

Sluttrapport: Escape Room på Dagsturhyttene i Agder

Sammendrag

Agder fylkesbibliotek har gjennomført et prosjekt hvor 24 dagsturhytter i fylket har blitt omgjort til escape room-arenaer. Dette tiltaket forener friluftsliv med spillelementer og litterær formidling, og etablerer samtidig en helt ny plattform for bibliotekene utenfor de vanlige lokalene.

Opprinnelig var ungdom og unge voksne den primære målgruppen, men prosjektet har også vist seg å appellere til familier og andre brukergrupper.

Finansieringen har kommet fra Nasjonalbiblioteket, Sparebankstiftelsen og Agder fylkeskommune.

Bakgrunn og formål

Prosjektet ble etablert med et ønske om å skape engasjerende aktiviteter ved dagsturhyttene som skulle være særlig attraktive for ungdom. Vi ønsket å bygge en bro mellom friluftsliv og bibliotek, og samtidig gi bibliotekene mulighet til å utforske nye formidlingsarenaer utenfor sine tradisjonelle omgivelser. En sentral målsetting var også å fremme sosial mestring, livsglede og fellesskap blant deltakerne.

Prosjektets omfang

Vi har installert spillelementer ved 24 av de 25 planlagte dagsturhyttene i Agder. Dette har omfattet utvikling av et spillkonsept med både fysiske og digitale komponenter. Prosjektet har inkludert produksjon av filmer, utvikling av en dedikert nettside og et administrativt system for oppfølging. I tillegg har vi etablert driftsrutiner og vedlikeholdsplaner for å legge til rette for at spillet skal fungere også ut over prosjektperioden.

Gjennomføring og tidslinje

Prosjektet har utviklet seg gjennom flere faser siden oppstarten.

I 2023 begynte vi med idé- og konseptutvikling, som inkluderte en konkurranse om scenarioutvikling. Vi samarbeidet tett med Escape Room Kristiansand og lokale kunstnere for å utvikle et engasjerende spillkonsept og narrativ.

Senere samme år gjennomførte vi grundig testing av spillkonseptet i versjon 1.0, og foretok deretter nødvendige justeringer basert på tilbakemeldinger fra testdeltakere.

Produksjonsfasen varte fra slutten av 2023 til tidlig 2024, og omfattet videreutvikling av spillkonseptet og historien, produksjon av fysiske spillelementer, filmproduksjon i samarbeid med Stargazer filmstudio, samt opprettelse av nettsiden i partnerskap med Nettbrygga.

Den avsluttende implementeringsfasen i 2024 innebar installasjon av spillelementene ved hyttene, etablering av driftsrutiner, og organisering av lanseringsarrangementer som markerte den offisielle åpningen av tilbudet.

Vi har også fulgt opp spillet i ettertid, og blant annet fått produsert spilleelementene på nytt i en bedre kvalitet.

Teknisk løsning

Systemet vi har utviklet består av flere integrerte komponenter som sammen skaper en helhetlig opplevelse.

Den digitale påmeldingsplattformen på nettstedet eragder.no muliggjør enkel registrering av lag og formidler viktig informasjon om spillkonseptet.

Ved hver hytte finner deltakerne fysiske installasjoner med spor og gåter som knytter an til spillets overordnede narrativ. QR-koder fungerer som broer mellom de fysiske og digitale elementene.

De digitale komponentene inkluderer informasjonsfilmer som beriker historien, samt administrativt grensesnitt basert på Wordpress som forenkler driftsoppfølgingen.

Samarbeidspartnere

Agder fylkesbibliotek har hatt hovedansvaret for prosjektledelse og koordinering.

Escape Room Kristiansand har bidratt med verdifull ekspertise innen spilldesign og utvikling av scenarioer.

Lokale kunstnere og konseptutviklere har stått for utformingen av de fysiske elementene og historien.

Stargazer filmstudio har stått for filmproduksjon.

Nettbrygga har utviklet den digitale infrastrukturen og nettsiden.

En referansegruppe bestående av tre folkebibliotek og ett videregående skolebibliotek har gitt verdifulle innspill underveis.

