kulturstyrelsen, 2012; Friluftsrådet, 2013; Bell *et al.*, 2007). Undersøgelserne viser også noget om natursyn og om brugernes præferencer for forskellige naturtyper og faciliteter. Idrætsforskningen og friluftsforskningen har opbygget brugerportrætter vedrørende enkelte grene af friluftslivet og sporten, og man ved en del om, hvorfor folk vælger dem.

Der er endnu ikke udviklet rammende typologier af brugere og deres friluftslivsverden, som på en operationel måde kan hjælpe med at forstå den teknologiske dimension og brugen af apps som Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Men baseret på eksiste-

rende materialer og international forskning kan man ikke desto mindre forsøge at opstille forskellige kategorier af brugere. Der ses på, hvordan deres adfærd er i øjeblikket, og hvordan deres oplevelser eventuelt kan forbedres med brug af mobile digitale løsninger.

- **Den ny generation.** Børnene og de unge er fremtidens brugere af naturen. De er under kontinuerlig formning og påvirkning i skolerne, i foreningslivet og i selvskabte grupper og sammenhænge. Forskellige teknologiske løsninger kan hjælpe med til at skabe meningsfulde naturaktiviteter for flere aldersgrupper og dermed appellere til samvær mellem forældre og børn og børn i skolegrupper. Det kan være fysiske aktiviteter, som styrker sundhed og velvære, eller læringsaktiviteter, hvor der indgår observationer, indsamling af objekter, analyse af fænomener osv. Gode vaner og interesse for friluftslivet kan bidrage til, at den nye generation fortsætter med at komme i naturen som unge og voksne, og de er et rekrutteringsgrundlag for en mangfoldighed i brugen af naturen.
- **Idrætsfolket.** Idræts- og motionsaktiviteter kan måske i stigende grad forlægges fra indendørs til udendørs faciliteter. Fitness finder eksempelvis i stigende grad sted på udendørs anlæg, både i naturen og inde i byerne, som mange har fornøjelse af at bruge som supplement til eller erstatning for fitnesscentret eller træningsaktiviteter i idrætshallen. Den mobile digitale teknologi kan bidrage til på appellerende måder at synliggøre en variation og et større geografisk rum. I forlængelse af allerede eksisterende systemer kan der arbejdes med at måle på performance, skabe konkurrencemomenter mv.
- **De videbegærlige og variationssøgende.** Naturen konkurrerer med mange andre fritidsaktiviteter, og for mange skal der være noget nyt at hente hver gang. For den type af mennesker vil den samme tur hver uge langs den samme kyst måske være for kedelig. De mobile digitale teknologier kan være med til at hjælpe dem, som sætter spørgsmålstegn ved alt, hvad de ser i naturen. Den kan være en støtte for de, som gerne vil have gode historier fortalt, hvor end de kommer i naturen, herunder også historier om topografi, kulturhistorie, litteratur osv. Disse systemer kan også være redskaber for naturvejledere og andre guides.
- **Vildmarkseventyrerne.** Nye former for ruter og digitale formidlinger kan være en personlig guide for mennesker, der gerne vil ”lokkes på afveje”, ”blive væk”, gå ud i det blå, følge intuitionen og alligevel kunne finde tilbage. Vildmarkseventyrerne er måske også de, som gerne vil kunne overnatte og kunne finde fødeelementer i naturen. De kan have brug for ”nødråbsknapper” og overlevelseshaps.
- **Teambuilderne.** Teambuilding i naturen er allerede populært, og det kan gives nye dimensioner med bevægelse i naturen og teknologi, hvor man samtænker aktivitetsmuligheder og læringsmuligheder i et erhvervs- og samarbejdsperspektiv. Samarbejdet kan blandt andet betyde, at man kommunikerer med brug af teknologien og løser opgaver, som kan være at finde på apps eller i forskellige andre universer. Der er ofte også et konkurrenceelement i teambuilding, hvor det er relevant at måle individuel og gruppeperformance.

- **De rehabiliterende.** Det er påvist, at naturoplevelser kan bidrage positivt til rehabilitering i forbindelse med både fysiske og psykiske sygdomme. For de rehabiliterende kan de mobile digitale løsninger være med til at finde, tolke og forstørre helsende sanseindtryk. Naturen kan rumme muligheder for optræning, og teknikken kan bidrage til, at den enkelte kan tilrettelægge træningen efter egne behov. Nogle af de samme redskaber kan bruges af stressramte eller mennesker, som ønsker kontrol over vægtproblemer, småskavanker osv.
- **Crowdsourcerne.** Mange mennesker vil gerne under deres ture i naturen bidrage med at kortlægge og dokumentere fænomener af interesse for eksempelvis forskning, miljøhåndtering mv. Det gælder ikke mindst lokale aktive ressourcpersoner i organisationer mv. De kan også bidrage med indhold til ruter og oplevelser, som andre kan få glæde af. Med de teknologiske redskaber får de et sted, hvor de både ”afleverer” deres data, men også ser dem anvendt og formidlet.

I Naturpark Vesterhavets kontekst kan det være af betydning at vurdere, om området kan rumme aktiviteter for alle grupper, dog ikke nødvendigvis på samme lokaliteter. I en forvaltningsmæssig sammenhæng vil det dog ofte være væsentligt, at flere typer af anvendelser kan dele område, uden at man generer hinanden.

Endelig skal man være opmærksom på, at nogle brugergrupper meget bevidst efterlader mobiltelefonen derhjemme. De ser en værdi i at opleve naturen uden teknologiens mellemkomst. Disse grupper vil måske have interesse i at besøge hjemmeside og app forud for besøg i Naturparken, men de vil være uinteresserede i de interaktive faciliteter.



## 5. PROJEKTETS GENNEMFØRELSESPROCES

### 5.1. ORGANISERING

Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er et samarbejdsprojekt, og i tråd med traditioner på Varde-egnen sigtes på at inddrage og involvere mange aktører i lokalområdet. Projektet ledes og ”ejes” af Varde Kommune, som stiller projektleder og projektteam til rådighed, knyttet til Plan-, Kultur- og Teknikforvaltningen. Dette er kernegruppen i projektets styring, udvikling og realisering.

Hen gennem projektforløbet blev organiseringen simplificeret, og mange kontakter med aktørerne i lokalområdet blev gennemført som bilaterale kontakter. Det var dog især Naturparkrådet, som kom til at fungere som en slags referenceorganisation. Der er desuden etableret en såkaldt projektparringsgruppe, som består af i denne sammenhæng vidende personer fra de finansierende aktører, fra Friluftsrådet og museumsverdenen. Endvidere indgår aktører fra turismeorganisationerne og erhvervsorganisationerne, Forsvaret og Naturstyrelsen. Fra starten er projektet desuden søgt forankret i kommunens ni udviklingsråd. Udviklingsrådene har til opgave at være bindeled mellem kommunen og lokalområder, og idet de er udtryk for en bestræbelse på at styrke nærdemokratiet. Projektparringsaktiviteterne er privat afviklet efter behov som bilaterale kontakter og møder.

