

Examensarbete

# En explorativ studie om digitala museiguider för barn

Hillevi Sundholm

Linköpings Universitet  
Institutionen för datavetenskap  
Magisteruppsats i Kognitionsvetenskap, VT 2002

LIU-KOGVET-D-0061-SE

Referensnotis:

Sundholm, H. (2002). En explorativ studie om digitala museiguider för barn. Opublicerad magisteruppsats, LIU-KOGVET-D-0061-SE. Linköpings Universitet.

## Sammanfattning

Syftet med denna studie är att ta reda på hur de två digitala museiguiderna i form av mjukdjur, som Interaktiva Institutet har utvecklat till barn, används och upplevs, samt att undersöka vad och hur mycket barnen minns av guidernas berättelser efteråt. Guiderna som föreställer en fladdermus och uggla är riktade till barn i sju- till elvaårsåldern. Utifrån sina karaktärer, intressen och erfarenheter berättar guiderna till ett antal målningar på Nationalmuseum i Stockholm.

En skolklass, årskurs 4, fick under en halvdag komma till museet och använda guiderna. Efter sessionen blev barnen intervjuade angående deras upplevelse av guiderna, museibesöket och att använda dem. Tre veckor senare gjordes en uppföljning av barnens besök på Nationalmuseum där fokus främst låg på vad de kom ihåg av det som guiderna hade berättat.

Interaktiva Institutet har lyckats utveckla en guide för barn som ger en positiv upplevelse av att gå på museum och se på konst, vilket var ett av deras mål. Men i enlighet med den teori som presenteras i uppsatsen och många av barnens egna kommentarer hade guiderna blivit bättre om de hade fokuserat mer fakta och mindre på sina upplevelser.

Ugglans karaktär som kaxig var omtyckt även om hon inte var så klok. Fladdermusen som däremot såg tuff och häftig ut var blyg hade tjänat på att vara mindre rädd och orolig, eftersom det hade motsvarats barnens förväntningar bättre. Dessutom var fladdermusens karaktär inte konsistent i sig själv, vilket resulterade i att barnen mindes vissa saker fel och de mindes mindre än vad de som hade använt ugglan gjorde. Genom att ha tagit med blivande användare tidigare i designprocessen hade den här typen av problem kunnat undvikits.

## **Förord**

Uppsatsen har skrivits i samarbete med Studion för Upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet, i Stockholm. Under mitt uppsatsarbete har jag fått hjälp och stöd av ett flertal personer. Speciellt vill jag tacka följande:

Nils Dahlbäck, min handledare vid Linköpings universitet, för stort engagemang och för all vägledning under uppsatsarbetet.

Hans Öjmyr, min handledare på Interaktiva Institutet, för allt stöd och samarbete vid genomförandet av studierna.

Alla museipedagoger på Nationalmuseum i Stockholm som jag har varit i kontakt med, för samarbetsvilja och engagemang i samband med såväl genomförande av de båda studierna, som intervjuer.

Klass 4E på Eriksdahlsskolan i Stockholm för deltagandet i studien och för den stora entusiasmen i projektet.

Anna Sparrman, doktorand vid Linköpings universitet, för värdefulla råd om hur man intervjuar barn, samt litteraturtips angående museipedagogik.

Agneta Gulz, fil. dr. i kognitionsforskning vid Lunds universitet, för goda råd om vad man kan tänka på när man intervjuar barn.

Ulrik Olofsson, universitetslektor vid Linköpings universitet, för metodtips.

# Innehållsförteckning

<b>1 Inledning</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Visioner och designmål</b> .....	<b>3</b>
2.1 Nya möjligheter med en digital museiguide .....	3
2.2 Digitala museiguider med olika karaktärer .....	4
2.3 Olika sorters berättarteknik .....	4
2.4 Guidernas språk.....	6
2.5 Innehållet i guidernas berättelser.....	6
<b>3 De digitala guiderna</b> .....	<b>7</b>
3.1 Prototyperna av de båda guiderna.....	7
3.2 Tekniken i museiguiderna.....	9
<b>4 Teoribakgrund</b> .....	<b>11</b>
4.1 Två typer av kognition .....	11
4.1.1 Reaktiv kognition .....	11
4.1.2 Reflektiv kognition.....	12
4.1.3 Reaktiv och reflektiv kognition i praktiken .....	12
4.2 Reflekerande praktiker.....	14
4.3 Projekt och tankar kring design av artefakter för barn.....	16
<b>5 Museipedagogik och museivisningar för barn</b> .....	<b>19</b>
5.1 Museipedagogik – finns det?.....	19
5.2 Nationalmuseums verksamhet.....	20
5.2.1 Mål och riktlinjer.....	20
5.2.2 Första mötet med Nationalmuseum.....	21
5.2.3 Visning med Ateljé.....	21
5.2.4 Barnens kommentarer om visningen.....	24
5.3 Intervju med museipedagogen Bongi Jarne.....	25
5.4 Intervju med museipedagogen Patrik Steorn .....	27
5.5 Intervju med museipedagogen Marika Bogren .....	29
5.6 Sammanfattning av museipedagogernas tankegångar .....	32
<b>6 De digitala guiderna i ljuset av visioner, tankar och teorier</b> .....	<b>35</b>
6.1 Möte och dialog .....	35
6.2 Skillnader i fokus .....	35

<b>6.3 Olika möjligheter .....</b>	<b>36</b>
<b>7 Utvärdering av de digitala museiguiderna .....</b>	<b>38</b>
<b>7.1 Pilotstudie .....</b>	<b>38</b>
7.1.1 Lärdomar från pilotstudien .....	38
<b>7.2 Huvudstudie.....</b>	<b>39</b>
7.2.1 Metod.....	39
<b>7.3 Uppföljning.....</b>	<b>41</b>
<b>8 Resultat .....</b>	<b>43</b>
<b>8.1 Användning .....</b>	<b>43</b>
8.1.1 Individuell användning.....	43
8.1.2 Parvis användning .....	45
8.1.3 Sammanfattning.....	46
<b>8.2 Upplevelsen av de digitala guiderna .....</b>	<b>47</b>
8.2.1 Guidernas karaktär och utseende.....	47
8.2.2 Guidernas tal och ljud.....	48
8.2.3 Att gå på museum med en digital guide .....	50
8.2.4 Sammanfattning.....	51
<b>8.3 Hört på Nationalmuseum.....</b>	<b>52</b>
8.3.1 Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697 .....	52
8.3.2 Vattenfall i Småland .....	54
8.3.3 Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros .....	55
8.3.4 Sammanfattning.....	56
<b>9 Diskussion.....</b>	<b>59</b>
<b>9.1 Guiderna i förhållande till Interaktiva Institutets visioner .....</b>	<b>59</b>
9.1.1 Användning .....	59
9.1.2 De digitala guidernas karaktär och utseende.....	59
9.1.3 Talet och innehållet i guiderna .....	61
9.1.4 Vad barnen minns.....	63
9.1.5 Museipedagog vs digital museiguide? .....	63
<b>9.2 Metoddiskussion.....</b>	<b>64</b>
9.2.1 Studiesituationen .....	64
9.2.2 Användningssituationen .....	65
9.2.3 Intervjusituationen.....	66
9.2.4 Uppföljningen.....	67
<b>9.3 Framtida forskning.....</b>	<b>67</b>
<b>9.4 Slutord.....</b>	<b>68</b>
<b>10 Referenser .....</b>	<b>70</b>

<b>Intervjuer.....</b>	<b>71</b>
<b><i>11 Bilagor.....</i></b>	<b>72</b>
<b>Bilaga 1.....</b>	<b>72</b>
<b>Bilaga 2.....</b>	<b>73</b>
<b>Bilaga 3.....</b>	<b>80</b>
<b>Bilaga 4.....</b>	<b>81</b>
<b>Bilaga 5.....</b>	<b>82</b>

# 1 Inledning

*”Och en gång var jag dum nog att gå flyga in där. Jag tänkte att jag kanske kunde hjälpa till. Men vilket liv det var. ’Slottet brinner’, skrek alla. ’Slottet brinner. Rädda sig den som kan!’”*

*En flicka står framför en målning som föreställer kungafamiljens flykt ut från slottet Tre kronor när det brann 1697<sup>1</sup>. Kungafamiljen och hovet är på väg nedför en av trapporna i slottet. Prinsen, blivande Karl XII, hjälper den gamla drottningen ner och prinsessan sina hundar. I målningens övre högra hörn syns några soldater som bär ner den döde kungens lik.*

*I famnen håller flickan en digital museiguide i form av en fladdermus. Hennes blick rör sig över tavlan alltmedan fladdermusen berättar om vad som hände honom när han flög in i där. Hon ler ibland och emellanåt tittar hon på guiden. Fladdermusen som ville hjälpa sina fladdermuskompisar i tavlan träffade istället prinsessan som inte uppskattade hans besök: ”Så tog hon tag i mina vingar och slängde ut mig ur tavlan. Jag landade på golvet med en smäll. Det gjorde ont”. Flickan kramar fladdermusen hårdare under det att han berättar hur det gick för honom när han besökte slottet, samtidigt gör hon en kaströrelse med huvudet där hennes blick går från tavlan ner mot golvet som för att följa fladdermusens väg ut ur tavlan. Strax därefter tystnar fladdermusen och hon går vidare till nästa målning som hon ser har en liten fladdermussymbol under sig.*

Den digitala museiguiden som beskrivs ovan är en av två prototyper som är framtagna inom ramen för projektet ”Visions for museums” på Studion för Upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet.

