

Fremtidens interaktive  
børnebibliotek

The Children's  
Interactive Library

Kirsten Drotner, Heidi Jørgensen og Lotte Nyboe

Center for Børne- og Ungdomsmedier, Syddansk Universitet, juni 2006

# Børnebiblioteket som læringsrum

kultur, kommunikation og transformation



# INDHOLD

## Formål, konklusioner og anbefalinger

### Indledning

#### Et analytisk dobbeltperspektiv:

#### undersøgelsens forskningsdesign og rapportens opbygning

## 1 Børn og biblioteker i et vidensamfund

Børns senmoderne hverdagsliv

Økonomiske tendenser: viden er råstof

Sociale tendenser: nye grænseflader

Psykologiske tendenser: individualisering og regulering

Kulturelle tendenser: medialisering og kommerciel globalisering

Globalisering og kommercialisering

Tendenser i børns mediebrug

Mediefunktioner: oplysning, oplevelse, kommunikation

Bibliotekerne som virtuelle rum og fysiske steder

Fra formidling til facilitering

Fra adgang til anvendelse

## 2 Børns biblioteksbrug: oplevelse, oplysning og kommunikation

Børns biblioteksbrug

Biblioteket som udflugts-, aktivitets- og værested

Biblioteket som rum

Medier på børnebiblioteket

Mediestrategi

Computerbrug på børnebiblioteket

De yngre børns computerbrug

De ældre børns computerbrug

Bibliotekaren som formidler

Fra kontrol til kommunikation

## 3 Søg og du skal finde: brugen af Story Surfer

Story Surfer som teknologisk artefakt

Story Surfer på Hovedbiblioteket i Århus

At søge med hænder, hovede og fødder

Brugernes reaktioner

Story Surfer: interaktiv rumudnyttelse og kommunikation

Fremtidens børnebibliotek: nye rum, nye rutiner?

## 4 Børnebibliotekerne som læringsrum

Oplysning, oplevelse og uddannelse

Digital dannelse

Udfordringer: institutionel helhedskommunikation

Udfordringer i organisationen og professionskulturen

Udfordringer i forhold til materialer og indhold

Udfordringer i forhold til brugerne

Fremtiden begynder nu

## Litteratur

### Bilag

Bilag 1 Observationsguide til (børne)bibliotekerne

Bilag 2 Udvidet observationsguide (computeren)

Bilag 3 Interviewguide til bibliotekarerne

Bilag 4 Observationsguide til Story Surfer

## Formål, konklusioner og anbefalinger

Denne rapport har til *formål* at bidrage til udviklingen af nye biblioteksrum og nye formidlingsformer til børn i de danske folkebiblioteker. Det formål søges opfyldt ved at undersøge, hvordan børn bruger det fysiske folkebibliotek som en del af deres fritidskultur, og hvorledes denne brug relaterer sig til nye og mere interaktive rumudnyttelser og formidlingsformer på bibliotekerne. Blandt disse nye former har vi undersøgt, hvorledes børn anvender en interaktiv prototype, der muliggør søgning af bøger på andre måder end de kendte kartotekskort eller online-søgninger.

Undersøgelsen udgør en del af et større projekt, Det interaktive Børnebibliotek, der omfatter udvikling og afprøvning af forskellige prototyper til brug i danske børnebiblioteker. Projektet er støttet af Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker under Biblioteksstyrelsen og ledet af Århus kommunes Biblioteker. Denne rapport vedrører et delprojekt under dette samlede projekt og er udført af forskere ved Center for Børne- og Ungdomsmedier, Syddansk Universitet. Nedenstående konklusioner og anbefalinger baseres således på delprojektets resultater.

## Konklusioner og anbefalinger

### *Generelle konklusioner*

- I dag er viden og oplevelser vigtige råstoffer for økonomisk vækst og samfundsmæssig forandring. Udviklingen indebærer, at det er et fundamentalt krav for, at børn og unge kan begå sig i samtiden og fremtidens viden- og informationssamfund, at de opøver kompetencer, så de kan skabe, tolke og dele tegn, fra digitale talkoder og trykte tekster til de komplekse konstellationer af tale, tekst og levende billeder på en computerskærm eller på mobilen. Disse kompetencer kaldes multimodale kompetencer.
- Medierne formidler ikke blot informationer og oplevelser om vidensamfundet; de medvirker selv til at skabe og udvikle dette samfund. Medierne er således med til at forme de krav, samfundet stiller til børns kompetencer og økonomiske fremtidsudsigter. Og medierne danner afsæt for uformelle læreprocesser, der kan udvikles til multimodale kompetencer.
- Hvor yngre børn i løbet af de sidste to-tre generationer har fået indsnævret og reguleret deres sociale rum, synes det modsatte at være sket for de større børn. De har især fået flere fritidsarenaer, og de regulerer også i højere grad end

tidligere selv disse arenaer. Medier er med til at skabe, og svække, sociale netværk for børn, de er ikke blot medfølgende aktivitetsmuligheder, når børn alligevel mødes. Det er via fritidens mediebrug, børn får de fleste erfaringer med mennesker, sociale forhold og sprog, der er anderledes end det, de ellers kender.

- Evnen til at kommunikere over afstande med folk, børn ikke kender og aldrig kommer til at møde opøves i dag navnlig i fritidens uformelle netværk eller individuelt – ikke i skolen. Vigtige læreprocesser vedrørende håndtering af tegn og koder og håndtering af en globaliseret verden foregår således uden for skolen og uden klare lærings- eller kompetencemål. Fritidsarenaer som børnebiblioteket danner fysiske rammer om børns uformelle læreprocesser, men bidrager i dag ikke til dem fagligt eller indholdsmæssigt på kontinuerlig vis.
- Overordnet set er rammerne for børns psykologiske udvikling i dag præget af to modsatrettede tendenser. På den ene side reguleres børns liv mere end i tidligere generationer også uden for institutionerne; og på den anden side fritstilles børn mere til selv at kunne, og skulle, skabe deres egen forståelse af, hvem de selv er. Fx ledsager flere forældre end tidligere deres børn til biblioteket. Den psykologiske regulering af børn synes at være fordelt forskelligt alt efter social baggrund, og det stiller samlet set nye krav til bibliotekaren, der skal kunne kommunikere med begge grupper af børn (og voksne). Reguleringens modpol er tendensen til, at børn og unge i stigende grad selv skal forme deres identitet, selv skal vælge og forholde sig til alt fra musiksmag til forældresamvær ved skilsmisse. Individualisering kan forstås som et socialt begreb, der formes og håndteres i bestemte sammenhænge herunder i børns fritidskultur.
- Hvor børnekultur i vores del af verden har været kendetegnet ved at have ret faste grænser mellem den ikke-institutionaliserede børnekultur, som børn selv organiserer, og den institutionaliserede børnekultur (børnehave, teater eller sportshal), er der i dag ikke faste grænser mellem den institutionaliserede børnekultur og den ikke-institutionaliserede børnekultur. Små børn udfolder store dele af deres kulturelle aktiviteter inden for institutionelle rammer, mens større børn også i de kulturudfoldelser, de selv organiserer, gør brug af et bredt register af kulturudtryk fra diverse kulturinstitutioner.

- De kommercielle kulturinstitutioner tiltaler børn som forbrugere, der har mulighed for at vælge, og som er betydningsfulde aktører her og nu, i det omfang de eller deres forældre kan betale for varen. Public-service-institutionerne, herunder børnebibliotekerne, tiltaler alle børn uanset baggrund som kommende borgere i et samfund med alt, hvad det indebærer af fælles ansvar for og accept af etablerede normer og omgangsformer.

### *Specifikke konklusioner*

- Undersøgelsen viser, at der er stor forskel på, hvordan de forskellige målgrupper bruger børnebiblioteket. Alder har afgørende betydning for biblioteksbrugen. I småbørnsområdet kommer mange børn og voksne, og området er et velbesøgt udflugtsmål for institutioner, dagplejemødre og familier. I afdelingen for den brede mellemgruppe af 7-15-årige er der mest aktivitet omkring computerne, mens ungdomsafdelingen generelt er meget lidt besøgt. I vores undersøgelse af børns biblioteksbrug får computerne stor opmærksomhed, da computerne, særligt for de større børn, er den mest anvendte facilitet i børnebiblioteket i dag. For den brede mellemgruppe er computer og internet den primære årsag til at besøge biblioteket i længere tid ad gangen.
- Undersøgelsen viser desuden, at alder og køn har stor betydning for, hvordan computerne anvendes og til hvilke formål. De større børn og unge bruger computerne som både informations-, underholdnings- og kommunikationsredskab, mens de små udelukkende bruger computerne til spilaktivitet. Hvor køn har relativt lille betydning for de små børns computerbrug, har køn stor betydning for, hvordan de større børn og unge anvender computerne, og hvad de bruger dem til. I modsætning til drengene har pigerne fx et stort behov for at være private, når de anvender computer. Når bibliotekarerne er i kontakt med brugerne i forbindelse med børnenes computerbrug er det typisk i forbindelse med administration (reservation/inddragelse af computer) eller teknisk assistance.
- Der eksisterer i dag ofte en kløft mellem det, brugerne reelt foretager sig på biblioteket, når de besøger det, og den formidlingstradition, de fleste bibliotekarere repræsenterer. Bibliotekarernes interaktion med brugerne, når det gælder nyere medier, indskrænker sig hyppigt til regulering af tid og lån.

- Som installation i den eksperimenterende udstilling ”Fremtidens Børnebibliotek” på Hovedbiblioteket i Århus samlede Story Surfer brugere fra alle målgrupper: småbørnsgruppen, den brede mellemgruppe og ungdomsgruppen. I prøveperioden udgjorde Story Surfer et supplement til mere traditionelle søgemetoder og en legeplads, hvor børn i alle aldre på legende og eksperimenterende vis afprøvede de teknologiske funktioner såvel som deres egen kunnen.
- Story Surfer havde en central funktionen i biblioteket, og bibliotekarerne var ofte i kontakt med børnene i forbindelse med børnenes brug af Story Surfer. Story Surfer blev således et redskab til en anden form for kommunikation end den mere traditionelle formidlingsdialog mellem barn og børnebibliotekar ved bibliotekarens skrivebord. Endvidere fungerede den som bindeled mellem børn i forskellige aldre og af forskellig køn.

#### *Generelle anbefalinger*

- At mennesker i et vidensamfund har brug for at omskabe information til viden, der giver mening for dem selv, indebærer, at bibliotekerne må udvide den traditionelle opfattelse af, hvad viden er. Begrebet ligestilles let med en individuel evne til rationelt at kunne løse bestemte problemer, navnlig i arbejdssammenhænge, og måske kunne anvende viden fra en sammenhæng i nye sammenhænge og på andre problemstillinger. Som undersøgelsen dokumenterer, prioriterer børn at anvende medier til både oplysning, oplevelse og kommunikation. Vi anbefaler, at bibliotekerne anvender et bredt vidensbegreb. Viden er et resultat af læreprocesser, der omfatter både rationelle og emotionelle komponenter. Viden omfatter derfor både oplevelse, oplysning og læring. Viden er mening, der skabes *via* kommunikation, dvs. information omsættes først til viden, idet den kan deles med og forstås af andre i bestemte sammenhænge.
- Alle bibliotekets materialer kan forstås som forskellige medieteknologier: bogen, tidsskriftet, cd-rom'en, dvd'en, digitale portaler og hjemmesider. Disse teknologier danner afsæt for børns uformelle læreprocesser. Vi anbefaler, at biblioteket intensiverer sit arbejde med at støtte børns uformelle læreprocesser gennem kontinuerte forløb, således at de kan oparbejde en digital dannelse.
- Den digitale dannelse kan danne afsæt for udvikling af multimodale kompetencer i uddannelsessystemet, hvilket er afgørende for børns muligheder

i et globaliseret samfund. Vi anbefaler, at biblioteket intensiverer samarbejdet med uddannelses- og kulturinstitutioner, såvel som private virksomheder, for at styrke sammenhængen i børns forskellige formelle og uformelle læreprocesser.

- Viden er i vidt omfang båret af medieteknologier, der ikke lader sig regulere centralt, og som ikke altid har en fysisk form (en bog, en film). Biblioteket må derfor omdefinere sin funktion fra at fokusere på formidling af kendte materialer til kendte brugere om velkendte emner. Vi anbefaler, at børnebiblioteket udvikle en helhedsorienteret institutionel kommunikation med brugerne, en kommunikation der omfatter både afsender-, indholds- og brugerdimensioner.
- Begrebet individualisering må forstås som en social norm, og den forståelse har betydning for, hvilke nye funktioner, børnebibliotekarerne må opdyrke. Det individuelle barn er altid en del af relationer og institutioner, som kommunikationen udfoldes indenfor – forældre, kammerater, skole, andre kulturprocesser og –objekter. Vi anbefaler, at bibliotekarerne tager afsæt i brugerperspektivet og en kommunikation med, ikke formidling til, børn. Denne kommunikation må differentieres i forhold til forskellige målgrupper, ikke i forståelse i forhold til individuelle børn.
- Den helhedsorienterede kommunikation med børn må have brugerne som afsæt, men må have bibliotekernes mål som resultat. Vi anbefaler, at bibliotekerne klargør visionerne for deres samlede virksomhed i forhold til børn og opstiller klare mål for, hvordan man vil omsætte visionerne til praksis i forhold til brugerne og det øvrige samfund.

### *Specifikke anbefalinger*

#### Organisation og professionskultur

Overordnet set bør den professionelle betjening tage afsæt i dialog med brugerne, og hvad der er muligt i det konkrete biblioteksrum, ikke i materialesamlingerne.

- Gør bibliotekaren mobil. Han eller hun skal være betjeningspunkt, ikke skriveborde eller skranke. Tankegangen fra ”it i alting” videreføres til medarbejderne, der bliver ”bibliotekarere i alting” – og overalt.
- Ryk betjeningspunkter ud i rummet og hav gerne flere, og mere mobile, betjeningspunkter end i dag

- o Integrér online-betjening af børn systematisk i grund- og efteruddannelse af børnebibliotekarer. Et solidt kendskab til gode portaler og hjemmesider for børn, der tager afsæt i deres interesser, medvirker til at bygge bro mellem det fysiske og virtuelle bibliotek
- o Intensivér kompetenceudvikling vedrørende indholdet af nye materialer (cd, cd-rom, dvd, online-spil). Kvalitetsvurderinger må respektere forskellige genrer og medieudtryk – man kan ikke vurdere en fantasy-bog med samme kriterier som et fantasy-spil
- o Udbyg kendskabet til moderne børneliv og børnekultur, herunder mediekultur, i grund- og efteruddannelse. Et systematisk kendskab øger chancerne for at kunne kommunikere præcist og nuanceret med forskellige grupper af børn.

### Materialer og indhold

Overordnet set bør den professionelle betjening tage afsæt i medieteknologiernes digitalisering med mulighed for øget, teknologisk konvergens og udtryksmæssig multimodalitet.

- o Skab kvalitetskriterier for virtuelle materialer og processer på lige fod med konkrete materialer. Internetportaler og hjemmesider har ingen fysisk eksistens, men er vigtige indholdsleverandører af oplevelser og oplysninger for børn.
- o Udnyt synergi mellem materialer. Anvend populære materialer som øjenåbnere for de mindre populære – fx kan en storskærm med klip fra DR's populære program *Troldepejlet* vises sammen med bøger, film og tidsskrifter.
- o Tag afsæt i genrer og temaer. Vis sammenhænge mellem forskellige materialer ved at præsentere dem sammen.
- o Skab læreprocesser ud fra bestemte temaer – opret fx multimodale fortællerværksteder med professionelle, der vejleder børnene i at skabe en krimi i forskellige medier
- o Intensivér distributionen af nye materialer, der ikke er mainstream.
- o Synliggør og udbyg vejledningen vedrørende ”smalle” materialer, også når det gælder nyere medier. Gør biblioteket til stedet, hvor børn finder det skæve, uforudsete, det de ikke har hjemme eller kan skaffe via venner
- o Vejled børn i forhold til indhold og kommunikationsmåder i de nye medier.



## Brugerne

Overordnet set bør den professionelle betjening have brugerperspektivet som afsæt og bibliotekets visionsopfyldelse som mål. Brugernes forståelse i forhold til deres konkrete livsomstændigheder, ikke som individer der er helt forskellige fra alle andre.

- o Målret og differentieret formidlingen i forhold til forskellige brugergrupper: yngre børn, ældre børn, familier, institutioner
- o Sats mere på mellemgruppen, der i dag ikke altid har særlige "steder" i biblioteksrummet, samtidig med at hører til de flittigste brugere – navnlig piger og indvandrere
- o Inddel (dele af) det fysiske biblioteksrum, så brugerne får mulighed for fokuserede oplevelser i forhold til forskellige brugsmåder (kommunikation, fordybelse, interaktion, ekspresion)
- o Fokuser mindre på engangsarrangementer for børn og mere på systematiske og kontinuerlige læreprocesser sammen med børn
- o Udnyt faglig ekspertise. Fx kan studerende eller andre unge med relevante faglige kompetencer afholde eftermiddagskurser i at skabe hjemmesider eller internetdagbøger (blogs eller weblogs) sammen med børnene. Kurserne i det fysiske bibliotek kan kobles med virtuelle fora, hvor deltagerne kan kommunikere med hinanden og med fagpersonerne
- o Synliggør de længerevarende læreprocesser. Fx kan børn få et klippekort på biblioteket, hvor hver kursusgang markeres med et klip. Deltager man alle gange, får man et diplom
- o Udnyt børns egne kommunikationsformer til at skabe opmærksomhed. Anvend fx sms til at oplyse om indkøb af mindre kendte materialer, nye kurser og arrangementer.

## Eksterne relationer

Overordnet set bør biblioteket definere sig som kulturinstitution i forhold til både lokale, nationale og internationale netværk og relationer. Relationerne omfatter både offentlige organisationer og private virksomheder, og netværkene er både formelle og uformelle.

- o Udnyt lokale børnekulturkonsulenter, der kan afdække lokale muligheder og netværk
- o Udarbejd systematiske og forpligtende samarbejdsaftaler med lokale institutioner: skoler (mediecentre), daginstitutioner, ældrecentre (hvad kunne børns funktion være her), samt videregående uddannelser hvor det er muligt
- o Udarbejd samarbejdsaftaler med lokale firmaer om fagligt input og dialog
- o Afhold regelmæssige visionsdage sammen med bibliotekets netværk, hvor resultatet skal være helt konkrete samarbejder.

## Indledning

Hvis folkebiblioteker tilbyder danskerne at bestille bøger og tidsskrifter, musik, film og spil via internettets ”virtuelle bibliotek”, bliver det ”fysiske bibliotek” så bare et afhentningssted i fremtiden? Og hvis børn ikke lærer at anvende det fysiske bibliotek i dag, vil de så fortsat komme på biblioteket som voksne?

Fremtiden kommer som bekendt af sig selv – forandringer ikke. Denne rapport tager afsæt i ovenstående spørgsmål, der er affødt af de senere års ændringer i biblioteksydelserne og i biblioteksbrugen; og de svar, rapporten giver, tager sigte på at indrette og organisere fremtidens børnebibliotek, så det fortsat er relevant for brugerne og har respekt for bibliotekets overordnede mål. At skabe forandringer kræver viden, indsigt og klare mål.

Rapporten søger at bidrage til det vidensgrundlag, som målene for fremtidens børnebibliotek må basere sig på. Rapporten og dens resultater baseres på en kvalitativ undersøgelse af, hvordan børn bruger folkebibliotekerne som en del af deres fritidskultur, og hvorledes denne brug relaterer sig til nye og mere interaktive rumudnyttelser og formidlingsformer på bibliotekerne. Blandt disse nye former har vi undersøgt, hvorledes børn anvender en interaktiv prototype, en såkaldt Story Surfer, der muliggør søgning af bøger på andre måder end de kendte kartotekskort eller online-søgninger. Rapporten åbner herved for en diskussion af, hvorledes fremtidens børnebibliotek kunne se ud.

Rapporten her og undersøgelsen bag den udgør en del af et større, tværfagligt projekt, Det interaktive Børnebibliotek, der i perioden 2004-06 har samlet en række offentlige og private aktører under ledelse af Århus kommunes Biblioteker. Det samlede projekt har haft som sin overordnede *vision* ”at skabe et innovativt koncept for indretning af fremtidens interaktive børnebibliotek i en utraditionel og ambitiøs samarbejdsrelation mellem biblioteker, forskningsinstitutter og erhvervsliv”. Ud fra denne vision har det været et af projektets *formål* ”at gøre den i projektet akkumulerede viden og erfaring tilgængelig for folkebibliotekerne og dermed hæve niveauet og ambitionerne om et fremtidigt interaktivt børnebibliotek” (Århus kommunes Biblioteker 2003).

Nærværende rapport skal ses som en del af det samlede projekts målopfyldelse.

Øvrige projektresultater er tilgængelige på [www.aakb.dk/sw4120.asp](http://www.aakb.dk/sw4120.asp) .

## **Et analytisk dobbeltperspektiv: undersøgelsens forskningsdesign**

Undersøgelsen er tilrettelagt ud fra to relaterede perspektiver, nemlig *et nedefra-og-op-perspektiv*, hvor der fokuseres på brugernes aktiviteter på biblioteket set i lyset af tendenser i nutidens børnekultur; og *et oppefra-og-ned-perspektiv*, hvor der fokuseres på børnebibliotekernes funktioner og på de udfordringer, det giver organisatorisk og formidlingsmæssigt, når materialebestanden udvides, og når internettet og den mobile kommunikation åbner nye muligheder for at kombinere det virtuelle og det fysiske bibliotek.

Dette analytiske dobbeltperspektiv medvirker forhåbentlig til at skabe et nuanceret vidensgrundlag for at træffe nogle af de vigtige kulturpolitiske valg, der under alle omstændigheder skal træffes på biblioteksområdet herhjemme og i udlandet i de kommende år. Nedefra-og-op-perspektivet med sit fokus på brugernes aktiviteter er et helt nødvendigt udgangspunkt for kulturpolitisk viden og handling i en tid, hvor navnlig internettet muliggør mere individuel og selektiv brug af bibliotekernes tjenester også for børn. Denne brug udfordrer traditionelle biblioteksanvendelser og vante kommunikationsformer, der tager udgangspunkt i, hvad institutionerne ønsker at formidle, og hvad de har kontrol til at formidle. En solid viden om, hvordan brugerne faktisk anvender biblioteket, og hvilken børnekulturel sammenhæng denne brug indgår i, er derfor nødvendig for at kunne udvikle nye formidlingsformer og nye biblioteksrum. Samtidig er et oppefra-og-ned-perspektiv afgørende at inddrage for at kunne klargøre, hvilke kulturpolitiske, organisatoriske og formidlingsmæssige rammer, som biblioteksvæsenet kan handle indenfor.