Projektteamet har været den væsentligste drivkraft i forløbet. Det består af personer fra Varde Kommune med ansvar for at realisere projektet. I projektteamet indgår også personale fra Varde Kommune, men også fra NaturKulturVarde og fra Museet for Varde By og Omegn. Projektteamet og især arbejdsgruppen på tre personer har arbejdet fleksibelt, men med faste månedlige møder. Man har aftalt arbejdsdelinger. Teamet har i mindre grad inddraget aktører i kommunen, herunder især fra Teknik og Miljø samt Kultur og Fritid.

I forbindelse med gennemførelsen har især NaturKulturVarde og Museet været inddraget i konkrete arbejdsopgaver for henholdsvis naturformidling og kulturhistorie, og en del af bevillingen har været anvendt til at lønne medarbejdere til at udføre dette arbejde. Der har været et ret tæt samarbejde med projektleder og projektteam.

Den organisatoriske model var i starten kompleks, og der har været ændringer undervejs. Det skyldes primært ændringer i personale, justeringer af projektyngde og tidsplan. Det anføres af projektaktørerne, at der har været tale om et ret langvarigt projekt, hvor det indimellem har været svært at skabe en samlet målstyring, kontinuitet og fremdrift. Dette uddybes nedenfor, hvor processen gennemgås.

## 5.2. FASER OG AKTIVITETER

Idéen til og forberedelserne i forbindelse med Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er startet i 2011-2012. Man kan identificere en række faser. De skal i det følgende beskrives nærmere for at identificere særlige succes- og udfordringspunkter. Således er formålet her at sætte fokus på erfaringer, som kan være nyttige for andre, som måtte ønske at udvikle apps til naturområder.

### *Projektforberedelsesfase*

I idéfasen blev der inddraget forskellige aktører fra lokalområdet, herunder blandt andre Museet, NaturKulturVarde, Friluftsrådet, og turistorganisationerne. Der var drøftelser med Varde Kommune om idégrundlag, behov og perspektiver. Aktørerne så dette som et overordentligt spændende og fremsynet projekt, hvor man gerne ville gennemføre eksperimenter og dermed opnå et erfaringsgrundlag og en ”first-mover” fordel.

Projektbeskrivelsens første version havde titlen ”Oplysende stier i Naturpark Vesterhavet”. Da denne titel kunne give anledning til forvekslinger og misforståelser, blev den erstattet af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Projektbeskrivelsens hovedidé har gennem forløbet i store træk været uændret, men forskellige sider omkring implementeringen formede sig anderledes end stipuleret i de første planer.

### *Projektfinansieringsfase*

Der blev ansøgt om og opnået støtte fra eksterne midler til at realisere projektet. Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er støttet af:

- Nordea-fonden med 5.4 millioner kroner



- Ministeriet for By, Bolig og Landdistrikter med 3,1 millioner kroner
- Aa. V. Jensens Fond med 0,5 millioner kroner
- Naturstyrelsen med 0,5 millioner kroner.

Varde Kommune har medfinansieret projektet med i størrelsesordenen 2,2 millioner kroner.

Samlet budget var 11,7 millioner kroner.

I processen og i dialogen med bevillingsgivere fremkom en række konstruktive bemærkninger til projektet. De blev indarbejdet.

### *Organiseringsfasen*

Varde Kommune er som nævnt projektejer, og kommunen har haft en ledende rolle i opsætningen af organiseringen. Det var af stort betydning for kommunen at skabe en organisering, hvor vigtige aktører kom tæt ind i processen. Der var fokus på projektets karakter og på det store behov for at skabe højkvalitetsindhold. Derfor fik tætte samarbejdspartnere for kommunen – NaturKulturVarde og Museet for Varde By og Omegn – en væsentlig rolle. Begge har brede kontaktflader ud i lokalområdet.

Der blev endvidere afsat ressourcer internt til projektlederskabet, som skulle sikre en kontinuitet.

### *Planlægningsfase*

I forbindelse med projektansøgningen blev projektet beskrevet som idé og hovedkoncept. Herunder blev der udarbejdet en interessentanalyse, SWOT, en fase- og milepælsplan og en kommunikationsplan. Disse planer var genstand for løbende opdateringer hen gennem implementeringsprocessen.

Der var herefter brug for en nærmere planlægning. Den bestod af følgende delelementer:

- Udpegning af lokaliteter for formidlingspunkter. Der var flere hensyn her. For det første skulle formidlingspunkterne være hensigtsmæssige for brugerne, dvs. på steder med et vist flow, med faciliteter og ved oplagte udgangspunkter for ture. For det andet skulle formidlingspunkterne være bæredygtigt lokaliseret på steder, hvor de kunne overvåges og vedligeholdes nogenlunde kontinuert af organisationer, som alligevel har opgaver inden for formidling og publikumskontakt. Endelig og ikke mindst skulle udpegning indholdsmæssigt illustrere de forskellige tematiske afsæt for fortællingerne.
- Identifikation af stier, som fortællingerne skulle knyttes op på. Her tog man afsæt i allerede identificerede stier, men også andre ruter, som er kendte for fritidslivets og turismens organisationer og virksomheder. Der skulle være ruter af forskellig længde med shortcut-muligheder, således at brugerne fik store muligheder for selv at tilrettelægge turene efter behov, og således at de fleksibelt kunne skifte ruter undervejs.

- Planlægning af hovedindhold i og skabeloner for fortællingerne. Det var især vigtigt at få en god repræsentation af både fortællinger knyttet til naturen og til kulturhistorien og at overveje, hvordan disse historier bedst kunne fortælles. Skabelonerne var retningsgivende for de aktører, som skulle levere materiale.

Projektlederen har i forbindelse med planlægningen haft kontakter med en række aktører, og der blev afholdt møder for at drøfte indholdet i projektet og for at samle idéer og konkrete forslag op. Turismeaktørerne, herunder hoteller, feriehusudlejere mv., har eksempelvis været inddraget gennem ProVarde, som organiserer turismefremmefunktionerne. Med reference til oplysninger om turisternes typiske profil og adfærd var det væsentligt at få udviklet et redskab, som appellerer til de mange, som holder af og bruger naturen, og at få en værdiøgning med ekstra oplevelsesmuligheder. Der er i forvejen meget materiale tilgængeligt, men den digitale løsning er i sig selv en værdiøgning. ProVarde har ikke bidraget til det indholdsmæssige i fortællingerne, men har været med til at udpege formidlingspunkterne og faciliteterne her, og ProVarde har været med på råd om stierne.