Idén med projektet ”Visions for museum” är att undersöka om digitala medier inom den utåtriktade verksamheten på museer kan bidra till att möta museibesökarna på nya sätt. En arbetsgrupp har tittat på olika delar av museiverksamheten som skulle kunna utvecklas med digitala medier, som exempelvis: guider, utställningar, digitala arkiv och mötesplatser på museer, som både kan vara fysiska och virtuella. Bland annat valde de att undersöka

---

<sup>1</sup> Målningen heter Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697 (målade av konstnären Johan Fredrik Höckert) och finns att se på Nationalmuseum i Stockholm. Bild på målningen finns på s. 8.

närmare den digitala museiguiden i olika sammanhang<sup>2</sup>. Tanken är att utveckla en fungerande prototyp av en museiguide som anpassar sig efter besökarnas nivå och miljö där fokus i projektet är besökarens upplevelse och lärande. Projektet är inriktat mot de yngre museibesökarna. Syftet med de digitala guiderna är att finna nya former att möta och aktivera barn och ungdomar som besöker ett museum. Till tonåringar håller Interaktiva Institutet på att utveckla en museiguide i form av en handdator, men till de yngre barnen ville de hitta på någonting annat. Eftersom barn dagligen möts av datorer dök konceptet med en ”mjuk variant” upp där de ville dölja tekniken istället för att visa den. De utgick ifrån befintliga saker som barnen leker med och idén med mjukdjur kom upp. Hittills har två prototyper utarbetats, en uggle och en fladdermus, och är riktade till barn i sju- till elvaårsåldern.

I den fas av arbetet som jag har deltagit i har Interaktiva Institutet samarbetat med Nationalmuseum i Stockholm. Senare kommer de även att utveckla sina digitala guider till ett kulturhistorisk utomhusmuseum i Mölndal och Universeum i Göteborg (ett vetenskapsmuseum) för att kunna få förståelse för vilka sociala miljöer som guiderna passar i. (Men guiderna ska även kunna användas i andra miljöer än museer, till exempel i zoologiska trädgårdar och på nöjesfält.)

I uppsatsen börjar jag med att beskriva de visioner och designmål som Interaktiva Institutet har med de digitala museiguiderna. Därefter följer en beskrivning av de prototyper av guiderna som fanns när jag utförde min studie. I ett teoriavsnitt beskriver jag två typer av kognition och reflektiva praktiker för att ge några tankar kring och synpunkter på lärande. Jag presenterar också ett par forskningsprojekt som rör barn och teknik som har pågått på andra håll i Sverige och i världen.

För att lära känna museimiljön på Nationalmuseum och förstå arbetet som visare på museer har jag läst lite om museipedagogik och intervjuat tre museipedagoger på Nationalmuseum. Jag följde också med på en visning som hölls för en årskurs fyra för att få en inblick i hur en visning för barn kan gå till. Allt detta finns presenterat i kapitel 5. Därefter ger jag en sammanfattande bild av museipedagogernas tankegångar och de som Interaktiva Institutet har kring sina digitala museiguider. Sedan följer utvärderingen, resultatet av studien som avslutas med en diskussion rörande det som kom fram vid studien, upplägget av den samt hur arbetet med och utvecklingen av guiderna kan gå vidare.

---

<sup>2</sup> För ytterligare information om ”Visions for museum” gå in på: <http://www.interactiveinstitute.se/emotional/projekt/museums.htm>



## 2 Visioner och designmål

Kapitlet beskriver vilka visioner och designmål som Interaktiva Institutet har haft vid utformandet av guiderna. Avsnittet är baserat på två intervjuer som jag har gjort, en med Halina Gottlieb, som är projektledare, och en med Hans Öjmyr, som bland annat har skrivit manus till guiderna. Intervjuerna med dem spelades in på kassettband. I Bilaga 1 finns frågorna som låg som underlag till intervjuerna sammanställda.

### 2.1 Nya möjligheter med en digital museiguide

De digitala barnguiderna är tänkta att användas som komplement till de barnguidningar som museerna håller i, inte att de ska ersätta museernas verksamhet för barn. Halina Gottlieb påpekar ”att det inte finns någon digital device som kan ersätta en engagerad museipedagog”. Guiderna är tänkta att användas vid besök när det inte finns några planerade visningar. Skolklasser kan boka visningar, men för enskilda barn, som kommer till museet med sina föräldrar och/eller på helgen är det oftast inte möjligt att få följa med på dessa. Målet med guiderna är att barnen ska uppleva miljön på museet som intressant och spännande. På Nationalmuseum hoppas Interaktiva Institutet att barnen ska få positiva associationer till tavlor, till huset där Nationalmuseum ligger och att barnen vill komma tillbaka dit.

Digitala guider öppnar flera nya möjligheter till att använda sig av andra grepp än de som en museipedagog använder. Det handlar om att kunna och våga experimentera med formen av vad en besökare kan få vid ett museibesök, menar Hans. Vid vanliga visningar berättar museipedagogen oftast om tavlan, motivet, konstrikningen och kanske hur konstnären har påverkat eller påverkats av andra konstnärer. Detta är däremot inte tanken med de digitala guiderna. Istället för att använda sig av ”traditionellt faktaberättande” erbjuds här möjligheten att förmedla en fiktiv historia, som tillvaratar detaljer i målningarna som därmed syftar till att fästa barnens uppmärksamhet på dessa detaljer. Det är subjektiva berättelser utifrån djurens egna erfarenheter av och äventyr i konstverken som förmedlas. Varje manus är dock skrivet utifrån tillgängliga fakta och av ämneskompetenta skribenter, men i första hand är det meningen att det ska vara ett möte mellan barnet, djuret och tavlan – inte konsthistorikern, museet och konstnärens intention.

Hans, som själv har arbetat som museipedagog, berättar att museibesökarens upplevelse och intryck av en visning är starkt beroende av den som visar. Om man frågar en besökare vad han eller hon tyckte om guidningen efteråt formas svaret oftast utifrån upplevelsen av museipedagogen, till exempel att ”guiden var rolig”. Visningen blir inte bedömd utifrån de fakta och kunskaper som

förmedlades. Hans hoppas därför att fokus åtminstone delvis kommer att flyttas från guiden till innehållet och det konstverket visat med en digital museiguide.

## **2.2 Digitala museiguider med olika karaktärer**

De digitala guiderna ser ut som mjukdjur. Interaktiva Institutets vision är att det ska finnas ett flertal, upp till tio, olika djur, alla med olika karaktärer<sup>3</sup> på museerna. Beroende på vilket djur som barnet väljer får guidningen sin egen karaktär. ”Genom att guiden har en roll lyfts besöket på museet fram. Man blir på det sättet inte en anonym besökare på ett stort museum utan man blir någon på en gång”, säger Halina. Barn som träffas vid samma konstverk, med varsin guide blir kanske stimulerade av varandra och jämför varandras karaktärer och de olika berättelserna som de förmedlar.

Tanken är att de olika guiderna kommer att prata om olika målningar och att de kommer att fokusera på olika saker i tavlorna utifrån karaktärens intressen. I de fall där flera guider pratar om samma verk eller föremål, kommer djuren med andra ord att belysa olika saker utifrån karaktärernas intressen. De kommer också att berätta om olika saker eftersom tanken är att det inte ska bli en upprepning om samma barn använder olika guider vid olika museibesök.

En annan tanke är att de digitala guiderna så småningom i begränsad utsträckning ska kunna reagera på varandra. Om ett barn har en katt som guide och ett annat har en mus, är det meningen att de ska registrera varandra och kommentera situationen och ge signaler till sina respektive bärare. Exempelvis kan musen säga: ”akta, där borta smyger en katt!” eller ”håll mig hårdare – det kommer en katt där borta!”. Avsikten är inte att de olika djuren ska interagera eller prata med varandra i alltför stor utsträckning, eftersom de är utformade för att ge en individuell upplevelse av tavlorna och besöket. Det är heller inte meningen att andra museibesökare ska störas av de digitala guiderna. Men det kan ändå ge en viss kontakt med andra användare av digitala guider på museet.

## **2.3 Olika sorters berättarteknik**

En digital museiguide gör det möjligt att utvidga berättartekniken och därmed ge användaren en ny sorts upplevelse. Detta kan göras på flera olika sätt. Till exempel kan man tänka sig att den digitala guiden berättar en historia, som följer mellan flera olika målningar som tillsammans bildar en sammanhängande berättelse. En annan variant är att göra dramatiseringar, det vill säga att låta berättelsen flytta in i tavlan och att användaren får, likt radioteater, en upplevelse av händelsen som tavlan visar. I båda de här fallen talar guiden direkt till barnen. Ljuden i tavlan kan också väckas till liv genom ”ljudillustrationer”:

---

<sup>3</sup> Det behöver inte nödvändigtvis vara djur, det beror på vilken museimiljö guiderna ska användas i.

barnet får höra vinden, vattnet eller exempelvis människors sorl beroende på vad målningen i fråga visar. Ytterligare en variant kan vara att användaren ges antydningar, det vill säga att djuret endast säger kortare fraser eller att endast ljudillustrationer förekommer (dvs. guiden pratar inte för övrigt) för att väcka tankar och känslor hos besökaren som denne själv får vidareutveckla.

För att bilda sig en uppfattning om de olika berättarteknikerna har Interaktiva Institutet provat ett par av dessa i de två prototyper, en fladdermus och en ugglan, som har utvecklats. I en variant är berättelsen *refererande*. Där är fladdermusen en dialogpartner i nuet med barnet och fladdermusen berättar om något som han har varit med om. Fördelen med en dialogpartner som de på Interaktiva Institutet ser det är att kontakten mellan barnet och fladdermusen behålls under hela vistelsen vid konstverket, men nackdelen är att berättelsen kan bli abstrakt eftersom den återberättas. I en annan variant är berättelsen *dramatiserade*, som hos ugglan. Ugglan stiger ur sin roll som dialogpartner och blir en ”högtalare” som återger en händelse i form av ”radioteater”. Fördelen är att berättelsen blir mer livfull, men nackdelen är att barnet förlorar direktkontakten med ugglan under berättelsens gång. ”Övergången från ugglan-barn-relationen till den dramatiserade berättelsen och sedan tillbaka till den personliga kontakten igen kan upplevas som problematisk”, påpekar Halina. Den dramatiserade formen är intressant som form, men Halina säger också att det är viktigt att det inte endast blir en uppspelning där barnet inte känner att det får vara med i själva historien.

