

## Børns medierede museumsbesøg

Svabo, Connie

*Published in:*  
Unge Pædagoger

*Publication date:*  
2011

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

*Citation for published version (APA):*  
Svabo, C. (2011). Børns medierede museumsbesøg. *Unge Pædagoger*, 2011(1), 78-84. <http://www.u-p.dk/default.asp?productcategory=2>

### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact [rucforsk@kb.dk](mailto:rucforsk@kb.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

# BØRNS MEDIEREDE MUSEUMS- BESØG

*Af: Connie Svabo*

Opgavehæfter, mobiltelefonkameraer og udklædningsdragter er tre typer af bærbare besøgsteknologier, som har afgørende betydning for, hvordan museumsbesøget tager form. De tre teknologier sætter dagsordenen, når børn og unge besøger det naturhistoriske museum Naturama. De forvandler museumsbesøgende fra børn til gøende ræve, æstetisk søgende fotografer og flittige, opgaveløsende eventyrere. Det viser en undersøgelse, der sætter fokus på bærbare teknologiers rolle i museumsbesøg. Afsættet for studiet er et forskningsmæssigt behov for dybdegående, kvalitative analyser af museumsbesøg, samt den kendsgerning, at informations- og kommunikationsteknologi gennemsyrrer hverdagslivet og dermed skaber multimedierede og mediekonvergente lærings- og oplevelsesrum.

**// Introduktion**

Den internationale museumsforskning har gennem de sidste tre årtier sat fokus på besøgendes museumsoplevelser. Museumsforskere og -praktikere argumenterer for, at museer har et ansvar, ikke blot i forhold til videnindsamling og dokumentation, men også i forhold til formidling og kommunikation med offentligheden (Bayne, Ross & Williamson 2009; Macdonald 2005).

Vigtige internationale museumsforskere som Falk og Dierking, Hooper-Greenhill og Hein sætter den besøgende centralt. Hooper-Greenhill argumenterer for, at en museumsudstilling er et massemedie og derfor skal undersøges for evnen til at kommunikere med offentligheden, og pointerer, at det er særligt interessant at undersøge, hvordan menings-skabelse foregår under konkrete museumsbesøg (1995; 2006).

Falk og Dierking bidrager med en vigtig skelnen mellem besøgendes oplevelse og læring, når de i det centrale værk *The Museum Experience* viser, at for besøgende er et museumsbesøg mest af alt en social udflugt i stil med et besøg i en park. Besøgende tænker ikke på læring, når de skal på museum, de tænker på oplevelse, og så er potentiel læring en positiv sidegevinst (1992: 61).

Hein argumenterer ud fra en konstruktivistisk læringsteoretisk position for, at der er afgørende forskelle mellem en didaktisk intention og den læring, der opstår i en situation, og han kobler dette specifikt til museumsudstillinger. Situationer, som er befordrende for læring, er ofte åbne, flertydige og giver mulighed for, at den lærende kan påvirke dem, og på grund af denne fleksibilitet og åbenhed er det svært at forudsige, hvilken mening den lærende vil skabe. Et righoldigt og komplekst miljø som en museumsudstilling er ifølge Hein et godt sted for læring, men det giver også mulighed for mange former for interaktion, og det er således muligt, at den lærende fokuserer på noget helt andet end det, underviseren forestillede sig (Hein 1995: 189).

Ifølge museumsforskningen er det centralt at undersøge, hvordan konkrete museumsbesøg udspiller sig; at forstå interaktionen i specifikke museumsbesøg, og hvordan besøgende skaber mening i en udstilling (Falk & Dierking 1992, 2008; Hein 1995, 1998; Hooper-Greenhill 1995, 2006; Macdonald 2005).

**// Allestedsnærværende digitale teknologier**

Informations- og kommunikationsteknologi gennemsyner hverdagslivet, og mobile digitale teknologier finder større og større udbredelse. Samtidig understreger medie- og teknologiforskere, at nye teknologier ikke skal forstås som isolerede størrelser, men som en del af en mediekonvergens, hvor gamle og nye medier spiller sammen (Ito 2008). Det bliver derfor interessant at forstå, hvordan udstillingsmediet og andre teknologier sameksisterer.