Forsvaret har været inddraget i den tidlige fase for at afstemme behov og forventninger, herunder hensynet til, at det kan være nødvendigt at lukke for områder under militære øvelser. Forsvarets direkte input har dog været marginalt. På samme måde har Naturstyrelsen være hørt tidligt i processen og i forbindelse med opførelsen af bygninger på formidlingsstederne. Styrelsen har af ressourcemæssige årsager ikke haft mulighed for at gå med i den detaljerede planlægning. Naturstyrelsen observerer, at der er nogle faktuelle fejl i nogle af fortællingerne, og styrelsen vil bidrage til, at de rettes i den kommende proces.

Friluftslivets organisationer har også deltaget i diverse møder, men i mindre grad ydet en konkret bistand til projektets indhold og fremdrift.

### ***Teknisk mobiliseringsfase***

Det var nødvendigt at engagere en professionel web- og appkonstruktør. Der blev udarbejdet et udbudsgrundlag og indkaldt tilbud i 2013. Projektledelsen modtog ni tilbud på hele eller dele af opgaven, og firmaet Combine blev valgt til at gennemføre opgaven. Det var væsentligt, at Combine havde en erfaring fra andre formidlingsprojekter af tilsvarende karakter, og at projektledelsen følte sig tryk ved at vælge firmaet til at gennemføre udviklingen af app, hjemmeside, filmklip og animationsfilm. Combine var på tidspunktet for valg af leverandør den partner, som var absolut længst fremme udviklingsmæssigt, og firmaet fremviste meget overbevisende og projektilpassede forslag i tilbuddet.

Combine, projektledelsen og aktørerne fra Museet og NaturKulturVarde afholdt en række møder og workshops med firmaets salgsfunktion, hvor man arbejdede med at præcisere formaterne for indholdet og funktionaliteten i app'en. Combine kunne bringe en lang række relevante forslag ind i processen. Især lagde firmaet vægt på, at app'en kom til at fungere på en platform, som har en række moduler, der er brugbare for projektet. Firmaets tanke var, at flere natur-apps kommer til at bruge samme tekniske grundplatform, og at man i Naturpark-app'en fik gavn af, at der blev arbejdet videre ud

fra et eksisterende grundlag. For firmaet vil dette betyde enklere udvikling, optimering og vedligeholdelse. For projektere og brugere kan standarder af denne art betyde, at man måske får mere for pengene.

Fremtidssikringen og bæredygtighedsovervejelser indgik også i den tekniske mobiliseringsfase, hvor der kom fokus på især mulighederne for at downloade app'en i området og at være off-line undervejs. På dette punkt var den tekniske afklaring på dette tidspunkt ikke tilstrækkelig tilbundsående.

Der er sket et skift af standardplatform fra D-Nature til Culture-Run, noget som udbydere mener, vil bidrage til fremtidssikringen af apps generelt. Combine er kontraktligt forpligtet til at vedligeholde denne.

En lokal fotograf, Billeder by Bendix, fik opgaven med at levere fotos til brug i app'en.

### *Fysiske installationer*

Formidlingspunkterne krævede i nogle tilfælde opførelse af bygninger. Det var væsentligt, at disse bygninger blev gode udgangspunkter for formidlingen af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet, men at de også blev funktionelle infrastrukturer for alle, som måtte besøge stederne. Man valgte at tilpasse bygningerne til det enkelte sted, og der var således ikke en ensartethed. Ved Filsø blev bygningerne kombineret med toiletfaciliteter. Ved Nymindegab og ved Karlsgårde Sø var der tale om mindre og simple anlæg, idet der tæt ved forefindes andre infrastrukturer for de besøgende.

I Blåvand blev eksisterende udstillingsrum opgraderet til at rumme formidlingsfunktionen. Pavillonen ved Flygtningelejren er af midlertidig karakter, og den kan flyttes eller genbruges senere.

Også denne etablering krævede et udbud. Man modtog to tilbud på projekterne, hvor det ene faldt fra, og man valgte det tilbageværende til gennemførelsen.

Etablering af WIFI på stederne var problemfrit. Der kom en ny løsning på markedet, hvormed man kunne tage højde for vanskelige vejrforhold, og den løsning har fungeret godt for projektet.

Cykelstiprojektet blev anlagt som supplerende led i projektet, og det samme blev parkeringen ved Grærup Langsø.

### *Indholdsgenereringsfase*

Dette var en meget omfattende og arbejdsintensiv fase, hvor aktørerne helt konkret skulle forholde sig til indsamling af materiale og bearbejdning til formater, som egnede sig til anvendelse i app'en. Der var mange møder mellem projektledelsen, Museet og NaturKulturVarde herom, idet disse aktører var de væsentlige drivkræfter i denne fase. Combines koncept- og indholdsudviklere var også inde i denne fase i et tæt samarbejde med medlemmerne af projektteamet. Især var følgende vigtige aktiviteter:

- Endelig udvælgelse af fortællinger ud fra relevanskriterier, bredde og geografisk distribution. Der skulle anlægges en helhedsbetragtning på projektet, men

samtidig skulle hver enkelt fortælling have en fortællemæssig værdi og ud-sagnskraft. Til dette blev der trukket på erfaringer fra mange års formidlings-virksomhed, hvorfra de to institutioners medarbejdere har et godt indblik i, hvad der optager publikum.

- Samling af fotos, tekster, film, kort mv., som kunne egne sig til formålet. De to hovedaktører i forhold til indholdsgenereringen gennemgik arkiver og kilder. Især Museet har et righoldigt materiale i udstillinger og arkiver, men der var behov for en nøje udvælgelse for at matche app-formatet. I forhold til natur- og landskabssiden var der brug for at få supplerende fotos og andre materialer.
- Overvejelser om versioneringsmuligheder til tre forskellige sprog. Ikke alle historier, film og billeder fungerer på både dansk, engelsk og tysk, og der var brug for at udvælge og versionere.
- Produktion af film og animationer, hvor formidlerne havde ansvar for at lave storyboards og tekster til speak, oftest i et tæt samspil med filmproducent og animationstegner.
- Redigering af stoffet ind i det skabelonformat, som anvendes i projektet.

Alle fortællinger blev gennemgået af udvalgte aktører. Projektledelsen har indholdstjekket og korrekturlæst. Oversættelser er foretaget af et professionelt bureau.