Ett problem med de digitala guiderna, som Hans påpekar, är att de inte är flexibla. De anpassar sig inte efter sin användare. En museipedagog kan läsa av den grupp som följer med på visningen. Om museipedagogen märker att gruppen är ointresserad av ett visst ämne, kan han eller hon ändra sin visning genom att börja prata om något annat och/eller fortsätta till ett annat verk. Motsatt gäller också, om någon ställer en fråga kan museipedagogen fördjupa sina besökare inom just det ämnet. Den digitala guiden däremot har sin karaktär, kan förmedla viss kunskap och kan spela upp vissa dramatiseringar – antingen barnet tycker om det eller inte. Det finns inga mellanlägen. En tanke som Hans nämner för att göra guiden mer anpassad efter barnets intresse är att låta guiden till en början berätta lite om den målning barnet står framför. Om han eller hon stannar kvar en stund efter det att guiden har slutat prata, eller kommer tillbaka till samma målning senare, kan guiden fortsätta berätta. Antingen kan guiden då berätta vidare på samma historia eller något annat. Detta skulle innebära att barnet i alla fall i någon mån skulle kunna få höra mer om det som intresserar det, även om det inte blir på samma sätt som när en museipedagog håller i en visning.

## **2.4 Guidernas språk**

Uttryckssätt och ordval hos guiderna är något som Interaktiva Institutet har arbetat på utifrån vad som ”känns bra”, berättar Hans. De har testat olika varianter av språk, genom att göra olika demoinspelningar som de själva och museifolk har lyssnat av. Utifrån de olika varianterna som har testats har de kommit fram till ett språk som ligger på en förhoppningsvis tilltalande nivå. Språket som guiderna talar ligger ganska nära det språk som barnen själva pratar där även inslag av slang förekommer. ”Språket måste kännas naturligt”, säger Hans. Om barnen upplever språket som naturligt och bra vill Interaktiva Institutet ta reda på.

## **2.5 Innehållet i guidernas berättelser**

Hur förmedling av fakta till barnen ska utformas är något som Visions for Museums vill utforska. Faktamängden i guiderna är något som de menar kan öka successivt med stigande ålder. ”Barnen ska inte överösas med kunskap utan meningen är att de ska få nycklar till att lära sig att tolka bildspråk och att de ska få förståelse för och bli bevandrade i olika bildvärldar” förklarar Halina. För att ta Nationalmuseum som exempel hoppas Interaktiva Institutet på att barnen ska förstå och bli medvetna om att en tavla kan dölja en spännande värld och att det är ”otroliga händelser” som ligger till grund till många tavlor. Med andra ord det finns en historia bakom vart och ett av verken. De har inte för avsikt att till exempel nämna konstnärernas namn och när konstverken är gjorda bland annat för att de menar att dessa fakta framgår på skyltarna bredvid konstverken.

Längden på den guiden berättar vid varje målning får inte vara för långt eftersom det då kan upplevas som för mycket prat. Det får inte bli en negativ upplevelse på grund av att guiderna blir för pratiga eller att det kräver för mycket koncentration. Meningen är att barnen ska orka med att höra, inte nödvändigtvis allt, men så pass mycket att det blir en rik upplevelse av stunden på museet.

Hittills under arbetets gång har museiguiderna riktad sig till en relativt sett ”vanlig” besökare. Ett viktigt steg, enligt Interaktiva Institutet, är att utveckla innehållet, formgivningen etc. så att de kan anpassas till barn och ungdomar med särskilda behov. De talande djuren, som kombinerar den taktila upplevelsen med den audiovisuella, skulle kunna utvecklas för att passa till exempel synskadade eller förståndshandikappade barn och ungdomar. För den första gruppen kan berättelsernas deskriptiva delar utvecklas och för den senare kan språket förenklas och kompletteras med musik och ljudbilder. De inspelade sekvenserna i den digitala guiden kan även göras på ett flertal språk, så att barn med invandrarbakgrund har samma möjlighet att förstå guidernas innehåll. Ytterligare en tanke som Interaktiva Institutet har är att utveckla guider med enklare svenska, som därmed skulle kunna fylla en funktion i svenskundervisningen.

## 3 De digitala guiderna

Interaktiva Institutet har som tidigare nämnts utvecklat två prototyper av de digitala museiguider: en fladdermus och en ugglan. Fladdermusen är en pojke som ser ganska otäck ut. Hans personlighet är ängslig och orolig, men han är inte nödvändigtvis rädd. Ugglan däremot är tuff flicka som är lite kaxig. Hon vill gärna vara klok, men är inte alltid det.

### 3.1 Prototyperna av de båda guiderna

Innan de utformade guiderna studerade de en grupp barn och deras beteenden i olika situationer vid en workshop på Nationalmuseum. Det visade sig bland annat att mindre barn föredrar större guider, medan lite äldre hellre vill ha en mindre guide. En dockmakare har tillverkat de båda djuren och har i utformandet av dem tagit hänsyn till deras karaktärer. Meningen har varit att man ska bli berörd av djurets uttryck speciellt de båda guidernas ansiktsuttryck varit viktiga i skapandet av dem. Det har också varit avsikten att de ska vara sköna att ta på; att använda en digital guide av det här slaget ska också vara en taktil upplevelse. Djuren, som är en knapp halvmeter långa, har fått olika detaljer för att bli mer tilltalande och intressanta. Detaljerna finns där även för att inbjuda till närmare studier med ögon och fingrar. Fladdermusen har till exempel fått en mantel, solglasögon (som går att lyfta på) och speciella ”klohänder”. Ugglan ser bestämd ut, har stora vingar och har fått vita gymnastiskor. Bild 1 visar de båda guiderna.



**Bild 1.** Fladdermusen och ugglan.

De digitala guidernas innehåll har utarbetats för att de ska användas på Nationalmuseum. Manus har skrivits till tre tavlor: Slottsbranden i Stockholms

slott den 7 maj 1697<sup>4</sup>, Vattenfall i Småland<sup>5</sup> och Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros<sup>6</sup>. Bild 2-4 visar de tre målningarna och se Bilaga 2 för manus. Rösterna som djuren har tillhör professionella skådespelare där Tuva Magnusson-Norling gör ugglans röst och Simon Norton fladdermusens. Inspelningen av rösterna samt de andra ljuden är gjorda av radioteaterproducent Gabriella Thinsz.

Fladdermusen är i den nuvarande versionen endast refererande, vilket innebär att den själv berättar om sina upplevelser och erfarenheter. Inga andra ljud förekommer. Ugglan å sin sida talar också själv, men ibland förekommer även andra ljud i form av dramatiseringar och ljudmiljöer. Dessa dramatiseringar består till exempel av att ugglan från att ha varit en guide som bara berättar ”flyger in i” målningen med slottsbranden. Berättelsen flyttar med andra ord in i tavlan. Ugglan träffar där prinsen, blivande Karl XII, och prinsessan och pratar med dem. I tavlan med vattenfallet förkommer ljud av blåst och träd som faller, och i stilleben pratar ugglan med en röst som man aldrig får reda på vem den tillhör. Interaktiva Institutet har även experimenterat med att låta ugglans berättelser innehålla anakronistiska inslag, det vill säga hon hoppar mellan samtid och historia. Tanken är att påpeka att det är historisk tid och inte nutid. Till exempel pratar ugglan om mobiltelefon och brandkåren i tavlan med slottsbranden, trots att det är något som inte fanns på den tiden då branden ägde rum.



**Bild 2.** Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697. Verklig storlek är 214 x 284 cm.

<sup>4</sup> Målad av Johan Fredrik Höckert (1826-1866), målad på 1860-talet. NM 1355 (inventarienummer på Nationalmuseum).

<sup>5</sup> Målad av Marcus Larson (1825-1864), signerad år 1856. NM 1713.

<sup>6</sup> Målad av David de Heem (ca 1570-ca 1632). NM 6842.



**Bild 3.** Vattenfall i Småland. Verklig storlek är 190 x 233 cm.



**Bild 4.** Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros. Verklig storlek är 23,5 x 34,5 cm.

### **3.2 *Tekniken i museiguiderna***

Tekniken som ska finnas inne i guiderna är ännu på utvecklingsstadiet. Tanken är att det ska finnas en radiomottagare i mjukdjuren som via en mikroprocessor (Basic Stamp II) kontrollerar en MP3-spelare (RIO PM300). Varje objekt i utställningen är försedd med en radiosändare som också kontrolleras av en mikroprocessor. Den skickar via radiosändaren ut ett för objektet unikt ID inom en begränsad radie. När besökaren befinner sig inom sändarens räckvidd tar radiomottagaren i guiden emot ID:t och mikroprocessorn identifierar utställningsobjektet och väljer en korresponderande ljudfil i MP3-spelaren. När besökaren lämnar sändarens räckviddsområde stoppar processorn uppspelningen i MP3-spelaren. Detta betyder att när barnet kommer tillräckligt nära en målning börjar guiden att berätta om just det konstverket. Om barnet inte är intresserade

En explorativ studie om digitala museiguider för barn

av ett visst verk, kan det bara gå vidare till nästa, utan att höra klart djurets berättelse.

Så här är det alltså tänkt att guiderna ska fungera, men vid studiens genomförande var tekniken i guiderna ännu inte färdigutvecklad. I djuren fanns då en MP3-spelare, men ingen radiomottagare och målningarna på Nationalmuseum saknade radiosändare. Detta gjorde att museiguiderna fick sättas på och stängas av vid varje enskild målning.



## 4 Teoribakgrund

Teorier som jag har ansett vara relevanta i sammanhanget för att beskriva hur inlärning går till är två typer av kognition och reflektiva praktiker. Jag har också tittat närmare på ett par andra projekt som pågår på andra håll i Sverige och världen som utforskar och utformar olika tekniska artefakter för barn.