Det nytter ikke noget at have solid viden om børns biblioteksaktiviteter og komme med ønsker om og forslag til ændringer af børnebiblioteket, hvis man ikke ved, hvilke valg bibliotekerne kan træffe. Omvendt vil det være ganske kortsigtet, at bibliotekerne foretager ændringer fx af deres indretning og formidling, uden at disse ændringer baseres på, hvad brugerne finder relevant, hvordan de faktisk anvender bibliotekets forskellige faciliteter, og hvorledes disse faciliteter spiller sammen med børns øvrige kultur og hverdag.

Denne undersøgelse fokuserer på visse aspekter af børns brug af *folkebiblioteket*, som i det følgende blot benævnes biblioteket. Vi undersøger brugen af *det fysiske bibliotek*, nærmere betegnet *børnebiblioteket*, selvom de unge biblioteksbrugere

naturligvis også ofte anvender andre afdelinger af biblioteket, hvor det er muligt. Vi undersøger, *hvem* der i en given periode kommer *hvor*, og *hvornår*. Og vi undersøger, *hvad* og *hvordan* brugerne anvender de forskellige materialer, der er til rådighed. Brugen af børnebiblioteket undersøges altså ud fra *både brugerne og materialerne*. Det sker for at sikre en nuanceret analyse. Hvis man nemlig udelukkende fokuserer på brugerne og deres interaktion, bliver det vanskeligt at forstå, hvordan denne interaktion hænger sammen med, at de netop er på et bibliotek, der jo er opbygget ud fra sine materialesamlinger. Omvendt: hvis man udelukkende fokuserer på materialerne, deres fordeling og udlånsfrekvens, bliver det vanskeligt at forstå, hvorfor bestemte brugere foretrækker nogle materialer, og hvorledes materialerne faktisk anvendes.

Alle bibliotekets *materialer kan defineres som forskellige medieteknologier*: bogen, tidsskriftet, cd-rom'en, dvd'en, computeren med adgang til internettet kan også beskrives som henholdsvis trykte medier, audiovisuelle (eller av-) medier og multimedier. Når vi i det følgende taler om medier, omfatter de således også multimedier eller IKT (informations- og kommunikationsteknologi). Ved at *anvende fællesbetegnelsen medier om alle disse teknologier* understreges to forhold. For det første kan alle tegn - ord, tal, billeder og lyde - i dag bringes på digital form, således at bøger og aviser kan "tale med" tv, radio, internet, dvd'er og mobiltelefoner. Det giver derfor mest mening at analysere og forstå IKT i sammenhæng med andre medier. For det andet er det for brugerne afgørende, hvad man kan anvende de forskellige teknologier til sammen og hver for sig, mens de færreste interesserer sig for teknologierne som sådan. Det giver derfor mest mening at analysere og forstå også IKT som et kommunikationsmedium. Disse forhold er værd at huske på, når vi i det følgende behandler børns brug af medier i fritiden og på biblioteket – deres brug trækker nemlig på de samme læreprocesser, om end i forskellige sammenhænge og aktivitetsrum i fritiden.

Undersøgelsen søger at finde mønstre i, hvordan og hvorfor brugerne anvender det fysiske børnebibliotek, som de gør, og hvorledes bibliotekerne søger at håndtere denne brug. Derfor er undersøgelsen lagt til rette som *en kvalitativ undersøgelse*: vi har observeret børns biblioteksbrug i en uge på to biblioteker, nemlig et mindre bibliotek i en jysk provinsby og et større bibliotek i en forstad til København med en markant andel af indvandrere. *Bibliotekerne blev valgt* ud fra deres erfaring med at

inddrage nye medier på børnebiblioteket (navnlig computere), ikke ud fra størrelse eller geografisk beliggenhed. Valget skyldtes, at vi netop har ønsket at fokusere på brugernes anvendelse af forskellige materialer og på bibliotekernes formidlingsformer i forhold til forskellige materialer.

Vores observationer er primært skriftlige, men støttet af fotos og billeder af computerskærmens interface på givne tidspunkter. Ud over observationerne har vi interviewet ti bibliotekarer på de to biblioteker. Vores *definition af børn* er således ganske bred, idet den er sket ud fra brugerne på biblioteket, ikke ud fra aldersgrænser, vi på forhånd havde fastlagt. Analysens målgrupper følger dog i grove træk børnebibliotekernes inddeling af afdelingen i områder, der er målrettet til tre forskellige aldersgrupper, nemlig førskolebørnene i alderen 0-6 år, den bredere mellemgruppe af skolesøgende børn i alderen 7- 15 år, og de unge i alderen op til ca. 18 år. I rapporten omtales målgrupperne brugere, yngre børn og ældre børn. Det skal bemærkes, at rapporten primært fokuserer på børn indtil 15 år, som er dem, vi især mødte i bibliotekerne. Mellemgruppen af børn i rapporten svarer iøvrigt til den definition af børn, der anvendes i kulturvaneundersøgelser, der foretages af Kulturministeriet og nu også af Amternes og Kommunernes Forskningsinstitut. Ligeledes anvendes begrebet ”bruger”, når vi ikke kender børnenes alder, eller når der er tale om børnenes selvstændige frembringelser som fx computerspil, hvor børnene jo ikke har en position som modtagere af andres frembringelser, således som når de læser bøger, lytter til musik og ser film.

Undersøgelsen af den interaktive Story Surfer, baseres på en uges observationer inkl. fotos i løbet af juni 2005, hvor prototypen var opstillet tre uger på Hovedbiblioteket i Århus.

Både observationer og interviews er kodet og analyseret med henblik på at finde *diversitet* i brugen og *mønstre* i denne diversitet på tværs af de deltagende biblioteker. Disse resultater er sammenholdt med andre kvantitative og kvalitative undersøgelser af børns biblioteksbrug for at få be- eller afkræftet, hvorvidt vores egne analyser passer med andres. På baggrund af denne *analytiske generalisering* fremlægges rapportens konklusioner og vores anbefalinger.

Ud over den empiriske undersøgelse har Center for Børne- og Ungdomsmedier som en del af det samlede projekt foretaget *en bibliografisk undersøgelse* af nye former for børnebiblioteksformidling, således som disse er formidlet på henholdsvis dansk, svensk, norsk, engelsk og tysk (Jørgensen 2005). Bibliografien er tilgængelig på [www.aakb.dk/sw45448.asp](http://www.aakb.dk/sw45448.asp).

Såvel bibliografien som den empiriske undersøgelse er løbende blevet diskuteret i det samlede projekts følgegruppe, der har omfattet repræsentanter fra en række danske folkebiblioteker. Gruppen har givet væsentlige forslag og kommentarer til delprojektet, hvilket klart har styrket projektførelsen. Ansvar for analysens resultater og evt. fejl og mangler påhviler dog udelukkende forfatterne til rapporten her. Det samme gælder rapportens anbefalinger.

## **Rapportens opbygning**

Rapporten er opbygget som et timeglas og i tråd med undersøgelsens analytiske dobbeltperspektiv. De første og sidste kapitler rummer de bredeste perspektiver, mens de to midterste kapitler stiller skarpt på de empiriske analyser af børns brug af det fysiske bibliotek og af den interaktive prototype Story Surfer.

*Kapitel et* beskriver undersøgelsens sociokulturelle ramme. Først sætter vi fokus på børnene i et nedfra-og-op-perspektiv. Med afsæt i økonomiske og sociale træk, der har betydning for børns hverdag og fremtid, lægger kapitlet vægt på at belyse træk i nutidens børnekultur, der i vidt omfang præges af en mangfoldig mediekultur, mens psykologiske tendenser kun omtales kort.

Dernæst forfølger kapitlet et oppefra-ned-perspektiv, idet det omhandler folkebibliotekernes, og især børnebibliotekernes, rolle som del af et videnssamfund. Kapitlet belyser de udfordringer det giver, at alle materialer inddrages som en del af bibliotekernes udbud; og især hvilke nye forhold der er skabt mellem det fysiske og det virtuelle bibliotek. På den baggrund diskuterer kapitlet, hvilke nye muligheder og krav tendenserne stiller til børnebibliotekerne som kulturformidlende organisation og professionskultur.

I *kapitel to* går vi tættere på børns brug af det fysiske bibliotek ud fra analysen af de to børnebiblioteker. Kapitlet belyser, hvornår forskellige brugergrupper anvender

biblioteket, hvordan rummet udnyttes, og hvilke netværk der evt. skabes i forbindelse med brugen; fokus er altså på tid, sted og sociale relationer, og vi inddrager forhold vedrørende alder og etnicitet, køn og social baggrund, i det omfang det er muligt og relevant. Men brugerne ved naturligvis, at biblioteket tilbyder bestemte måder at være sammen, netop fordi det er et bibliotek med bestemte materialer og ikke fx en togstation, et børneværelse eller et butikscenter. Kapitlet undersøger derfor også, hvordan det fysiske biblioteks forskellige materialer udnyttes (eller udelukkes), og vi kaster navnlig analytisk lys på brugen af computere, eftersom de er de nyeste medier på biblioteket, og eftersom det ikke mindst er deres brug, som udfordrer traditionel biblioteksbrug og kendte formidlingsformer.

Kapitlet afsluttes med at beskrive børnebibliotekarernes syn på, hvordan brugerne anvender børnebiblioteket. Også i kapitel to kombineres altså et nedefra-og-op- og et oppefra-og-ned-perspektiv.

I *kapitel tre* stiller vi skarpt på, hvordan børn anvender den interaktive prototype StorySurfer, der har været opstillet på Hovedbiblioteket i Århus, hvor vi foretog observationer. Vi søger blandt andet at besvare, hvilke former for interaktion og fællesskab, brugen af StorySurfer afføder, samt hvorledes brugerne anvender den i forhold til det øvrige biblioteksrum. Analysen relateres og diskuteres derfor også i forhold til nogle af brugsmønstrene, som er beskrevet i kapitel to.

I *kapitel fire* zoomer rapporten igen ud til de bredere perspektiver. De empiriske analyser diskuteres og perspektiveres i forhold til en række centrale problemstillinger, som de nye brugstendenser i børnebiblioteket rejser. Fremtidens børnebibliotek skal jo helt konkret indrettes på bestemte måder. Men hvordan den indretning skal være, må afstemmes i forhold til, hvilke aktiviteter børnebibliotekerne ønsker, brugerne skal have i det fysiske bibliotek; hvordan bibliotekarerne skal indgå i og understøtte disse aktiviteter; og hvorledes det fysiske og det virtuelle bibliotek kan og skal spille sammen. Den fysiske form afhænger altså af kulturpolitiske formål og funktioner. Disse fremtidige formål og funktioner diskuteres afslutningsvis i forhold til en række konkrete udfordringer, der munder ud i anbefalinger til, hvorledes fremtidens fysiske børnebibliotek kan udformes.



# 1 Børn og biblioteker i et vidensamfund

Hvis man ser på barndommen i vores del af verden i et strukturelt perspektiv, er den ganske fast opdelt i forhold til familie, skole og fritid, mens arbejde udgør et mindre element, og meget sjældent et element, der har betydning for børnenes fremtid. Set i børnenes eget perspektiv er deres liv hele livet, og de skaber sammenhæng mellem de forskellige dele af dagliglivet, idet de lever deres liv. Når vi i det følgende beskriver vigtige økonomiske, sociale og kulturelle tendenser, der har betydning for børns liv, sker det altså ud fra den voksnes strukturelle analyseperspektiv, ikke børnenes aktørperspektiv.

Overordnet set udfoldes voksnes praksis i forhold til børn i forhold til *to grundlæggende opfattelser af barndommen, nemlig den afhængige barndom og den autonome barndom*. Defineres barndommen som afhængig indebærer det, at voksne anser barndommen som et forstadium og en forberedelse til voksenlivet. Børn er ikke voksne og har brug for beskyttelse og voksenvejledning i løbet af barndommen, der også anses for at have forskellige stadier, barnet udvikler sig gennem. Dette syn på barndom findes ofte i psykologiske traditioner og i kulturopfattelser, der betragter kultur som en løftestang for menneskelig udvikling. Dette barndomssyn ligger også til grund for eksempelvis FN's Børnekonvention fra 1989.

Defineres barndommen som autonom indebærer det, at voksne anser barndommen som et selvstændigt udfoldelsesfelt, hvor børn dybest set ved, hvad der er bedst for dem selv, og hvor voksne derfor må respektere børns individuelle forskelligheder og valg. Dette syn på barndom findes ofte i sociologiske traditioner og i kulturopfattelser, der betragter kultur som en livsdimension i egen ret, der følgelig ikke kan eller skal bedømmes ud fra andre kriterier end sine egne ytringer. Dette barndomssyn er tillige det mest udbredte i den kommercielle kultursektor, der i overvejende grad lægger rammebetingelserne for børns kulturelle udfoldelsesmuligheder i dag.

Disse to grundlæggende opfattelser af barndommen genfinder vi i forskellige blandinger i voksnes konkrete praksis i forhold til børn, hvad enten de voksne er forældre, pædagoger og lærere, kulturmedarbejdere som bibliotekarer og museumsfolk eller professionelle behandlere som læger og psykologer. Blandingerne genfindes naturligvis også i de forskellige dimensioner af børns liv, som vi i det følgende beskriver nærmere, nemlig de økonomiske, sociale, kulturelle og

psykologiske dimensioner.

### Økonomiske tendenser: viden er råstof

Der er mange bud på, hvad man skal kalde nutidens samfund: informationssamfund, vidensamfund, oplevelsessamfund (eller –økonomi) og netværkssamfund er blot nogle af de konkurrerende betegnelser. Uanset hvilket navn, man vælger, så peger alle betegnelserne på, at de vigtige råstoffer for økonomisk vækst og samfundsmæssig forandring ikke udelukkende kan hentes op af jorden og omformes til konkrete produkter; råstofferne er i mindst lige så høj grad den viden og de oplevelser, vi hver for sig og sammen kan skabe, bearbejde og dele. Det er denne såkaldt *immaterielle produktion*, der *kendetegner vidensamfundet*, som er den betegnelse vi vælger i det følgende.

Hvad indebærer den udvikling for børn og unge? Den indebærer, at det er et fundamentalt krav for, at de kan begå sig i dag – og klare sig i morgen - at de opøver kompetencer, så de kan skabe, tolke og dele tegn, fra digitale talkoder og bøgernes trykte tekster til de komplekse konstellationer af tale, tekst og levende billeder på en computerskærm eller på mobilen. Vidensamfundets tegn kommer i vidt omfang til både børn og voksne via forskellige medieteknologier – bøger, tidsskrifter, tv, computer, internettet og mobilen. Og disse teknologier bliver mere og mere globale, de kan nå os her og nu og næsten hele tiden, og navnlig internettet og de mobile medier øger vores muligheder for selv at kommunikere og skabe billeder, tekst og tale. Hertil kommer, at det i dag er teknisk muligt at bringe alle tegn på samme, digitale form, så de i bogstavelig forstand kan tale sammen.

Mediebilledet er i dag mere komplekst og mere sammenvævet end tidligere: computeren er ikke længere et adskilt arbejdsredskab, men et medium der anvendes i tæt forbindelse med andre medier. Medierne formidler ikke blot informationer og oplevelser om vidensamfundet; de medvirker selv til at skabe og udvikle dette samfund. Medierne er således med til at forme de krav, samfundet stiller til børns kompetencer og økonomiske fremtidsudsigter. *At udvikle vidensamfundet økonomisk kræver, at befolkningen udvikler multimodale kompetencer, dvs kompetencer der gør dem i stand til at skabe, tolke og udveksle komplekse mønstre af tegn, der i stigende grad er medierede* (Jewitt & Kress 2003). Samtidig er de globale og digitale

medieteknologier i høj grad med til at forme børns økonomiske handlinger i hverdagen.

Børn i vores del af verden er gennem det seneste årti blevet en stadig vigtigere målgruppe for markedsføring og reklame, der kommer til dem via alt fra legetøjsfirmaernes brochurer og internetsidernes bannerreklamer til hele tv-programmer og computerspil, der er skabt af Mattel, Disney og Microsoft. Børn er for alvor blevet forbrugere. Danske børn i aldersgruppen 8-10 år har om måneden i gennemsnit 134 kr i lommepenge, mens de 10-12 årige har det dobbelte, nemlig 273 kr, et beløb der mere end firedobles for de 13-15-årige, der har 1.386 kr i gennemsnit til sig selv om måneden (Hansen & Nielsen 2004). Hertil kommer, at navnlig større børn ofte præger, hvad familien bruger penge på (Olesen 2003, Tufte mfl. 2005). Skønt børn ikke har primær, økonomisk indflydelse, eftersom de ikke udfører egentlige erhverv, så har de stigende sekundær, økonomisk betydning.

Hvor børn i forhold til deres direkte økonomiske status defineres som ”ufærdige voksne”, der har brug for at opøve kompetencer, før de kan træde ind og udfylde voksenfunktioner, defineres de i forhold til deres indirekte økonomiske position som selvstændige forbrugere, der kan træffe egne, velbegrundede valg.

### Sociale tendenser: nye grænseflader

Inden for den del af sociologien, der beskæftiger sig med barndommen, taler forskere om, at moderne barndom er blevet institutionaliseret (Rasmussen & Smidt 2001, Vera 2004). Det er i Danmark en sandhed med modifikationer. Der er sandt, at børn indtil de er omkring ti år har en hverdag, der præges af først dagpleje eller vuggestue, så børnehave og skole med tilhørende skolefritidsordning. Men samtidig kan – og skal – større børn selv organisere deres eftermiddage, når de har fri fra skole. Det sker via en række arenaer, der spænder fra det private værelse derhjemme, som er godt fyldt op med tv, computer og musikanlæg (Drotner 2001) til offentlige rum som butikcentre og biblioteker. Herimellem findes halvoffentlige arenaer som eksempelvis sportsklubber og musikskoler, hvor medlemskab er adgangsbillet for børnene.

Hvor yngre børn i løbet af de sidste to-tre generationer har fået indsnævret og reguleret deres sociale rum, synes det modsatte at være sket for de større børn. De har især fået flere fritidsarenaer, og de regulerer også i højere grad end tidligere selv disse

arenaer. Set med voksenøjne er større børns regulering af hverdagens tid og rum blevet mere utydelig eller flydende. Bibliotekerne har fået konkurrence fra andre attraktive fritidsrum – netcafeen, butikscentret, værelset derhjemme – og omgangsformerne i det offentlige rum reguleres i videre omfang end tidligere af børnene selv. Hvordan koordinerer børnene i dag deres fritid og skaber sammenhæng i de forskellige fysiske lokaliteter? Det gør de i vidt omfang via mobilen. Med den koordinerer børnene løbende, hvem de er sammen med, fysisk og virtuelt, hvor og hvornår.

Den mobile kommunikation er måske det tydeligste eksempel på, hvorledes fritiden for nutidens børn fra omkring otteårs-alderen er en blanding af fysisk og virtuelt samvær med medier som omdrejningspunkter. Således kommer fire ud af ti større børn i Danmark sammen med deres venner med medierne som anledning – drengene ofte for at spille computerspil, pigerne ofte for at se film sammen eller høre musik (Drotner 2001). *Medier er med til at skabe, og svække, sociale netværk for børn, de er ikke blot medfølgende aktivitetsmuligheder, når børn alligevel mødes. Det giver heller ikke mening at opretholde skarpe skel mellem børns fysiske og virtuelle netværk.*

Samtidig har større børn en mere differentieret og avanceret brug af computer og internet i fritiden end i skolen, men der er store forskelle i forhold til køn, etnicitet og social baggrund (Drotner 2001). Det er i fritiden, drengene eksperimenterer med at programmere, og pigerne udformer deres egne hjemmesider. Det er også primært i fritiden, de øver sig på at kommunikere via chatsteder og weblogs (eller blogs), som er internetdagbøger, der ofte inviterer til kommentarer. Og det er via fritidens mediebrug, børn får de fleste erfaringer med mennesker, sociale forhold og sprog, der er anderledes end det, de ellers kender. Uanset om børnene inddrager eller afviser disse erfaringer, er det i fritiden, de især konfronteres med det, man kan kalde ”andethed”.

Ligesom det i økonomisk forstand er afgørende, at børn opøver kompetencer til at kunne skabe, tolke og udveksle tegn, således er det socialt vigtigt i en stadig mere globaliseret verden, at de lærer at erkende og omgås andethed – alene af den grund, at mange af dem som voksne bliver afhængige af at kunne kommunikere over afstande med folk, de ikke kender og aldrig kommer til at møde. Den evne opøves i dag navnlig i fritidens uformelle netværk eller individuelt, og laboratoriet er her den

komplekse og globaliserede mediekultur, der åbner for møder med virtuelle andetheder, som børn og unge må forholde sig til - også de mange børn og unge der ikke har kammerater uden for deres egen etniske og sociale kreds.

Men er skolen ikke den vigtigste sociale arena for børns møde med de andre, det man ikke kender til? Skolen er givetvis den vigtigste arena for børn, når det drejer sig om at møde det fagligt anderledes – det man ikke ved. At mindske gabet mellem, hvad børn ved, og hvad de skal og kan vide, er et afgørende udgangspunkt for overhovedet at gå i skole. Men når det gælder sociale møder i skolen med andre ”slags” børn, så sker disse møde navnlig i de større byer. Og de medfører ikke automatisk socialt eller etnisk heterogene netværk, der bærer med i fritiden.

*Nogle af de vigtigste læreprocesser, børn har i dag til at kunne leve i og håndtere en globaliseret verden foregår altså i dag uden for skolen med dens formelle og fælles læringsrum og klare kompetencemål. Denne situation forstærker betydningen af børns virtuelle møder med andethed via en globaliseret mediekultur. Og det skærper de uddannelses- og kulturpolitiske udfordringer til, hvordan disse uformelle og ofte individuelle møder omsættes til læreprocesser for børnene, så de bliver i stand til at håndtere forskellighed i deres hverdag.*

Socialt set defineres børn i vidt omfang som selvstændige aktører, der skaber egne netværk og færdes i en række forskellige sociale arenaer med eller uden følgeskab af voksne. Set i det lys, anses institutionalisering som en hindring for børns frie udfoldelse; og der er i Danmark ringe diskussion af, hvilke strukturelle krav der er nødvendige for, at børn socialt kan klare sig, mens der er stor bevågenhed om individuelle ”sager” – navnlig når disse sager vidner om problemer for børnene.