### ***Produktionsfase***

Det var Combines opgave at producere og løbende udvikle en netbaseret ”back-end”, hvori aktørerne kunne lægge indhold. Firmaet arbejdede sideløbende med de to institutioners produktion af indhold, og der fandt dermed en løbende opbygning af app’en sted, efterhånden som indholdet forelå. Firmaet havde udarbejdet et layout, en muck-up for app’en. Men i realiteten kom der en række ændringer undervejs, og processen kom til at foregå mere som en løbende dialog og udviklingsproces. Combine arbejdede i denne proces med at give indholdsleverandørerne feedback, og der var en løbende dialog.

Også set fra projektledelsens og indholdsleverandørernes side var produktionsfasen udfordrende, hvor der skulle tages stilling til mange modstridende krav og hensyn. Der var indimellem for lidt progression i samarbejdet mellem projektteam og Combine, begrundet i at tekniske krav ikke kunne tilfredsstilles. Idéerne om augmented reality blev anderledes end først planlagt.

Det stod klart, at man fik udarbejdet en meget stor og tung app, som stillede store krav til teknik og brugere. Det var et dilemma i forhold til projektets ambitionsniveau. Der var forsinkelse i denne fase, som blev længere end påregnet. Den tekniske progression blev øget efter introduktion af nye projektmedarbejdere hos Combine.

Leverandøren af fotos til især naturbilleder fik en ordre på 1000 billeder med en liste over forskellige emner og temaer. Han blev endvidere bedt om at tage billeder til helt specifikke formål. Han har leveret flere billeder end anvendt. Fotografen fandt samarbejde med projektledelsen glimrende konstruktivt.

### ***Testfaser***

Det var nødvendigt at teste app'en i landskabet for her at tjekke både den indholdsmæssige side omkring fortællingerne i den konkrete virkelighed, men også for at se, om den tekniske del fungerede efter hensigten. Prototypen var klar i efteråret 2013 og blev første gang testet af et hold fra Varde Kommune.

Allerede der blev app'ens indhold fundet appellerende og designet intuitivt tilgængeligt. Der blev dog konstateret en række forhold, som skulle tilrettes. Især var der tekniske sider, som ikke fungerede efter hensigten. Testpersonerne oplevede at have store vanskeligheder med at downloade app'en til deres mobiltelefoner og at få funktionaliteterne til at reagere så hurtigt, som man er vant til med andre apps. Denne testfase gav anledning til nogle tilretninger. Combine fremhæver, at mange vanskeligheder ligger uden for firmaets handlerum. Brugere af ældre mobiltelefoner og brugere, som ikke har den store tekniske detailindsigt og -interesse, kan føle sig koblet af.

Indvielsen af app'en blev udskudt, og der blev lagt flere testture ind med mindre grupper fra de organisationer, som arbejdede med app'en.

En testfase med en bredere gruppe fandt sted sommeren 2015, det vil sige efter indvielsen. Her indgik medlemmer af Rotary i en testgruppe, som ikke havde særlige forudsætninger. Testforløbet var lagt op som en konkurrence, som appellerede meget til deltagerne, og som førte dem rundt i en mindre del af terrænet omkring Oksbøllejren. Man konstaterede, at især brugere med få erfaringer med apps stadig havde problemer med downloadingen. Nogle havde downloadet hjemmefra, hvilket viste sig at være en stor fordel. Deltagerne i denne test bemærkede i øvrigt, at det var svært at finde testpunkterne i landskabet.

Interessenter i området er bedt om at prøve app'en af efter, at den var åbent tilgængelig. Nogle af medarbejderne ved ProVarde har downloaded app'en med henblik på at kunne rådgive turisterne og turismeaktørerne i området. Der er blevet arrangeret gratis cykelture til de fem hotspots i løbet af sommeren 2015, og erfaringerne herfra er blevet indarbejdet. Der har ikke herudover fundet en systematisk testaktivitet sted i turismesammenhænge.

### ***Markedsførings- og kommunikationsfase***

Markedsføringen af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er startet i forbindelse med og efter indvielsen i april 2015, og endnu i efteråret er markedsføringen ikke oppe i gear. Det skyldes, at man vil fjerne endnu nogle skønhedsfejl fra app'en, før man promoverer den mere massivt. Markedsføringen fandt og finder fremover sted på følgende måder:

- Naturpark Vesterhavets hjemmeside, hvor Fortællingerne og app'en udgør en væsentlig ingrediens, og hvorfra man kan finde oplysninger om download.
- Brochure, som kort redegør for fortællingerne og app'en. Brochuren har et standardformat til opstilling i stativer med andre turistbrochurer på turistinformatio-

nerne, i attraktionerne, ved overnatningssteder mv. Brochuren er distribueret i 25.000 eksemplarer til turistinformationer, biblioteker og overnatningssteder.

- Indirekte formidles Fortællinger i Naturpark Vesterhavet gennem kataloger over guidede ture og aktiviteter i folderen ”Ta’ på tur”, som udgives i et bredt samarbejde mellem aktører, Naturstyrelsen, Museet for Varde By og Omegn, NaturKulturVarde og Varde Kommune. Her kan man blandt andet melde sig til ture, hvor man bruger app’en.
- Der er en række begivenheder, hvor det giver særlig god mening at promovere Fortællinger i Naturpark Vesterhavet, herunder ikke mindst til særlige målgrupper og organiserede friluftsudøvere. I løbet af sommeren 2015 har projektet haft markedsførings- og kommunikationsmaterialer med på Naturens Dag og Filsø Madfestival.
- Pressen har interesseret sig for Fortællinger i Naturpark Vesterhavet, og projektledelsen har været opmærksom på at forsyne pressen med informationer, især i tiden omkring indvielsen. 278 gange har medierne omtalt Naturpark Vesterhavet, og 42 af gangene har der også været omtale af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet i perioden fra oktober 2013 til oktober 2015. Større mediesatsninger var to TV-udsendelser produceret af TV-Syd.
- Ved formidlingspunkterne er der i sagens natur en synlighed omkring Fortællinger, og der er udarbejdet plakater og skilte, der retter brugernes opmærksomhed omkring mulighederne.

En intensiveret markedsføring og kommunikation er planlagt til at finde sted fra 2016.

### ***Driftsfase***

Efter indvielsen i april 2015 kan man sige, at Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er kommet over i en driftsfase. Der har dog været forsinkelser i færdiggørelsen af de sidste formidlingspunkter, som er taget i brug senere. Endvidere har der været tilretninger af forskellige tekniske aspekter af app’en for at løse især problemer med download.

Opgaven fremover er også at sikre, at de sidste formidlingspunkter indkøres. Endvidere skal kommunen overvåge de tekniske funktionaliteter. Endelig er der lagt op til, at der i den kommende tid overvejes at inddrage flere områder i app’en, herunder eksempelvis Henne Strand.

Varde Kommune har fortsat en ledelsesopgave i forbindelse med vedligeholdelsen af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Opgaven vil komme til at ligge i regi af Naturpark Vesterhavet.