### 4.1 Två typer av kognition

Norman (1993) delar in kognition i två olika typer som vi använder vid olika tillfällen och uppgifter. Den ena är reaktiv<sup>7</sup> (eng.: *experiential*) och den andra är reflektiv (eng.: *reflective*). Den reaktiva kan inte finnas utan den reflektiva, och tvärtom. Norman poängterar att det finns en fara i att dela in den mänskliga kognitionen i två kategorier. Människans kognitiva förmåga är mångdimensionell och inkluderar alla våra sensoriska sinnen, interna aktiviteter och externa strukturer. Men med hjälp av dessa två kategorier kan det bli lättare att förstå och jämföra olika aspekter i den mentala aktiviteten. Beroende på vilken situation som man befinner sig i varierar graden reaktiv och reflektiv kognition.

#### 4.1.1 Reaktiv kognition

Reaktiv kognition sker i ett tillstånd när perception och reaktion utförs snabbt och utan möda. Respons på indata sker snabbt, automatiskt och ofta omedvetet. Den reaktiva kognitionen är datadriven<sup>8</sup> och är endast i ytterst begränsad utsträckning deduktiv. Vad som händer är att omedvetna processer matchar upplevelserna i världen med tidigare lagrade erfarenheter (Norman, 1993). I enlighet med detta säger Klein (1998) att det är genom tidigare erfarenhet som vi känner igen mönster och ledtrådar i den situation vi befinner oss i, och att det är detta som gör att vi agerar på rätt sätt och fattar rätt beslut.

Reaktiv kognition är kännetecknande för någon som är expert inom en domän och det kan ta flera år att uppnå en färdighetsnivå för den här typen av kognition (Norman, 1993). Förmågan att handla reaktivt är också någonting vi förväntar oss att experter kan. Till exempel förväntas en pilot kunna styra och flyga ett plan säkert utan att behöva fundera på vad som måste göras i nästa situation.

---

<sup>7</sup> Det engelska ordet 'experiential' har inget motsvarande svenskt ord. 'Experiential' innefattar både betydelsen av 'erfarenhets-' och 'upplevelsemässig'. Jag har valt att kalla kognitionen för reaktiv (eng.: *reactive*), en betydelse som Norman själv också nämner för 'experiential cognition', eftersom de båda andra översättningarna känns för snäva i sin betydelse och därför kan vara missvisande.

<sup>8</sup> Mentala processer som är datadrivna styrs helt eller delvis av de drag och ledtrådar som finns i mönstret självt, på engelska även kallat *bottom-up processing* (Ashcraft, 1994). Jmf. reflektiv kognition och konceptuellt drivna processer.

### 4.1.2 Reflektiv kognition

Jämförande, övervägande, planerande och medvetet beslutsfattande karaktäriserar den reflektiva kognitionen. För att exemplifiera med piloten igen: En pilot får beskedet att planet är på väg in i en storm. Piloten måste då fundera ut en ny färdväg och måste därmed beräkna om bränslet i så fall räcker eller om de kanske måste nödlända. Uppgiften kräver planering, övervägande mellan olika alternativ, som tills slut leder fram till ett beslut. Reflektiv kognition är konceptuellt driven och processar djupgående<sup>9</sup>, därför är den reflektiva kognitionen mödosam och långsam. Reflektiv kognition kräver både struktur och organisation. Att använda sig av systematiska procedurer och metoder stödjer reflektionen. Externa hjälpmedel i form av exempelvis papper och penna, men även andra personer, underlättar ofta processen, liksom en tyst och distraktionsfri miljö (Norman, 1993.)

### 4.1.3 Reaktiv och reflektiv kognition i praktiken

Reaktiv och reflektiv kognition används många gånger samtidigt, och artefakter har möjlighet till att stödja den ena eller andra typen av kognition för att underlätta för oss. Norman (1993) påpekar dock att mycket teknik verkar tvinga oss till att använda den ena eller andra sortens kognition. En kamera till exempel ska vara lätt att använda så att det gör det möjligt för användaren att reagera snabbt och utan större ansträngning ta ett kort. Därför bör den handlingen inte kräva för mycket reflektiv kognition.

Enligt Norman fokuserar många vetenskapliga museer för mycket på den reaktiva kognitionen och för lite på den reflektiva. Det ligger mer arbete bakom hur presentationen görs än vad utställningarna visar. Besökarens uppmärksamhet fästs snarare på den spektakulära framställningen av innehållet än på det, eller som Norman uttryckte det efter att ha varit på ett vetenskapligt museum i Chicago med några av hans kollegor:

*”Vi lärde oss mycket av utställningen, men inte på det sättet som museet hade tänkt sig. Utställningen gav hos ingenting, inte heller lärde vi oss något om vetenskap [...]. Ingen vetenskap alls, förutom av själva demonstrationen, men eftersom det var inte avsikten med utställningen. Ingen ansträngning hade gjorts för att dra fördel av de mest intressanta och informativa delarna i demonstrationen. Museibesökarna bjöds på ren underhållning utan substans.”*

(Norman, 1993, s. 20, min översättning)

---

<sup>9</sup> Konceptuellt drivna processer är mentala processer som stöds och styrs av kunskap som är lagrat i minnet sedan tidigare. På engelska kallas det även för *top-down processing* (Ashcraft, 1994). Jmf. Reaktiv kognition, ovan.

Många vetenskapliga museer är medvetna om kritiken och försvarar sig med att de vill ge besökaren en upplevelse och entusiasmera dem. Norman däremot menar att upplevelsebaserat (eller reaktivt) lärande inte är tillräckligt, men att det är ett bra medel för att höja motivationen och väcka intresset hos besökarna. Vad Norman istället efterfrågar är fler möjligheter till att själv lära, tänka och reflektera. Enligt Norman borde det vara möjligt att använda den reaktiva kognitionen som verktyg för reflektivt lärande. TV- och dataspelsindustrin har insett detta och utnyttjar det på ett effektivt sätt genom att låta den reflektiva kognitionen användas till att utveckla strategier för att lösa spelets gåtor, samtidigt som det ska vara upplevelsebaserat så att det roar. Därtill är det anpassat till spelarens nivå och färdighet. Norman menar att om spelindustrin kan borde även de som utvecklar museimiljöerna kunna det.

Även skolan tenderar enligt Norman att allt mer använda sig av läromedel som bygger på den reaktiva kognitionen än den reflektiva genom att låta eleverna se på videoband och läsa lättillgängliga texter. Detta för att få dem studiemotiverade, men det sker på bekostnad av den reflektiva kognitionen. Genom den reaktiva kognitionen kan man få ta del av nya upplevelser, men man får inte nya idéer och begrepp för att utveckla sin egen förståelse: det får man endast genom reflektivt processande. Det räcker inte med att presentera information på ett underhållande sätt för att lära sig utan det krävs även eget aktivt deltagande (Norman, 1993).

Ett problem i Normans resonemang är det motsatsförhållande mellan de båda typerna av kognition som han ställer upp. Den reflektiva kognitionen beskriver han som den som kräver medveten tankeverksamhet och struktur, och den reaktiva som den som sker snabbt och ofta omedvetet. Den reaktiva kognitionen är den som utmärker en expert. Experten handlar utifrån sina tidigare erfarenheter, som många gånger har tagit år att förvärva. Samtidigt poängterar Norman att den reaktiva kognitionen har en underhållande funktion. Dikotomin mellan den reaktiva och reflektiva kognitionen blir därför oklar. Den reaktiva kognitionens processer är omedvetna vilket inte är synonymt med att det behöver vara underhållande. Är det ens säkert att underhållningsvärdet beror på reaktiv kognition? Att ta del av en påkostad och spektakulär presentation på ett museum kanske inte berör den reaktiva kognitionen alls.

Norman nämner själv dataspel som en bra exempel där spelindustrin utnyttjar den reaktiva och reflektiva kognitionen. Han har en stor poäng i det han säger, samtidigt är det inte nödvändigtvis så att snabb respons på en befintliga situationen i spelet från spelaren sida beror på tidigare erfarenhet. Handlingen i situationen kanske är så uppenbar att ingen reflektion behövs och därför kan heller inte reaktiv kognition vara anledningen till den snabba responsen? Och innebär det i så fall att det är reaktiv kognition som är styr handlandet? Den

snabba reaktionen kanske beror på känsla snarare än den reaktiva kognitionen. Kopplingen mellan emotion och reaktiv kognition är något som man anar att Norman tycker har ett nära samband, men som han ändå inte uttalat säger. Utifrån Normans beskrivning av vad reflektiv och reaktiv kognition är, blir det svårt att reda ut begreppen.

## **4.2 Reflekterande praktiker**

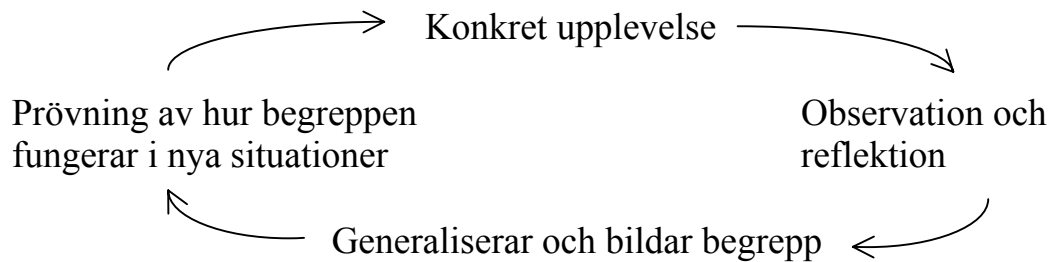
Reflektion har blivit ett av de ord som frekvent förekommer i den pedagogiska debatten kring år tjugohundra. Intresset för reflektion, dialog och samtal har samma bakgrund som intresset för kognitiv psykologi och pedagogik genom att det var en reaktion mot behaviorismen<sup>10</sup>. Fokus har flyttats från det yttre beteendet till de tankar, reflektioner och samtal som ger oss insikt i den verklighet där vi agerar. Istället för stimulus och respons är det insikt och handling som står i centrum. Reflektion sker i vårt samspel med andra människor, men också med naturen och tingen omkring oss. Det handlar inte om strikt logiskt tänkande, utan att ge skäl och motskäl, att argumentera med sig själv och med andra (Egidius, 1999).

