Observationer af Story Surfer og ”Fremtidens Børnebibliotek” på Århus Hovedbibliotek

Observationerne har typisk ligget i tidsrummet 12.00-17.00. De er foretaget i dagene d. 9. og 10. juni 2005 samt d. 20. og 21. juni 2005. Hensigten med at vælge disse dage har været at få observationer fra begyndelsen og fra slutningen af den periode (6.-23. juni 2005), hvor Story Surfer har været tilgængelig for brugerne på Århus Hovedbibliotek. Det er vigtigt at bemærke, at børnene har fået sommerferie under de sidste to dages besøg, hvilket betyder, at der disse dage var flere besøgende. Der er samtidig foretaget mere generelle observationer af brugen af rummet, hvori ”Fremtidens Børnebibliotek” har været udstillet, når der ikke har været brugere af Story Surferen (gulvet). Følgende er et sammendrag af alle de observationer, der er blevet foretaget. Der henvises både til specifikke scenarier og til mere generelle oplevelser af forskellige former for brug af Story Surferen.

Møde om indretning af rummet (Fremtidens Børnebibliotek)

Inden opsætningen af installationen og indretningen af Fremtidens Børnebibliotek (hvor al litteratur til de 9-14-årige blev stillet op i bibliotekets udstillingsrum) var jeg d. 25. april 2005 til møde med Iben Østerbye, som er Teamleder for ”Team Børn” på Århus Hovedbibliotek. Her talte vi om nogen af de ting, som kunne være gavnlige i forbindelse med indretningen af rummet ”Fremtidens Børnebibliotek” på baggrund af de observationer, der tidligere var blevet foretaget i Højstrup og Bøgested. (Stednavne er blevet anonymmiseret, således er Højstrup og Bøgsted fiktive stednavne.)

Ud fra en enighed om, at der var nok tilbud til drengene, blev der fokuseret på pigerne og deres behov for at kunne kommunikere i et mere privat rum. Der blev også talt meget om, at det er vigtigt at finde ud af, hvordan musik kan blive mere synlig og nemmere tilgængelig i børneafdelingen. Her blev der bl.a. talt om, at det kunne være gavnligt, hvis børnene får mulighed for at dele deres musikoplevelse, ved at flere kan høre den samme musik – fx vha. ”stationer” med hovedtelefoner, som de ses i pladebutikker. Senere blev der i den forbindelse også talt om de såkaldte ”ufoer”, der tidligere har været anvendt på andre biblioteker. Der blev også talt om vigtigheden i formidlingen af de forskellige genrer, som børnene interesserer sig for, som også er en vigtig del af designet af Story Surferen.

I den endelige indretning af rummet var der netop taget højde for at tydeliggøre opdelingen af de forskellige genrer ved hjælp af skilte og skrift på gulvet (se digitalfoto). Der var også taget

højde for pigernes behov, idet der var indrettet et specielt hjørne til dem med 2 computere, ungdomsmagasiner og ”sofaer” (se digitalfoto). Dog var bibliotekarens ”station” placeret klods op og ned af dette hjørne, hvilket medførte, at drengene der skulle skrives op til computerne i spil-hjørnet tit kom over til bibliotekarens bord! Samtidig er det også værd at tage i betragtning, at det er et meget stort og åbent rum i sig selv, og at børnene har skulle vende sig til de nye omgivelser, hvor mange af tingene havde fået en anden plads (for en kortere stund). Musikken var der i denne omgang ikke plads og tid til at få gjort så meget ved i Fremtidens Børnebibliotek, men der blev gjort et forsøg i selve børneafdelingen. Her blev der på en væg hængt billeder af forskellige kunstnere op i en slags top ti liste. På en seddel blev der gjort opmærksom på, at man kunne låne en discman med musikken hos bibliotekaren. Iben fortalte, at det slet ikke var noget børnene benyttede sig af. Muligvis fordi de først skulle læse seddelen, hvor lånemuligheden var nævnt alt for langt inde i teksten (ikke tydeligt nok formidlet til børn).

Observationer af rummet

En af dagene inden ferien er begyndt, ankommer jeg klokken 11.30. Der sidder drenge ved alle computerne (mon der er nogen der pjækker fra skole?). Alle 4 maskiner i computer-hjørnet bliver på skift brugt af grupper af drenge med asiatisk, etiopisk, arabisk og tyrkisk udseende (også tilskuere). Kun få af de drenge, der bruger computerne, ser ud til at være af dansk herkomst - drengene er alle i alderen 13-15 år. Alle bruger computerne (der også har Internetadgang) til spil – især netværk. Her må de bruge maskinerne i to timer, og det gør de – ofte indtil den næste i køen skal til, hvilket ikke altid forgår uden diskussioner. På intet tidspunkt under observationerne er der piger ved maskinerne, der er optaget hele eftermiddagen.