Der er en driftsaftale med IT-leverandøren Combine, som løser løbende tekniske problemer.



*For at hjælpe bruge over hurdlerne med downloading er nedenstående side kommet ind i forbindelse med opdateringer.*



## 6. INDDRAGELSE OG BRUGERRESPONS

### 6.1. INDLEDNING

Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er et eksperimentelt projekt på flere måder. For det første er projektet forankret i lokalområdets institutioner og netværk, og der var en forventning om, at man kunne trække på ressourcer og viden fra de lokale aktører. For det andet er udviklingen af apps til anvendelse i naturområder stadig i en pionerfase, og aktiviteten skulle vise nye veje og bidrage til at indsamle erfaringer med app'en og med sammenhæng med faciliteter i naturen. Det er et stort spørgsmål, hvordan brugerne ville tage imod dette og drage det ind i dagligdagen når først implementeret.

I dette afsnit ses der på erfaringerne på disse fronter.

### 6.2. INDDRAGELSE AF LOKALE VIDENSAKTØRER

Som det blev beskrevet ovenfor, er der omkring Fortællinger i Naturpark Vesterhavet etableret et organisatorisk set-up med involvering af en række organisationer. De er kendetegnet ved at besidde faglig viden, udblik til brugergruppernes behov og indgående lokalkendskab. Endvidere har Varde ni udviklingsråd, som er en organisering på



lokalsamfundsniveau. Disse udviklingsråd er kendetegnet ved at være aktive bindeled mellem borgere og kommune. Udviklingsrådene opfanger vigtige budskaber fra lokalbefolkningen, herunder ønsker til udvikling af aktiviteter i og omkring naturen.

I hovedsagen fandt indsamlingen af viden og sparringen med forskellige aktører sted gennem repræsentanterne i projektets rådgivende organer og sparringsgruppe og gennem de udførende på henholdsvis kultur og natur, nemlig Museet og NaturKulturVarde. Dette er i hovedsagen foregået konstruktivt. Naturstyrelsen har fået tekster til gennemsyn, men har på grund af tidspres med andre opgaver ikke haft mulighed for at kommentere i tide. Der gennemførtes ikke nogen former for direkte involvering af andre, og udviklingsrådenes rolle var relativt tilbagetrukket. Både Museet og NaturKulturVarde har på bilateral vis og efter behov rådført sig med videnspersoner. Eksempelvist har frivillige ved Blåvand Naturcenter hjulpet med ved design af skiltning og opdatering af udstillingen på naturcentret. Museet for Varde By og Omegn har endvidere lavet interviews med lokale med henblik på brug i arbejdet med app'en. Men projektet er ikke kendetegnet ved en crowdsourcing med en åben invitation til befolkning og videnspersoner i det omfang, som der i startfasen var en forventning om.

I projektets oplæg var der således en forventning om, at "almindelige" interesserede organisationsmedlemmer og borgere ville spille indhold ind til projektet, og det mere end det i praksis blev muligt at realisere. Projektets ledelse begrundede dette med tidspres og med det faktum, at Museet for Varde By og Omegn og NaturKulturVarde allerede har en væsentlig vidensakkumulation i eget regi som konsekvens af deres primære arbejdsområder. Der kan således ikke peges på konkrete bidrag fra borgerne, som substantielt har flyttet på indhold og formater i Fortællinger i Naturpark Vesterhavet.

Ingen af de ni udviklingsråd har idéer og forslag i deres handlingsplaner, som direkte refererer til Fortællinger i Naturpark Vesterhavet, men de fleste af dem er meget opmærksomme på mulighederne i naturen og betydningen heraf for levevilkårene. Mange af dem henviser også til foreningers og klubbers udstrakte brug af naturen i Varde Kommune.

På Naturparkens hjemmeside findes et "Brugergalleri", hvor det er muligt at uploade billeder fra Naturparken, og på den måde har alle en mulighed for at sætte fokus på deres særlige perspektiver på stederne og fortællingerne. Der findes i september 2015 34 billeder uploadet på hjemmesiden. Flere vælger dog at bruge Instagram. Man ser, at projektets kerneaktører er bidragsydere til disse fototjenester, herunder med henblik på at styrke interessen og trafikken på hjemmesiden.

### **6.3. BRUGERINTERESSEN OG BRUGERNES TILFREDSHED**

En vigtig indikation på interessen for Fortællinger i Naturpark Vesterhavet kan findes i statistik for brugen af app'en. App'en har været tilgængelig for downloads siden sommeren 2013, og frem til 8. september 2015 er den downloadet 1.253 gange. App'en har været brugt til i alt knap 20.000 sessions. Dette må anses for at være et tilfredsstillende antal downloads, og antallet af sessions synes også at indikere, at brugerne er blevet nysgerrige og har holdt fast, når de først er kommet i gang med app'en.

Der er flere downloads til og sessions på Android end iOS.

Der findes endvidere statistik om brugen af de tre sprogversioner. 79 % af alle sessions er danske, 18 % tyske og 3 % engelske. Det er ikke overraskende, at udnyttelsen af den danske sprogversion er fremherskende, idet app'en appellerer til både lokale og danske turister i sommerhuse, campingpladser mv. Men tyskernes anvendelse af app'en er absolut bemærkelsesværdig. Det kan tyde på, at app'en opfylder et informationsbehov, således som det blev dokumenteret i Videnscenter for Kystturisme (2013b).

Skaber Fortællinger i Naturpark Vesterhavet en øgning i antallet af besøgende? Der var i forskellige ansøgningsmaterialer givet et estimat af, at der ville finde en øgning sted på 20.000 endagsturister og 61.560 overnatninger. Det er ikke muligt at konfirmere, om projektet har skabt sådanne effekter. Det er ikke umiddelbart muligt at konstatere, om Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er den udslagsgivende faktor for besøg i området, og hermed om de eventuelt ville være kommet alligevel. Sammenholdes der med antallet af downloads, må estimatet for første år, nemlig 2015, formentlig nedjusteres. Det er dog sandsynligt, at app'en har bidraget til flere og længere ture i naturen. Hermed styrkes den væsentligste attraktionsfaktor for Naturparken.

Udsagn fra interviewpersonerne giver et billede af tilfredsheden med app'en. Overordnet finder brugerne, at initiativet er spændende og relevant, en rigtig god idé. Men de siger også, at generelt giver app'en en god, spændende og brugbar information, når man først er kommet på. Den er nem og overskuelig at betjene. En af informanterne, som er tilflytter til området, fremhæver app'en som en god introduktion til naturen i området. Der må gerne komme flere fortællinger på, herunder om fredede og bevaringsværdige bygninger i området.