### Psykologiske tendenser: individualisering og regulering

Hvilket psykisk beredskab har moderne børn til at håndtere de forskelligheder, de møder i deres hverdag? Det ved vi overraskende lidt om, og det skønt moderne barndom i vidt omfang er blevet forstået og fortolket gennem psykologiske briller. Det gælder ikke mindst hele det pædagogiske felt – fra vuggetuer til videregående uddannelser – der danner vigtige rammer om børns og unges liv. Overordnet set præges rammerne for børns psykologiske udvikling i dag af to modsatrettede tendenser. På den ene side reguleres børns liv mere end i tidligere generationer også

*uden for institutionerne; og på den anden side fritstilles børn mere til selv at kunne, og skulle, skabe deres egen forståelse af, hvem de selv er.*

Reguleringen af børns liv er ikke det samme som institutionalisering. Som allerede nævnt, er det især mindre børn, der har et omfattende ”institutionsliv”, der socialt sætter rammer for deres udfoldelser. Regulering handler derimod snarere om de psykologiske grænser for børn. De sættes i udgangspunktet af forældrene og evt. ældre søskende og siden af andre voksne og børn. I middelklassen synes denne psykologiske regulering af tid og samvær på nogle områder at være mere omfattende, hvorimod den konkrete regulering aftager fx i forhold til god opførsel og faste pligter.

At navnlig veluddannede forældre har ringe tid hjemme med deres børn og har få af dem medvirker til, at forældrene finder det ekstra vigtigt at ”gøre noget” med børnene, som hermed får reguleret deres tid af ydre aktiviteter. Et klart eksempel på denne tendens er den stigende andel af voksne, der kommer på biblioteket, fordi de ledsager deres børn. Det gør 36% i 2004, hvilket er en stigning på 4% på seks år (Bille mfl. 2005: 177). Næst efter at låne bøger, er det den hyppigste årsag til at voksne kommer på biblioteket. Og når de voksne er med deres børn på biblioteket, er det også ofte dem, der stiller spørgsmål til bibliotekaren på deres børns vegne (Nyboe & Drotner 2006). Omvendt er der en stor gruppe af børn, der besøger biblioteket uledsaget, og som selv kan og skal navigere rundt der. Den psykologiske regulering af børn synes at være fordelt forskelligt alt efter social baggrund, og det stiller samlet set nye krav til bibliotekaren, der skal kunne kommunikere med begge grupper af børn (og voksne).

Reguleringens modpol er tendensen til, at børn og unge i stigende grad selv skal forme deres identitet, selv skal vælge at forholde sig til alt fra musiksmag til forældresamvær ved skilsmisse. Denne såkaldte individualisering ses også i hyppigt anvendte begreber inden for pædagogikken som ”ansvar for egen læring”, ”differentierede læringsstile” og ”personlige læreplaner”. I den offentlige debat betegnes børns psykologiske individualisering af nogle som et gode – børn er selvstændige og kan træffe egne valg uafhængigt af voksne; andre betragter individualiseringen negativt som en modpol til fællesskab – børn bliver individualister og egoister, der ikke kan indordne sig i forhold til en gruppe.

I forhold til disse normative modsætninger kan det være nyttigt at minde om den tysk-

engelske historiker Norbert Elias, der understreger, at det er ens for alle moderne mennesker, at vi skal være forskellige (Elias 1939/1987, se også Beck & Beck-Gernsheim 2001). Individualisering handler altså ikke om personlige valg, vi frit kan foretage; det handler om sociale krav om, at vi skal finde os selv som forskellige fra andre – og det gælder alle. At forstå individualisering som et socialt begreb, der formes og håndteres i bestemte sammenhænge er vigtigt at have med, når vi i det følgende analyserer børns fritidskultur. Den kulturelle dimension er nemlig omdrejningspunktet for disse håndteringer af at blive forskellig sammen med andre. Forståelsen af individualisering som et socialt begreb er ligeledes vigtig, når vi afslutningsvis lægger op til at diskutere, hvilke nye funktioner, børnebibliotekarerne må opdyrke. Når vi eksempelvis foreslår, at bibliotekarerne tager brugerperspektivet alvorligt og differentierer kommunikationen med børn i forhold til forskellige målgrupper, ja så er udgangspunktet netop, at det individuelle barn altid er en del af en relationer og institutioner, som kommunikationen udfoldes indenfor – forældre, kammerater, skole, andre kulturprocesser og –objekter.

Psykologisk set defineres moderne barndom i udgangspunktet som en afhængig og potentielt problemfyldt livsfase, men det er i dag de individuelle aspekter af denne afhængighed mere end de strukturelle rammebetingelser, der står i centrum. Den psykologiske individualisering forstås i vidt omfang normativt og ses ikke som fælles betingelser for en nutidig tilværelse.

### **Kulturelle tendenser: medialisering og kommerciel globalisering**

At leve i et vidensamfund indebærer, at kultur kommer højere op end tidligere på den samfundsmæssige dagsorden. Kultur er den meningsskabende dimension af tilværelsen, og mening skabes som en form for social praksis, idet vi udveksler tegn: vi taler sammen, skriver, anvender tal, billeder og musik, klæder og indretter os med bestemte materialer og farver. En stor, og stigende, del af denne tegnudveksling foregår i dag ved medieteknologiernes mellemkomst.

Kultur er altså i udgangspunktet meningsskabende processer, der udgør en dimension af hele livet. Men disse processer kan naturligvis over tid organiseres på forskellig måde, således at der fx opstår kulturinstitutioner, hvor de meningsskabende processer intensiveres og professionaliseres. Biblioteker, museer og arkiver er ligesom teatre og

biografer eksempler på sådanne professionelle kulturinstitutioner. Ligeledes kan de meningsskabende tegnprocesser fæstnes via forskellige teknologier, der gør det muligt at opbevare og overføre kultur over tid og fra sted til sted: biblioteker er jo blevet kaldt vores fælles hukommelse, og papir er stadig det mest stabile opbevaringsmedium.

Også for børn kan *kultur* derfor *defineres i forhold til to sammenhængende dimensioner, nemlig som meningsskabende processer og som materielle objekter*, idet begge dimensioner kan skabe fundament for professionelle institutioner. Indtil for nylig har børnekultur i vores del af verden været kendetegnet ved at have ret faste grænser mellem den ikke-institutionaliserede børnekultur, som børn selv organiserer, og den institutionaliserede børnekultur, der eksempelvis udfolder sig i børnehave, teater eller sportshal. De ret faste grænser har ført til en opdeling i tre former for børnekultur, nemlig kultur skabt *af børn*, kultur skabt *for børn* og kultur skabt *med børn* (Mouritsen 2002, Tufte mfl. 2003). Det første aspekt ligestilles med den ikke-institutionaliserede børnekultur, hvor der lægges vægt på de kulturskabende processer, mens de to sidste relateres til den institutionaliserede børnekultur, idet der lægges vægt på bestemte kulturprodukter som eksempelvis børnefilm og børnebøger.

Disse kulturprodukter kan være skabt kommercielt for et marked, eller de kan være skabt af offentlige kulturinstitutioner, der skal tjene almenvellet (det kaldes i dag ofte public service), som eksempelvis biblioteker, offentlige museer og Danmarks Radio. *De kommercielle kulturinstitutioner vil i udgangspunktet tiltale børn som forbrugere*, der har mulighed for at vælge, og som er betydningsfulde aktører her og nu, i det omfang de eller deres forældre kan betale for varen. *Public-service-institutionerne vil i udgangspunktet tiltale alle børn uanset baggrund som kommende borgere* i et samfund med alt, hvad det indebærer af fælles ansvar for og accept af etablerede normer og omgangsformer.

Man kan diskutere, hvorvidt de gængse definitioner tidligere har været dækkende for børns faktiske kulturudfoldelser – således kan kultur for børn jo godt produceres af en kulturinstitution, men anvendes af børn som en del af deres egen kultur og uden for kulturinstitutionelle sammenhænge (tænk blot på DR's børne-tv). Mere vigtigt i denne sammenhæng er imidlertid, at der *i dag ikke er faste grænser mellem den institutionaliserede børnekultur og den ikke-institutionaliserede børnekultur, som*



*børn selv organiserer*. Små børn udfolder store dele af deres kulturelle aktiviteter inden for institutionelle rammer, mens større børn også i de kulturudfoldelser, de selv organiserer, gør brug af et bredt register af kulturudtryk fra diverse kulturinstitutioner – fra kunstmuseernes hjemmesider for børn til Disney-koncernens tilbud om at skabe egne figurer efter de kendte forlæg (Drotner 2003).

Også i forhold til børns kultur er det afgørende imidlertid, at *de kulturelle processers grundlag, nemlig at skabe, tolke og udveksle tegn, er blevet en grundlæggende samfundsressource*. Eftersom videnssamfundet kendetegnes ved immateriel produktion via tegn, bliver det at producere og lagre tegn samt at organisere og kommunikere dem, afgørende for, hvordan samfundet indrettes, og hvilke funktioner, der prioriteres. Computeren kan integrere alle slags tegn, og den kan tillige skabe, lagre og organisere en næsten uendelig mængde tegn, der alle er på digital form. Hertil kommer, at internettet og satellitter gør det muligt at udveksle disse enorme tegnmængder fra person til person på ingen tid til alle på kloden, der er opkoblet.

En af de store udfordringer i et videnssamfund er derfor, hvordan man håndterer en overvældende mængde tegn, eller, som det ofte siges, hvordan man omskaber information (data, tegn) til viden (tegn der betyder noget, fordi de indgår i en kommunikativ social praksis). Udfordringen forstærkes af, at samfundet hidtil har været organiseret ud fra en situation, hvor tegn, og de teknologier, der bærer dem, har været langt færre og har kunnet kontrolleres langt lettere. I et samfund, hvor det er vanskeligt at få fat på eksempelvis bøger, høre radio eller se tv, vil befolkningen ofte lægge vægt på at øge udbredelsen og den effektive vej fra afsender til modtager – man vil ønske lave bogpriser, bedre sendeforhold, eller biblioteker der kan forbedre adgangen til og udbudet af eftertragtede materialer. Samtidig har det indtil for nylig været muligt at selekttere eller censurere fx bøger, tv-udsendelser og film, fordi de er konkrete, materielle produkter, der skabes centralt af betemte institutioner som forlag, tv-stationer og filmproducenter.

I dag er den globaliserede, digitale mediekultur central i børns fritidskultur i vores del af verden. Børn har adgang til store mængder mediebåret information, der ikke let lader sig kontrollere, og som kan nå dem fra mange dele af verden. Og de anvender disse teknologier langt mere og tidligere til selv at skabe nyt indhold og til at kommunikere fra person til person (fx sms, chat, blogs). Fritiden er blevet påvirket

mere end arbejdslivet og skolen – også for børn – af den store vækst i nye medieteknologier i de sidste to årtier: satellit-tv, videobåndoptager, digitalkameraer til faste og levende billeder, personlige computere, internet og mobiltelefon, der i dag fungerer som en minicomputer med indbygget kamera og adgang til nettet.

### *Globalisering og kommercialisering*

De fleste af nutidens medieteknologier har global rækkevidde, og de er samtidig oftest udviklet som kommercielle teknologier. Det gælder også internettet, der ikke er en global offentlighed med lige adgang for alle; ej heller er det en virtuel legeplads, hvor kreative unge stiller software gratis til rådighed for andre. Skønt der er vigtige bevægelser, der arbejder for større åbenhed og gratis tilgængelighed for alle, præges også internettet af kommercielle hensyn og kampe om økonomiske og juridiske rettigheder. Når børn anvender internettet, indtræder de derfor også som forbrugere i et kommercielt univers, skønt dette ikke altid signaleres åbent via fx reklamebannere. I stedet kan der være tale om, at brugerne tilbydes muligheder for konkurrencer og køb som nogle af valgmulighederne på de pågældende sider.

At den kommercielle mediekultur i stigende grad globaliseres, medvirker til at kaste nyt lys over *begrebet globalisering*. Begrebet har rod i økonomisk teori og har herfra bredt sig til også at dække sociale og kulturelle globaliseringsprocesser.

Groft sagt handler *den økonomiske globalisering* om finansiell mobilitet. Penge, produktion og varer flyder mere intenst over landegrænser end tidligere godt hjulpet på vej af billigere teknologi, transport og kommunikation. Konkurrencen om de attraktive kunder og jobs bliver i stigende grad global; og fremstillingserhvervenes andel af den samlede produktion falder i takt med en vækst i service og uddannelse, viden og oplevelser. Den økonomiske globalisering hænger tæt sammen med udviklingen af videnssamfund.

*Den sociale globalisering* handler om fysisk mobilitet - om udveksling af mennesker mellem fattige og rige lande. Så længe fattigdom, fødevarer og krige er fordelt på kloden, som de nu er, så længe vil folk flytte og flygte mod det solide og sikre. Den fysiske mobilitet er permanent.

Det er den økonomiske og sociale globalisering, der øger kravene til, at vi kan omgås og samarbejde med folk med vidt forskellig baggrund og i skiftende netværk. Vi skal

være i stand til både at afgrænse, på hvilke områder, vi kan komme i dialog med dem, vi ikke kender og måske heller ikke forstår - og hvor vandene skilles. Og vi skal kunne gøre det vel vidende, at det, vi definerer som fremmed og ukendt, er kommet for at blive. Det fremmede og de fremmede kan ikke deponeres i fjerntliggende egne men er en del af hverdagen.

*Den kulturelle globalisering* handler mest af alt om virtuel mobilitet – om at udveksle information og oplevelser på tværs af tid og rum. Sådanne udvekslinger sker via medier med bogen og avisen som de første store af slagsen. I dag muliggør satellit-tv, internettet og de mobile medier som nævnt, at vi kan være i forbindelse med andre næsten hele tiden og overalt. Den kulturelle globalisering tydeliggør på godt og ondt grænserne mellem det velkendte og det verdensfjerne. Selv fattige familier har i dag adgang til radio og tv, der beretter om andre måder at leve på, og som sætter ord og billeder på andre værdier og normer.

*Den kulturelle globalisering er den egentlig nye globaliseringsdimension.* For vi har også tidligere haft store økonomiske globaliseringsperioder – fx de store opdagelsesrejser og tiden fra 1870 til Første Verdenskrig. Vi har også tidligere oplevet sociale globaliseringer – fx de store folkevandringer fra det tredje århundrede og udvandringen til Nordamerika i 1800-tallet. Men vi har ikke tidligere haft et komplekst netværk af globale og sammenvævede medier, der overalt og hele tiden medvirker til at skabe og udvikle globale processer: rigdomme skifter ejer med et tryk på computertasterne; handler indgås over mobiltelefonen; og fjerntboende slægtninge besøges på video-chats.

### *Tendenser i børns mediebrug*

Hvorledes anvender børn så denne globaliserede og kommercielle mediekultur? Den første, undersøgelse af europæiske børns brug af alle medie i både skole og fritid (Livingstone & Bovill 2001) viser en række vigtige fællestræk:

- o Børn er den samfundsgruppe, der anvender flest medier, og de anvender ofte flere medier på en gang
- o Fritidens mediebrug er bredere og mere avanceret end mediebrug i skolen, hvor man primært anvender medier som midler til anden læring (især modersmål, matematik)
- o Nye medier supplerer gamle, de erstatter dem ikke

- o Børn overfører læring mellem genrer og medier
- o Køn spiller den største rolle for mediebrugen.

At nye medier supplerer gamle uden at udkonkurrere disse, er et resultat, der bekræfter tidligere undersøgelser: børn læser stadig bøger af lyst, men denne form for læsning suppleres med andre oplevelses- og udtryksformer via andre medier, således at lystlæsningen samlet set går ned. Det er her vigtigt at *skelne mellem forskellige former for læsning. Børn læser måske mere end nogensinde – spilmanualer, tekster på tv og hjemmesider – men lystlæsningen af fiktion daler.*

At køn spiller en stor rolle for børns mediebrug kendes også fra tidligere studier, omend det er værd at bemærke, at denne forskel er den vigtigste og altså spiller en større rolle end forskel i alder, social baggrund og national herkomst.

Når det gælder brugen af nye medier, afdækker den danske del af undersøgelsen (Drotner 2001) nogle sammenhænge, der delvist bekræftes af svenske og finske resultater:

- o Børn fra laveste socialgruppe er de mest aktive til selv at programmere og anvende regnerark i fritiden
- o Børn fra laveste socialgruppe bruger hyppigst computeren til læring i fritiden
- o Børn fra laveste socialgruppe anvender mest tid på computerspil i fritiden
- o Drengene anvender fire gange så lang tid på computerspil som piger
- o Piger over 9-10 år prioriterer andre aktiviteter end dem, der knyttes til computeren
- o Piger er generelt mere interesserede i ældre medier som fiktionsbøger, tv og film end drenge
- o Blandt de nye medier foretækker piger internet og mobiltelefon.

Større børn og unge er nogle af de første til at tage nye medieudtryk til sig. De er mediekulturens pionerer. Sådan har det været de sidste 150 år. Forskellen er, at *de erfaringer, nutidens unge brugere gør med fritidens medier, er langt mere afgørende for, hvordan de klarer sig fremover, end det var tilfældet for deres forældre og bedsteforældre.* For at vi som voksne kan træffe de nødvendige uddannelses- og kulturpolitiske valg for fremtiden, er det derfor vigtigt at konkretisere, hvilke funktioner, brugerne selv mener, de forskellige medier opfylder for dem.

### *Mediefunktioner: oplysning, oplevelse, kommunikation*

De færreste børn interesserer sig for medierne som teknologier; flertallet interesserer sig for, hvad man kan gøre med medierne. Når børn selv får mulighed for at beskrive, hvilke mediefunktioner, de prioriterer, så står tre funktioner øverst, nemlig oplysning, oplevelse og kommunikation (Drotner 2001). Medierne skal tilsammen opfylde disse funktioner; men ikke alle medier kan ifølge børnene opfylde alle funktioner. *Trykte medier* (fag- og skønlitteratur, blade, aviser, tegneserier) knyttes mest til *oplysning*, skønt navnlig piger da også forbinder den gode roman med gode oplevelser. Selve mediet synes dog at være farvet i de større børns bevidsthed af, at de trykte medier for de allerfleste kræver formel træning, før de kan anvendes. Mange børn, og navnlig drenge, forbinder derfor læsning med skole, ikke med lystfulde fiktionsoplevelser i fritiden, der har mange andre spændende bud på sådanne oplevelser (Steffensen & Weinreich 2000, Drotner 2001).

De *audiovisuelle medier* som tv og film (i biografen, på dvd og vhs) og forbindes med *oplevelser*, og det samme gør radio, som børnene navnlig anvender til at lytte til musik. Disse medier anvender børn, når de gerne vil have gode, følelsesmæssige rutcheture, skønt tv også forbindes med oplysning og kan tændes, hvis man keder sig. Modsat de trykte medier, så kræver det ikke formel øvelse for børnene at kunne lytte og se, og det gælder også tv, radio, og film. Det betyder omvendt ikke, at børn ved alt om at se tv og lytte til radio, blot fordi de kan få en vis mening ud af det uden hjælp.

De nye *digitale medier* som computer og mobilen knyttes navnlig til *kommunikation*. Eftersom computeren kan integrere alle tidligere medieteknologier i sig, kræver det nogle tilføjelser. Børn forbinder navnlig internettet med kommunikation, mens fx computerspil associeres med oplevelse. Dog tilbyder online-spil ofte interaktion med omfattende sociale netværk, hvor kommunikationen ikke adskilles fra spilprocessens oplevelser. Computerspil er den medieaktivitet, hvor kønsforskellene er størst (drenge anvender som nævnt fire gange så megen tid som piger på spil, Drotner 2001), og det er derfor ikke overraskende, at piger i højere grad end drenge også forbinder computeren med mere rationelle oplysningsdimensioner – den er god til skolearbejde, så resultatet ser pænt ud.

I takt med, at digitaliseringen gør det muligt for hidtil adskilte medieteknologier at

forbinde sig, opstår nye genrer og nye brugsmåder. De tre funktioner, som børn prioriterer, kendetegner dog også tidligere tiders mediebrug. Man kan derfor forudse, at medierne også fremover vil opfylde velkendte funktioner og prioriteringer på nye måder.

Samlet set udfoldes børns kulturelle aktiviteter i forhold til en overordnet forståelse af barndommen som et autonomt livsgrundlag isprængt vigtige islæt af forståelser af barndommen som en afhængig livsfase. I den offentlige kulturpolitik såvel som i kommercielle markedsføringsstrategier tages udgangspunkt i børns ressourcer, udfoldelser og aktive valg, og der gøres meget for at styrke rammerne for disse udfoldelser via fx musik-, drama- og billedskoler. Samtidig baseres professionelle kulturprioriteringer på et kulturelt hierarki, der udpeger nogle kulturudtryk og -udfoldelser som mere gyldige end andre i tråd med synet på den afhængige barndom, hvor børn har brug for voksen retledning og voksnes valg. Således anses bogfiktion stadig som adgangsvej til særlige fordybende oplevelser uden diskussion af, hvad der læses; og børns egne kulturudfoldelser i fx leg betragtes som mere lødige end kulturelle aktiviteter, voksne skaber for børn via fx tv; ligesom oplevelser i fysisk samvær med andre, eksempelvis på teatret, ligger højere i det børnekulturelle hierarki end et virtuelt samvær omkring fx netspil.

Bibliotekerne, og herunder børnebibliotekerne, er nogle af de vigtigste aktører på den kulturpolitiske arena. Men, hvis et samlet børneperspektiv skal fastholdes, må bibliotekerne bestemmes i forhold til de bredere muligheder og udfordringer, det moderne børneliv stiller også i forhold til de økonomiske, sociale og psykologiske tendenser, vi har opridset i dette kapitel.

### **Bibliotekerne som virtuelle rum og fysiske steder**

Ifølge *Lov om biblioteksvirksomhed* (Lov nr 340 af 17. maj 2000) har folkebibliotekerne til formål:

at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet ved at stille bøger, tidsskrifter, lyd-bøger og andre egnede materialer til rådighed såsom musikbærende materialer og elektroniske informationsressourcer, herunder Internet og multimedier.

I stk. 2 tilføjes, at "folkebibliotekerne skal bestræbe sig på at stille videogrammer til rådighed" (*Lov 2000*). Loven angiver de overordnede juridiske rammer for, hvilket

formål bibliotekerne skal opfylde, og hvilke midler de skal tage i anvendelse for at opfylde dette mål. *Midlerne er alle kulturudtryk, der kan lagres på en eller anden medieteknologisk form* (bortset fra mobile medier), og *målet er bredt*, idet det omfatter fremme af såvel *oplysning* som *uddannelse* og kulturel aktivitet. Det sidste område er det mindst specifikke, men ud fra bibliotekernes praksis kan det siges at omfatte *kulturelle oplevelser*, både dem befolkningen kan få via læsning, lytning og sening af bibliotekernes materialer, og de kulturelle oplevelser, befolkningen kan få på biblioteket ved eksempelvis arrangementer eller andre aktiviteter.