Bibliotekarerne fortæller uafhængigt af hinanden, at drengene prøver at løbe om hjørner både med regel om alder (fra 16 år skal de i voksenafdelingen, og enkelte af dem er blevet 16 år) og tid (de må kun bruge maskinerne i to timer om dagen, men nogen vender tilbage senere eller bliver siddende i længere tid). Det er tydeligt, at det er den samme store gruppe af indvandrerdrenge, der er flittige brugere af computer-hjørnet.

I løbet af dagen er der (i sammenligning med computer-hjørnet) ikke ret meget ”liv” i pigehjørnet. Det er svært at sige, om det er fordi, at der er færre piger generelt, eller om det har noget at gøre med, at pigerne ofte ikke er der så længe som drengene, selvom pigernes computerbrug også ofte er længerevarende (1/2 til 1 time). Pigerne synes generelt at gå mere rundt

og kigge på bøger. Dog er der også de piger, som primært kommer for at bruge computerne, der er stillet op. De går som regel ind på Arto.

En mor bruger fx tiden til at sidde og læse magasin Zirene, mens hendes lille datter (ca. 6 år) bruger computeren, hvor hun kigger på en hjemmeside, der hedder "Annes side". En enkelt pige (ca. 14 år) spørger efter spil, men der er ikke installeret spil på pigernes computere (hvorfor ikke - er det ud fra en ide om, at pigerne ikke spiller?!). I stedet for at blive skrevet op til en spil-computer vælger hun at blive i pige-hjørnet, hvor hun sætter sig til at chatte på Arto.

Observationer af Story Surfer

I den "nye" afdeling er der mulighed for at skrive en lille kommentar til installationen på sedler, som er hængt op i rummet ved siden af gulvet. Her er nogen af kommentarerne, som de er skrevet af børnene:

1. Den er mega sej!
2. Top nice der fedt. Den er hurtig og sjov. tjek den ud. Hilsen Shai Ali.
3. Jeg fandt en god bog
4. Fik hjælp!
5. Det er genialt.
6. Det er nemmere end før ... HeHe!!!
7. Sjov når den virker
8. Let at bruge
9. Sjov men lidt svært
10. Den er sjov
11. Riktig sjov og smart
12. Genialt :-)
13. Det er svært at læse på boret
14. SMART :-)

Det er vigtigt at tage i betragtning, at installationen ikke virker optimalt. Den bliver hele tiden forbedret, men dem der arbejder på projektet har også travlt med andre projekter, så forbedringerne sker ikke løbende, men når der et tid. Det er derfor heller ikke 100% "valide" observationer, men de kan give os et ret godt indblik i, hvordan Story Surferen bruges i praksis.

Som en af de dominerende observationer synes Story Surferen fra starten af at være et "sted" eller en "udfordring", som forældre og børn kan udforske SAMMEN. Det gælder især de yngste i målgruppen (9-11 år) og dem der er lidt yngre (7-8 år), der stadig har forældrene med på biblioteket. Her opstår (og er der mulighed for) fællesskab med voksne. Tidligere observationer har vist, at voksne og børn ofte går i hver sin afdeling under besøgene. Det er også interessant, hvis man sammenligner med observationer gjort omkring voksenkontakt ved computeren! Story Surferen er nemlig noget NYT for begge parter – der er altså ikke nogen som forventes at have et specielt kendskab eller en speciel interesse på forhånd (som det fx ses ved computeren og spil, hvor mange voksne ikke deltager, "står af" på forhånd, eller tager afstand fra, at den skal bruges til spil på biblioteket). I forløbet er det faktisk flest voksne, der kommer og kigger og stiller spørgsmål til installationen. Dette hænger måske sammen med at der generelt er flere voksne brugere på Århus Hovedbibliotek?!