Enligt den tyske filosofen Jürgen Habermas (Egidius, 1999) är dialog och samtal en form av handling som består av att två eller flera personer tillsammans överlägger med varandra. Genom samtalet utvecklar deltagarna varandras syn på de fenomen som diskuteras. Samtal kan därför sägas vara kommunikativt handlande. På motsvarande sätt är kommunikation en handling eftersom man med argument och motargument kan komma fram till kloka och förnuftiga ställningstaganden och därmed har man uträttat något – man har agerat (Egidius, 1999). Genom reflektion eller dialog kommer vi fram till vad som är rationellt, med rationellt menas i det här sammanhanget inte att det är logiskt, utan något som är välgrundat med hänsyn till värderingar av olika slag: etiska, religiösa, sociala, ekonomiska, legala etc.

En modell för inläring som är kommen ur den reflekterande praktiken är Kolbs inlärningscirkel (Egidius, 1999), se Figur 1. Cirkeln ska läsas medsols, med början på toppen.

---

<sup>10</sup> Behaviorismen är en psykologisk riktning som utvecklades i USA under första hälften av 1900-talet. Behavioristerna har empiriska ideal och enligt dem kan sann vetenskap endast grundas på det som kan observeras, räknas och mätas (Imsen, 1988).

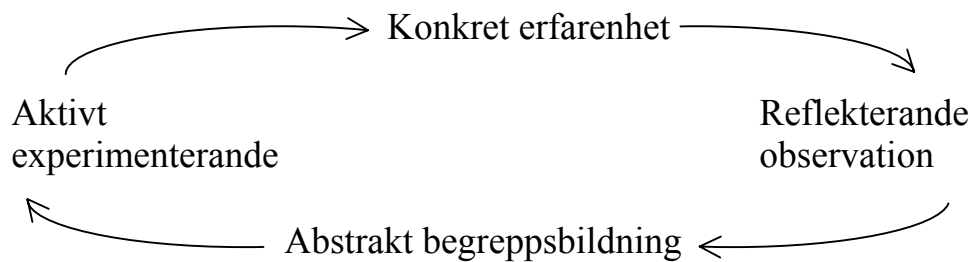


**Figur 1.** Kolbs inlärningscirkel.

En konkret upplevelse följs av observationer som ger den konkreta upplevelsen fylligare information, samtidigt som man reflekterar över det som man har sett, hört och känner. Genom observationen och reflektionen kan man göra generaliseringar och bilda begrepp. Den nya begreppsbildningen leder i sin tur till att man testar dess hållbarhet genom att pröva den i praktisk handling.

Modellen som tillskrivs David Kolb är egentligen ett referat av Kurt Lewins modell för erfarenhets- och upplevelseförankrat lärande; med andra ord ett lärande som är förankrat i upplevelse av en konkret verklighet. Lewin (1890-1947) menar att allt lärande som har sin grund i konkreta upplevelser är effektivare än sådant kunskapsförvärv som består i inläsning av texter och lyssnande till föreläsningar. Tonvikten i teorin ligger på att konkret upplevande är basen för lärande, både när det handlar om att lära sig nytt och fördjupat lärande. Direkt och personlig erfarenhet ger liv, nyanser och mening åt abstrakta begrepp vilket gör det möjligt att testa begreppen i en konkret verklighet (Egidius, 1999). När vi testar våra abstrakta begrepp i verkligheten bildar vi nya minnen allteftersom vi får en bättre insikt om begreppens betydelser. De nya minnena konstrueras genom att de kombineras med den kunskap som existerar sedan tidigare. Enligt bland andra Bartlett (1932, ref. i Ashcraft, 1994) skapar vi scheman, det vill säga vi skapar kunskapsstrukturer, där vi lagrar vår kunskap som rör samma typ av företeelser. Det betyder att när vi får ny kunskap om något försöker vi relatera det till den redan existerande kunskapen. När det inte passar in i det schemat som redan finns tenderar vi att få den nya kunskapen att passa in med den som vi har erhållit sedan tidigare (Ashcraft, 1994). Detta gör att våra scheman blir normaliserade.

Kolb bearbetade senare Lewins modell för lärande och det är denna modell som har fått stor uppmärksamhet och betydelse i pedagogiska kretsar. Han modifierade beskrivningen av de olika stegen i cirkeln och byggde ut modellen (Egidius, 1999), se Figur 2 nedan.



**Figur 2.** Kolbs bearbetade inlärningscirkel.

Kolb menade, enligt Egidius (1999, s.123), att lärande bland annat är:

- En process inte ett resultat. Lärande består i att redan existerande uppfattningar bearbetas och modifieras.
- En kontinuerlig process grundad på konkret upplevande.
- En sammanhållen totalprocess som äger rum när vi försöker begripa och hantera omvärlden liksom oss själva.
- En process som ömsesidigt förändrar personen och personens omvärld. Det är en dialektisk process, ett givande och ett tagande, en dialog mellan olika parter med olika ställning, erfarenhet och kunskap.
- Att forma ny kunskap, personlig kunskap och vinklad kunskap som ständigt får nya vinklar genom samspel och samtal med andra. Att kommunicera är samverka och inverka på varandra, med andra ord en kommunikativ handling.

### **4.3 Projekt och tankar kring design av artefakter för barn**

Barns språk, sociala och kognitiva färdigheter utvecklas bland annat genom historieberättande. Historieberättandet utgör en viktig del i barns liv, både i skolan och på fritiden. Barn möter också en mängd olika medier och miljöer (böcker, tv, film, museer, leksaker, dataspel, etc.) i sin vardag som alla kan erbjuda möjligheter till historieberättande. De senaste åren har det varit en explosionsartad ökning av mjukvara för barn som använder sig av just historieberättande: från ”interaktiva böcker” (t. ex. Livingbooks) till spel som i större utsträckning varierar händelseförloppet (t. ex. SimCity) och flexibla skrivverktyg (t. ex. StoryMaker). Det finns en rad olika möjligheter till att interagera med dem beroende på om barnet vill lyssna till en berättelse, själv interagera i dem eller om barnet vill berätta en egen historia (Druin et al, 1999).

Alborzi et al. (2000) menar att historieberättande kan vara ett bra verktyg för kommunikation, samarbete och kreativitet, men det är inte säkert att dessa verktyg och spel erbjuder barnen kreativa inlärningsmöjligheter eftersom det saknas ett viktigt element i barnens värld: den fysiska miljön. En kritisk del i barnens tidiga kognitiva utveckling är att ta in och förstå den fysiska världen omkring dem. Även Druin et al. (1999) poängterar vikten av barns behov av fysisk kontakt med sin omvärld. Flera studier har visat att i miljöer (museer, zoo,

akvarier etc.) där det både finns saker att observera och att interagera med så dras barnen till de aktiviteter där de själva är fysiskt involverade. På zoologiska trädgårdar till exempel föredrar de att interagera med djur som är fria än de som sitter i bur (Druin et al, 1999). Barn föredrar med andra ord aktiviteter där de själva är delaktiga.

Ett projektet som inkluderar historieberättande både i fysiska och virtuella miljöer är KidStory<sup>11</sup>. KidStory är ett samarbete mellan University of Nottingham, Kungliga Tekniska Högskolan (KTH), Swedish Institute of Computer Science (SICS) och University of Maryland. Målet med KidStory är att försöka bygga system som stödjer kollaborativt lärande. Tanken är att dessa system ska bidra till att utveckla barnens förmåga till att berätta historier och att visualisera dem, men även att utveckla barnens skriv- och läskunnighet. Ett av delprojekten som ingår i KidStory är StoryRooms<sup>12</sup>. Visionen med projektet är att skapa ett rum för interaktivt berättande för barn där barnen själva ska vara författare till berättelsen, det vill säga styra vad som händer i rummet. Forskarna inom StoryRooms undersöker vilka verktyg som kan behövas för lyckas med detta. Det är allt från papper, penna och klister till sensorer som ska göra att saker ska hända i berättelserummet och mjukvara som barnen kan programmera för att bestämma vad som ska hända när och hur. Tanken är att olika saker i ett rum ska reagera på barnen (t. ex. på barnens rörelser och gester) och att barnen ska kunna styra vad som händer. I rummet ska det också finnas tekniska artefakter som stödjer barnen i sitt historieberättande (Alborzi et al, 2000). Projektet är ännu på utforsknings- och utvecklingsstadiet.

I KidStorys projekt deltar barn i åldern 7-12 år, där de ses som likvärdiga deltagare med de vuxna. Barnen får även vara med att göra de första prototyperna innan teknologin implementeras. Inom KidStory har de även utarbetat en metod, som på engelska kallas *contextual inquiry*, för att bättre förstå de blivande användarna och deras behov. Metoden går ut på man observerar och analyserar barnen i sin vardagsmiljö för att förstå barnens aktiviteter, kommunikation, artefakter och kulturella relationer. Att vistas i hemmiljön blir speciellt viktigt när barn deltar i processen eftersom de många gånger har lättare att uttrycka sina idéer i en miljö som de känner sig bekant med (Druin, 1999).

I annat projekt, mellan MIT Media Lab och universitetet i Maryland, kombineras historieberättande och djur. Projektet heter PETS (Personal

---

<sup>11</sup> För mer information om projektet än den som presenteras här finns att hitta på:  
<http://www.sics.se/kidstory/index.html>

<sup>12</sup>

Webbadress:

<http://www.umiacs.umd.edu/~allisond/block/storyrooms.html>

Elektronic Teller of Stories)<sup>13</sup>. Med PETS kan barnen själva bygga ett eget mjukdjur med olika robotdelar. Tanken är att roboten ska stödja barnet i sitt berättande. Med hjälp av mjukvaruprogrammet MyPets som finns i roboten kan barnen berätta hur de mår som roboten sedan reagerar på. Om barnet berättar något som gör barnet glad, uttrycker roboten också glädje genom att se glad ut och bete sig glatt. Det finns en mängd olika delar som kan kombineras tillsammans, vilket gör att barnet kan bygga sig ett djur som inte liknar något annat. Designmetoden som de använder sig av i projektet är deltagande design (eng.: *participatory design*). Det innebär att blivande användare, i det här fallet barn i åldrarna 7 till 14 år, är med i designprocessen. Utifrån vad barnen tillsammans med de vuxna kommit fram till utvecklades den första prototypen av PETS. Under presentationen av prototypen var barnen med och gav synpunkter på den befintliga artefakten och på framtida versioner (Druin et al., 1999).