Også børnebibliotekerne er naturligvis omfattet af denne formålsparagraf, hvis bredde rummer gode muligheder for udvikling inden for sine rammer. Det er da også denne formålsparagraf, vi i det følgende vil anvende som udgangspunkt for rapportens analyser og diskussioner. Det er vigtigt allerede her at notere, at *bibliotekets formål om at fremme både oplysning og oplevelse ligger fint i tråd med børns egne prioriteringer af, hvad de søger, når de selv anvender medier i fritiden. Derimod er børnenes ønske om kommunikation ikke umiddelbart reflekteret i bibliotekernes formålsparagraf, der til gengæld fremhæver støtte til uddannelse som en del af virksomhedens formål.*

Mens det også fremover vil være klart, hvorfor bibliotekerne skal eksistere, og hvad de skal formidle, er det mindre klart, hvordan målene skal opfyldes. *Hele bibliotekernes klassiske formidlingsfunktion er under forandring i disse år.* Det har to relaterede årsager, nemlig fremvæksten af et vidensamfund og udbredelsen og intensivering af den globale kommunikation, specielt via internettet og satellitter, der transmitterer tv- og mobile signaler. Hvorledes kan bibliotekerne inden for deres formål understøtte udviklingen af vidensamfundet, hvor værdifulde råstoffer er at skabe, dele og udveksle viden og tjenesteydelser, der tilmed ofte forandres med stor hast? Hvorledes kan bibliotekerne understøtte den globale kommunikation af information og oplevelser, således at disse er tilgængelige og til gavn for hele den befolkning, bibliotekerne skal betjene? Næsten uanset, hvilke svar bibliotekerne giver på disse spørgsmål, indebærer de, at de klassiske formidlingsformer ændres.

### Fra formidling til facilitering

Ligesom det er tilfældet for andre offentlige kulturinstitutioner som museer og arkiver, så kan *bibliotekernes formidling defineres som en form for institutionel*

*kommunikation*, hvor institutionen som *afsender* kommunikerer bestemte typer *indhold* til bestemte grupper af *modtagere* med et bestemt formål (Drotner 2006). Denne kommunikation er gennem 1990erne ændret fra at have et afsenderperspektiv til at få et brugerperspektiv.

Bibliotekernes klassiske funktion er at formidle information og oplevelser i form af bøger og tidsskrifter til hele befolkningen for at fremme oplysning og oplevelser. Man tager afsæt i materialesamlingerne og lægger vægt på, hvad og hvordan bibliotekarerne formidler disse til brugerne. Perspektivet er altså, hvad afsender ønsker at kommunikere. Traditionelt har man også haft en klar opfattelse af, hvem der var afsender, nemlig det fysiske bibliotek og de faktiske bibliotekarer; man har ligeledes haft et veldefineret budskab, nemlig trykte medier; og man har haft en rimelig klar opfattelse af modtagerne, nemlig de konkrete biblioteksbrugere, ligesom formålet også har været nogenlunde klart, idet professionelle kvalitetsopfattelser dog gennem tiden har konkurreret med brugerservice og –popularitet.

Udvidelsen af materialeviften i bibliotekerne og specielt udbredelsen af computer og internet har for alvor rykket ved denne forståelse af bibliotekernes institutionelle kommunikation. Udviklingen i 1990erne fokuserede på det virtuelle bibliotek med online-bestilling og -søgetjenester og en ofte ganske omfattende brugervejledning. Med de nye medier rykker brugeren i centrum. Via bibliotek.dk kan de brugere, der har adgang til nettet og forstår at anvende tjenesterne, fx selv søge, hvilke materialer bibliotekerne har til rådighed; selv foretage bestilling og evt. forlængelse af lånet; og selv holde sig løbende orienteret om arrangementer og aktiviteter. Med nye muligheder følger nye forventninger og krav. Offentlige institutioner som bibliotekerne skal have ligeså brugervenlige og indbydende sider som de mange andre hjemmesider på nettet, de konkurrerer med i opmærksomhedens cyberspace.

Disse nye krav og muligheder udfordrer i høj grad kulturinstitutionernes formidling, hvilket også gælder bibliotekerne. Først og fremmest bliver afsenderen en mere kompleks størrelse: biblioteket omfatter både det fysiske og det virtuelle bibliotek, og hvad sikrer genkendeligheden og sammenhængen hos brugeren? Ligeledes bliver budskabet, eller indholdet, mere mangfoldigt, idet alle medier i princippet skal gøres tilgængelige via biblioteket, samtidig med at mange af de informationer og oplevelser, brugerne finder relevante, ligger uden for bibliotekets traditionelle virkefelt. Hvordan



prioriteres indkøb, opstilling og service af materialerne? Formidles noget indhold bedst gennem det virtuelle bibliotek? Kan samme kvalitetskriterier anvendes for alle medier? Endelig bliver det også vanskeligere for bibliotekerne at identificere, hvem brugerne er, fordi de både findes virtuelt og reelt, men ikke nødvendigvis er de samme individer. Samtidig falder antallet af børn, der kommer hyppigt på det fysiske bibliotek, og det gør det vanskeligere for bibliotekarerne at følge med i og relatere sig til deres kulturelle aktiviteter.

Det er således et paradoks, at brugerne kommer i centrum af den institutionelle kommunikation, samtidig med at institutionerne får vanskeligere ved at identificere brugerne og deres kulturelle virksomhed. Bibliotekernes kulturelle legitimitet er ikke længere bundet op på, at brugerne fysisk kan få adgang til eftertragtede materialer, således som det var tilfældet i industrisamfundet, hvor der var mangel på teknologisk formidlet information, oplevelse og kommunikation. I dag må biblioteket konkurrere med andre leverandører af en mængde informationer og oplevelser, der anses for relevante af brugerne.

Denne udvikling diskuteres ivrigt internationalt, og der tilbydes mange betegnelser for den nye slags biblioteksvirksomhed. Man taler om det hybride bibliotek, der kombinerer det fysiske og virtuelle bibliotek, den direkte og indirekte formidling (Thorhauge 2001); det performative bibliotek (Graulund 2006); og biblioteket som det tredje sted mellem private og offentlige rum (Oldenburg 1999). Ligeledes arbejdes der med at udforme nye koncepter for bibliotekets fysiske indretning, som ofte henter inspiration fra biblioteket i den tyske by Gütersloh, hvor der skelnes mellem arkivering, udlån og servicering via indbydende stande (Kjær 2006).

Set i børnehøjde spiller det øgede fokus på brugerne i bibliotekernes formidling sammen med en stadig mere udbredt opfattelse af, at barndommen er et autonomt livsområde, og at børn er selvstændige individer, der skal respekteres som dem, de er. Idealiseringen af det selvstændige og individuelle barn fører imidlertid let til, at voksne undlader at foretage konkrete prioriteringer eller overveje, hvilke rammer og normer, de selv finder vigtige i omgangen med børn. I opgøret med forestillingen om det afhængige barn, der behøver voksen beskyttelse og opdragelse, kan forestillingen om det autonome barn let resultere i svigt af både børn og voksne. I forhold til bibliotekerne ses en del af denne problematik i diskussionerne om, hvorvidt

børnebiblioteket skal være et kultursted, hvor voksne sætter rammerne for aktiviteterne; eller hvorvidt børnebiblioteket skal være et fristed, hvor børn kan være sig selv og anvende materialer efter eget valg og uden vejledning fra bibliotekaren. Begge positioner undviger at forholde sig til kompleksiteten i børns liv.

1990ernes store udfordring var at udvikle det virtuelle bibliotek også for børn. Den udvikling har medført en række vigtige og populære nye formidlingsformer som DotBot og Spørg Olivia, der begge er tjenester, hvor brugerne er i centrum samtidig med, at de voksne er synlige som vejledere og samtalepartnere (Nyboe & Drotner 2006). Den største udfordring inden for de kommende år er at udvikle det fysiske bibliotek, så det forbliver et relevant kulturelt mødested for børn – også gerne flere børn end dem, der benytter det fysiske bibliotek i dag. Det kræver balancekunst. Som kulturpolitisk institution og kulturpraktiserende organisation kan bibliotekerne ikke længere satse på kulturformidling ud fra et afsenderperspektiv. Et lige så entydigt fokus på brugernes og deres individuelle behov gør, at bibliotekerne må afskrive deres visioner om at bidrage til kulturel prioritering og kvalitet, fordi sådanne vurderinger lægges ud til den enkelte bruger.

*I stedet må bibliotekerne tænke relationelt og genskabe helheden mellem afsender, materiale/indhold og brugere i deres institutionelle kommunikation: den handler jo om noget for nogen. Man har navnlig brug for at genforhandle to typer relationer, så der skabes nye synergier. For det første må de trykte medier forbindes meget mere systematisk med audiovisuelle og digitale medier, end det sker i dag, således at biblioteket kan understøtte brugernes faktiske multimodale anvendelser. For det andet må det fysiske bibliotek knyttes tættere sammen med det virtuelle bibliotek, således at biblioteket samlet set fremstår som en tydelig og troværdig kulturinstitution, der har relevans for brugerne.*

### Fra adgang til anvendelse

For at kunne udvikle fremtidens bibliotek for børn er det afgørende at erkende, at en hovedudfordring for et globaliseret og medialiseret vidensamfund er at omskabe en overflod af information til viden, som er relevant for brugerne. De har brug for kompetencer, så de kan skabe, dele og transformere tegn til meningsfuld betydning. Den indsigst indebærer, at *bibliotekernes formidling må flytte fokus fra adgang til anvendelse* (Drotner 2005). Det er ikke længere tilstrækkeligt for at opfylde

bibliotekslovens formål, at bibliotekerne i princippet giver alle lige adgang til materialerne. Det er langt vigtigere, at bibliotekerne understøtter brugernes anvendelse af de tilgængelige materialer, så brugerne opøver de multimodale kompetencer, de har brug for i deres hverdag.

At mennesker i et vidensamfund har brug for at omskabe information til viden, der giver mening for dem selv, indebærer ligeledes, at *bibliotekerne må udvide den traditionelle opfattelse af, hvad viden er*. Begrebet ligestilles let med en individuel evne til rationelt at kunne løse bestemte problemer, navnlig i arbejdssammenhænge, og måske kunne anvende viden fra en sammenhæng i nye sammenhænge og på andre problemstillinger. Som vi har set, prioriterer børn at anvende medier til både oplysning, oplevelse og kommunikation. Hvis man anvender disse prioriteringer som pejlemærke for, hvad viden kan omfatte, så udvides de evner, man trækker på til også at omfatte *følelser*, og det bliver tydeligt, at viden er mening, der skabes *via kommunikation*, dvs information omsættes først til viden, idet den kan deles med og forstås af andre *i bestemte sammenhænge*. Endelig bliver det tydeligt, at de sammenhænge, hvori viden opstår og udvikles, er langt bredere end arbejdssammenhænge.

At fokusere på anvendelser og på en bred forståelse af, hvad viden er, og hvordan den skabes og udvikles, har afgørende implikationer for biblioteket. *Fremtidens fysiske bibliotek må søge at blive en central læringsressource for brugerne, hvilket indebærer, at de kan indgå i længerevarende og forpligtende kulturprocesser, der både omfatter information, oplevelse og kommunikation*. Grundlaget for at kunne skabe sådanne udviklingsprocesser, er imidlertid, at vi ved, hvordan børn i dag anvender det fysiske biblioteks muligheder. Det ser vi nærmere på i kapitel to.

## 2 Børns biblioteksbrug: oplevelse, oplysning og kommunikation

Biblioteket er et rum, hvor børnene kan udfolde sig både socialt, kulturelt og fysisk, men det er også et rum, der er under transformation alene af den grund, at børn ikke kommer så hyppigt på børnebiblioteket i dag, som de gjorde tidligere. Den seneste kulturvaneundersøgelse (Bille mfl. 2005) viser, at andelen af børn, der kommer på folkebiblioteket/børnebiblioteket mindst én gang om måneden, er faldet fra 51% i 1998 til 39% i 2004, mens andelen af børn, der kommer på folkebiblioteket/børnebiblioteket sjældnere end én gang om måneden, er steget fra 28% i 1987 til 43% i 2004. Andelen af børn, der aldrig kommer på folkebiblioteket/ børnebiblioteket, ligger på 18%, hvilket er samme niveau som i 1987 (Bille mfl. 2005: 183). Overordnet set viser kulturvaneundersøgelsen således, at der er lige så mange børn, der besøger folkebiblioteket som tidligere, der går bare længere tid imellem deres besøg. Børnene låner generelt lidt flere bøger end tidligere, men gør det knapt så hyppigt. I kraft af den forandring, der i disse år finder sted, er det relevant at undersøge, hvordan børn bruger børnebiblioteket i dag og hvilke behov, de ønsker at få opfyldt, når de er der.

### Børns biblioteksbrug

Børns alder har stor betydning for, hvordan de bruger biblioteket: hvornår på dagen de kommer og i hvor lang tid, de er der ad gangen. De forskellige målgrupper, som vi i undersøgelsen fokuserer på, udviser forskellige mønstre i deres brug af biblioteket. Brugeradfærden påvirkes desuden af etnicitet og til dels køn.

*De yngre børn* er som regel at finde på biblioteket om formiddagen eller sen eftermiddag. Om formiddagen er det børnehaverne og dagplejemødrene, der opholder sig i småbørnsafdelingen. De er der ofte i længere tid ad gangen. Hyppigt har institutions- eller dagplejebørnene madpakker med, som de spiser på stedet, og besøgene varer således ofte fra biblioteket åbner til omkring frokost. Biblioteket har i de senere år markedsført sig særligt over for skoler, institutioner og dagplejemødre, hvilket har skabt forøget interesse omkring biblioteket som aktivitet og kulturtilbud. I formiddagstimerne kommer der desuden bedsteforældre, der passer deres børnebørn, mens mor og far er på arbejde. Også her kan besøgene trække ud, fordi

bedsteforældrene hygger sig sammen med børnene, der er godt underholdt med legetøj, bøger og andre børn. Sidst på eftermiddagen kommer de små også i børnebiblioteket, men på dette tidspunkt typisk med den ene eller begge forældre og måske søskende. Forældrene har fået fri fra arbejde, og familien kan lige nå en tur på biblioteket inden spisetid. Disse besøg er generelt kortvarige og bærer undertiden præg af, at de voksne selv skal låne materiale i voksenafdelingen, afhængig af, vel at mærke, børnenes størrelse, og om de havde en større søskende med. Disse besøg varer alt imellem 10 og 30 minutter.

Fra middagstid, når småbørnene tager tilbage til deres institutioner, begynder de første af de *ældre børn* at dukke op i forbindelse med, at de får fri fra skole – de yngste fra omkring middag og de ældre i løbet af eftermiddagen. Når de større børn besøger biblioteket, kommer de ofte alene eller med venner, men også nogle gange sammen med en forælder. Som nævnt i kapitel et viser den seneste kulturvaneundersøgelse, at flere børn end tidligere ledsages af en voksen, når de besøger biblioteket. Som vi også bemærkede, synes det navnlig at være forældre fra middelklassen, der ledsager deres større børn. 85% af de voksne danskere besøger biblioteket for at låne bøger eller blade, 29% for at benytte håndbøger og opslagsværker, mens 36% af de voksne kommer på biblioteket, fordi de ledsager børn. Andelen, der kommer på biblioteket for at ledsage børn, er steget i forhold til kulturvaneundersøgelsen i 1998 (Bille mfl. 2005: 176). De børn, der kommer uden far eller mor, har ofte truffet aftaler med andre om at mødes på biblioteket efter skole, eller også følges de med deres kammerater. På de to biblioteker kom de større børn fra ca. 11 år hyppigst alene. Det var typisk børn op til ti år, der fulgtes med en forælder, når de kom på biblioteket.

Varigheden af børnenes ophold på biblioteket afhænger i høj grad af, hvem børnene er sammen med og af deres ærinde på biblioteket. Således skelner Biblioteksstyrelsen i sin statistik mellem besøgende og lånere (Andersen mfl. 2005), og det samme gør Kommunernes Landsforening (KL) i deres undersøgelse af voksnes adfærd på biblioteket: ”Cirka halvdelen af bibliotekets brugere forlader biblioteket som besøgende – det vil sige uden at have foretaget lån. De besøgende opholder sig generelt længere tid på biblioteket end lånerne” (Mikkelsen 2004: 4). I nærværende undersøgelse har vi kunnet konstatere, at børns kortere besøg typisk er i forbindelse med lån af materialer eller en meget lidt målrettet biblioteksbrug, hvor børnene går lidt søgende rundt for at forlade stedet ret hurtigt igen. De brugere, der besøger

biblioteket uden at låne materiale, er der typisk i længere tid ad gangen og anvender under deres besøg ofte bibliotekets stationære ressourcer, fx legetøj og computere. Besøgene er længerevarende, fordi de får karakter af en regulær fritidsaktivitet.

Børnebibliotekerne bliver også brugt i skoleøjemed, og om formiddagen dukker der af og til grupper af større børn op, som i forbindelse med projektarbejde på en nærliggende skole er blevet sendt på biblioteket af deres lærer. Det er ikke alle skoler, der har deres eget bibliotek. I den forbindelse er bibliotekarerne en god støtte, og de hjælper brugerne med at finde den rette litteratur på hylderne og med at indsnævre og optimere brugernes informationssøgninger (Andersen 2002: 207).

### Biblioteket som udflugts-, aktivitets- og værested

Børnene bruger biblioteket til forskellige formål, hvilket også afhænger af, om man kommer alene, med sine venner, familie eller institutioner. Når de små kommer på biblioteket, er det altid i følgeskab med en voksen som led i en familieaktivitet eller i forbindelse med et institutionsbesøg. For familier med små børn fungerer biblioteket i vid udstrækning som et udflugtssted – et sted, hvor man tager hen om eftermiddagen eller i weekenden, når man skal foretage sig noget sammen som familie. I småbørnsafdelingen finder børnene tit sammen og leger med Lego, bladrer i billedbøger og tumler i puderne. Dét at være sammen med andre børn eller med de voksne er vigtigt for kvaliteten af de små børns besøg. De mister hurtigt interessen, hvis de er overladt til sig selv, og hvis der ikke er nogen dialog eller noget fællesskab omkring legetøjet, bøgerne og computerspillene.

De større børn bruger biblioteket til forskellige formål. Det er et sted, hvor de tager hen alene eller sammen med deres venner. Nogle gange kommer de på biblioteket i forbindelse med en familieaktivitet. En del af de større børn bruger i dag biblioteket for at have et sted at være efter skole. På landsplan er der som nævnt færre børn, der i dag anvender biblioteket som et ”værested”, dvs et sted man leger og er sammen med kammerater. I 1998 udnyttede 28% af de 7–15-årige denne mulighed, mens det seks år senere var næsten halveret, til 16% (Bille mfl. 2005: 187). På det ene af de biblioteker, der indgår i nærværende undersøgelse, og som ligger i en af Københavns forstæder, omtaler bibliotekarerne denne type brugere som ”nøglebørn”. Det er børn,

der er alene hjemme efter skole og derfor søger hen på bibliotekerne, hvor de kan være sammen med andre, indtil deres forældre kommer hjem fra arbejde.

I dag er nøglebørnene først og fremmest børn af anden etnisk baggrund, primært af tyrkisk og kurdisk herkomst. Som det bemærkes i KL's rapport: "Folkebibliotekerne bliver brugt flittigt af nydanskere – navnlig nydanske børn og unge" (Mikkelsen 2004: 4). Børn af anden etnisk baggrund kommer fortrinsvis på børnebiblioteket i grupper og typisk for at bruge computerne, og for dem udgør biblioteket i høj grad et værested.

Lidt flere piger end drenge anvender på landsplan biblioteket som et værested, nemlig 18% mod 13% af drengene (Bille mfl. 2005: 186). Biblioteket betragtes som et trygt og sikkert sted – et vigtigt "mellemrum" mellem skole og SFO og steder som indkøbscentre og parker. Navnlig for piger af anden etnisk baggrund udgør biblioteket et af de få offentlige steder, hvor de har lov at færdes for deres forældre, fordi biblioteket anses for at være et ordentligt sted, hvor der holdes opsyn med børnene. For en del piger med anden etnisk baggrund spiller biblioteket en vigtig rolle i forhold til deres uddannelse, og piger af anden etnisk herkomst bruger ofte de såkaldte lektie-pc'ere til fx at få rettet og printet deres skoleopgaver. Biblioteket får i denne henseende en vigtig demokratiserende funktion. Vi har således på baggrund af vores observationer kunnet konstatere, at etnisk baggrund har stor betydning for brugernes biblioteksbrug.

Hvorvidt bibliotekerne bruges som udflugts-, informations- eller værested afhænger meget af bibliotekets geografiske placering og kommunens demografi – fx kan en stor vej mellem biblioteket og et større boligbyggeri betyde færre yngre biblioteksbrugere, der ikke selv må færdes, hvor der er megen trafik. Brugen af biblioteket er også til dels afhængig af bibliotekets faciliteter og miljø.

## Biblioteket som rum

De fysiske rammer er vigtige for børnenes udfoldelser og aktiviteter på biblioteket. Selvom biblioteket stadig domineres af hylder med bøger, har man på de to børnebiblioteker, der indgår i undersøgelsen, forsøgt at imødekomme brugernes forskellige behov i sin indretning. På de to børnebiblioteker har man, som på de fleste

andre af landets børnebiblioteker, inddelt afdelingen i områder til de yngre børn op til omkring seks år, mellemgruppen af større børn i aldersgruppen 7-15 år, samt et ”ungdomshjørne”. Inddelingerne markeres ved hjælp af materialer og farver, møbler og dekorationer.

I småbørnsafdelingen findes der fx krybber med billedbøger, puder, dukkevogne og legetøj, to-tre computere med installerede spil til aldersgruppen og møbler i den rette størrelse. Områderne bærer på begge biblioteker præg af, at der er god plads til at lege og komme rundt. De små fylder meget, især når de kommer på besøg med deres daginstitution. Typisk løber børnene rundt og leger og stopper ved det, de synes er spændende. På den måde sker det ofte, at der ud over legetøjet kommer til at indgå andre materialer i deres leg fx computeren eller bøger. Når børnene leger, er der også tid til, at de voksne får talt sammen eller drukket kaffe. I den forbindelse synes netop dette småbørnsområde ikke kun at fungere som ”legeplads” for børnene men også som en slags udflugtssted eller mødested for fx dagplejemødre, bedsteforældre, pædagoger og enlige forældre – altså et socialt rum, hvor også voksne mødes.