At bruge Story Surferen synes samtidig at være en måde hvorpå de lidt yngre gennem leg kan stifte bekendtskab med den litteratur, som de snart kommer til at læse! Hvad angår køn, så ser det i første omgang ud som om, at pigerne (også dem der er ældre end målgruppen) er lidt mere interesseret i installationen, ud fra hvad det er, den kan BRUGES til (mere formålsorienteret end drengene – se også under punktet TID). Det ovenstående er nogen mere generelle betragtninger, som er gjort i observationsforløbet. I det følgende vil observationerne, som er foretaget på grundlag af en guide (se bilag 1 side 10) blive behandlet punkt for punkt.

Interaktion med installationen

Børnenes umiddelbare reaktion er meget forskellig og går fra at nogen virker helt uinteresseret til at andre meget hurtigt begynder at trykke på knapperne og går ud på gulvet.

De fleste bevæger sig dog lidt tøvende i starten (går rundt et stykke fra kanten) og går over til at bevæge sig med lidt mere fortrolighed, så snart de får en fornemmelse af, at de kan trykke på knapperne og gå på gulvet (uden at der sker noget "farligt"). Det opleves, at de lidt yngre børn også begynder at løbe frem og tilbage mellem gulvet og bordet, når de vælger bøger og derefter vil kigge på dem. De helt små løber meget rundt på gulvet og trykker på knapperne. Her er det mere leg end formål der præger brugen.

Komponenterne trykkes der ofte lidt forsigtigt på i starten, hvis ikke de har set andre prøve (både gulv og bord). Det virker lidt som om, at nogen af dem er bange for at ”ødelægge” tingene. Så snart de har prøvet lidt forsvinder berøringsangsten ved de fleste, og de tør trykke og røre med mere kraft (flere begynder at ”hoppe” på knapperne).
Støjniveauet er ikke specielt højt hverken på gulvet eller oppe ved bordet. De fleste i målgruppen går stille og roligt rundt og kigger på forsiderne af bøgerne og snakker med hinanden om dem. Der kan dog være enkelte udbrud (fx ”Nej se den der, den har jeg læst!”), hvis en bruger genkender en bog eller lignende.

Interaktion med andre (børn og voksne)

Det ses ikke så ofte at børnene kommer alene hen og begynder at bruge Story Surferen. Hvis de kommer hen, er det oftest kun for at kigge. Hvis ikke der er andre eller der finder en kommunikation sted med andre, forsvinder de hurtigt igen. Her er der selvfølgelig forskel på, hvorvidt børnene tør henvende sig til andre.

Hvis børnene er i følgeskab med andre børn tør de ofte mere og vil tydeligvis gerne have hinanden med i brugen. Hvis børnene er udadvendte opstår der ofte også kontakt brugerne imellem - også i situationer, hvor brugerne ikke kender hinanden og ikke nødvendigvis har samme alder.

Hvis børnene kommer sammen med forældre er det ofte de voksne, der går hen og kigger og får børnene med. I en af familierne er faren meget interesseret. Hans interesse gør, at hans datter på 12 år godt tør prøve bordet. De voksne er dog ikke altid lige gode til at lade børnene prøve - på et tidspunkt prøver en far og hans datter på 11 år bordet sammen. Det ender med, at datteren må tage pennen fra faren for selv at kunne prøve :-)

Af og til er det dog også børnene, der gerne vil have deres forældre med (føler sig mere sikre herved). Fx observeres en pige gå rundt og kigger interesseret, men hun tør ikke prøve selv. Hun henter sin mor, men hun har ikke lyst til at prøve, og de går. Det opleves flere gange, at forældrene ikke tager imod børnenes opfordring til at prøve Story Surferen. Nogen af børnene vælger så at gå til det alene, hvis de har mod på det.

Kontakt med voksne kan også have den modsatte effekt. Fx går to større piger (ca.15 år) rundt og taler i mobil, mens de (hver for sig) trykker på knapperne. På samme tidspunkt er en bibliotekar og en kvinde på vej ud for at prøve gulvet. Da de nærmer sig bliver pigerne

opmærksomme på det og går! Det opleves at flere af børnene ikke kan lide, hvis fremmede voksne blander sig, henvender sig til dem eller går rundt på gulvet! Der er stor forskel på om børnene tager imod tilbud om hjælp fra voksne, de ikke kender. Og det er de færreste der går direkte hen og spørger. De børn der spørger i observationsperioden er som regel brugere som kender biblioteket og bibliotekarerne godt.