I forskningen om mobile digitale teknologier i museumsoplevelsen er der en tendens til at være fortalere for de digitale teknologier: De iscenesættes som særligt lovende for formidling på museer og oplevelsescentre (Kahr-Højland 2007; Hansen et al. 2009; Schroyen et al. 2007; Tallon 2008; Gammon & Burch 2008; Mensch 2005). En undtagelse fra denne tendens til at være teknologiernes fortalere er Falk og Dierking (2008), som efter en gennemgang af eksisterende forskning siger, at der ikke er noget klart billede af sammenhængen mellem museumsbaseret menings-skabelse og digital teknologi (Falk & Dierking 2008). Opsummere er der altså et behov for undersøgelser, der stiller skarpt på museumsbesøg i praksis, for forskningsbaseret viden om teknologisk formidlede museumsbesøg, og hvordan nye og gamle teknologier spiller sammen.

**// Teknologi, mediering og praksis**

Forskningsfeltet STS – science and technology studies – har tradition for at undersøge menneske-teknologi-samspil, og en tilgang, som særligt interesserer sig for sammenfiltringerne mellem det sociale og det teknologiske, hedder ANT, en forkortelse for aktør-netværks-teori. Når man skal undersøge teknologier i museumsbesøg, kan denne tilgang bidrage med centrale forståelser, blandt andet i form af begrebet mediering.

At mediere betyder at formidle eller mægle; at etablere en forbindelse mellem to parter, og ANT-forsker Bruno Latour har to centrale pointer i forhold til mediering: 1) at formidling også altid er forvrængning; en formidler etablerer en forbindelse, men præger også selv forbindelsen, og 2) at teknologier kan være formidlere, der spiller centrale, men ofte oversete roller. Latour gør en dyd ud af at se

på almindelige, hverdagslige teknologier og synliggøre, hvordan de er med til at forme sociale praksisser (2005). I forhold til formidlingsteknologier på museum betyder det, at teknologi ikke kun er mobiltelefonen, men også mere lavteknologiske genstande som et trykt opgaveark eller en udklædningsdragt, og at sågar udstillingen er teknologi.

En central pointe om teknologi er, at der ikke er noget ensidigt eller enkelt forhold mellem en teknologi, og hvordan den bruges. For at forstå en teknologi bliver man nødt til at se på praksis, dvs. hvilket mønster af aktivitet teknologien indgår i og omvendt. For at forstå en praksis bliver man nødt til at inkludere teknologi (Latour 2005; Law 2007; Pickering 2001). Af samme årsag understreger ANT, at menneske-teknologi-samspil skal undersøges empirisk, og at det overordnede formål med den empiriske forskning er at give righoldige beskrivelser af, hvad der foregår i praksis.

For at opbygge en forståelse af, hvordan teknologier og besøgende interagerer under museumsbesøg, gennemførte jeg i forbindelse med mit ph.d.-studie en dybdegående, kvalitativ undersøgelse på det naturhistoriske museum Naturama (Svabo 2010).

#### // Case: Naturama

Naturama er et moderne naturhistorisk museum, der åbnede i 2005. Det er en udbygget udgave af Svendborg Zoologiske Museum, som blev etableret i 1935. Museets permanente udstilling strækker sig over et tre etager stort cylinderformet rum. I kælderetagen findes vanddyr, i midten landdyr og øverst fugle. Udstillingsdesignet kombinerer multimedier og minimalistiske podieopstillinger. Plakater og skilte er skåret ned til et minimum, og i stedet er stationære computere placeret rundt omkring i udstillingen, og et audiovisuelt show gennemspiller i 90 minutters loop døgnets 24 timer og viser ved hjælp af lys og lyd dagry, morgen, middag, aften og nat.

Børn og unge udgør en stor besøgsgruppe på museet: Omkring halvdelen af museets 72.500 besøgende er under 18 år, og de tre bærbare besøgsteknologier, opgavehæfter, mobiltelefoner og udklædningsdragter, spiller centrale roller i museumsbesøgene. Næsten en tredjedel af de besøgende børn går rundt med et opgavehæfte. Der er 8700 opgavehæfter i brug årligt, og fordi det er sjældent,

at en besøgende løser et opgavehæfte alene, så er det reelle tal for, hvor mange besøgende der er ledsaget af et hæfte, noget større. Der er ikke tal for, hvor mange besøgende der går rundt i udklædningsdragter, men de 15-20 dragter, museet stiller til rådighed for de besøgende børn, bliver flittigt brugt og må jævnligt skiftes ud, fordi de er slidt op. I forhold til mobiltelefoner viser en undersøgelse fra 2009, som er udarbejdet af Medierådet for børn og unge, at 94 procent af de ni-16-årige har mobiltelefoner – og disse telefoner bruges hyppigt som kameraer under besøg på Naturama.