Denne informant lader den ligge i lommen med "notifyer"-funktionen slået til, og der kan komme gode overraskelse ud af det. Notifyer-funktionen er dog ikke helt præcis, idet man kan blive gjort opmærksom på samme fortælling med korte mellemrum.

Den tekniske side var en udfordring og barriere for mange brugere. Mange har en smartphone, men er ikke (endnu) godt bekendt med at downloade apps, herunder at de skal have deres iPhone-password parat. Det er ikke alle, som har dette med uden for hjemmet. Derved vil de ikke spontant kunne downloade app'en. En anden vigtig barriere er app'ens størrelse. Den er tung, og det kan tage ganske lang tid at downloade den. Processen kan tappe strømmen på mobiltelefonen eller tabletten, og det kan mindske muligheden for efterfølgende at bruge app'en på turen. Dette opleves som væsentlige barrierer, som er dilemmaer i forhold til det samlede koncept for projektet.

Der har været tekniske problemer med download, især i en periode med den tyske version. Brugen af den tyske sprogversion kunne måske have været endnu højere. Der har også været downloadproblemer med iOS, men ikke i samme grad i Android-versionen, og forskellen i brugen af de to versioner kan skyldes dette.

Selv om man kan downloade app'en ved formidlingspunkter, må brugernes erfaringer lede til den konklusion, at det er anbefalelsesværdigt at sikre en download hjemmefra eller fra et andet sted, hvor man har god WIFI og god tid. Det noteres af nogle brugere, at de målte downloadtiden til mange timer. Dette er i nogen grad i modstrid med idéen om, at man skal kunne komme spontant i gang med app'en, når man støder på et formidlingspunkt.

De interviewede nøglepersoner finder, at app'en er en spændende formidlingsform. Men det er ikke nødvendigvis således, at de selv bruger den eller ønsker at gøre det. For de med et godt kendskab til området og dets fortællinger foregår meget af nydelsen af naturen uden teknologiens mellemkomst. De er "analoge". Men der er en anerkendelse af, at den digitale formidling vil få stor betydning. Under observationer sås gæsterne på formidlingspunkterne anvende touchscreen'en uden nødvendigvis at downloade app'en. Touchscreen'en har en intuitiv appel, og den kan ses som et supplement til app'en og andre formidlingsmaterialer som kort og brochurer.

Aktørerne fra Museet for Varde By og Omegn og NaturKulturVarde finder, at det ikke er muligt umiddelbart at se, om app'en har en (positiv eller negativ) afsmittende effekt på efterspørgslen efter andre former for formidling, herunder museumsbesøg og guidede ture. Det er for tidligt at vurdere samspillet og interaktionen mellem formidlingsformerne. Aktører fra Forsvaret og Naturstyrelsen finder, at app'en kan være med at styre adfærden i området, således at forskellige beskyttelses- og anvendelsesinteresser tilgodeses, uden at gæsternes oplevelsesværdi formindskes.



*Brochuren for app'en om Fortællinger i Naturpark Vesterhavet gemmer sig i højre række, nummer to fra oven. Til netop denne stander er designet mindre hensigtsmæssigt.*



## 7. KONKLUSION

### 7.1. VIGTIGE LÆRINGSPUNKTER

Denne rapport gennemgår indhold, proces og foreløbige erfaringer med projektet ”Fortællinger i Naturpark Vesterhavet”. På tværs af gennemgangen ovenfor kan der samles følgende læringspunkter op:

- **Resultatmålet er nået.** Der eksisterer en app med fortællinger om naturen og kulturhistorien i Naturpark Vesterhavet, og den virker i helt overvejende grad efter hensigten i et appellerende design og med de planlagte funktionaliteter. Der er udpeget stier, og formidlingspunkterne udgør knudepunkter for ture i landskabet. De væsentligste outputmål med projektet er således nået. App'en er downloadet og anvendes i et omfang, som må anses for at være tilfredsstillende, og det er således sandsynliggjort, at den imødekommer et behov for formidling af natur og kultur blandt turister og borgere i lokalområdet. En udbredelse er formentlig styrket af, at app'en er gratis, hvilket kan have ansporet nysgerrigheden. Der er ved at komme flere apps i naturområder i Danmark, og Fortællinger i Naturpark Vesterhavet følger sig til rækken af gode eksempler.
- **Navigation i farvand med mange ukendte faktorer.** Selv om der var et relativt klart billede af endeligt produkt og services, så var der brug for at justere kursen mange gange i løbet af projektets planlægning og implementering. Tekniske vilkår og overraskelser, men også nye idéer medvirkede til, at dele af projektet måtte tilrettes. En del af denne usikkerhed har næppe kunnet undgås al den stund, at apps i forbindelse med natur- og kulturformidling stadig er på et pio-

nerstade. Men nogle aktører mener, at en strammere styring og flere løbende tests kunne have været formålstjenlig. Man burde også have lanceret app'en i flere bidder og bygget videre baseret på opnået viden. Ved de næste generationer af apps, hvor erfaringsgrundlaget er udvidet, vil det formentlig være muligt i højere grad at styre direkte mod en realistisk løsning og proces.

- **Stor og kompleks app med indbyggede dilemmaer og kompromiser.** Der har været et meget højt ambitionsniveau omkring omfanget og kvaliteten af stof i app'en, herunder tekst, film, billeder, animationer og spil. App'en er blevet teknisk tung, og der er hermed givet køb på let downloading-hastighed og billig brug. Det er næppe tvivl om, at den teknologiske udvikling vil gå i retning af bedre muligheder for mobil håndtering af store datamængder, men Fortællinger i Naturpark Vesterhavet var i den henseende usynkroniseret. Det har betydet vanskeligheder for og utilfredshed blandt brugerne, og det har betydet nødvendige forbehold og ekstra informationsaktiviteter til dem. Det er sandsynligt, at nogle brugere er "gået tabt" og ikke har ønsket at forsøge med gentagne downloads og opdateringer. Den nye download-mulighed tager i nogen grad højde for den langsommelige download, og hermed er der løsninger på vej.
- **Åben indholdsgenerering – med forbehold.** Der var lagt op til en stærk involvering af lokale faglige aktører og frivillige. Men involveringen blev noget mindre end ideelt set ønskeligt. Mange vil faktisk gerne bidrage, men opgaven konkurrerer med andre opgaver på arbejde og i fritiden. Det må konkluderes, at der skal stærke incitamenter til at sikre højkvalitetsindhold fra brugerne, og sådanne stærke tilskyndelser har der ikke umiddelbart været. Derfor blev langt hovedparten af indholdet genereret af aktører, som har kunnet aflønnes af projektbevillingen.
- **Professionel formidlingslæring.** Alle professionelle aktører, herunder især de aktive i Varde Kommune, Museet for Varde By og Omegn og NaturKulturVarde giver udtryk for, at arbejdet med projektet har medført en vigtig læringsproces med mulige effekter langt ud over det operationelle med at producere fortællingerne og infrastrukturene. De skulle forholde sig til fortællestil og virkemidler i det digitale format, og de skulle genoverveje samspillet mellem den traditionelle formidling og den nye formidling.
- **Brudt kontinuitet, men fastholdt ejerskab.** Et langvarigt projekt bliver ofte ramt af, at nøglepersoner skifter job eller funktion, og det er også sket i dette tilfælde. Det har betydet et momentant tab af kompetencer og kontinuitet, men det er trods alt lykkedes at arbejde videre med det afsæt, som var skabt. Varde Kommune har kontinuert været forpligtet, og dette engagerede projektejerskab var en afgørende faktor for at nå i mål.