Samarbejdet synes at fungere godt, når der ikke er for mange brugere – ellers kan det være svært at kommunikere på tværs af gulv og bord. Der er her i starten megen snak omkring brugen (indtil man finder ud af, hvordan den virker). Hvis en bruger opdager noget fortælles det videre. Erina på 11 år, som kommer meget på biblioteket har fundet ud af, hvordan det bruges, så hun giver gerne de andre (tilskuere) tips om, hvad de skal gøre. Samarbejdet kan dog synes svært, når ikke børnene kan gennemskue brugen, og mange mister hurtigt interessen (se afsnit om TID), hvis ikke de søger eller får hjælp. Et fint eksempel på samarbejde var en mor og hendes søn på 11 år. Hun tager initiativ til at de skal kigge på bordet. Efter lidt hjælp fra Maiken går drengen ud på gulvet og sender bøger op til moren, som læser om dem. Efter samråd om hvilke bøger der ser spændende ud, går moren ned i afdelingen og finder bøgerne, mens drengen leder videre og skriver endnu et par forsider ud på bøger, som han synes ser spændende ud.

Fysisk kontakt er der ikke så meget af på gulvet, fordi der er et "forstørrelsesglas" pr. bruger. Dvs. at de ikke kan gå sammen på gulvet, uden at de "går ind i" hinandens søgninger. Oppe ved bordet kan de godt stå tæt, og hjælpe hinanden med at føre pennen.

Umiddelbart er der ingen forskel på piger og drenges omgang med hinanden.

Interaktion med interface

Hvis man ser bort fra tekniske problemer og designmæssige aspekter, kan langt de fleste børn med en lille smule hjælp hurtigt finde ud af at bruge komponenterne på et helt umiddelbart plan. På gulvet handler det om at trykke på knapperne og aktivere forstørrelsesglasset. På bordet handler det om at trykke og trække med pennen. Knapperne i gulvet reagerer dog ikke altid, hvis ikke man trykker hårdt nok, og forstørrelsesglasset reagerer ikke altid efter hensigten (fx "skifter" de brugere, hvis der er flere på gulvet), og mange tror, at de kan aktivere bogen ved at træde på den (ikke foden men skyggen der flytter forstørrelsesglasset). På bordet er ikonet med hånden misvisende, da det er

en pen man skal bruge (det er p.t. ikke teknisk muligt at lave en touchscreen, der skal have flere brugere på samme tid). Når det handler om at forstå principperne, skal de også have hjælp, dog kommer langt de fleste meget hurtigt ind i brugen. I den forbindelse opleves det også, at nogen af børnene har deres egen forestilling om, hvordan det bruges, og hvad det skal bruges til (de ”opfinder” deres egen leg og et eget formål med installationen). Når de får hjælp, reagerer de derfor ikke altid på det, der bliver sagt ☺

Forståelsen synes også at hænge sammen med, om de tør bruge installationen. De børn der er gode til at forstå principperne er ofte dem, der prøver sig frem og aktiverer komponenterne, inden spørgsmålene opstår. På den måde arbejder de sig frem til en forståelse. Der ses i forløbet flere eksempler på børn, som mere eller mindre selv kører igennem hele forløbet og ender med at finde bøgerne på hylden! På den måde virker det som om, at det mere er forsigtighed, tålmodighed, og det at de ikke kender det ”i forvejen”, der er de største forhindringer (ikke så meget forståelsen). I forbindelse hermed er det netop sjovt at opleve, hvordan børnene meget oftere går til det og prøver, hvor de voksne mere søger at forklare!

Dog er der også børn som fx to piger på ca. 13 år, der ikke rigtigt kommer nogen steder, fordi de bare går rundt om gulvet og kigger. En af pigerne trykker (kun) på en knap og siger til den anden: “jeg fatter ikke hvordan man gør”. De fastholder ikke interessen og går (teknologiangst?). Derfor er det meget vigtigt, at børnene kan få hjælp af en voksen. Denne hjælper skal dog være bevidst om, at forskellige børn skal have mere eller mindre ”intens” hjælp. Installationen kræver, at der altid er en sagkyndig tilstede hvis/når spørgsmålene dukker op. Der er også tale om, at man alternativt kunne have en intro-video, som kan blive vist ved installationen.

Reaktionen på interfacen er som regel grin og glæde, når først de er kommet i gang. Mange giver verbalt udtryk for, at det er fedt, sjovt, sejt. Der er også af og til udbrud af begejstring, når de får det til at virke (fx - “Ja, jeg fik den ind!” - dreng flytter bog tilbage i området med valgte bøger på bordet). Andre bliver tydeligt frustreret, når de fx ikke kan få trukket bøgerne ud på bordet, så de kan få flere informationer (frustrationerne hænger i dette tilfælde sammen med, at det ikke virker optimalt). Så bliver pennen hamret lidt hårdt ned i bordet!