#### // Metode: kvalitativt studie

For at blive klogere på, hvordan de tre bærbare besøgsteknologier indgår i museumsbesøg, gennemførte jeg en kvalitativ undersøgelse. I løbet af 14 måneder fra april 2007 til juni 2008 og med jævnlige opfølgende besøg sidenhen, senest i efteråret 2010, gennemførte jeg et feltarbejde, hvor jeg blandt andet brugte metoderne kvalitative interview og deltagende observation. Jeg gennemførte 39 dages observation på museet, herunder 21 dages observation af besøgendes interaktion med udstillingen, og jeg gennemførte en lang række interview, herunder 19 med besøgende.

I løbet af feltarbejdet beskæftigede jeg mig med besøgende i alle aldre, fra før-børnehavealderen til efter pensionsalderen, men gradvist fokuserede jeg mere og mere på de besøgende, som primært bruger de tre nævnte besøgsteknologier, det vil sige børn og unge og deres medfølgende besøgsfæller, særligt børn i alderen tre til 13, og både i familiebesøgssituationer og skolebesøg. Metoderne er udførligt beskrevet i metodekapitlet i min ph.d.-afhandling (Svabo 2010: 133).

#### // Resultater: medierede museumsbesøg

Når børn besøger det moderne naturhistoriske museum Naturama er tre teknologier på afgørende måde med til at forme museumsoplevelsen. Opgaveark, mobiltelefoner og udklædningsdragter skaber hver en særlig måde at engagere sig i udstillingen på. Hver besøgsteknologi formidler en særlig interaktionsform, et særligt samspil mellem den besøgende og udstillingen.

Opgavehæfter skaber en besøgspraksis,

hvor den primære aktivitet er at løse opgaver. Besøgende går rundt med papir og pen i hånden og leder efter svar til de spørgsmål, opgavehæfterne stiller, eller de sidder eller står ved computere og løser opgaver. Opgavehæfterne er den besøgsteknologi, der mest markant nyder opbakning fra museet. Museumspersonalet foreslår køb af opgavehæfter til besøgende familier og skoleklasser, og hvis et udfyldt opgavehæfte indleveres ved skranken i forhallen, modtager opgaveløseren en plakat i præmie.

I den besøgspraksis, opgavehæftet formidler, bliver udstillingen transformeret til tekst. Det er en besøgspraksis, som kombinerer en skolastisk og fakta-orienteret logik med skattejagtens spændingsmoment. Den besøgende interesserer sig for udstillingens evne til at bidrage med svar til opgavehæfterne, og udstillingen handles frem som informationsdepot. Den besøgende bliver en pennefører, der deltager i en fremvisning af biologisk og faktaorienteret viden om de udstillede dyr, hvor det der er i fokus, er, hvad dyrene hedder, hvordan de ser ud, hvor de lever, og hvad de spiser.

Mobiltelefonkameraer skaber en besøgspraksis, hvor den primære aktivitet er at fotografere. Besøgende går rundt med deres mobiltelefoner og anvender dem som kameraer; de standser foran et dyr, som de synes er smukt eller fascinerende, og tager et

billede af det. Den besøgende udvælger med sit kamera, hvad der er særligt interessant i udstillingen. Den besøgende tager form som fotograf, som en besøgende, der er æstetisk skabende. Tilgangen til udstillingen er visuel, æstetisk og personlig og kan i bogstaveligste forstand kaldes overflade-orienteret; fokus er, hvordan dyrene ser ud, ikke hvad de hedder, hvor de bor, eller hvad de spiser. Udstillingen bliver transformeret til billeder. Denne besøgspraksis opstår på den besøgendes eget initiativ og er således ikke foranlediget af museet.

Når børn bliver klædt ud, inspirerer det dem til at lege, at de er et dyr. Udklædningsdragter fører til kropslige sammenstød, til børn, der føler sig inspireret til at løbe og slås. De angriber deres medbesøgende, og når flere børn er samlet, for eksempel når alle i en børnehave eller skoleklasse klæder sig ud samtidig, udvikles mere strukturerede legeaktiviteter, hvor børnene forhandler om, hvem der skal være hvad, og hvordan legen skal forløbe. I denne besøgspraksis tager udstillingen form som scene, som baggrund for en dramatiseret, fantasifuld, forestillet og kropslig aktivitet, der relaterer til museets overordnede tema.

#### // Tabel

Medieret besøgspraksis: Hver besøgsteknologi formidler en særlig aktivitetsform og en særlig version af besøgende og udstilling.