---

<sup>13</sup> Mer information finns på:  
<http://www.umiacs.umd.edu/~allisond/block/PETS.html>



## 5 Museipedagogik och museivisningar för barn

Kapitlet börjar med att ge en inblick i vad museipedagogik är som sedan följs av en kort beskrivning av Nationalmuseums verksamhet. För att förstå ett av de alternativ som finns för barn på museer idag följde jag med på två visningar på Nationalmuseum, varav ett är beskrivet i 5.2.3. Visningen som också ger ett konkret exempel på vad barn på Nationalmuseum kan få delta i, kan fungera som referenspunkt till den visning som de digitala guiderna kan erbjuda på Nationalmuseum. Vidare har jag intervjuat tre museipedagoger som arbetar på Nationalmuseum för att få insikt i deras tankegångar och vilka mål de har när de håller en visning för barn. Dessa intervjuer finns sammanställda i detta kapitel<sup>14</sup>. Två av intervjuerna spelades in på kassetband, till den tredje förde jag anteckningar. Intervjuerna rörde sig kring hur de ser på rollen som museipedagog, vad ett museibesök ska ge, vad de tänker på i visningssituationen och om vilka eventuella skillnader det finns mellan att visa för barn och vuxna (se Bilaga 3 för frågorna som jag hade förberett).

### 5.1 Museipedagogik – finns det?

”Musernas allra främsta uppgift är att vara en del av samhällets kollektiva minne” (Statens kulturråd, 1999, s. 5). Museerna ska verka för en bred bildning som når ut till människor i hela landet och som ger människor möjlighet att utveckla sin kunskap genom intellektuella och estetiska upplevelser. Den pedagogiska verksamheten blir därför en av nyckelfunktionerna i det som konstituerar ett museum. De flesta större museer i Sverige har inskrivit i sina måldokument att de ska lägga ner särskild kraft på att nå ut till barn och ungdomar. Detta gör de lättast genom skola och barnomsorg, som dessutom är den enda vägen om man ska försöka motverka social snedrekrytering och om man vill nå ut till alla barn (Statens kulturråd, 1999).

Ordet ’museipedagogik’ går varken att hitta i Nationalencyklopedin eller i Svenska Akademiens ordbok, trots det är det något som praktiseras ute på museerna och bör ses som något mer än bara pedagogik på museum. Museipedagogiken har växt fram till en egen verksamhet från att ha varit en del i en allmän folkbildningssträvan. Museipedagogerna säger att de oftast inte använder sig av någon speciell metod utan de laborerar med egna blandningar av pedagogiska modeller, som anpassas efter de enskilda skolklasserna som kommer på besök. Museipedagogiken är flexibel, improviserande och dialoginriktad. Det vanligaste är att museipedagogen utgår från det konkret materiella och tillsammans med barnen tittar på museets föremål, bilder och miljöer. Utifrån detta förs en dialog med barnen om de idéer, drömmar eller samhällssystem som format tingen. Därtill finns ofta ett praktiskt moment för att

---

<sup>14</sup> Museipedagogerna har fått läsa igenom de nedskrivna intervjuerna och har godkänt dem.

väva samman abstrakt med konkret, teori med praktik. Museerna försöker oftast balansera kunskapsförmedlingen med mer spännande upplevelser: för de mindre blir det mer lek, för de äldre fler inslag av problemlösning. Det finns ett dubbelt perspektiv här, dels att för mycket hård fakta kan verka avskräckande för barnen och dels att för mycket lek och upptåg gör besöket väldigt tunt. Om fokuseringen blir alltför inriktad på inläring blir det både tråkigt och svårt att motivera som museipedagogik, men om barnen bara ska ha roligt kunde de likaväl deltagit i någon fritidsaktivitet. Den professionella museipedagogiken måste vara något mer än bara faktaförmedling eller ”trevliga avbrott i skolans vardag” (Statens kulturråd, 1999).

Den första museilektorstjänsten instiftades 1929 på Nordiska museet. Idag är museiverksamheten för unga omfattande. Museerna har utarbetat särskilda program för skolklasser som kommer på besök och för allmänheten finns det helg- och lovprogram, samt museiklubbar och konstkurser att delta i. Hur verksamheten ser ut på det enskilda museet beror till stor del på museipedagogernas förmåga och chefernas syn på barnverksamheten (Zethraeus, 2001).

## **5.2 Nationalmuseums verksamhet**

Avsnittet beskriver kortfattat Nationalmuseums mål och riktlinjer för deras konstbildningsverksamhet, som sedan följs av en presentation av en av Nationalmuseums visningar (Första mötet med Nationalmuseum) som riktar sig till skolklasser i grundskolan. Jag följde med på en visning för att få ta del av museipedagogerna i sitt arbete när de visar. Visningen finns sammanfattad i 5.2.3. Avslutningsvis presenteras barnens kommentarer från visningen.

### **5.2.1 Mål och riktlinjer**

Mål och riktlinjer som finns på Nationalmuseums konstbildningsverksamhet är fastställda utifrån de kulturpolitiska målen som fastlades av riksdagen 1996 och ett regleringsbrev för 2001 från regeringen som berör Nationalmuseum med Prins Eugens Waldemarsudde. Tre av målen som de har är att (1) ge besökarna verktyg för ett självständigt och kritiskt bildseende, (2) genom visningar fördjupa besökarnas förmåga att förstå nutiden genom att se det förflutna som den del av det nuvarande och (3) genom det praktiska arbetet i den så kallade Ateljén<sup>15</sup> ge konkret förståelse för bilden som medium samt ge möjlighet till utvecklande av eget skapande (af Burén, 2001). Ateljén är precis som namnet säger en ateljé där barnen ges möjlighet till att prova på olika sätt att måla, samt att göra skulpturer och kollage. I Ateljén ges också möjlighet till konkret förståelse av bilden som medium samt att utveckla det egna skapande.

---

<sup>15</sup> 'Ateljé' eller 'Ateljén' som syftar på ateljén på Nationalmuseum stavas i enlighet med Nationalmuseums bruk alltid med versal som första bokstav.

### 5.2.2 Första mötet med Nationalmuseum

Nationalmuseum erbjuder åtta olika sorters visningar för barn med olika teman. Visningarna presenteras i en folder som går ut till skolorna. Första mötet med Nationalmuseum är en introduktion för skolklasser som för första gången besöker Nationalmuseum. Här får barnen en första inblick i museivärlden, konsten och hur det kan vara att arbeta som konstnär. De får titta på olika typer av konst: målningar, skulpturer, miniatyrer, hantverk och formgivning, etc. Visningen beror på det urval som museipedagogen väljer ut för dagen. Men oftast rör det sig om i stort sett samma konstverk, eftersom ett program en gång har utarbetats där utvalda konstverk ingår som belyser temat. Efter det att skolklassen har fått gå runt i ungefär en timme får de besöka Ateljén<sup>16</sup>, där de får prova på olika sätt att måla, också det i ungefär en timme.

### 5.2.3 Visning med Ateljé

Museipedagogen Bongi Jarne ska hålla en visning med Ateljé (Första mötet med Nationalmuseum) för en årskurs fyra. Klassen kommer något försenade till Nationalmuseum, vilket gör Bongi lite orolig för att det kommer att bli svårt att hinna med det som hon har förberett.

När alla har hängt av sig i kapprummet utanför Ateljén samlas de. Först får alla presentera sig och därefter frågar Bongi dem om någon har varit på Nationalmuseum tidigare. Några har det, andra inte. Bongi frågar dem om de känner till vad för sorts museum Nationalmuseum är. De kommer fram till att 'national' har med landet att göra och Bongi berättar att museet från början inte bara hade med konst att göra utan även historia. Idag däremot ställer museet bara ut och visar konst och konsthantverk. Bongi frågar dem om de vet vad konsthantverk är och de får lära sig att det inkluderar utöver hantverk även formgivning och "saker som är gjorda på fabrik eftersom någon har designat dem". När Bongi frågar dem vem som äger Nationalmuseum kommer blandade svar som "kungen", "staten" och "riksdagsmännen", men de enar sig sedan om att det är människorna som äger det, det vill säga alla vi som bor i Sverige. "Museet har en samling med tusentals tavlor, teckningar och skulpturer – och de är *våra*", fortsätter Bongi. Hon frågar också eleverna om de har hört talas om att museet blev rånat före jul (år 2000) och de allra flesta kände till det. Under introduktionen blir ett av barnen otåligt och undrar "ska vi börja gå lite", men innan visningen kan börja berättar Bongi vad man får, men framför allt vad man inte får göra på ett museum och vad som händer om man rör vid verken. Salt och syror som finns i huden kan fräta på skulpturer och fett som också finns i huden lägger sig som en hinna på dukarna och gör dem smutsiga. Ytterligare en företeelse som kan hända är att om man rör vid en tavla så kommer duken i dallring. Denna dallring kan åratals senare leda till att tavlan får som ett spricknät

<sup>16</sup> Det är också möjligt för skolklasserna att välja en visning utan ateljéarbete.

över hela duken. Ett av barnen undrar efter Bongis utläggning vem som sköter om alla konstverken och ser till att de är rena. Bongi berättar att det finns konservatorer som jobbar på museum med just detta.