Brugen har for de fleste mest karakter af leg i starten - den måde de finder ud af, hvordan det bruges. Selve karakteren og formålet kan så godt ændre sig, når de så har fundet ud af, HVAD de kan bruge installationen til. Det kan meget vel tænkes, at de også vil bruge installationen for sjov,

uden at have en fastlagt hensigt med brugen (som tidligere nævnt). Dette synes dog mest at gælde de yngste brugere!

Der er ikke forskel på hvordan pigerne og drengene bruger komponenterne - muligvis er der forskel på hvilke emner de vælger?

Der er forskel aldersmæssigt. De helt små bruger gulvet til leg - de leger “fange” med sigtekornene og løber fx rundt på en række og trykker på knapperne (jorden er giftig). De list ældre leger også, men bruger installationens funktioner så som at få bøger op på bordet og skrive bogens forside ud. De ældste i målgruppen (specielt pigerne) synes at være mere koncentreret om “meningen” med komponenterne og at det munder ud i at få bøger med hjem, samtidig med at det også er sjovt at bruge.

Tid

Umiddelbart virker det som om, at pigerne generelt er lidt mere tålmodige og målrettede og derfor holder ved lidt længere (der er et formål med brugen). Når drengene prøver er det lidt som om de mister interessen, når de har fundet ud af, hvad Story surferen kan bruges til (interesseret i at udforske, men ikke i formålet).

Det kan godt virke distraherende på nogen (både børn og voksne), hvis der står for mange på gulvet eller ved bordet. Et par af børnene vælger også at slå de to af de tre emneord fra på gulvet, for bedre at kunne koncentrere sig om det emne, de selv har valgt. Når der er mange brugere kan det også være et problem, at emneordene skifter, når der kommer en ny bruger til. Ganske få brugere tror at skærmen på bordet er udgangspunktet (og ikke gulvet). Altså at bordet er en slags ”tastatur” for gulvet som er ”skærmen”. Nogen tror at de kan aktivere bøgerne på gulvet ved at trykke på dem på bordet.

Som tidligere nævnt går der ofte ikke lang tid før børnene kan finde ud af at bruge systemet.

Børnene begynder at kede sig, når det ikke virker/de ikke kan finde ud af at bruge det, og når der ikke bliver “taget fat” i dem af en der kender til det (de spørger ikke meget selv!). Fx møder jeg to drenge på 11 år, der tydeligvis er her for at låne bøger (de går rundt mellem reolerne). Da de går

forbi gulvet stopper de op og kigger. Da de er lige ved at miste interessen, fortæller jeg dem, at de skal trykke hårdere på knapperne i gulvet (de har gjort forsigtige forsøg). Jeg lader dem finde ud af tingene selv, men stiller lidt ledende spørgsmål, så de kan komme videre. Fx “Hov, hvor fløj bogen hen?”, for at få dem op til bordet. De forstår straks det med pennen, men skal ledes lidt til at kigge på menu i siden. Jeg spørger hvor de ville finde bogen, og de kobler straks til hylden med fantasy (de har søgt i den genre, som de interesserer sig for!)

De fleste går væk, hvis der ikke er nogen eller noget der fanger deres interesse. Det der skal til for at de bliver hængende (de når ikke alle lige langt i processen – nogen når fx kun til at kigge på forsider på gulvet) er, at de voksne går ud på gulvet, spørger dem, hvad de nu har tænkt sig at gøre, eller de bliver og kigger på, hvad andre gør, eller andre brugere begynder at fortælle dem, hvordan det virker (både opfordret og uopfordret). Så kigger de og prøver det samme af - det giver dem mod på at prøve. Fx tør to drenge (ca. 12 år) gå ud, efter at de har set, hvordan Maiken aktiverer emnerne. De trykker på knapperne indtil de virker, eller indtil de får nye informationer.

Der er stor forskel på om de bliver hængende, når de har fundet ud af, hvordan det bruges. Nogen går, når de har prøvet en gang, andre finder flere bøger - nogen synes også bare det er sjovt - leg - fx at sende bøgerne op på bordet, eller at skrive forsiderne ud. Enkelte vender dog tilbage i løbet af dagen.

Bilag 1: Observationsguide til Story Surfer

Interaktion med Story Surfer
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 skrigen)

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 forskel med omgangen aldersmæssigt

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