	Opgaveark	Mobiltelefonkamera	Udklædningsdragt
Producerer	Tekst, inskription	Billeder	Leg, drama
Den besøgende er	Arkæolog/arkivar	Fotograf	Et dyr
Udstillingen er	Informationslandskab	Modeshow	Naturresevat
Forståelse	Faktaorienteret, instrumentel	Æstetisk, overfladeorienteret	Kropslig, fantaseret
Relaterer til	Skattekort, lagerlister, skole og arbejde	Fotoalbum, fritid, turisme og ferie	Forklædning, maske, karneval og fest

Hver af de tre teknologier er med til at skabe en karakteristisk besøgspraksis: en bestemt form for aktivitet, en bestemt tilgang til udstillingen og en bestemt version af den besøgende. Når besøgende og en bærbare besøgsteknologi handler sammen, opstår der et karakteristisk mønster af aktivitet. Hver besøgsteknologi har sin egen logik, sin egen form for handleprogram, som er med til at sætte dagsordenen for, hvad de besøgende ser på, og hvordan de orienterer sig i udstillingsrummet. De tre besøgsteknologier er hver især en slags kong Gulerod, der gerne vil bestemme, hvad den besøgende skal gøre og opleve. De maser sig ind mellem udstillingen og den besøgende og sætter deres eget markante præg på mødet.

Alt efter, hvilken medierende teknologi der er i spil, krænges udstillingen over i en ny form. Udstillingen antager en flertydig karakter, den kan både strækkes til at være et informationslandskab, modeshow og naturreservat, og den besøgende kan både antage karakter af eventyrlysten pennefører, fotograf og legende dyr. Besøgende skifter karakter, alt efter hvilken besøgsteknologi de er engagerede i. Den samme besøgende kan sagtens indgå i flere besøgspraksisser og således være involveret i både en fakta-orienteret, en æstetisk-visuel og en fantaseret, kropslig og dramatiseret interaktion med udstillingen – og kan altså i løbet af et museumsbesøg både nå at opføre sig som en eventyrer på jagt efter information i skjulte depoter, en søgende fotograf og et vildt dyr.

### // Diskussion: forhandlede museumsbesøg

Det, som alle tre bærbare teknologier tilbyder den besøgende, er mobil interaktivitet. Alle tre bærbare besøgsteknologier giver den besøgende et mobilt, interaktivt adgangspunkt til udstillingen, hvor den besøgende sanser udstillingen ved at kunne mærke den, holde den i hånden, være klædt i den: ved at være engageret på en måde, hvor krop, bevidsthed, sansning, mediering og udstilling flyder sammen.

Set fra de bærbare besøgsteknologiers perspektiv er målet at komme i aktion; at komme til at handle sammen med den besøgende, men det at blive samhandlende, at den bær-

bare besøgsteknologi og den besøgende kobles sammen og interagerer med udstillingen, er en begivenhed, som møder vanskeligheder på vejen. De tre besøgsteknologier kan både modarbejde hinanden og nærmest kæmpe om opmærksomhed, og de kan også blive pressede af andre forhold; den besøgendes manglende lyst eller vilje, lærere, der synes, det er mere vigtigt at deltage i en guidet rundvisning end at lege isbjørn, bedsteforældre, der ikke gider blive trukket rundt i udstillingen af et opgavehæfte.

At de bærbare besøgsteknologier er med til at skabe en karakteristisk besøgspraksis, betyder således ikke, at de styrer museumsbesøget eller den besøgende. Det gør de ikke. De forhandler om, hvordan museumsbesøget skal forløbe med en lang række aktører. Besøgende, opgavehæfter, mobiltelefoner, udklædningsdragter, computere, skilte, plakater, udstillingsgenstande, guidede rundvisninger og arkitektur er alt sammen i komplekst samspil. Museumsbesøget er en sammenfiltrering af en række sociale og materielle enheder, der alle forhandler om, hvilken drejning besøget skal tage.

### // Konklusion: mediering og forhandling

Bærbare besøgsteknologier som opgaveark, mobiltelefoner og udklædningsdragter trækker hver især museumsbesøget i deres egen retning. De formidler udstillingen på en særlig måde, trækker opmærksomheden over på nogle ting og går let hen over andre ting. De tre besøgspraksisser, som træder frem med de tre teknologier, har henholdsvis tekst, billede og drama som omdrejningspunkt.