Hos de unge er der musikanlæg, sofahjørner med smarte møbler, ungdomsmagasiner på bordene og plakater på væggene. Fælles for bibliotekerne er, at ungdomsområdet har meget få besøgende i observationsperioderne.

Den øvrige del af børnebiblioteket er forbeholdt den brede mellemgruppe af skolesøgende børn. På de to biblioteker har dette område ikke helt samme særpræg, som de to øvrige områder, og der er heller ikke tilsvarende hjørner og steder i rummet, der er målrettet til netop denne aldersgruppe, således som det fx ses hos de små og hos de unge. Samtidig er de 10-12-årige de flittigste til at anvende biblioteket som et værested (Bille mfl. 2005: 187), ligesom en del piger i denne aldersgruppe søger mere private brugsformer, hvilket kan være vanskeligt at opnå, når rummet ikke er indrettet til det. For den brede mellemgruppe udgør computerne den mest tiltrækkende aktivitet, og de danner ramme om børnenes sociale aktiviteter i biblioteket. Børnene bruger flittigt maskinerne – både de maskiner, der er samlet i en ”computerø”, og de der er placeret enkeltvis og mere afsides, mens der i resten af mellemgruppens område er meget lidt aktivitet. Lystlæserne låner bøgerne med hjem, de sidder ikke så ofte på biblioteket og læser.



## Medier på børnebiblioteket

Som nævnt i indledningen, kan alle bibliotekets materialer defineres som forskellige medieteknologier. Bogen, tidsskriftet, cd-rom'en, dvd'en, computeren med adgang til internettet kan også beskrives som henholdsvis trykte medier, audiovisuelle (eller av-)medier og multimedier eller IKT. *Medier* bruges således som fællesbetegnelse for de forskellige medieteknologier.

Bogen er stadig det centrale medie på børnebiblioteket. Ifølge den seneste kulturvaneundersøgelse (Bille mfl. 2005) kommer 75% af de børn og unge, der besøger biblioteket, for at låne materialer, bøger og blade. Få låner lydbøger og cd-rom'er mens ca. 20-30% af de regulære "lånere" låner musik, video/dvd eller computerspil. Næsten dobbelt så mange piger som drenge kommer på biblioteket for at låne musik, mens lidt flere drenge end piger låner computerspil. Der er også aldersmæssige forskelle, hvad angår hjemlån, fx låner de 7-9-årige flere videoer og dvd'er end de 13-15-årige.

Ser vi på udviklingen over tid, så er der i dag færre børn og unge, der tager på biblioteket for at låne bøger og blade end i 1998. Dengang lånte 94% af børnene og de unge bøger og blade. I 2004 var tallet faldet til 75% (Bille mfl. 2005: 186). Denne ændring skyldes formentlig større variation og bredde i materialer. Når der ikke er flere lånere af av-materialerne kan det skyldes at bibliotekernes samlinger endnu ikke er særlig omfattende, når det gælder børn. Samlet set har bibliotekerne imidlertid investeret meget i de nye materialer siden 2000, idet der er sket en stigning på 85,1% i bestanden af cd, cd-rom, video og dvd (Biblioteksstyrelsen 2004: 15).

Børnenes mest benyttede facilitet er bibliotekernes computere/internet, som især anvendes af større børn fra omkring ti år. Hos de yngste er teaterforestillinger den populære aktivitet efter boglæsning (Bille mfl. 2005: 185). Og mens teaterinteressen er ganske stabil, er der færre der benytter computere og internet i 2004 end i 1998. Denne nedgang må ses i lyset af bredere sociale og kulturelle ændringer, som beskrevet i kapitel et: de yngre børns tid og rum reguleres i vidt omfang institutionelt, mens de større børn og unge færdes i flere fritidsarenaer eller –

rum som fx netcafeen, butikscntret og hjemmet, hvor de fleste husstande i dag har mindst én computer samt internetopkobling.

### *Mediestrategi*

Når børnene kommer på børnebiblioteket, har mediernes tilgængelighed og synlighed stor betydning for, hvad de vælger at låne. Så vidt muligt udstilles fx bogforsider i børnebiblioteket for at vække børnenes appetit. Derimod putter av-materialet sig nemt i krybber og reoler. Selv hvis dette materiale står fremme, kan børnene have svært ved at forestille sig, hvordan fx gameplayet og grafikken er i et computerspil, og de vælger typisk av-materiale, der umiddelbart virker bekendt, og som de kender fra andre sammenhænge. Det betyder, at *børnene i vid udstrækning vælger kommercielle produkter, de kender i forvejen eller materialer, de har direkte adgang til på maskinerne*. Her kunne bibliotekarerne gøre en mere systematisk indsats for at formidle audiovisuelt materiale fx ved hjælp af 'lyttestationer' til musik eller særlige skærme, der kan formidle audiovisuelt indhold.

I interviewene på de to biblioteker giver bibliotekarerne generelt udtryk for en liberal holdning til audiovisuelle medier og multimedier. Flere af bibliotekarerne mener, at man på biblioteket skal kunne tilbyde de medier, som børnene bruger nu, og at biblioteket er et oplevelses- frem for et læringssted for børn. Enkelte har et ambivalent forhold til de audiovisuelle medier og multimedierne, fordi de nærer en forkærlighed for bøger. De nye materialer er dyre, hvilket betyder, at de må nedprioritere skønlitteraturen på grund af indkøb af av-materiale. Det anses af enkelte som problematisk. Bibliotekarerne giver i interviewene udtryk for, at det kan være svært at finde rundt i de mange nye materialer bl.a. på computerspilsområdet. Derfor støtter de sig et langt stykke ad vejen til anmeldelser og til børns efterspørgsler på fx computerspil, når de skal tage stilling til, hvilke materialer biblioteket skal indkøbe.

På begge biblioteker er det udvalgte bibliotekarer, der tager sig af materialeindkøb, herunder bøger og av-materiale. Ca. 40% af børnebibliotekets budget går ifølge én af de av-ansvarlige bibliotekarer, der blev interviewet til undersøgelsen, til de nyere materialer. På grund af prisen må den av-ansvarlige foretage nøje udvælgelser. Hyppigt udkommer populære emner på forskellige medieplatforme, fx Harry Potter, hvilket gør, at biblioteket ofte indkøber det samme materiale til forskellige mediteknologier: PC, Playstation 1 og 2, X-box, dvd, mv. Materialet skal desuden

indkøbes i flere eksemplarer for at undgå lange reservationskøer. Der er af den grund kort lånetid på en del av-materiale. Børnebiblioteket skal dække en meget varieret målgruppe, (der sker meget i tiden fra nul til 18 år), hvilket også stiller store krav til bibliotekarens prioriteringer, hvad angår indhold og pris.

Det er et tidkrævende arbejde at tage sig af børnebibliotekets av-samling. Udvalget er stort, priserne er høje, og manges behov skal som nævnt tilgodeses. Da det derfor er begrænset, hvor meget materiale bibliotekerne kan indkøbe, afspejler bibliotekernes samlinger i vid udstrækning, hvad der er populært her og nu blandt børnene, fx *Harry Potter* og *Ringenes Herre* til de større børn og *Bamse og Kylling* og *Pixeline* til de små. Disse udvalg står i modsætning til udvalget af bøger. Her skinner bibliotekernes mangeårige erfaringer og ekspertise igennem i bredden, kvaliteten og modet til også at investere i ”skæve” og anderledes bøger. Samtidig købes også populært ind fx Disney til de små. Dette materiale er som regel lånt ud.

En meget populær genre blandt både piger og drenge er fantasy. Her sammenkædes ofte flere medier, således at de spiller sammen og op til hinanden. I dag tænker børn i høj grad i interesser, temaer og genrer, der går på tværs af medier - *Harry Potter* og *Ringenes Herre* er for mange børn ikke kun bøger, men også fx film, computerspil, brætspil og legetøj. Disse interesser er ofte båret frem af kommercielle firmaer, der markedsfører på mange platforme og i hastigt skiftende tempo alt efter salgstillene. Indgangen til de fiktive universer kan være bøgerne såvel som film, computerspil eller legetøj. *Hvis bibliotekerne vil tage afsæt i brugernes perspektiv, er det derfor oplagt at samle børnebibliotekets formidling mere tematisk, mere dynamisk og langt mere offensivt, end det ofte sker i dag.*

## Computerbrug på børnebiblioteket

Ser vi på biblioteksbrugen som helhed, er computerøerne de steder i børnebiblioteket, hvor der er størst aktivitet. Denne observation underbygges af kulturvaneundersøgelsens udsagn om, at computer/internet er den mest benyttede facilitet på bibliotekerne (Bille mfl. 2005: 186-7). Ifølge KL's trafikmålingsrapport er computerne generelt den facilitet i biblioteket, der benyttes i længst tid af både børn og voksne:

I lighed med avis- og tidsskriftslæserne er der en pæn og trofast gruppe af PC-brugere. Gruppen består af såvel børn som voksne. Det er suverænt den gruppe, der opholder sig længst tid på biblioteket [...] Mere end 50% af denne gruppe opholder sig en halv time eller mere ved bibliotekets PCere. Små 10% af gruppen opholder sig mere end 2 timer ved denne aktivitet. Hovedparten af sidstnævnte gruppe er børn (Mikkelsen 2004: 7).

I børnebiblioteket betyder det, at bibliotekarerne i dag bruger en del tid på at skrive børn op til en computer og føre tilsyn med computerne. På bibliotekerne, der indgår i undersøgelsen, er der mulighed for at bruge maskinerne i op til en time, og derfor må bibliotekarerne administrere børnenes computerbrug og håndhæve bibliotekets regelsæt, hvad angår computerbrug. Som det bemærkes i KL's rapport, er brugernes "adfærd omkring brugen af PCere [...] i nogen grad styret af bibliotekets regelsæt. Der er biblioteker, der rimeligt håndfast håndhæver regler om én PC-time om dagen pr. bruger, og der er biblioteker, der tager mere let på det" (Mikkelsen 2004: 7).

På de to biblioteker, som vi besøgte i forbindelse med undersøgelsen, kunne vi observere, at brugerne for det meste anvendte tiden fuldt ud, især drengene. Nogle drenge prøvede at "snyde" sig til længere tid ved at blive siddende ved computerne, selvom deres tid var udløbet. Dette kunne imidlertid kun lade sig gøre, hvis der ikke var kø til at bruge computerne, eller hvis bibliotekarerne havde travlt og ikke var opmærksom på tiden. Nogle drenge deltes også om computerne og hinandens tider for at få så lang tid ved computerne som muligt. På de to biblioteker, der indgår i undersøgelsen, var det således "de voksnes" regler, der tilsyneladende havde størst betydning for, hvor længe børnene blev siddende ved computerne.

#### *De yngre børns computerbrug*

De yngre børns samvær omkring computeren lignede på mange måder det samvær, der opstod omkring legetøjet. Der blev snakket og trykket og udforsket, og tit kunne det være lige så spændende at kigge på som at spille. Det var under alle omstændigheder sjovere at være sammen om brugen frem for at være alene. *Hos de yngre børn er der ikke udtalte kønsmæssige forskelle, hvad angår deres tilgang til eller brug af computerne, hvilket bekræfter kvantitative undersøgelser* (Drotner 2001). Både piger og drenge brugte de installerede spil, og for begge køn steg deres interesse for computeren afhængigt af, om de har computer hjemme. Deres brug afhang også af, om de kendte spillene, der var installeret på bibliotekets computere, i forvejen.

*Interessen var størst hos de yngste, hvis de enten ikke var vant til at bruge computeren hjemme eller ikke kendte spillene.*

Ligesom for de store børns vedkommende, var computeren omdrejningspunkt for forskellige typer af sociale relationer. Hos de små spillede de voksne, forældre eller bedsteforældre, af naturlige årsager en større rolle i brugen af de forskellige medier, men børnene brugte også computeren sammen med deres jævnaldrende. Når der var mange omkring computerne, kæmpede børnene om pladserne, for alle ville gerne styre musen. Der bliver skubbet og mast, og enkelte blev vrede eller kede af at skulle vente på, at det bliver deres tur. De var generelt er gode til at hjælpe hinanden, og ved computeren snakkede de om spillene. Der blev peget flittigt på skærmen, så den, der førte musen, vidste, hvor han eller hun skulle trykke, eller hvor figurerne skulle bevæge sig hen. Spillet blev ofte udført og forhindringerne overvundet i fællesskab.

I situationer, hvor der er flere børn om spillene, så de kan hjælpe hinanden, anvendes computeren ofte længere, end hvis de sidder alene. I situationer, hvor børnene er alene, spilles der sjældent mere end ti minutter ad gangen. Når de små brugere gik i stå ved computerne, havde det forskellige årsager. Ud over at brugen besværliggøres for nogen, fordi musen er for stor til deres små hænder og derfor svær at styre, hændte det ofte, at de måtte opgive at spille, fordi afdelingernes maskiner ikke virkede. Enkelte børn var i stand til at genstarte computerne, men det var mere undtagelsen end reglen. I andre tilfælde gik de i stå, fordi de nåede til et punkt, hvor de ikke kunne finde ud af spillene og derfor mistede interessen og koncentrationen. De små var typisk for generte til at spørge bibliotekaren om hjælp, og i stedet for at bede om hjælp opgav de spillet. *Generelt var kontakten mellem bibliotekarerne og børnene af praktisk karakter, og det var påfaldende, at børnene havde meget lidt kontakt til bibliotekarerne.*

I småbørnsafdelingen tog de voksne ledsagere sjældent initiativ til at spille computer. Den voksne opfordrede typisk børnene til, at de skulle læse i en bog sammen. Computeraktivitet foregik typisk på børnenes opfordring, men i en del tilfælde blev barnets opfordring afvist. De voksne ønskede tilsyneladende at kigge på bøger sammen med deres (børne)børn frem for at spille computerspil (se også Olesen 2000: 245). I de tilfælde, hvor de voksne tog deres børns opfordring op, var samværet som

regel hyggeligt og dynamisk. Ved computeren indgik den voksne typisk som hjælper frem for at være aktivitetens hovedperson.

### *De ældre børns computerbrug*

I begyndelsen og midten af 1990'erne, hvor computerne fandt vej til bibliotekerne, røg bogen ifølge bibliotekarerne, vi interviewede i forbindelse med undersøgelsen, lidt ud i kulden. Computerne tiltrak en masse børn, dels fordi det var en aktivitet, som de kunne være sammen med vennerne om, dels fordi det var de færreste husstande, der på det tidspunkt havde egen computer og/eller egen internetopkobling. Computerne tiltrak en del drenge, der ellers ikke kom så hyppigt på biblioteket, og bibliotekarerne var glade for at kunne tiltrække drengene, der er knap så brede og stabile lystlæsere som pigerne. Drengene kom på biblioteket for at bruge computer og internet, men de lånte også materiale hjem – bøger og tegneserier. Ifølge bibliotekarerne er det den samme type drenge, der sidder med hovedet begravet i computeren, som tidligere sad med hovedet i et *Anders And*-blad eller måske en Bjarne Reuter-bog eller en krimi. Siden har pigerne også fået stor interesse for computerne, som de i højere grad end drengene anvender til kommunikation og i ringere grad til spil.

Brugernes køn såvel som alder havde stor betydning for, hvordan de større børn brugte computerne på de to biblioteker. Generelt anvendte de større børn computerne som både informations-, underholdnings- og kommunikationsredskab, men de store piger og drenge havde forskellige tilgange til computeren, hvad angår både det sociale omkring computeren og indholdet. Dette bekræftes af andre undersøgelser, som påviser, at pigers og drenges forskellige legekulturer og børnekulturelle præferencer har stor betydning for, hvordan og til hvad de bruger computeren (Sørensen 2000, Drotner 2001, Jessen 2001).

På de to biblioteker sad de store drenge typisk ved hver sin computer, men de kiggede ofte hos hinanden og udvekslede erfaringer og viden undervejs. Der var generelt sjov og ballade forbundet med spilsituationerne, og drengene havde en del fysisk kontakt, fx kunne de finde på at daske lidt til hinanden eller sparke hinanden over benene under bordet. På begge biblioteker spillede drengene enten de såkaldte ”gratis-spil” på internettet eller brugte de cd-rom spil, som i forvejen var installeret på bibliotekernes computere. Hvor pigerne hælder mest til at bruge spil, der har en vis form for

realisme (fx *The Sims*), bevæger drengene sig hellere rundt i mere fantastiske og krigeriske universer, i de såkaldte fantasy-, strategi- og adventurespil. Den leg, der foregår gennem spillene, ligner på mange måder de traditionelle lege som ses, når piger fx leger far, mor og børn, og når drengene leger krig eller dyrker rollespil. De store drenge var også inde på *NetStationen* og *Arto* for at chatte og debattere. Særligt *Højhuset* er populært blandt drenge, men det er primært fordi sitet samtidig fungerer som en slags spilside og dermed ligner nogle af de spil, der tiltrækker drenge i denne målgruppe.

Når pigerne brugte computeren på bibliotekerne, var det mest til chat især gennem MSN og børne- og ungdomssites som fx *Arto* eller *NetStationen*. De store piger ville knap så hyppigt spille computerspil. Når de brugte computeren til spil, spillede de for det meste det populære spil *The Sims*. Pigerne søgte ofte væk fra de larmende drenge og havde i det hele taget et større behov for privathed omkring deres computerbrug, formentlig fordi de i vid udstrækning bruger computerne til kommunikation. Pigerne sad ofte flere sammen ved en computer – typisk veninder. Ofte sad de tæt eller på skødet af hinanden og nussede hinanden i håret, mens de talte om det, der foregik på skærmen. Pigerne hjalp hinanden med fx at finde rundt i chatrummene, oprette profiler og deltage i debatter på de forskellige hjemmesider. Pigerne var relativt lukket og privat og foregik således med personer, de var tæt knyttet til i forvejen. Vi har kunnet observere, at pigerne ofte valgte de computere, der var placeret mere afsides, og som egentlig var beregnet til informationssøgning og lektielæsning. De store piger opsøgte bevidst info-pc'erne eller lektie-pc'erne (selv småbørns-pc'erne), fordi de ønskede at være i fred. På det ene bibliotek blev disse maskiner også flittigt benyttet af de store drenge til spil på internettet, men for deres vedkommende handlede det ikke om at være private men ganske enkelt om at have en maskine at spille på.

Hvor bibliotekets offentlighed for pigerne således kunne være problematisk, drog drengene nytte af den, fordi de kunne møde drenge uden for deres netværk. For drengenes vedkommende var dette samvær mere praktisk og åbent og baseret på at udveksle viden, herunder at give viden fra sig eller tilegne sig den. Kulturforskeren Anne Scott Sørensen (1992) har systematiseret de generelle forskelle på pige- og drengeskultur, og ifølge hende kendetegnes pigeskulturen bl.a. ved klynger af venindepar og –trekanter samt identitetsfællesskaber, der baseres på anerkendelse og

bekræftelse. Drengeskulturen kendetegnes derimod ved bandekultur og gruppemedlemsskaber og interessefællesskaber, der er baseret på godkendelse og beundring. Sørensens systematik understøtter de mønstre, som vi har observeret på de to biblioteker og de måder, hvorpå pigerne og drengene hver især bruger bibliotekets computerfaciliteter. Køn var således den primære faktor i forhold til at anvende computer. Etnisk baggrund havde ingen eller ringe betydning for, hvordan børnene brugte computerne.

*Det, der adskiller computeren fra bibliotekets øvrige faciliteter, er, at den for det meste indgår i en social sammenhæng. Bibliotekets materialer, bøger, film og musik, er primært knyttet til hjemlån, og på trods af et stort udlån af bøger og andre materialer fylder ”lånerne” meget lidt på stedet. Bibliotekets besøgende, der kommer helt eller delvist for at bruge bibliotekets computere, fylder meget i børnebiblioteket, og bibliotekarere bruger en del tid på at føre opsyn eller yde teknisk assistance. Bibliotekarere hjælper imidlertid sjældent børnene ved computerne, og kommunikationen om indholdet i fx spil og internet er meget begrænset. Som det ser ud i dag, forholder bibliotekarere sig ikke systematisk til indholdet i de nye materialer (Drotner og Nyboe 2006).*

## Bibliotekaren som formidler

Som nævnt kommer børn idag sjældnere på børnebiblioteket, og når de kommer, er det typisk for enten at bruge bibliotekets computere eller for at låne en helt bestemt bog, som de måske oven i købet har slået op på internettet, før de kom på biblioteket. En nyere analyse af børns kommunikation i det fysiske og det virtuelle børnebibliotek viser, at børn ikke stiller faktuelle spørgsmål eller spørgsmål om internettet og virtuelt materiale i børnebiblioteket (Nyboe & Drotner 2006). Børnebibliotekarens formidling i udlånet er derfor i høj grad centreret om at formidle materiale og særligt bøger. Nogle gange må bibliotekaren bruge lidt tid på at finde ud af, hvad det er, brugeren efterspørger, andre gange er det nok at finde materialet på hylden til brugeren eller pege på hylden, hvor det efterspurgte materiale står. Hvis materialet ikke er hjemme, reserverer bibliotekaren materialet på sin computer.

Det er tydeligt, at de fleste bibliotekarere er mest fortrolige med at formidle bøger. De nye medier skaber en større usikkerhed hos bibliotekarere, fordi vurdering og



formidling af audiovisuelt materiale og multimedier ikke indgår centralt i bibliotekarens uddannelse og kernefaglighed. Bibliotekarens mediefaglige kompetence, når det gælder andre medier end de trykte, vedrører databaser og søgning, men de har ringe forudsætninger eller tradition for at vælge, anbefale eller tale med børn om fx computerspil eller film. Kommunikationen mellem barn og børnebibliotekar vedrørende nyere medier er således meget begrænset, og brugerne er stort set kun i kontakt med en bibliotekar i forbindelse med at skulle reservere en computer, eller hvis de skal have hjælp til at løse tekniske problemer. Kommunikationen præges ofte af børnenes frustration over tekniske drillerier, eller irritation over at måtte overlade deres computer til en anden bruger, når deres tid er gået. I interviewene udtrykker bibliotekarerne ærgrelse over, at kommunikationen ofte får en negativ karakter, fordi de med computerne har en rolle som kontrollør.