På väg upp till samlingarna och de övriga utställningarna som finns på museet sätter sig alla i trappan för att titta på de sex Carl Larsson målningarna som finns på väggarna. Innan Bongi börjar prata om dem frågar hon dem hur det känns att sitta i trappan och hur det kändes att komma in i huset. Detta för att få dem att titta på den pampiga byggnaden och känna den speciella atmosfären som finns där. Rummet ”känns som någon annanstans än på ett museum – det ekar precis som det gör i kyrkan eller på ett slott”, fortsätter hon. Huset byggdes för att imponera och i taket och på väggarna finns bladguld på utsmyckningar. Sedan börjar de titta på målningarna på väggarna. Bongi frågar om det är någon som vet hur man kan ha målat dem. ”Genom att stå på ställningar” svarar hon själv. Hon berättar vidare att ”Carl Larsson fick hjälp utifrån för att kunna genomföra arbetet, bland andra av en italienare. Målningarna är fresker som handlar om kungen och konstens historia i Sverige”. De går igenom de sex målningarna och pratar kort om vart och ett av dem.

De reser sig och går trappan upp till första våningen. Bongi styr mot utställningen ”Den moderna formen 1900-2000” för att exemplifiera konsthantverk och formgivning. De stannar vid ”samtid” för att titta på vilka produkter som finns ute på marknaden idag. Bland annat finns det en rad mobiltelefoner och Bongi frågar barnen: ”Hur många har en förälder som har en Nokia? Eller släkting? Eller en Eriksson? Motorola? Siemens?”. De flesta av barnen engagerar sig och svarar. Bongi undrar om de vet varför mobiltelefoner finns på Nationalmuseum. Hon förklarar att det beror på att någon har ritat dem och att allt det som finns i rummet är exempel på saker som har blivit formgivna. Någon har tänkt ut hur sakerna ska se ut. En telefon till exempel ska vara skön att hålla i handen, ha bra knappar eller se snygg ut.

I salen står tiotalet stolar utställda för att visa på olika design. Barnen får sedan ströva fritt i rummet och ska under fem minuter välja ut sin favoritstol. De visar stort intresse och är entusiastiska, men är också relativt okoncentrerade och spralliga. De springer runt i rummet och efter ett par minuter ber Bongi dem att samlas kring en av stolarna som ett av barnen funnit som sin favorit. Sedan får alla visa vilken stol de tyckte bäst om och förklara varför. Varför de valt de olika stolarna skiljde sig åt: en del tittade på huruvida stolen såg snygg ut, andra om de såg sköna eller annorlunda ut. Avslutningsvis innan de går vidare påpekar Bongi att ”det inte alltid är så lätt att veta vad som är konst, konsthantverk och vad som kallas objekt”.

Efter att ha titta på konsthantverksutställningen går de upp till samlingarna på andra våningen. Det första konstverket som de stannar vid är Karl XII:s likfärd av Gustaf Cederström som hänger på väggen rakt fram till vänster när man kommer upp. Alla sitter på golvet och lyssnar på Bongi när hon berättar lite kort om historien om Karl XII och att han dog i Norge. Hon frågar barnen om de tycker att målningen ser verklig ut och om de tror att det såg ut såsom bilden visar på riktigt när kungen bars hem till Sverige. Vidare frågar hon ”Tror ni konstnären stod på berget?” och ”Finns det något i bilden som gör att man tänker ’kan det verkligen ha sett ut så här?’”. Barnen är ganska tysta så Bongi pratar på själv. Hon ber dem att titta på den nyskjutna fågeln som de två männen till vänster i bilden håller i handen och på blodet som droppar från den ner på snön. Bongi berättar att blodsdropparna har konstnären målat dit för att det ska se ut som om händelsen precis har hänt, vilket gör att målningen ser mer verklig ut. Sedan kommenterar hon kudden som ligger under kungens huvud, som inte heller ser speciellt verklighetstroget ut. Bongi berättar att det inte såg ut så här när Karl XII bars hem, men att konstnären ville skildra en hjältes död.

De går vidare till ett av rummen där August Strindbergs tavlor hänger utställda. De stannar vid Golgata som är en mörk tavla där allt först bara ser grått och svart ut innan nyanserna träder fram. Bongi undrar om tavlor måste vara snygga för att få vara på museum. Vidare frågar hon vad de ser för något i målningen. Bongi berättar att Strindberg tyckte att betraktaren själv skulle titta på tavlan och bestämma vad den föreställer. Själv skapade han en inre bild av det han ville måla innan han började. Strindberg målade inte så noggrant utan kluddade ut färg först som han sedan fördelade med palettkniv över duken. Strindberg sa att han hade målat en gubbe i hatt och kappa som står på ett berg i vinden. Bongi frågar barnen om de kan se gubben och i så fall var. De flesta av barnen blir engagerade och säger var de ser gubben – alla på olika ställen – men ingen nämner det lilla område som Strindberg själv hade tänkt sig gubben. Innan de går vidare frågar Bongi hur tavlan känns och vilka känslor den väcker. Svar som otäck och läskig, respektive rädsla och sorg nämns. Barnen som börjar bli trötta går långsamt och ostrukturerat vidare till nästa verk.

Sedan får de se på skulpturen Amor och Psyche av Johan Tobias Sergel. Bongi frågar om de har sett den förut och om de minns vem som har gjort den, detta för att återknyta till Larssons målningar i trapphallen på väg upp till samlingarna (där en av väggmålningar föreställer Sergel när han gör den här skulpturen, på målningen finns även Bellman med som spelar på sin luta). Ett barn säger att det var Bellman som gjorde den, men ett annat barn säger sedan Sergel. Bongi berättar att det på slutet av 1700-talet, då den här skulpturen gjordes, var modernt att göra skulpturer som efterliknade de riktigt gamla och antika. Därför användes ofta inte riktiga modeller vid utformningen av dem utan det räckte med romartidens skulpturer som förlagor. Sergel däremot vet man använde sig

av levande modeller både då han arbetade i lera och med marmor. Bongi ber barnen att titta på skulpturen och att notera att Psyche är mer putsad än Amor. Hon frågar dem om de vet varför han gjorde så. Ett av barnen svarar ”för tjejer är mjukare”. Ett annat barn undrar varför alla personer på skulpturerna är nakna. Bongi menar att dels var det romartidens stil och dels var gudarna perfekta och kunde därför avbildas nakna. Därefter berättar Bongi mytologin till skulpturen. Barnen börjar bli trötta på att lyssna så hon får tysta dem flertalet gånger.

Avslutningsvis får barnen ställa egna frågor. Ett barn undrar hur länge Nationalmuseum har funnits och hur länge skulpturerna har stått här. Efter det är det dags att lämna samlingarna och gå ner till Ateljén på bottenvåningen.

Barnen får sätta på sig rockar när de kommer ner till Ateljén för att skydda kläderna. Bongi berättar lite om färgen som de kommer att få använda. Det är akrylfärg och den går inte bort om man får det på kläderna. De får fem olika färger: blått, vitt, svart, gul och rött. Bongi visar hur man kan blanda dem för att få andra färger än de fem. Hon visar också palettkniven, svampen och penslarna som de kan använda sig av när de målar och tipsar dem om att ha många olika penslar när de målar. Dessutom finns det fyra olika sorters papper att välja mellan. Innan de får börja måla säger Bongi att de gärna får låta sig inspireras av det som de sett under visningen som mobiltelefon, Bellman och Amor och att de gärna kan blanda ihop sina egna liv med det som de har sett i målningarna.

Efter en trekvart får de börja städa undan, tvätta rent och hänga av sig sina rockar, förutom ett av barnen som sitter kvar och målar klart sin tavla. När alla är klara samlas de i ena hörnet av Ateljén där de flesta av målningarna hänger på tork. De får titta på varandras bilder och var och en får berätta vad de har målat och vad de tänkte på när de målade dem. Innan de får gå försäkras sig Bongi att alla har fått berättat, men hon hinner knappt avsluta innan barnen rusar ut till kapprummet för att äta den medtagna matsäcken.

#### **5.2.4 Barnens kommentarer om visningen**

*Flicka:* Hur var det att komma till Nationalmuseum (NM)? ”Bra.”

Vad tyckte du bäst om? ”Statyerna och myten som guiden berättade, de gamla tavlorna.”

Hon fick inspiration från Strindbergs tavla då hon målade.

*Pojke:* Hur var det att komma till NM? ”Så där. Har varit här ofta” (två gånger, min anmärkning).

Vad tyckte du bäst om? ”Inget.” Men tillägger: ”Kul med svetshjälmen” (som visades på formgivningsutställningen, min anmärkning).

*Pojke:* Hur var det att komma till NM? ”Bra.”

Vad tyckte du bäst om? ”Mona Lisa.” (Pojken syftar på en målning på NM som Bongi inte visade. Målningen heter egentligen Damen med slöja, min anmärkning.)

Han fick inspiration från tavlan ”Mona Lisa” (samma som ovan nämnda tavla) då han målade.

*Pojke:* Hur var det att komma till NM? ”Kul.”

Vad tyckte du bäst om? ”Ateljén.”

Vad minns du speciellt från visningen? ”Tavlan med Karl XII.”

*Flicka:* Hur var det att komma till NM? ”Roligt.”

Vad tyckte du bäst om? ”Att måla.”

Och sämst? ”Turen runt var lite för lång.”

Vad minns du speciellt från visningen? ”Strindbergs tavla.”

*Flicka:* Hur var det att komma till NM? ”Det är roligt och spännande att se på tavlorna, men man blir trött och det är jobbigt att gå runt tillsammans.”

Vad tyckte du bäst om? ”Statyn och mytologin som guiden berättade var roligast, och att måla.”

*Övriga kommentarer.*

*Pojke:* ”Det är tråkigt att gå runt.”

*Flicka:* ”Det är tråkigt med tavlor.”

Flera kommenterar att det är tråkigt att gå runt och titta på tavlor i grupp. Ett par stycken sa att det är roligare att gå runt själv, fast en flicka påpekade ”men man lär sig inte lika mycket”.