Resultater

Per februar 2025 er 24 av 25 planlagte lokasjoner operative, og systemet er i aktiv drift. Hele 470 lag har så langt registrert seg og deltatt i spillet. Brukergruppen omfatter både ungdom, som var den opprinnelige målgruppen, og familier.

Escape room-opplevelsen har vært brukt som formidlingsarena av enkelte bibliotek i prosjektperioden. Vi håper at den vil fortsette å bli brukt også etter prosjektet er avsluttet.

Utfordringer og løsninger

Blant de vellykkede elementene finner vi spillkonseptet, som fungerer godt på tvers av alle lokasjonene. Den digitale infrastrukturen med påmelding og informasjonsformidling har også vært god.

Samarbeidet med Escape Room Kristiansand har gitt profesjonell spillutvikling, mens filmproduksjonen har bidratt til å skape en engasjerende narrativ ramme.

Vi har imidlertid også møtt flere utfordringer underveis. Det fysiske utstyret i den første versjonen måtte skiftes ut på grunn av for dårlig kvalitet. Dette løste vi ved å utvikle et mer solid design med bedre materialer i andre versjon.

Drift og vedlikehold av så mange lokasjoner har krevd gode rutiner og tett samarbeid, noe vi har forsøkt å løse gjennom etablering av vedlikeholdsrutiner og tydelig ansvarsfordeling. Dette kunne med fordel vært fokusert mer på helt fra starten.

En annen utfordring har vært involveringen av målgruppen. Vi opplevde vanskeligheter med å nå ungdomsmålgruppen direkte, og møtte lite respons fra videregående skoler til tross for gjentatte forsøk på samarbeid. Som svar på dette har vi utvidet markedsføringen og tilpasset konseptet for å appellere til flere brukergrupper.

Den logistiske koordineringen mellom 24 lokasjoner har vært ressurskrevende.

Praktiske erfaringer og råd

Basert på våre erfaringer kan vi tilby flere råd til andre som ønsker å utvikle lignende prosjekter.

- Innen utvikling og design anbefaler vi å involvere målgruppen tidlig i prosessen og gjennomføre grundig testing av konseptet før full utrulling.
- Bruk av profesjonelle spilldesignere har vært avgjørende for å sikre kvalitet i opplevelsen, og det er viktig at narrativet og gåtene er engasjerende og tilpasset målgruppen.
- For fysiske installasjoner har vi erfart at kvaliteten på utstyret er kritisk. Vi anbefaler å velge værbestandige og robuste materialer, teste utstyret under reelle forhold før masseproduksjon, og alltid ha en plan B for elementer som ikke fungerer som forventet i praksis.
- Når det gjelder drift og vedlikehold, er det essensielt å etablere klare rutiner for regelmessig kontroll og vedlikehold, sikre tilstrekkelige driftsressurser over tid, koordinere ansvaret mellom bibliotek, kommuner og fylkeskommune, samt opprette enkle systemer for feilrapportering og -håndtering.
- For markedsføring anbefaler vi å utvikle en strategi spesifikt rettet mot ungdomsmålgruppen, bruke kanaler der målgruppen er aktiv, og involvere bibliotekene aktivt i den lokale markedsføringen.

Videre drift

Prosjektet vil fortsette driften til etter sommeren 2025. Beslutningen om videreføring vil baseres på flere faktorer: ressursbruk til vedlikehold, fortsatt interesse fra brukere, teknisk tilstand på utstyret, tilgjengelige driftsmidler, samt bibliotekenes interesse og bruk av formidlingsarenaen.

Overføringsverdi

Erfaringene fra dette prosjektet kan være verdifulle for andre fylker med dagsturhytter, kulturinstitusjoner som planlegger utendørs aktiviteter, bibliotek som ønsker å utvide sin formidlingsarena, friluftsansjoner som vil inkludere digitale elementer, samt prosjekter rettet mot ungdom og unge voksne.

Dokumentasjon

Prosjektet er dokumentert gjennom en manual for implementering av utstyret på hyttene, filmer og nettside, samt denne sluttrapporten.

Kontaktinformasjon

For mer informasjon om prosjektet, ta kontakt med Agder fylkesbibliotek.

Rapporten er utarbeidet av Agder fylkesbibliotek, mars 2025