Et dybere og mere systematisk kendskab til de audiovisuelle medier, herunder fx computerspil og –genrer og internet, er nødvendigt for, at bibliotekarerne kan formidle de audiovisuelle materialer professionelt og således imødekomme børnenes brede mediebrug og bibliotekslovens ligestilling af alle materialer. Derudover er det vigtigt for børnene at opleve, at de voksne interesserer sig for de medier og genrer, der optager dem i deres hverdag. En del børn oplever, at de voksne ikke deltager i eller interesserer sig for deres mediebrug, hvilket på bibliotekerne, der indgår i undersøgelsen, kommer til udtryk ved, at de ledsagende voksne ofte afslår børnenes opfordringer til samvær omkring computeren, eller ved at bibliotekarerne ikke forholder sig børnenes computerbrug ud over ved reservation og tekniske problemer. På bibliotekerne har de voksne bestemt reglerne, og kommunikationen mellem barn og bibliotekar kommer i vid udstrækning til at handle om, hvorvidt børnene overholder tiden ved computerne.

#### *Fra kontrol til kommunikation*

Som nævnt i kapitel et har børnebibliotekets tradition været at *formidle* kultur til børn og styrke børns dannelse til en bred og velfunderet kulturforståelse. Børnebiblioteket hviler således på en traditionel børnekulturformidlingsidé, der navnlig tager sigte på skøn- og faglitteratur. Afsenderen har hidtil været klar, nemlig det fysiske bibliotek og de faktiske bibliotekarere, ligesom budskabet har været entydigt, nemlig trykte medier; og der har desuden hersket en rimelig klar opfattelse af modtagerne, de konkrete

biblioteksbrugere. Formålet med formidlingen har ligeledes været nogenlunde indlysende, nemlig at formidle information og oplevelser.

Inddragelse af alle medier på biblioteket og specielt computerens og internettets udbredelse har imidlertid rykket ved den klassiske børnekulturformidlingsidé og ved børnebibliotekets funktion, fordi en del af biblioteksbetjeningen nu foregår på nettet. Men også i det fysiske børnebibliotek, og særligt i afdelingerne for de større børn og unge, har informations- og kommunikationsteknologierne skabt forandring, hvilket betyder, at der i dag ofte eksisterer *en kløft mellem det, som brugerne reelt foretager sig på biblioteket, når de besøger det, og den formidlingstradition, de fleste bibliotekarer repræsenterer*. Den traditionelle formidlingsmetode kommer til kort i en sammenhæng, hvor barnet i højere grad kan, og skal, omsætte mængder af information til viden, oplevelser og læring. Denne brug af det fysiske bibliotek udfordrer nemlig traditionelle biblioteksanvendelser og vante kommunikationsformer, hvor udgangspunktet er, hvad institutionerne ønsker at formidle, og hvad de har kontrol til at formidle.

At bibliotekarere sjældent hjælper børnene ved computerne og forholder sig systematisk til indholdet, er problematisk set fra brugerens synsvinkel, fordi børnene ofte har brug for hjælp til fx at kvalificere deres informationssøgning. Og den manglende interaktion er problematisk set fra en institutionsvinkel, fordi bibliotekarernes funktion i et bibliotek, hvor besøgsaktiviteten for de større børns vedkommende næsten udelukkende drejer sig om computere, reduceres til bogformidling eller til negativ kommunikation vedrørende computerbrug. *Det er derfor afgørende, at bibliotekarere udvikler deres professionelle kompetence til også at omfatte systematisk kommunikation med brugerne om det indhold, de kan finde via computere, spil og internet.*

Vores undersøgelse omhandler primært de besøgende, der opholder sig på biblioteket i længere tid ad gangen, og analysen fokuserer som følge heraf dels på de computerspillende børn fra mellemgruppen, dels på de yngre børn, der sammen med deres forældre, bedsteforældre, institutioner eller dagplejemødre bruger børnebiblioteket som et slags aktivitets- og værested. Bibliotekarens bogformidling er stadig vigtig for at tilgodese den relativt store gruppe, der kommer på biblioteket for at låne bøger eller andet materiale. For at undgå, at biblioteket reduceres til et udlåns-

eller afhentningssted, er det imidlertid vigtigt at styrke miljøet og herunder kommunikationen i børnebiblioteket, således at biblioteket fortsat kan appellere til børn og unge som et attraktivt og relevant fritidsforum med mulighed for både privathed i afsides kroge og professionel sparring med bibliotekets personale.

Innovation bør gå hånd i hånd med tradition, således at man på baggrund af den kernefaglighed, biblioteket som institution repræsenterer, medvirker til at skabe lystfyldte læreprocesser i forhold til både oplysning og oplevelser, hvad enten det drejer sig om bøger, tidsskrifter, computerspil eller internettet. Det handler i vid udstrækning om at skabe nye rutiner og kommunikationsformer i biblioteket, og teknologiske innovationer som Story Surfer kan, som vi skal diskutere i næste kapitel, højne opmærksomheden på nye rutiner og mønstre omkring fx informationssøgning ved at bringer brugeren i centrum og gøre informationssøgning til en anden form for (ofte social) aktivitet.

### 3 Søg og du skal finde: brugen af Story Surfer

Story Surfer er en interaktiv prototype, der muliggør søgning af bøger på andre måder end de kendte kartotekskort eller online-søgninger. Med Story Surfer løsrives søgningen fra computeren, hvilket gør søgningen til en anden form for kropslig, legende aktivitet, der ofte foregår sammen med andre – forældre eller venner – og undertiden med assistance fra en børnebibliotekar. Story Surfer skal ikke forstås som en optimering af traditionelle søgemetoder, men snarere som et værktøj, der kan inspirere børn til læsning, ved at vise dem bogforsider inden for forskellige emner.

Story Surfer var opstillet i en treugers prøveperiode på Hovedbiblioteket i Århus i juni 2005. Installationen er 4x9 meter med to interaktionsflader, et gulv og et bord. Installationen var i prøveperioden placeret i Hovedbibliotekets udstillingsareal eller ”modelrum” lige ved hovedindgangen sammen med udstillingen, der blev kaldt Fremtidens Børnebibliotek. I forbindelse med udstillingen flyttede man al litteratur til de 9-14-årige ud i modelrummet, og udstillingen var således målrettet til de lidt større børn. I indretningen fokuserede man særligt på pigerne, fordi der i biblioteket allerede var en del aktiviteter for drenge herunder fx computerspil. Der blev i udstillingen indrettet et specielt pighjørne med to computere, ungdomsmagasiner og ”sofaer”.



*”Pighjørnet”, Fremtidens Børnebibliotek, Hovedbiblioteket i Århus, juni 2005*

I udstillingen blev bøgerne inddelt efter genre, og man arbejdede på at tydeliggøre opdelingen af de forskellige genrer ved hjælp af skilte og skrift på gulvet.



*Fremtidens Børnebibliotek, Hovedbiblioteket i Århus, juni 2005*

Derudover ønskede man i forbindelse med udstillingen at gøre musikken mere synlig og tilgængelig i børneafdelingen, men på grund af pladsmangel, eksperimenterede man i stedet med musikformidling i selve børneafdelingen. Man lavede her en væg, hvorpå man ophængte billeder af forskellige kunstnere. Det skulle fungere som en slags top-ti-liste. På en tavle gjorde man opmærksom på, at brugerne havde mulighed for at låne en discman med musikken hos bibliotekaren. Det var imidlertid ikke noget, børnene rigtigt benyttede sig af. Måske fordi tilbuddet ikke blev formidlet tydeligt nok til børnene, eller fordi de får deres musik-behov dækket andetsteds.

I Fremtidens Børnebibliotek blev Story Surfer bibliotekarens primære betjeningsinstrument til søgning af litteratur (Mulvad 2005: 11). Den fik i perioden således en central funktionen i biblioteket og skabte en del opmærksomhed, dels fordi den var meget stor, dels fordi den var placeret ved bibliotekets hovedindgang. Den tiltrak både store og små, der kom forbi og ville undersøge, hvad det var for en ”dums”, der havde indtaget Hovedbiblioteket.

Gennem observation og interview har vi undersøgt, hvorledes børn anvendte installationen eller den interaktive prototype. Observationen foregik for det meste om eftermiddagen og på dage, der lå i begyndelsen og i slutningen af prøveperioden. Hen imod slutningen af prøveperioden fik børnene sommerferie, hvilket betød, at der kom flere børn på biblioteket, og at der var større aktivitet omkring Story Surfer. Observationen af Story Surfer sammenholdes med de mere generelle observationer omkring børns brug af børnebiblioteket, som blev beskrevet i forrige kapitel. I kapitlet anlægges både et nedfra-og-op perspektiv, hvor der fokuseres på brugernes adfærd

og aktiviteter i forbindelse med installationen; og et oppefra-og-ned-perspektiv, hvor der fokuseres på de organisatoriske og formidlingsmæssige udfordringer, som Story Surfer stiller. Vores empiriske analyse af Story Surfer fører således til en mere generel diskussion af interaktiv rumudnyttelse og formidling i fremtidens børnebibliotek.

### Story Surfer som teknologisk artefakt

På Interactivespaces.net (ISIS Katrinebjerg) har man siden 1999, da forsknings- og innovationscentret Katrinebjerg blev oprettet, arbejdet med forskellige aspekter af *augmented reality*, dvs. kombinationen af den fysiske verden og den digitalt skabte verden. Begrebet om *augmented reality* er nært beslægtet med et andet teknologisk begreb, *pervasive computing*. *Pervasive computing* handler om "it i alting", dvs. at IKT indvæves som umærkelige og allestedsnærværende elementer i vores hverdag og vore fysiske omgivelser.

Interactivespaces.net indgår som teknologiske udviklere i Det interaktive Børnebibliotek, der som projekt har haft til formål at undersøge de muligheder, som pervasive computing kan have for udviklingen af et spændende fremtidigt børnebiblioteksmiljø. Konkret har man ønsket at kaste lys over, hvad der sker, når informationssøgning løsrives fra computeren og bringes ud i det fysiske rum. For hvad vil det fx sige at være "bruger" og "børnebibliotekar" i et bibliotek, hvor brugeren er hovedaktør i sine informationssøgninger? Teknologien skaber uundgåeligt forandringer i rutiner, arbejdsgange og roller.

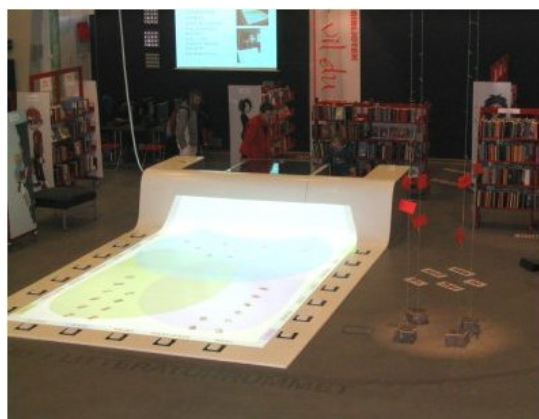
Flere af bibliotekets ydelser kan i dag klares uden fysisk kontakt med biblioteket. Man kan som bruger bestille bøger og tidsskrifter, musik, film og spil via internettets "virtuelle bibliotek" og få svar på faglige såvel som personlige spørgsmål på *Spørg Olivia – en spørgetjeneste for børn på nettet* eller finde informationer og links på *DotBot – dit børnebibliotek på nettet*. Det fysiske bibliotek risikerer derfor at overgå til at blive et afhentningssted i fremtiden, hvilket allerede synes at være tendensen (Nyboe & Drotner 2006). Den stigende gør-det-selv-brug af biblioteket og de virtuelle transaktioner, der er uafhængige af både tid, sted og fysisk bibliotekar, samt biblioteksbesøg, hvor man i meget begrænset omfang er i kontakt med børnebibliotekaren, gør tilsammen, at den professionelle og kulturpolitiske

opmærksomhed med fordel kan rettes mod, hvordan man gør børnebiblioteket til et rum, der understøtter lystbårne læreprocesser.

Teknologien kan bruges som redskab i sådanne processer – processer, der dog stadig er båret af mellem menneskelig interaktion og kommunikation. Teknologien kan ikke alene skabe nye praksisser i børnebiblioteket. At skabe forandring og en frugtbar brug af nye, interaktive teknologier kræver først og fremmest, at bibliotekerne afklarer, hvad de vil med disse teknologier. Dernæst kræver det en målrettet indsats fra bibliotekarerne, der må gå nye veje og udvikle nye kompetencer for at skabe et anderledes kommunikationsbaseret og interaktivt læringsrum sammen med brugerne. Sådanne kompetencer rækker ud over formidling af kendte, fysiske materialer som fx bøger; de fokuserer mere på kommunikation med brugerne om emner, de finder relevante, og hvor interaktionen består af forskellige symbolske processer (billeder, lyd, tekst, blandinger heraf). Med bibliotekarerne som fødselshjælpere kan teknologien medvirke til at udvikle et anderledes og mere interaktivt biblioteksmiljø, hvor kommunikation og interaktion er i centrum frem for den mere traditionelle formidling af bestemte materialer herunder særligt bøger.

### Story Surfer på Hovedbiblioteket i Århus

Brugeren trykker på de hvide emneknapper, der er placeret i kanten af gulvet for at aktivere forstørrelsesglasset. Ude på gulvet bevæges forstørrelsesglasset ved hjælp af fodens skygge. Skyggen placeres over de felter, der ønskes aktiveret. De valg brugeren foretager på gulvet, sendes op på ”bordet”, hvor brugeren ved hjælp af pennen kan aktivere de virtuelle bogforsider for at få flere informationer om dem og eventuelt sende dem til udskrift.



*Story Surfer og ”Fremtidens Børnebibliotek”, Hovedbiblioteket i Århus, juni 2005*

Story Surfer var en prototype, hvilket betød, at den i prøveperioden var under udvikling. Derfor virkede den ikke altid efter hensigten. Fejlene blev rettet undervejs, men de tekniske problemer skabte frustration hos både brugere og bibliotekarer. Hvis man fx ikke trykkede hårdt nok på knapperne i gulvet, reagerede de ikke, og der var problemer med forstørrelsesglasset, der umotiveret kunne finde på at ”skifte” bruger, hvis der var flere på gulvet samtidig. Selve søgemaskinens design gav også problemer. Fx troede mange brugere, at de inde på selve gulvet kunne aktivere bogen ved at træde på den. Det var imidlertid ikke foden men skyggen, der flyttede forstørrelsesglasset. Dette fremgik ikke klart, og børnene gjorde, hvad de nok anså for mest ”naturligt”, nemlig at træde på bogen for at aktivere den. Desuden var der på bordet et ikon med en hånd, hvilket forvirrede brugerne, da de her skulle bruge en pen. Teknisk kunne det ikke lade sig gøre at lave en ”touch screen”, der skulle betjene flere brugere på samme tid, og derfor måtte interaktionen ved bordet foregå ved hjælp af en pen. Det irriterede også brugerne, at emneordene skiftede, når der kom en ny bruger til. Sidst men ikke mindst, så troede nogle af børnene fejlagtigt, at bordet fungerede som et slags ”tastatur” for gulvet, der således blev opfattet som ”skærmen”. Ser man bort fra de tekniske og designmæssige problemer, kom de fleste brugere imidlertid hurtigt ind i brugen af Story Surfer, for det meste efter en kort introduktion af en bibliotekar, og en stor del af søgningerne foregik uden de store problemer.

På baggrund af vores observation har vi kunnet konstatere, at Story Surfer i høj grad blev et ”sted” eller en ”dime”, som børn typisk udforskede sammen med andre – venner eller forældre. Børnene anvendte sjældent Story Surfer alene. Hvis de kom alene hen til Story Surfer, var det oftest kun for at kigge. Hvis der ikke var andre på gulvet eller ved bordet, forsvandt de hurtigt igen. De yngre børn såvel som de større, der i dag ofte ledsages af en af deres forældre, brugte Story Surfer sammen med mor eller far. Når børnene kom sammen med deres forældre, var det ofte de voksne, der gik hen og kiggede og fik børnene med. Story Surfer var noget nyt for både børn og voksne, og installationen gav anledning til, at børn og voksne arbejdede sammen om at få teknikken til at virke.

I en af familierne var faren meget interesseret, og hans interesse ansporede datteren på ca. 12 år til at prøve. De voksne var imidlertid ikke altid lige gode til at lade børnene prøve, og på et tidspunkt måtte datteren tage pennen fra sin far for selv at kunne



prøve. Af og til var det børnene, der gerne ville have deres forældre med hen og udforske installationen. Fx gik en pige på ca. 12 år rundt omkring Story Surfer og kiggede interesseret. Hun turde ikke prøve selv og hentede sin mor. Moderen havde imidlertid ikke lyst til at prøve, og pigen og moderen gik igen uden at have prøvet installationen. Vi oplevede flere gange, at forældrene ikke tog imod børnenes opfordring til at prøve Story Surfer, hvilket resulterede i, at barn og forælder forlod Story Surfer uden at have været inde på gulvet.

Det var således ofte forældrenes normer, der bestemte anvendelsen.

Der var stor forskel på, hvordan børnene gik til søgemaskinen, når de brugte den alene eller sammen med venner. Nogle børn prøvede sig frem og fandt derved ud af, hvordan Story Surfer virkede. Der er i vores materiale flere eksempler på børn, som var helt selvkørende og gennemgik hele søgeprocessen for til sidst at finde bøgerne på hylden. Der var også de mere tilbageholdende børn, der tilsyneladende var bange for at ødelægge noget eller gøre noget forkert. I modsætning til de børn, der bare prøvede sig frem, kunne de tilbageholdende børn have vanskeligere ved at finde ud af, hvordan de skulle anvende Story Surfer, og tilbageholdenhed syntes at være en stor begrænsning i forhold til at lære maskinen at kende. Der var også børn, der måske ikke havde problemer med at give sig i kast med Story Surfer, men som hurtigt mistede tålmodigheden, hvis de ikke kunne finde ud af at betjene maskinen, eller hvis teknikken ikke virkede efter hensigten. Der var fx et par piger, der en af dagene gik rundt om gulvet i langt tid og kiggede på installationen. Til sidst trykkede en af pigerne på en knap og sagde: "Jeg fatter ikke, hvordan man gør". Kort efter gik de.

Det kunne have en inspirerende virkning på børnene, hvis bibliotekaren gik ud på gulvet sammen med dem og førte dem igennem processen ved fx at spørge dem, hvad de nu havde tænkt sig at gøre. Eller hvis der var andre børn på gulvet, som de kunne kigge på og blive inspireret af. Nogle gange ville de andre brugere også fortælle de nyankomne, hvordan maskinen virkede. At kigge på andre, bibliotekar eller brugere, og hvordan de aktiverede emner, gav tydeligvis børnene mod til selv at prøve.

Børnene spurgte sjældent om hjælp af sig selv, og der var stor forskel på, hvorvidt børnene turde henvende sig til bibliotekarerne eller andre børn. De børn, der spurgte bibliotekarerne om hjælp i observationsperioden, var som regel brugere, der kendte

biblioteket og bibliotekarerne godt. Det var også forskelligt, hvorvidt børnene tog imod tilbud om hjælp fra de voksne.

For det meste ansprogede voksenkontakten børnenes brug af installationen, men de voksnes tilstedeværelse eller indblanding var ikke altid lige velkommen. Det afhang af brugen. Fx gik to større piger på ca. 15 år rundt og talte i mobiltelefon, mens de hver for sig trykkede på knapperne. På samme tidspunkt var en bibliotekar og en kvinde på vej ud for at prøve gulvet. Da de nærmede sig gulvet, skyndte pigerne sig at gå. Børnene var således forskellige og havde forskellige tilgange til Story Surfer, og nogle børn havde mere brug for hjælp end andre. Det var imidlertid vigtigt, at der i prøveperioden var en bibliotekar til stede for dels at svare på spørgsmål, dels at ansproge børnene til at interagere med maskinen, selvom det ikke var alle, der benyttede sig af det.

Børnenes tilgang til Story Surfer var forskellig afhængig af både alder og køn men også temperament. Nogle var udadvendte og modige, andre tilbageholdende og forsigtige. For de flestes vedkommende gjaldt det imidlertid, at de gik rundt ude i kanten af installationen et stykke tid, før de gik ind på gulvet. De ville ligeledes trykke forsigtigt på knapperne i starten, hvis ikke de havde set andre prøve og vidste, at man skulle trykke hårdt, før der skete noget. Efterhånden, som de forstod, at de kunne trykke på knapperne og gå på gulvet, uden at installationen gik i stykker, bevægede de sig med større fortrolighed. Nogle begyndte tilmed at hoppe på knapperne. Støjniveauet var ikke specielt højt hverken på gulvet eller ved bordet. Ligeledes havde brugen af Story Surfer for de fleste børns vedkommende mest karakter af leg i begyndelsen af søgeaktiviteten. Formålet med aktiviteten ændrede sig typisk i takt med, at de fandt ud, hvad installationen kunne anvendes til.

### At søge med hænder, hovede og fødder

Alder var mest afgørende for brugen af Story Surfer. Der var markant forskel på de yngre og de ældre børns brug af installationen. De helt små børn mellem et og fire-fem år brugte typisk gulvet til at lege forskellige lege, der kun indirekte var forbundet med interfacet. De legede fx jorden er giftig eller "fange" med sigtekornene. De løb i det hele taget meget rundt på gulvet og trykkede på knapperne. De yngre børn (ca. 5-8 år) foretog søgninger på bedste beskub, men ville typisk løbe frem og tilbage mellem

gulvet og bordet, for at kigge på de bøger, de havde valgt og sikre sig, at bøgerne var nået frem. De ældre børn, der var omkring 9-14 år, havde måske en legende tilgang til interfacet, men til forskel fra de yngre børn brugte de efter kort tid installationen til det, den var beregnet til, nemlig at få bøger op på bordet og skrive bogens forside ud. De ældre børn, og særligt pigerne, var mest optaget af “meningen” med komponenterne og var bevidste om formålet med aktiviteten: at få en bog eller flere med hjem. De ældre børn gik generelt stille og roligt rundt og kiggede på forsiderne af bøgerne og snakkede med hinanden om dem. Undertiden hørtes spontane udbrud, som ”nej se den der, den har jeg læst!”.

Der var også forskel på, hvordan piger og drenge anvendte søgemaskinen, men denne forskel var knap så markant som forskel i alder. Typisk var pigerne lidt mere tålmodige og målrettede i deres søgeaktivitet end drengene, og de brugte Story Surfer i længere tid ad gangen. Hvor pigerne var optaget af formålet med søgningen, mistede drengene ofte hurtigt interessen, når de havde fundet ud af, hvad Story Surfer kunne bruges til. De var mest optaget af at udforske maskinen og knap så optaget af formålet. Den største kønsmæssige forskel viste sig ikke i brugen af Story Surfer men i forhold til emnevalg.

Samarbejdet mellem børnene på gulvet og ved bordet fungerede generelt godt, når der vel at mærke ikke var for mange brugere i gang på samme tidspunkt. Da kunne det være vanskeligt at kommunikere på tværs af gulv og bord, og der kunne være trængsel ved bordet. Fysisk kontakt var der ikke så meget af på gulvet, fordi brugerne intervererede i hinandens søgninger, hvis de kom for tæt på hinanden. Ved bordet stod de tæt og hjalp hinanden med at føre pennen.