## 7.2. ANBEFALINGER

Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er et projekt, som nok har haft en lang inkubationsstid, men som i færdig form kun har eksisteret i en kortere periode. Der forestår en

fremadrettet proces med at konsolidere projektet og udnytte nye muligheder på det grundlag, som nu er skabt.

Der er en række vigtige anbefalinger til projektets ledelse og aktører:

- **Konsolidering af det organisatoriske engagement og forpligtelse fra Varde Kommunes side.** Det ligger en opgave i at sikre en konsolidering af arbejdet med at vedligeholde og udvikle app'en, infrastrukturer, markedsføring mv. Varde Kommune bør varetage driften i en tid endnu, før den videregives til andre. Dette skal ske for at sikre, at app'en fungerer, og at der dermed ikke skal bruges ressourcer på kommunikation mellem leverandør og nye driftsansvarlige.
- **Teknisk problemløsning og fejlretning.** Fortællinger i Naturpark Vesterhavet er endnu en ny aktivitet, og der vil i den kommende tid skulle arbejdes med at sikre, at:
  - Downloading gøres om muligt lettere
  - Faktuelle fejl og mangler rettes op
  - Funktioner gennemtestes igen og fejlrettes
  - Skiltning i terrænet styrkes.
- **Involvering af organisationslivet og markedsføring for dem.** Gennem NaturKulturVarde er der potentialer for at udvikle samarbejde med en lang række fritids- og idrætsorganisationer og -foreninger, hvis medlemmer er potentielle brugere af Fortællinger i Naturpark Vesterhavet. Også Museet for Varde By og Omegn og Varde Kommune har tætte organisatoriske relationer af potentiel betydning for markedsføringen. I tilblivelsesfasen havde disse organisationer en mindre fremtrædende rolle end forventet. Det anbefales, at der tages kontakt med formænd og nøglepersoner for med dem at aftale, hvordan Fortællinger i Naturpark Vesterhavet kan opnå en udbredelse. Der kan være tale om at organisere inspirationsture i terrænet for udvalgte centrale meningsdannere. Det bør også overvejes, hvordan Fortællinger i Naturpark Vesterhavet i højere grad kan være til stede på organisationernes hjemmesider, Facebook-sider mv. med henblik på at få app'en til at gå mere "viralt" i det lokale foreningsliv.
- **Markedsføringen over for turisterne.** Der er brug for, at Fortællinger om Naturpark Vesterhavet fra 2016 og fremefter synliggøres over for de aktører, som turisterne typisk er i kontakt med, nemlig overnatningsstederne, feriehusudlejerne, turistinformationerne, museerne og de øvrige attraktioner. Fortællinger i Naturpark Vesterhavet kan i højere grad linkes ind i andre organisationers hjemmesider. Det er her, at turisterne ofte stiller spørgsmål og finder information om, hvad de kan se og foretage sig i området. Det er ikke mindst de lidt større turismeaktører, som har en kapacitet til at formidle app'en og eventuelt hjælpe brugerne med oplysninger om download mv. Det er ligeledes en opgave at komme i kontakt med sommerhusejerne, som er en væsentlig gæstegruppe i området.
- **Nye funktioner og faciliteter.** Der er allerede i Fortællinger i Naturpark Vesterhavet et informationstungt kerneindhold, som må anses for at være væsentligt for app'ens attraktivitet. Der kan være store problemer i øjeblikket ved at lægge yderligere funktioner ind, idet app'en er tung at downloade. I et længere per-

spektiv og med udvidede teknologiske muligheder kan det imidlertid være interessant at overveje blandt andet følgende funktionstyper (som blandt andet oplistet i Hennig et al, 2013; Innocent & Riley, 2014; Meto et al, 2014; Moran et al, 2014; Shafer, 2014):

- Informationer om administration af Naturparken og Naturparkaktører
  - Vejrinformation
  - Information om sikkerhed ved udsatte steder
  - Information om begivenheder i forbindelse med de tematikker, som app'en omfatter
  - Information specielt til personer med særlige behov, herunder handicappede
  - GPS tracking med genfindelsesmuligheder, når man kommer hjem (post-tur oplevelser)
  - Mulighed for at dele informationer og billeder med andre
  - Udvidede ruteplanlægningsfunktioner
  - Udvidede søgefunktioner
  - Mere brug af augmented reality til at illustrere udvikling i natur og kultur
  - Flere sensoriske oplevelser, hjælp til at høre og føle natur- og kulturfænomener, militær aktivitet mv.
- **Flere brugergrupper.** Fortællingerne er allerede tænkt og udviklet for flere brugergrupper, idet de rammer bredt ind i forskellige interessefelter. App'en appellerer til personer med interesse for natur og kultur. I afsnit 4 blev oplistet en række typeeksempler på digitale naturbrugere, nogle af dem måske mindre fremherskende brugere i øjeblikket. Eksempelvis kan app'en måske introduceres bedre til gruppen af personer med rehabiliteringsbehov, for eksempel gennem organisationer og aktører med relation til det lokale sundheds- og socialsystem. Børnenes og deres forældres brug af app'en kan promoveres yderligere gennem skolernes undervisningsforløb. Erhvervsmæssig anvendelse kan styrkes gennem kontakter til leverandører inden for teambuilding og til konferencehoteller, og her kan man med fordel gå uden for områdets geografi. Det anbefales, at projektets ledelse udarbejder en prioriteret plan herfor, hvor man ser på, hvem der er "first-movers" inden for området.
  - **Klarere samtænkning mellem beskyttelse, benyttelse og forvaltning.** Der er allerede i planlægningen af ruterne taget hensyn til områdernes robusthed. Men i den videre sti- og ruteplanlægning kan der arbejdes videre, således at sårbare eller på andre måder vanskeligt tilgængelige områder beskyttes mest muligt, mens publikum gennem app'en motiveres til at tage andre ruter, hvor der så sikres gode oplevelsesmuligheder. Naturstyrelsen og Forsvaret kan inddrages i sådanne bestræbelser, og landmændene og deres organisationer også i langt højere grad. De lokale udviklingsråd kan motiveres til at drage Naturparken som sådan ind i deres handlingsplaner, hvor dette giver mening. Det betyder også, at de kan forholde sig til potentialerne i app'en. Der sigtes hermed på en større konsolidering af Naturparkprojektet som sådan hos lokalbefolkningen, men også mod styrkelsen af den lokale stolthed om og varsomhed over for natur- og kulturværdier.