De bærbare besøgsteknologier er nyttige mobile og interaktive holdepunkter for en museumsbesøgende, og de er fleksible i den forstand, at en besøgende kan træde ind og ud af dem efter lyst og behov. I hvilken udstrækning de bærbare besøgsteknologier får lov til at bestemme over museumsbesøget, afgøres i konkrete forhandlinger mellem den besøgende, andre ledsagende besøgende, teknologierne og udstillingen. Mange forskellige medieringer er i gang samtidigt i et museumsbesøg. Den besøgende forholder sig til righoldige sammenfiltreringer af bærbare besøgsteknologier, udstillingsrum, udstillede genstande, stationære computere, skilte, pla-



Fotokredit: CS/2011]

*Opgavehæfter, mobiltelefonkameraer og udklædningsdragter opfører sig som en kong Gulerod under museumsbesøget; de vil meget gerne bestemme, hvad den besøgende skal opleve.*

kater, medfølgende klassekammerater, lærere og museumspersonale. De bærbare besøgsteknologier prøver – ligesom andre formidlere – at dirigere og bestemme; at komme til at være museumsbesøgets kong Gulerod.

## // REFERENCER

- Bayne, S., Ross, J., Williamson, Z., 2009: Objects, subjects, bits and bytes: learning from the digital collections of the National Museums, in *Museum and Society*, 7(2), pp. 110-124
- Falk, J.H., Dierking, L.D., 1992: *The Museum Experience*, Washington D.C.: Whalesback Books
- Falk, J.H., Dierking, L.D., 2008: Enhancing Visitor Interaction and Learning with Mobile Technologies, in Tallon, L., Walker, K.: *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media*, pp. 19-34, Plymouth, UK: AltaMira Press
- Gammon, B., Burch, A., 2008: Designing Mobile Digital Experiences, in Tallon, L., Walker, K.: *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media*, pp. 35-62, Plymouth, UK: AltaMira Press
- Hansen, D.W., Alapetite, A., Holdgaard, N., Simonson, C., Vilsholm, R.L., 2009: Locationbased solutions in the experience centre, in *Nordisk Museologi*, 1, pp. 44-52
- Hein, G. E., 1995: Evaluating teaching and learning in museums, in Hooper-Greenhill (ed.): *Museum, Media, Message*, pp. 189-203, NY: Routledge
- Hein, G. E. 1998: *Learning in the Museum*, NY: Routledge
- Hooper-Greenhill, E., 1995: Museums and communication: an introductory essay, in Hooper-Greenhill, E. (ed.): *Museum, Media, Message*, pp. 1-14, NY: Routledge
- Hooper-Greenhill, E., 2006: Studying Visitors, in Macdonald, S., 2006: *A companion to Museum Studies*, pp. 362-376, Malden, MA: Blackwell
- Kahr-Højland, A., 2007: Brave new world: Mobile phones, museums and learning – how and why to use Augmented Reality within museums, in *Nordisk Museologi*, 1, pp. 3-18
- Latour, B., 2005: *Reassembling the social: an introduction to Actor-Network-Theory*, New York: Oxford University Press
- Law, J., 2007: Pinboards and Books: Learning, Materiality and Juxtaposition, in Kritt, D., Winegar, L.T., (eds.): *Education and Technology: Critical Perspectives, Possible Futures*, pp. 125-150, Lanham, Maryland: Lexington Books
- Ito, M., 2008: Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes, in Drotner, K., Livingstone, S., (eds.): *The International Handbook of Children Media and Culture*, pp.397-412,

Los Angeles : SAGE

Macdonald, S., 2005: Accessing audiences: visiting visitor books, in *Museum and Society*, November, 3 (3), pp. 119-136

Mensch, P.v., 2005: Annotating the environment. Heritage and new technologies, in *Nordisk Museologi*, 2, pp. 17-27

Pickering, A., 2001: Practice and posthumanism: social theory and a history of agency, in Schatzki, T.R., Cetina, K.K., Savigny, E.V. (eds.): *The practice turn in contemporary theory*, pp 163- 213, London and New York: Routledge

Schroyen J., Gabriëls, K., Teunkens, D., Robert, K., Luyten K., Coninx, K., and Manshoven, E., 2007: Beyond mere information provisioning: a handheld museum guide based on social activities and playful learning, in *Nordisk Museologi*, 1, pp. 30-45

Svabo, C., 2010: *Portable Objects at the Museum*, Ph.d.-afhandling, Institut for miljø, samfund og rumlig forandring, ENSPAC, RUC

Tallon, L., 2008: Introduction: Mobile, Digital and Personal, pp. xii-xxv, in Tallon, L., Walker, K., (eds.): *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media*, Plymouth, UK: AltaMira Press

**Connie Svabo** er ph.d., post.doc. på RUC, Institut for Miljø, Samfund og Rumlig Forandring, forskergruppen i mobilitet, rum og sted (MOSPUS).