## Brugernes reaktioner

Brugen af installationen affødte for det meste grin og glæde, når børnene først var kommet i gang. En del brugere gav udtryk for, at det var fedt, sjovt eller sejt at interagere med installationen. Af og til hørtes udbrud af begejstring, når de fik det til at virke. Fx udbrød en dreng begejstret “ja, jeg fik den ind!”, da han fik flyttet en bog tilbage i området med valgte bøger på bordet. Andre blev tydeligt frustrerede, når de fx ikke kunne få trukket bøgerne ud på bordet. Frustrationerne hang ofte sammen

med, at teknikken ikke virkede efter hensigten. Så blev pennen hamret hårdt ned i bordet.

I prøveperioden var det muligt at skrive en lille kommentar til installationen på sedler, som blev hængt op i rummet ved siden af gulvet.



*Brugernes kommentarer til Story Surfer, Hovedbiblioteket i Århus, juni 2005*

Der var en del børn, der benyttede sig af muligheden til at kommentere Story Surfer. På sedlerne skrev de bl.a.:

- Den er mega sej!
- Top nice der fedt. Den er hurtig og sjov. tjek den ud. Hilsen Shai Ali.
- Jeg fandt en god bog
- Fik hjælp!
- Det er genialt.
- Det er nemmere end før ... HeHe!!!
- Sjov når den virker
- Let at bruge
- Sjov men lidt svært
- Den er sjov
- Rigtig sjov og smart
- Genialt :-)
- Det er svært at læse på boret
- SMART :-)

Som kommentarerne antyder, havde brugerne generelt gode og sjove oplevelser med Story Surfer. Nogle syntes, at Story Surfer var let at bruge, andre at den var sjov men

lidt svær at bruge. For nogle brugeres vedkommende resulterede interaktionen i en bog, som de kunne tage med sig hjem. For andres vedkommende forblev aktiviteten en leg uden et ydre formål. At de fleste kommentarer er positive kan skyldes, at de børn, der havde negative oplevelser med Story Surfer, hurtigt forlod installationen uden at tænke på at skrive en kommentar til den.

### **Story Surfer: interaktiv rumudnyttelse og kommunikation**

Story Surfer bryder som interface på mange måder med børnebibliotekets formidlingstradition, som blev diskuteret i kapitel et, fordi aktiviteten ”at søge” blev bragt ud i rummet, væk fra skrivebordene, der traditionelt danner ramme om bibliotekarens funktioner i forhold til brugerne. I dag foregår kommunikationen mellem bruger og bibliotekar overvejende ved bibliotekarens skrivebord, hvor barnet henvender sig, hvis det har brug for hjælp. Ligeledes bringes barnet i fokus som den, der aktivt søger. Selv om det i dag er muligt selv at foretage online-søgninger på bøger i børnebiblioteket, er der ikke tradition for at lade brugerne søge selv. Story Surfer peger derfor i en ny retning, hvor bibliotekarens primære rolle i udlånet ikke er at foretage søgninger for brugerne, men derimod at hjælpe brugeren til, ved egen hjælp, at foretage en søgning. Hvad enten mediet eller teknologien hedder internet eller Story Surfer, kan bibliotekaren med fordel påtage sig rollen som den, der understøtter børnenes fælles læreprocesser og således transformerer sin rolle, så den i videre udstrækning kommer til at facilitere børns interaktive og opsøgende forhold til nutidens komplekse mediekultur. Det indebærer, at bibliotekaren flytter vægten fra formidling af noget kendt til kommunikation om at forholde sig til det ukendte.

Når børn søger information i dag, går de på nettet frem for på biblioteket, eller de gør begge dele. Selvom mange børn til daglig søger efter information på internettet, har de ikke den fornødne kompetence til at foretage kvalificerede søgninger og sortere i den information, de finder. Mange kommer ikke videre end Google. Det er derfor nødvendigt målrettet at udvikle børns informationsøgningskompetence såvel som deres tolkningskompetencer af forskelligt materiale (Drotner 2000). Story Surfer gør som teknologisk artefakt opmærksom på informationssøgning som en central aktivitet i et moderne informations- og videnssamfund og peger i symbolsk forstand på fremtidens børnebibliotek som et kulturelt mødested, snarere end en

kulturformidlingsinstitution; et mødested hvor brugerne kan møde en række fysiske og virtuelle materialer, der åbner for multimodale læreprocesser.

Den innovative og legende tilgang, som installationen lagde op til, medvirkede ligeledes til at give biblioteket et andet image også i de større børns øjne.

Eksperimenter som Fremtidens Børnebibliotek og Story Surfer kan således helt konkret medvirke til at få flere børnebrugere på Hovedbiblioteket, hvor brugere op til 18 år udgør 11.9% af alle besøgende, hvilket er noget mindre end deres andel af befolkningen i lokalområdet (Møller 2005: 5). I mere generel forstand understøtter projekter som Fremtidens Børnebibliotek og den interaktive søgeinstallation Århus Kommunebibliotekers overordnede visioner:

Det er bibliotekets opgave at hjælpe den individuelle bruger til at nå frem til den bog, det musikstykke, den film eller den internethenvisning, som den pågældende konkret har brug for, men også at give det, som brugeren ikke vidste, at hun havde brug for (*Bibliotekspolitik* 2005: 5).

Story Surfer udgjorde i prøveperioden et ”søgelaboratorium”, hvor børn på legende og eksperimenterende vis afprøvede de teknologiske funktioner såvel som deres egen kunnen. Som en kæmpe kolos i Hovedbibliotekets modelrum gjorde Story Surfer i den grad opmærksom på sig selv, og den afviger derved fra ideen om ”it i alting”, hvor teknologien er umærkeligt ”indvævet” (*pervasive*) i folks praksis. Installationen var hverken indvævet eller usynlig, men fremstod som dét, den var – en teknologisk artefakt.

Som det fremgår af analysen, brugte børnene Story Surfer ganske forskelligt afhængig af køn, alder og temperament. Nogle børn prøvede sig frem, andre var mere tilbageholdende og turde ikke give sig i kast med installationen. De små brugte gulvet til at lege forskellige lege, der kun indirekte var forbundet med interfacet, mens de ældre børn brugte Story Surfer mere ”efter bogen”. Der var således ikke én måde at bruge Story Surfer på men flere.

Interaktionen med Story Surfer viste sig i høj grad at være en social aktivitet. At søge via Story Surfer var typisk noget, man gjorde sammen med mor eller far eller en kammerat, sjældent alene. Det var desuden i høj grad en fysisk aktivitet, der indebar, at børnene bevægede sig rundt og udforskede det digitale interface ved at bruge forskellige værktøjer og kropslige bevægelser. Story Surfer var frem for alt en

installation, der appellerede til alle aldre, og installationen blev således en fælles social og interaktiv platform for både små og store børn, unge og voksne. I dag er børnebiblioteket typisk inddelt i forskellige områder, som vi diskuterede i forrige kapitel. Man målretter således rum og samlinger til bestemte aldersgrupper. Story Surfer peger på et rum, der måske er knap så opdelt.

I fremtidens børnebibliotek kunne man med fordel opdele afdelingen, ikke i forhold til alder, men i forhold til temaer eller funktion, således som det da også allerede sker flere steder, når man indretter nye biblioteker (Kjær 2006). Hvad søger brugerne – at kommunikere med andre, at lege, at blive underholdt eller at fordybe sig? Eller prioriterer de interaktivitet, kreativitet/ekspression? En opdeling i eksempelvis en ”stillezone”, en ”interaktiv zone”, en ”expressiv zone” vil samle børn fra forskellig aldre, der har samme behov, men formentlig også delvist opretholde en aldersfordeling, idet de små vil søge hen, hvor de kan lege og bruge kroppen, mens de større børn vil søge mod stillerum og rum med mulighed for fx interaktivitet. I dag bruger pigerne, som vi var inde på tidligere, info-pc’erne eller lektie-pc’erne for at kunne være private omkring deres computermedierede kommunikation. Alene eller sammen med en eller to veninder. De bruger også pc’erne i småbørnsafdelingen, hvis de kommer på et tidspunkt, hvor der ikke er nogen her. Pigerne i aldersgruppen 7-15 år har brug for zoner, hvor de kan opholde sig ugenert. Drengene i samme aldersgruppe har ikke dette behov.

#### *Fremtidens børnebibliotek: nye rum, nye rutiner?*

Børn er i dag vant til at anvende en computer, og derfor ”oversatte” en del af børnene installationen til noget, de kender i forvejen – til en computer, der jo består af et tastatur og en skærm. Men i stedet for at sætte sig til bordet måtte børnene ud på gulvet og bruge hele kroppen i deres informationssøgning. Story Surfer repræsenterede derfor for de fleste børn, der i prøveperioden brugte Story Surfer, en helt ny måde at bruge teknologi på. På gulvet skulle de stå på ét ben og føre foden hen over en virtuel bogforside for at aktivere den; ved bordet skulle de bruge pennen til at trække bøger frem for at få flere informationer. Motorisk blev børnene således udfordret på forskellig vis.

Vores analyse af børnenes brug af Story Surfer understøtter derfor projektets formodning om, at indvævet teknologi kan give anledning til nye former for

(interaktiv) rumudnyttelse og nye former for kulturoplevelser og læreprocesser. Desuden skabte Story Surfer bevågenhed omkring informationssøgning og den eksisterende praksis, og installationen understregede det gavnlige i at inddrage børn i en proces, der ellers foregår bag bibliotekarens skrivebord. Det er en ændring, der nødvendigvis må ske uafhængigt af Story Surfer, da installationen nu lever sit tilbagetrukne liv på ISIS Katrinebjerg.

Story Surfers kvalitet som et redskab, der inddrager barnet, må derfor i symbolsk forstand overføres til det traditionelle søgeværktøj, computeren, og man kan allerede nu med fordel inddrage barnet i informationssøgningen ved simpelthen at lade søgningen gå igennem barnets fingre. Børnenes fornemmelse af selv at være (inter)aktiv højnes samtidig med, at de styrker deres evne til at bruge en computer og anvende forskellige online-ressourcer. Kommunikation og interaktion er nøgleordene i fremtidens børnebibliotek, for at det kan skabe kulturelle transformationer.



## 4 Børnebibliotekerne som læringsrum

Som vi beskrev i indledningen, er denne rapport funderet på et analytisk dobbeltblik, nemlig *et nedefra-og-op-perspektiv*, hvor der fokuseres på brugernes aktiviteter på biblioteket set i lyset af tendenser i nutidens børneliv; og *et oppefra-og-ned-perspektiv*, hvor der fokuseres på børnebibliotekernes funktioner og udfordringer set i lyset af tendenser i nutidens kulturliv. Kapitel et betonedede, at hovedudfordringen for brugerne i dag er at udvikle multimodale kompetencer, og at hovedudfordringen for bibliotekerne er at skabe grobund for denne udvikling ved at udvikle en helhedsorienteret institutionel kommunikation med brugerne.

Hvordan disse udfordringer forvaltes blev dokumenteret og analyseret i kapitel to og tre, der satte fokus på børns bibliotekshverdag og på, hvordan biblioteket kan facilitere børns litteratursøgning på nye måder ved at inddrage dem som aktører.

I dette afsluttende kapitel diskuteres og perspektiveres analysens resultater set i forhold til de overordnede udfordringer, bibliotekerne står overfor. Hvorledes udvikler de fysiske biblioteker kundskabs- og kulturmiljøer, så de kan også fremover kan være en af de centrale arenaer for at opbygge og udvikle børns redskaber til at forstå og agere i en global verden? At besvare det spørgsmål kræver både analytisk overblik og praktisk indsigt. Vi vil i det følgende satse på at formulere konkrete eksempler og forslag til bibliotekerne ud fra beskrivelser af deres analytiske sammenhænge.

### Oplysning, oplevelse og uddannelse

Set i et oppe-fra-og-ned-perspektiv rummer Biblioteksloven et glimrende grundlag for at udvikle børns multimodale kompetencer, idet den beskriver, at bibliotekernes mål er ”oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet” (Lov 2000). Oplysning knytter sig mest til bibliotekernes informationsvirksomhed; kulturel aktivitet forbindes især med bibliotekernes kulturformidling af bøger og andre midler til kvalitetsoplevelser; mens uddannelse vedrører bibliotekernes funktion i relation til brugernes kompetenceudvikling, der kan vedrøre både oplysning og oplevelser.

Set i forhold til brugernes nedefra-og-op-perspektiv vedrører bibliotekernes informationsvirksomhed især deres funktion som samfundsborgere, der har brug for at være med i udvekslingen af oplysninger mellem borgerne. Kulturdimensionen vedrører mere brugernes position som mennesker, der har brug for at få kendskab til andre oplevelser, livsformer og forståelser. Endelig kan bibliotekernes

uddannelsesvirksomhed siges at relatere sig til deres funktion i forhold til et arbejdsmarked, hvor kompetenceudvikling i stigende grad er afgørende for succes.

Når det gælder børn, udfoldes disse tre funktioner i forhold til de to grundlæggende forståelser af barndom, vi beskrev i kapitel et. Forstår man barndommen som afhængig af voksenlivet, betones uddannelsesdimensionen og i nogen grad informationsdimensionen. Her lægges vægt på oplysning og kompetenceudvikling, så børnene kan forberedes til at indgå i voksenlivet. Forstår man derimod barndommen som en autonom livspraksis, betones i højere grad kulturdimensionen. Her lægges vægt på oplevelser og kulturel aktivitet som grundlæggende ressourcer i børnenes hverdagsliv.

Denne tredeling udfordres generelt af den stigende sammenvævning af medieteknologier og af kravene om multimodale kompetencer, der sætter evnen til at kunne håndtere komplekse, og ofte medieformidlede, tegnprocesser i centrum. Og tredelingen udfordres specifikt af bibliotekernes ligestilling af alle medieteknologier, der tilmed bliver mere interaktive.

## Digital dannelse

For at kunne støtte børn på områder, der er relevant både for deres hverdag og deres fremtid må bibliotekerne sammentænke Bibliotekslovens tre overordnede mål, der vedrører oplysning, oplevelse og uddannelse. Det kræver på sin side, at man må udvide traditionelle forståelser af disse mål.

*Oplysning* er andet og mere end at give individuel adgang til en overflod af informationer fx via søgemaskiner og særlige portaler. Oplysning er også indsigt, og det er bibliotekets opgave at medvirke til at udvikle børnenes brug af informationer, så de kan omskabe dem til indsigter, der er relevante for deres liv.

*Oplevelser* er andet og mere end at formidle fiktion i bogform og skabe rammer for enkeltstående kulturaktiviteter på børnebiblioteket. Oplevelser omfatter alle kulturudtryk, visuelle, auditive, multimediale, og det er bibliotekets opgave at medvirke til at udvikle børnenes kvalitetsbevidsthed i forhold til alle slags udtryk og få mod på at give sig i kast med det skæve, det overraskende og provokerende indhold i alle slags materialer.

*Uddannelse* er andet og mere end det, der foregår i skolen og kan måles. Uddannelse sker også i uformelle og semiformelle rum; den har børns læring som afsæt; og læring omfatter både rationel problembehandling og emotionel ekspression. Det er bibliotekets opgave at medvirke til at skabe rammer for læring, så børn sammen kan opøve multimodale kompetencer, der har relevans for deres hverdag og fremtid.

Både oplevelser og oplysning er elementer, børn allerede selv prioriterer, når de anvender medier i deres fritid (Drotner 2001). Hertil kommer imidlertid endnu et vigtigt element, som børn lægger vægt på, nemlig *kommunikation*. Dette element indgår ikke i Bibliotekslovens målbeskrivelse. Men det kan passende tages som bibliotekernes overordnede tilgang, når de søger at opfylde lovens tre hovedmål. Det skyldes for det første, at nogle af de mest relevante og populære aktiviteter for børn på biblioteket netop vedrører kommunikation (spil, chat på internettet, samvær med forældre og kammerater). For det andet forudsætter en vision om helhedsorienteret og dialogisk praksis i forhold til brugerne jo netop, at biblioteket satser på kommunikation, både interpersonelt i det fysiske bibliotek og medieret i det virtuelle bibliotek.

Udvides Bibliotekslovens mål, og får de tilføjet kommunikation som et ekstra element, ja da står bibliotekerne med alle muligheder for at blive afgørende ressourcer for børn også i fremtiden. Det skyldes ikke mindst, at hidtil adskilte elementer kan forbindes og omformes i lyset af fremtidens udfordringer. I stedet for at diskutere, hvorvidt man skal satse på børns kulturelle udfoldelser eller på deres informationsbehov, på bøger eller computerspil, giver ændringerne et tredje udviklingsgrundlag. Dette grundlag kan betegnes med begrebet *digital dannelse*. Det omfatter både oplysning og oplevelse, både rationelle og emotionelle læringskomponenter, og ”gamle” såvel som ”nye” medier, dvs. trykte og audiovisuelle såvel som digitale udtryk.

Ved at undersøge læreprocesser, der fremmer digital dannelse i praksis, kan biblioteket medvirke til at styrke de redskaber, børn behøver for at kunne udvikle egentlige multimodale kompetencer. Som den norske medieforsker Ola Erstad (2005) betoner, udvikles digital kompetence i skolen som et resultat af systematiske, fælles læreprocesser. Biblioteket kan og skal ikke være en skole. Men biblioteket kan blive

en brobygger mellem uformelle og individuelle netværk og mere formaliserede uddannelsessteder ved at tage afsæt i børns nysgerrighed og lyst til at udtrykke sig og lære nyt. Med sine righoldige ressourcer inden for alle medier kan biblioteket herved blive en vital katalysator for, at børn kan udfolde deres nutidige børneliv såvel som deres fremtidige funktioner som borgere, erhvervsaktive, kulturudøvere – og mennesker.

### Udfordringer: institutionel helhedskommunikation

Den store udfordring for fremtidens bibliotek er at omdefinere sin egen rolle i forhold til brugerne og det omgivende samfund. Vi argumenterer for, at biblioteket definerer en mere *helhedsorienteret kommunikation, der omfatter både afsender-, indholds- og brugerdimensionerne*. Biblioteket kan og skal ikke længere udelukkende formidle et kendt stof til kendte brugere; det skal snarere indgå i dialoger og læreprocesser med brugerne om at skabe digital dannelse, der rækker ud over individuelle behov og umiddelbare interesser, og som skaber forudsætning for at udvikle multimodale kompetencer i mere formelle institutioner.

At virkeliggøre sådan en vision i forhold til børn kræver, at de kan være fysisk til stede over længere tid og sammen med andre; at professionelle voksne kan facilitere deres søge- og læreprocesser; at der er adgang til mange slags materialer af kvalitet; og at børnene selv er villige til at udfordre vante forestillinger og forståelser. De læreprocesser, der er forudsætningen for at skabe digital dannelse, er derfor anderledes end fx DotBots tilbud om selv at skabe sin egen musik via nettet. Her bliver børn kun så gode, som de selv er eller vennerne formår. For at blive bedre, end de selv er, må børn udfordres af andre, der allerede er længere fremme og evner at vejlede i forhold til den kreative proces; og de må mødes fysisk og komme sammen over tid, så forhindringer undervejs kan overvindes. Kontinuitet er vigtig i enhver læreproces, også når man kommer, uden at ville lære noget som i skolen.

En helhedsorienteret, institutionel kommunikation rummer udfordringer, omend af forskellig art, i alle sine dimensioner: afsender/organisationen, indholdet/materialerne, og modtagerne/brugerne. Disse udfordringer danner afsæt for vores konkrete anbefalinger.

*Udfordringer i organisationen og professionskulturen*

I ”gamle dage” valgte mange at blive børnebibliotekar for at undvige informationstjenesterne, der forlenes med betjening af voksne. De dage er forbi. Fremtidens bibliotekar, der fungerer i forhold til børn, hvad enten de er på et børnebibliotek eller et ”blandet” bibliotek, må have professionelle kompetencer, både når det gælder interpersonel kommunikation med børn i det fysiske bibliotek og med medieret kommunikation online.

Fremtidens bibliotekar skal holde fast i sine professionelle kompetencer og sin særlige indsigt i at vurdere og vejlede om trykte medier. Men disse elementer må kombineres med at kunne opsøge, vurdere og kommunikere i forhold til andre materialer, herunder materialer der ikke foreligger, men skal findes. Det kræver:

- o Indsigt i de indholdsmæssige temaer og emner, brugerne finder relevante
- o Indsigt i de forskellige sammenhænge, i hvilke børnenes læring skal anvendes uden for biblioteket (hjemme, skole, kammerater, venner via nettet)
- o Kompetence til at kvalitetsvurdere alle slags materialer med lige stor sikkerhed
- o Kompetence til at kunne møde og kommunikere med forskellige målgrupper og differentiere kommunikationen alt efter brugere, indhold, og brugssammenhæng
- o Kompetence til selv og sammen med kolleger at kunne reflektere over sin praksis, så denne refleksion kan føre til evt. ændringer i praksis.

### Anbefalinger

Overordnet set bør den professionelle betjening tage afsæt i dialog med brugerne, og hvad der er muligt i det konkrete biblioteksrum, ikke i materialesamlingerne.

- o Gør bibliotekaren mobil. Han eller hun skal være betjeningspunkt, ikke skriveborde eller skranke. Tankegangen fra ”it i alting” videreføres til medarbejderne, der bliver ”bibliotekarere i alting” – og overalt.
- o Ryk betjeningspunkter ud i rummet og hav gerne flere, og mere mobile, betjeningspunkter end i dag
- o Integrér online-betjening af børn systematisk i grund- og efteruddannelse af børnebibliotekarere. Et solidt kendskab til gode

- portaler og hjemmesider for børn, der tager afsæt i deres interesser, medvirker til at bygge bro mellem det fysiske og virtuelle bibliotek
- o Intensivér kompetenceudvikling vedrørende indholdet af nye materialer (cd, cd-rom, dvd, online-spil). Kvalitetsvurderinger må respektere forskellige genrer og medieudtryk – man kan ikke vurdere en fantasy-bog med samme kriterier som et fantasy-spil
  - o Udbyg kendskabet til moderne børneliv og børnekultur, herunder mediekultur, i grund- og efteruddannelse. Et systematisk kendskab øger chancerne for at kunne kommunikere præcist og nuanceret i forhold til forskellige grupper af børn.