- **Koordinering med Naturparkplanens ingredienser.** Naturparkplanen er en bred plan med mange aktiviteter, og Fortællinger i Naturpark Vesterhavet indgår også. Natur er ikke en definitiv og færdig størrelse, og der vil ske løbende videreudviklinger af natur, kultur, oplevelseselementer og formidling. I takt hermed kan der komme flere ingredienser i app'en, og dens sammenbinding med stedet kan øges og kvalificeres yderligere.
- **Danske Naturparker.** Naturpark Vesterhavet er en del af et større set-up af naturparker, og initiativet er forankret i Friluftsrådet. Det anbefales, at naturparkrådet og projektets ledelse og aktører fortsat bringer dette projekts fremdrift og erfaringerne med det ind i samarbejdet omkring de danske naturparker for hermed at styrke en målrettet digital formidling. I dette arbejde kan systemudviklerne eventuelt også indgå. Det anbefales endvidere, at de forretningsmæssige potentialer kommer til at indgå i dette samarbejde med større vægt, og at man i den sammenhæng tænker erhvervsinteresser bredere ind.





## REFERENCER

- Andersen, H.S. (2010). *Når teltpælene rykkes op. Geografisk mobilitet og dens årsager*. København: Center for Bolig og Velfærd.
- Bell, S., Tyrväinen, L., Sievänen, T., Pröbstl, U. & Simpson, M. (2007). Outdoor recreation and nature tourism. A European perspective. *Living Reviews in Landscape Research*, (1)2, 1-46.
- Buckley, R., Gretzel, U., Scott, D., Weaver, D., & Becken, S. (2015). Tourism megatrends. *Tourism Recreation Research*, 40, 1, 59-70.
- Friluftsrådet (2013). *Fakta om friluftslivet*. København: Friluftsrådet.
- Hennig, S., Vogler, R., & Möller, M. (2013). Use of Modern Information and Communication Technology in Large Protected Areas. *Conference Volume for Research in Protected Areas*. Mittersill, 289-294.
- Hjalager, A. M., Nielsen, N. C., Nielsen, T. T., & Nielsen, S. P. P. (2013). *Avanceret teknologi i friluftslivet*. Esbjerg: Center for Landdistriktsforskning.
- Innocent, T., & Riley, M. (2014). The augmented bush walk: adaptation in crossmedia ecologies. *xCoAx 2014*. Universidade do Porto, 234-247.
- Jacobsen, L. B., Jensen, F. S., Bakhtiari, F., & Thorsen, B. J. (2014). *Friluftslivets nationaløkonomiske fodaftryk*. Institut for Fødevarer og Ressourceøkonomi, Københavns Universitet.

Johansen, P. H. & Thuesen A.A. (2011). *Det, der betyder noget for livet på landet ... - en undersøgelse af positiv landdistriktsudvikling i form af befolkningsfremgang i et landsogn i hver af de fem regioners yderområder*. Esbjerg: Center for Landdistriktsforskning.

Kulturstyrelsen (2012). *Danskernes kulturvaner*. København: Kulturstyrelsen.

Law, R., Buhalis, D., & Cobanoglu, C. (2014). Progress on information and communication technologies in hospitality and tourism. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 26(5), 727-750.

Lorange, T. (2014). Fortællinger I Naturpark Vesterhavet. Digital formidling i landskabet. *Årbog for Museet for Varde By og Omegn & Ringkøbing-Skjern Museum 2014*, Varde. 31-35.

Makkonen, T., & Hokkanen, T. J. (2013). ICT Innovation and Local Economy: Mobile Game as a Tourist Attraction. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 13(3), 257-268.

Miljøministeriet (2012). *Friluftslivets samfundsværdi*. København: Miljøministeriet.

Moran, S., Pantidi, N., Rodden, T., Chamberlain, A., Griffiths, C., Zilli, D. & Rogers, A. (2014). Listening to the forest and its curators: lessons learnt from a bioacoustic smartphone application deployment. In *Proceedings of the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems* ACM, 2387-2396.

Naturparkrådet (2013). *Forslag til naturparkplan for Naturpark Vesterhavet*. Varde.

Nørgaard, H., Jensen, J. O., Simon, C., & Andersen, H. S. (2010). *Tilflyttere til yderområder: forandring, integration og strategier*. Hørsholm: SBI Forlag.

Realdania (2012). *Agenda Y*. København: Realdania.

Shafer, N. (2014). Augmenting Wilderness: Points of Interest in Pre-connected Worlds. In Geroimenko, V. (ed). *Augmented Reality Art*. Springer International Publishing. 215-235.

Varde Kommune (2015). *Slutrapport for projekter under ordningen om etablering af nye arbejdspladser og attraktive levevilkår i landdistrikterne*. til Ministeriet for By, Bolig og Landdistrikter. Varde.

Videncenter for Kystturisme (2013a). *Kystturisterne i Danmark*. Hvide Sande.

Videncenter for Kystturisme (2013b). *Gæstetilfredshed for Blåvand*. Hvide Sande.

Visitdenmark (2015). *Turismens økonomiske betydning i Danmark 2013*. København.

TV-Syd:

<http://www.tvsyd.dk/%C3%B8vrige-udsendelser-p%C3%A5-tv-syd/naturpark-vesterhavet-22#player>

## INTERVIEWPERSONER

Klaus Bertram Fries, Varde Kommune

Tine Lorange, Museet for Varde By og Omegn Museum

Xenia Salomonsen, NaturKulturVarde

Colin Seymour, Provarde

Lisbeth Christiansen, Varde Kommune

Hanne Voetmann, Friluftsrådet

Helge Knudsen, Udviklingsrådet for Blåbjerg

Søren Rask Jessen, Naturstyrelsen  
Torben Brandt Pedersen, Forsvaret  
Rasmus Bendix, Billede By Bendix  
Bjarne Buhl, IT Syddanmark  
Karen Bloch, Rotary  
Christine Gärtner, Varde Kommune  
Michael Overgaard, Combine  
Kennet Kristensen, Combine  
Mikkel Staadsen-Boesen, tidligere Combine

Anonyme besøgende ved Filsø og Blåvand Fyr.