### *Udfordringer i forhold til materialer og indhold*

Biblioteket skal stadig være et bogsted også for børn. Men man må intensivere indsatsen for at omsætte Bibliotekslovens mål til konkret praksis i forhold til børns muligheder for at vælge og udnytte en bred vifte af medier. Bibliotekernes materialebestand udgør kun en begrænset del af de informations-, oplevelses- og læringsbehov, brugerne har. Man må derfor kunne prioritere og vurdere bibliotekets materialer og indholdsmæssige ressourcer i forhold til de bredere sammenhænge, som brugen af dem indgår i. Disse forhold kræver:

- o At bibliotekerne udvider definitionen af materialer til også at omfatte processer, der kan danne afsæt for læring, og ikke udelukkende materielle eller virtuelle produkter
- o At bibliotekerne fokuserer mere på anvendelse end på anskaffelse og adgang
- o At biblioteket bedømmer og prioriterer sine indholdsmæssige ressourcer i forhold til brugernes øvrige muligheder for oplevelse, oplysning og uddannelse
- o At bibliotekerne sikrer diversitet også i nye medier, så børn kan opsøge og udnytte en kulturel mangfoldighed. Biblioteket skal være et alternativ til Bilka, ikke et supplement.

## Anbefalinger

Overordnet set bør den professionelle betjening tage afsæt i medieteknologiernes digitalisering med mulighed for øget, teknologisk konvergens og udtryksmæssig multimodalitet.

- o Skab kvalitetskriterier for virtuelle materialer og processer på lige fod med konkrete materialer. Internetportaler og hjemmesider har ingen fysisk eksistens, men er vigtige indholdsleverandører af oplevelser og oplysninger for børn.
- o Udnyt synergi mellem materialer. Anvend populære materialer som øjenåbnere for de mindre populære – fx kan en storskærm med klip fra DR's populære program *Troldepejlet* vises sammen med bøger, film og tidsskrifter.
- o Tag afsæt i genrer og temaer. Vis sammenhænge mellem forskellige materialer ved at præsentere dem sammen.
- o Skab læreprocesser ud fra bestemte temaer – opret fx multimodale fortællerværksteder med professionelle, der vejleder børnene i at skabe en krimi i forskellige medier
- o Intensivér distributionen af nye materialer, der ikke er mainstream.
- o Synliggør og udbyg vejledningen vedrørende ”smalle” materialer også for nyere medier. Gør biblioteket til stedet, hvor børn finder det skæve, uforudsete, det de ikke har hjemme eller kan skaffe via venner
- o Vejled børn i forhold til indhold og kommunikationsmåder i de nye medier.

## *Udfordringer i forhold til brugerne*

Fremtidens biblioteker må i højere grad end nu tage udgangspunkt i, hvad børnene har brug for at opleve, vide og lære, ikke hvad institutionerne gerne vil formidle.

Bibliotekarerne må i deres praksis starte med at spore sig ind på, hvad der er relevant for brugerne, og dernæst undersøge, hvilke muligheder, de har for at understøtte de ønsker. *At vurdere relevans kræver bredere kompetencer end at vurdere umiddelbare interesser og behov, fordi relevans vedrører elementer, der kan være vigtige for brugerne, uden at de har formuleret dem for sig selv, eller elementer, der kan blive vigtige for brugerne fremover.* En umiddelbar brugerinteresse for first-person-shooter-spil kan således rumme en relevans for at indgå i sociale handlingssammenhænge. Og den relevans kan bibliotekaren understøtte på andre måder end ved at lægge næste action-spil over disken. Udgangspunktet for biblioteket er således nok brugerne, men

slutpunktet er stadig, hvad biblioteket ønsker at opnå via sin dialog med brugerne. Et brugerperspektiv må således ikke spærre for bibliotekernes visioner for deres virksomhed. At vurdere relevans i forhold til brugerne kræver:

- o At biblioteket har en klar vision for sin virksomhed og mål for, hvordan man vil omsætte den til praksis i forhold til brugerne og det øvrige samfund
- o At biblioteket har en differentieret kommunikationsstrategi i forhold til forskellige målgrupper
- o At bibliotekarerne kender de forskellige brugergrupper og problemstillingerne i deres hverdag.

### Anbefalinger

Overordnet set bør den professionelle betjening have brugerperspektivet som afsæt og bibliotekets visionsopfyldelse som mål. Brugere forstås i forhold til deres konkrete livsomstændigheder, ikke som individer der er helt forskellige fra alle andre.

- o Målret og differentiér formidlingen i forhold til forskellige brugergrupper: yngre børn, ældre børn, familier, institutioner
- o Sats mere på mellemgruppen, der i dag ikke altid har særlige ”steder” i biblioteksrummet, samtidig med at hører til de flittigste brugere – navnlig piger og indvandrere
- o Inddel (dele af) det fysiske biblioteksrum, så brugerne får mulighed for fokuserede oplevelser i forhold til forskellige brugsmåder (kommunikation, fordybelse, interaktion, ekspression)
- o Fokuser mindre på engangsarrangementer for børn og mere på systematiske og kontinuerlige læreprocesser sammen med børn
- o Udnyt faglig ekspertise. Fx kan studerende eller andre unge med relevante faglige kompetencer afholde eftermiddagskurser i at skabe hjemmesider eller internetdagbøger (blogs eller weblogs) sammen med børnene. Kurserne i det fysiske bibliotek kan kobles med virtuelle fora, hvor deltagerne kan kommunikere med hinanden og med fagpersonerne
- o Synliggør de længerevarende læreprocesser. Fx kan børn få et klippekort på biblioteket, hvor hver kursusgang markeres med et klip. Deltager man alle gange, får man et diplom



- o Udnyt børns egne kommunikationsformer til at skabe opmærksomhed. Anvend fx sms til at oplyse om indkøb af mindre kendte materialer, nye kurser og arrangementer.

### *Udfordringer i forhold til eksterne relationer*

Biblioteket er traditionelt en af de vigtigste kulturressourcer for børn i lokalsamfundene. Det har internettet og Kommunalreformen ikke ændret på. Tværtimod har personliggørelsen af andre former for oplevelse og oplysning øget børns behov for at finde spændende arenaer, hvor de kan være sammen med andre om aktiviteter, de finder relevante. Men den øgede konkurrence og differentiering gør det vanskeligere for mange børn at navigere i forhold til de forskellige aktivitetsformer. Biblioteket må derfor udnytte sine eksterne relationer bedre, hvis det fortsat skal fremstå som en tydelig og relevant kulturarena også i fremtiden. De forhold kræver:

- o At bibliotekets handleplaner indeholder strategier for ekstern kommunikation og funktioner
- o At biblioteket skaber og fastholder en klar profil hos børnene og ikke kun hos forældre og institutioner som en rummelig og relevant kulturarena
- o At biblioteket styrker sine netværk både lokalt og nationalt, og både i forhold til andre offentlige institutioner og i forhold til private aktører
- o At biblioteket skaber rum til børnekulturel og børnekulturpolitisk dialog i forhold til sit netværk.

### Anbefalinger

Overordnet set bør biblioteket definere sig som kulturinstitution i forhold til både lokale, nationale og internationale netværk og relationer. Relationerne omfatter både offentlige organisationer og private virksomheder, og netværkene er både formelle og uformelle.

- o Udnyt lokale børnekulturkonsulenter, der kan afdække lokale muligheder og netværk
- o Udarbejd systematiske og forpligtende samarbejdsaftaler med lokale institutioner: skoler (mediecentre), daginstitutioner, ældrecentre (hvad kunne børns funktion være her), samt videregående uddannelser hvor det er muligt
- o Udarbejd samarbejdsaftaler med lokale firmaer om fagligt input og dialog

- o Afhold regelmæssige visionsdage sammen med bibliotekets netværk, hvor resultatet skal være helt konkrete samarbejder.

## Fremtiden begynder nu

Dette kapitels perspektiver og anbefalinger er ikke ment som fjerne utopier eller luftkasteller, der kræver vældige ekstraressourcer i form af tid, teknologi og penge. De er snarere tænkt som idégrundlag for de valg og prioriteringer, som alle biblioteker, store som små, hver dag foretager i forhold til børn. De valg og prioriteringer sker jo helt umærkeligt i bibliotekernes daglige praksis. Danske børns hverdag og deres fritidskultur rummer store ligheder på tværs af små og store lokalsamfund, land og by. Derfor har alle slags biblioteker også gode muligheder for allerede nu at være eller blive fremtidsbiblioteker med afsæt i børns virkelighed og med respekt for deres fremtid.

Som denne rapport har søgt at vise, lever danske børn i dag et helt liv, skønt vi med vores analytiske briller kan se, at de fungerer mellem flere sociale og kulturelle arenaer og mellem flere voksenlogikker, der udfolder sig mellem afhængighed og autonomi, mellem individuelt forbrug og fælles borgerskab. Bibliotekerne udgør nu som før sociale og kulturelle ressourcer for børn, men de gør det på ganske anderledes betingelser end for blot en generation tilbage. Udfordringen er således, hvordan biblioteket også fremover kan udnytte disse nye vilkår til at opfylde traditionelle mål: at styrke børns redskaber, så de kan få oplysninger, oplevelser og uddannelse med kvalitet; og så de kan ytre sig på egne vilkår og i forhold til egne behov og handlemuligheder. Med Biblioteksloven som grundlag har biblioteket store muligheder for at skabe rum og rammer ikke blot for børns formelle muligheder for at have noget at skulle have sagt, men tillige for at tilbyde børn konkrete værktøjer, så de kan sige, det de ønsker - og blive hørt af de voksne.

## Litteratur

Andersen, Kristine (2002) "Det er så nemt som noget kan være: børns fortællinger om Internettet", pp.195-217 in Birgitte Holm Sørensen mdl. (red.) (2002) *Børn på nettet: kommunikation og læring* København: Gads Forlag.

Andresen, Leif mfl. (2005) *Folke- og Forskningsbiblioteksstatistik 2004* København: Biblioteksstyrelsen.

Beck, Ulrich & Elisabeth Gernsheim-Beck (2001) *Individualization* London: Sage.

*Bibliotekspolitik for Århus Kommune 2006-2009* (2005) Århus: Århus Kommunes Biblioteker. Se: [www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Bibliotekspolitik\\_2006-2009.pdf](http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Bibliotekspolitik_2006-2009.pdf). Tilgået 26. maj 2006.

Bille, Trine mfl. (2005) *Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter 2004: med udviklingslinjer tilbage til 1964* København: Amternes og kommunernes Forskningscenters Forlag.

Buchhave, Bente (2005) "Rejsen: at forestille sig fremtidens børnebibliotek", *Nyt fra Biblioteksstyrelsen*, 15. årgang, nr. 3: 4-5.

Drotner, K. (2001) *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab* København: Høst & søn.

Drotner, K. (2005) Library Innovation for the Knowledge Society, *Scandinavian Public Library Quarterly* 2: 20-23.

Drotner, K. (2006) Formidlingens kunst: formidlingsformer og børnekultur", pp. 8-15 in Hanne Larsen mfl. (red.) *Når børn møder kultur: en antologi om formidling i børnehøjde* København: Børnekulturens netværk.

Elias, Norbert (1987) *Die Gesellschaft der Individuen*, red. Michael Schröter, Frankfurt am Main: Suhrkamp. Opr. 1939. Eng. oversættelse *The Society of Individuals* Oxford: Blackwell, 1991.

Erstad, Ola (2005) *Digital kompetanse i skolen: en innføring* Oslo: Universitetsforlaget.

Graulund, Jan (2006) "folkebiblioteket: et rum for dannelse", pp. 55-71 in Leif Emerek mfl. (red.) *Folkebiblioteket som forvandringsrum: perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* København: Danmarks Biblioteksforening.

Hansen, Flemming & Jens Carsten Nielsen (2004) "Danish Children's Upbringing as Consumers. Research paper nr. 3". Center for Marketingkommunikation, Copenhagen Business School. Tilgængelig på: [ir.lib.cbs.dk/download/ISBN/x645152616.pdf](http://ir.lib.cbs.dk/download/ISBN/x645152616.pdf). Tilgået 26. maj 2006.

Jessen, Carsten (2001) *Børn, leg og computerspil* Odense: Odense Universitetsforlag.  
Ph.d.-afhandling.

Jewitt, Carey & Gunther Kress (red.) (2003) *Multimodal Literacy* New York: Peter Lang.

Jørgensen, Heidi (2005) "Annoteret bibliografi og projektoversigt". Se:  
[www.aakb.dk/graphics/user/HB/projekter/Dokumenter/Bibliografi.pdf](http://www.aakb.dk/graphics/user/HB/projekter/Dokumenter/Bibliografi.pdf) . Tilgået 26. maj  
2006.

Kjær, Bruno (2006) "Forskydningernes rum: refleksioner over folkebibliotekernes  
indirekte formidling", pp. 147-61 in Leif Emerek mfl. (red.) *Folkebiblioteket som  
forvandringsrum: perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet*  
København: Danmarks Biblioteksforening.

Livingstone, Sonia & Moira Bovill (red.) (2001) *Children and their Changing Media  
Environment: A European Comparative Study* New York: Earlbaum.

*Lov om biblioteksvirksomhed* (Lov nr 340 af 17. maj 2000). Tilgængelig på: [www.bs.dk](http://www.bs.dk)

Mikkelsen, Helle Kolind (2004) *Brugernes adfærd på folkebibliotekerne: KL's  
trafiktælling 2004*. Tilgængelig på: [www.kl.dk/trafiktælling](http://www.kl.dk/trafiktælling). Tilgået 26. maj 2006.

Mouritsen, Flemming (2002) "Child culture – play culture", pp. 14-42 in Flemming  
Mouritsen, Flemming & Jens Qvortrup (red.) (2002) *Childhood and Children's  
Culture*, Odense: University Press of Southern Denmark.

Mulvad, Jannik (2005) "Hvad hvis vi ikke gjorde det?" *Nyt fra Biblioteksstyrelsen*, 15.  
årgang, nr. 3: 10-11.

Møller, Mikkel Randlev (2005) *Trafikanalyse: brugerne på Hovedbiblioteket i Århus*.  
Århus: Århus Kommunes Biblioteker. Se:  
[www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Trafikanalyse2005.pdf](http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/Trafikanalyse2005.pdf)

Nyboe, Lotte & Kirsten Drotner (2006) Når børn stiller spørgsmål: en analyse af  
kommunikationen i det fysiske børnebibliotek og på *Spørg Olivia – en spørgetjeneste for  
børn på nettet* Gentofte: Gentofte Bibliotek.

Oldenburg, Ray (1999) *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars,  
Hair Salons and Other Hangouts at the Heart of a Community* New York: Marlowe &  
Co.

Olesen, Jesper (2003) *Det forbrugende barn* København: Gyldendal.

Rasmussen, Kim & Søren Smidt (2001) *Spor af børns institutionsliv* København: Hans  
Reitzel.

Steffensen, Anette & Torben Weinreich (2000) *Børn læser bøger: læsevaner, læsefærdighed, højtlesning* Roskilde: Roskilde Universitetsforlag/Center for Børnelitteratur.

Sørensen, Anne Scott (1992) "Kønnets kultur: om unge og ungdom", *Tidsskrift for børne- og ungdomskultur*, nr. 23.

Sørensen, Birgitte Holm (2000) "Computer, køn og identitet", pp. 211-35 in Birgitte Holm Sørensen og Birgitte R. Olesen (red.) *Børn i en digital kultur: forskningsperspektiver* København: Gads Forlag.

Thorhaug, Jens (2001) "Børnekulturen i udvikling: biblioteket og de andre institutioner i opbrud", in: Anders Bülow mfl. (red.) *Børnekulturen: i grænselandet mellem amter og kommuner* København: Kulturrådet for børn. Se: [www.bs.dk/content.aspx?itemguid={FE89FDC5-4D97-46BC-AD1F-923EC61BC40A}](http://www.bs.dk/content.aspx?itemguid={FE89FDC5-4D97-46BC-AD1F-923EC61BC40A}). Tilgået 26. maj 2006.

Tufte, Birgitte mfl. (red.) (2003) *Børnekultur: et begreb i bevægelse* København: Akademisk forlag.

Tufte, Birgitte mfl. (red.) (2005) *Frontrunners or Copycats?* København: Copenhagen Business School Press.

Vera (2004) nr. 27. Temanummer om "institutionalisering".

Århus kommunes Biblioteker (2003) "Det interaktive børnebibliotek: ansøgning om tilskud fra Udviklingspuljen for folke- og skolebiblioteker under indsatsområdet frie forsøg". Århus: Århus kommunes Biblioteker.

# **Bilag 1 Observationsguide til (børne)bibliotekerne**

## **Interaktion med medier**

- Hvilke medier er barnet i kontakt med under besøget (traditionelle/nye)
- Vælger barnet selv
- Bruges mediet alene eller med andre

## **Interaktion med det valgte medie (ved computerbrug se udvidet guide)**

- Hvordan bruger barnet mediet (på stedet)
- Hvad bruges det til (skoleprojekt, fritid)

## **Interaktion med andre**

- Er barnet i kontakt med andre børn/voksne (bibliotekaren) under besøget
- Karakteren af samværet med andre (leg, hygge, praktisk)

## **Interaktion med biblioteksrummet**

- Er man alene eller med andre på biblioteket (venner, familie, klasse, dagpleje, forældre)
- Hvad synes at være formålet med besøget (lån, et sted at være efter skole, adgang til computer)
- Hvordan er barnets færden i rummet (brug af afdelingens inddeling i ung/barn/småbørn)
- Hvor længe er man på stedet

## **Bilag 2 Udvidet observationsguide (computeren)**

Inden observationsguiden blev udformet, blev det undersøgt, hvilke nye medier der rent fysisk kunne anvendes i biblioteksrummet på de to børnebiblioteker. Tanken var, at det nok primært var computeren, der ville blive anvendt. En ekstra uddybende observationsguide blev derfor bygget op omkring dette medie.

### **Interaktion med computeren**

- Hvornår og hvor længe bruges computerne (tidspunkt under besøget)
- Hvordan positionerer barnet sig i forhold til computeren (tilskuer, bruger)
- Hvilket formål har brugen (praktisk, underholdning, kommunikation)
- Bruges andre medier samtidig med computeren

### **Interaktion med andre**

- Er man alene eller med andre ved computeren
- Taler man med andre børn under brugen (forhandlinger, diskussion, hjælp, drille, pjatte)
- Rør man ved hinanden (skubbe, slå, nusse, sidde på skødet)
- Hvordan tegner brugen sig barn og voksen imellem (ros, hjælp, forhandlinger)

### **Interaktion med interfacen**

- Hvad bruges af hvem (spil, chat, e-mail, informationssøgning)
- Bruges flere medier i computeren samtidig (fx netradio mens der spilles/chattes)
- Hvordan håndterer børnene indholdet af interfacen både praktisk (mus og tastatur) og tekstmæssigt (ikoner, lyd og tale)
- Hvordan reagerer de på interfacen (grin, råb, sang, irritation, gestikulere)

### **Interaktion med biblioteksrummet**

- Hvad laver man (før og efter computerbrug)
- Hvor i rummet opholder man sig (hvor foregår brugen ved hvilken computer)
- Går man til og fra computeren

## **Bilag 3 Interviewguide til bibliotekarerne**

### **Fortid**

- Hvor længe har du været bibliotekar her?
- Hvornår fik i computere og adgang til Internettet her på børnebiblioteket?
- Hvordan brugte børnene biblioteket før i fik computere – hvilke materialer var mest populære?
- Var din rolle som bibliotekar anderledes før i fik computere?
- Har i haft en strategi for indføringen af nye medier – hvordan er den blevet udarbejdet?
- Hvilke prioriteringer ligger i strategien (prioritering af bestemte brugergrupper og materialetyper, information vs. oplevelse)?

### **Nutid**

- Hvordan bruges biblioteksrummet - gør man bestemte ting her (både de store og små børn)?
- Har børnene kendskab til hele jeres udbud - Hvordan får de kendskab til det?
- Hvilke materialer/genrer er mest populære nu?
- Har alderen/kønnet nogen betydning for brugen af materialer/genrer?
- Kan i sige noget om, hvordan de to grupper bruger forskellige typer af materialer?
- Hvem udvælger og prioriterer materialeindkøb?
- Efter hvilke kriterier køber i nye materialer? (kvalitetskriterier)
- Har i nogen regler for børnenes brug (timer, køn, spil)?
- Kan I lære noget af børnene (ved computeren) – kan I lære børnene noget?
- Hvad er personalets kompetencer vedrørende børnenes brug (søgning, kodning, hjemmesideproduktion, spil og andet)?
- Har i superbrugere blandt bibliotekarerne? Har i nogle blandt børnene?
- Har i fået nye brugergrupper i forbindelse med anskaffelsen af de nye medier (computer, Internet, dvd)?
- Kører driften optimalt (tekniske problemer)?
- Har i samarbejde med andre institutioner (skoler, klubber, børnehaver, dagpleje)?

### **Fremtid**

- Hvilken rolle tror du det virtuelle børnebibliotek får i fremtiden?
- Hvordan ser du dette børnebibliotekets optimale rolle være i fremtiden?
- Hvordan tror du, at i prioriterer materialer i fremtiden? (nogle mere end andre fx flere penge til nye medier)?



## **Bilag 4    Observationsguide til Story Surfer**

### **Interaktionen i rum**

Hvordan er børnenes umiddelbare reaktion på Story Surfer, når de kommer ind (uinteresserede, tilbageholdende, opsøgende, på med krum hals)?

Hvordan bevæger de sig (tøvende, almindeligt, voldsomt)?

Hvordan behandler de komponenterne (langsomt og forsigtigt, uden berøringsangst, hårde ved tingene)?

Hvordan er støjniveauet (afdæmpede samtaler, almindelige samtaler, råben og skrig)?

### **Interaktionen i tid**

Hvem holder ved længst – drenge eller piger (drenge objektfænomener)?

Er der noget, der distraherer dem?

Hvor lang tid går der, før de kan finde ud af at bruge det?

Hvornår begynder de at kede sig, hvornår går de væk?

Hvad skal der til, for at de bliver hængende – fx instruktion?

### **Interaktion med andre børn/voksne (sociale relationer)**

Vælger børnene at anvende installationen alene eller helst med andre?

Hvordan omgås de voksne (forældre, bibliotekaren, andre voksne i rummet)?

Hvordan er samarbejdet under brugen?

Har børnene fysisk kontakt under brugen?

Er der forskel på pigernes og drengenes omgang med hinanden?

### **Interaktion med interfacet**

Kan de finde ud af at bruge komponenterne (forstår de principperne)?

Hvordan reagerer børnene på interfacet (grin, irritation, kedeligt)?

Har brugen karakter af leg (man udforsker hvad den kan) eller er den mere seriøs (målrettet søgning)?

Er der forskel på pigernes og drengenes omgang med komponenterne (taktil/berøring: materialer, farver, størrelse)?

Er der aldersmæssig forskel i omgangen?