### **5.3 Intervju med museipedagogen Bongi Jarne**

Bongi Jarne har läst vid National Collage of Art and Design (ungefär motsvarande konstfack) i Dublin, Irland, och blev klar 1998. Hon jobbar sedan 1999 halvtid på Nationalmuseum med att hålla visningar med ateljéarbete för barn.

Hennes roll som museipedagog ser hon som att hon ska kunna prata om konst och om vad det kan vara. Hon vill visa på att det finns en mångfald i konsten och vill öppna upp begreppen, och förhoppningsvis även stimulera den egna kreativiteten. Hon hoppas på att barnen lär sig kritiskt bildseende och säger att ”det är roligt om de kan uppleva att konst kan handla om så många olika saker: ’kludd’, sagor, historia, känslor och så vidare”. Hon hoppas också att hon lyckas visa på de möjligheter som finns i Ateljén. För henne betyder just ateljéarbetet extra mycket eftersom hon själv har det intresset.

Nationalmuseum är öppet för olika teorier och perspektiv därför är arbetet som museipedagog väldigt fritt. Olika visare gör på olika sätt och visar olika målningar, på så sätt blir varje visning unik. Även om man återkommer till Nationalmuseum och går på visningar vid varje besök får man olika upplevelser och intryck beroende på just det tillfället. Bongi tycker att det finns ett problem med stora museer, som Nationalmuseum: ”man blir lätt stressad och trött och orkar inte se allt som finns på museet”. Självt föredrar hon gallerier där endast en eller två konstnärer ställer ut för ”då hinner man ta in allt”. Det positiva med ett stort museum å sin sida är att det är möjligt att se konsten i ett större historiskt perspektiv.

För Bongi är kontexten viktigt, att sätta tavlorna i ett sammanhang, och att få besökarna att börja tänka bildkritiskt. Hon försöker uppmuntra dem att till att tycka, se och tänka själva när de ser ett konstverk och att de ska hitta sitt eget förhållningssätt. Deras upplevelse är lika viktig som den museipedagogen har. Genom att ställa frågor hoppas hon på att öppna upp till en dialog. Hon vill också att de ska lära sig att titta länge på ett verk och förstå att det finns mer information att hämta och att det finns en historiskt perspektiv till vart och ett av dem. Bongis förhoppning är de har haft det roligt och att de känner att de har fått en positiv upplevelse av museet när de går därifrån, och att de vill komma tillbaka. ”Det värsta vore om de upplevde situationen som tvingande under visningen och att de inte vill se på andra tavlor senare”, säger hon.

Bongi håller visningar för barn och ungdomar: från femåringar upp till gymnasieklasser. Generellt sett tycker hon att det är roligare att ha visningar för äldre barn eftersom hon känner att hon har mer gemensamt med dem. ”Med yngre barn kan det vara svårare att upprätta en dialog”, förklarar Bongi, så för de yngre använder hon sig av berättarteknik eftersom de lyssnar bättre då. Hennes språk skiljer sig inte så mycket mellan de olika barngrupperna, menar hon, men man måste vara lyhörd och anpassa språkbruket lite grand beroende på vilken åldersgrupp som har kommit på besök. Ord som kan vara självklara för henne behöver inte vara det för barnen så det gäller att läsa av gruppen om de har förstått begreppen och inte ta något för självklart.

På frågan om det är något hon skulle vilja ändra i visningssituationen så svarar hon att: ”Det vore önskvärt att klasserna kom på återbesök, ett par tre gånger, för samma visare. Det skulle öka dialogen.”. Många klasser kommer på flera besök till museet, men oftast är det ingen på museet som vet om att de redan har varit där tidigare och därför får de olika visare varje gång. Besöken skulle bli mer givande om det togs hänsyn till det, samt vilka visningar de har de gått på tidigare. De flesta skolklasser som kommer på museibesök kommer från friskolor och rikare kommuner, därför menar Bongi att ”det vore roligt om



museerna kunde nå ut till fler, även de områden som är invandrartäta och inte så rika, men det handlar förstås om pengar.”

#### **5.4 Intervju med museipedagogen Patrik Steorn**

Patrik Steorn är museipedagog på Nationalmuseum. Han började jobba på Nationalmuseum hösten 1997, först som externvisare, men sedan våren 2000 vikarierar han på en tjänst. Han har en fil. mag. i konstvetenskap (som de flesta museipedagoger har), och han har även läst psykologi, museikunskap, bildterapi för barn och estetisk filosofi. För att bli museipedagog, menar Patrik, att man utöver konstkunskaper måste ha en viss fallenhet för att hålla i visningar. Många ser arbetet som museipedagog och arbetet med barn på museum bara som ett ”passageyrke” för att så småningom bli intendent på ett museum. Den pedagogiska verksamheten på museer har länge setts som en bisyssla, men debatten har de senaste åren ändrats och museipedagogyrket har kommit upp i ljuset. Diskussionen om museipedagogens arbete är just nu mycket livlig.

I arbetet som museipedagog ingår många visningar. Varje grupp som kommer till en visning har sina förutsättningar och sitt utgångsläge som museipedagogen måste anpassa sig efter. Detta beror bland annat på vilken åldersgrupp det rör sig om och om visningen hålls för en speciell intressegrupp. Utöver att hålla i visningar så arbetar museipedagogen med att planera all verksamhet. Innan en utställning öppnar tänker pedagogerna igenom vilka typer av ämnen och teman som kan tas upp under visning av utställningen. Till skolorna skriver de ihop ett häfte där de erbjuder olika visningar, med eller utan ateljéarbete i anslutning med visningen. Pedagogen blir därigenom också en resurs för lärarna ute på skolorna eftersom det är till dem som de ska vända sig till med frågor och funderingar. Yrket är mångfacetterat och innehåller många olika moment.

Patrik ser museet som en social plats. Han hoppas att besökarna på Nationalmuseum gör det till deras eget museum, men påpekar också att museer når ut till en väldigt liten grupp människor. Barnverksamheten bidrar till att museet kan nå ut till grupper som de annars aldrig skulle nå, till exempel invandrare som är sällsynta besökare i vanliga fall.

Sin roll som museipedagog ser Patrik som att informera, väcka intresse och diskussion, där han kan fungera som samtalspartner. Men det är viktigt att man har ett mål med vad man vill nå ut med som museipedagog, inte minst på grund av att det som man förmedlar inte är objektivt utan subjektivt. Det är den enskilda pedagogen som väljer ut det som den tycker är relevant som sedan vinklas utifrån den pedagogens perspektiv. Patrik menar att det är viktigt att vara medveten om att man som pedagog inte är neutral utan vinklar materialet. Det kan därför finnas en poäng med att själv ta en ståndpunkt för att åhörarna i sin

tur också ska göra det. Han vill väcka frågor hos de som lyssnar genom att ställa frågor till dem som inte har några givna svar.

Patrik är som han själv säger inte ”upplevelsebaserad” utan tar istället fasta på intryck. Till exempel om det är en tavla som är sorglig så nöjer han sig inte med att konstatera att tavlan är sorglig utan då ställer han sig frågor som ”vad är det i tavlan som är sorgligt?” och ”varför känner jag sorg?”. Det visar sig oftast att det är konkreta saker i bilden som får en att känna det man känner. Intrycken och varför man känner som man gör är enligt Patrik intressantare än att stanna vid upplevelsen av en bild. Det är viktigt att sätta ord på det som man känner för att senare även kunna tolka andra bilder. Patrik vill lära ut redskapen för att kunna tolka bilder generellt. Det är därför viktigt att fråga varför man tycker på ett eller annat sätt – det är först då man börjar ”bemästra” bildspråk. Den specifika kunskapen som finns till ett verk är inte i sig ett självändamål att lära ut även om det både kan vara intressant och roligt.

Det finns generella skillnader mellan att visa för barn och för vuxna, men också skillnader mellan olika grupper, vilket gör varje visning unik. Innehållet i visningarna bör enligt Patrik vara densamma oavsett för vilken grupp som man visar för, däremot blir sättet som man kommunicerar på olika. Patrik säger att han använder sig av olika metoder beroende på om han visar för barn och ungdomar eller för vuxna. Han ställer många fler frågor till barn än vad han gör till vuxna. Strävan är att uppnå en dialog och diskussion. Vuxna är lite stelare och inte lika öppna med åsikter och därför blir det inte lika mycket diskussion. Men Patrik börjar ställa fler frågor även till vuxna och menar att det kanske är en feighet ifrån hans sida att inte öppna upp för fler frågor. Det är ett samspel mellan han som visar och de som följer med på visningen. För att få igång en dialog krävs det ett ömsesidigt förtroende och Patrik känner att han har lättare att öppna sig för barn, även om han börjar bli bättre på det även med vuxna.

Vid visningar för barn är ett av målen för Patrik att det uppstår en bra stämning där barnen upplever att de får utrymme och plats. Han vill att barnen ska få komma till museet, vara i den speciella byggnaden och känna att de kan prata om sina erfarenheter. ”Nationalmuseum ska vara en plats där man känner att ’jag blir tagen på allvar’ och att man blir bekräftad för den man är” säger Patrik. Om detta lyckas tror han att man får ett positivt minne av museet som gör att man vill komma tillbaka.

Mötet och dialogen är viktigt för Nationalmuseum. Ett sätt att öppna upp till en dialog är att barnen får presentera sig när de kommer till museet före visningen liksom att visarna alltid frågar om någon har varit där tidigare. För att få igång en diskussion ställer Patrik ofta ledande frågor. Ledande därför att han vill få vissa svar för ofta vill han få vissa saker sagt. Han försöker att ”sätta igång något

i gruppen”, det vill säga att skapa en diskussion kring det som han tar upp. Om han ställer en fråga som de fortsätter att prata med varandra sinsemellan då har han som pedagog lyckats, menar Patrik. Han fortsätter och säger att ”önskedrömmen vore om barnen senare kommer tillbaka till museet med familjen och berättar om det som de har lärt sig och vad de har pratat om”.

Patrik jobbar mest med gymnasieklasser och han har utarbetat ett eget program. Patrik säger att det är som en ”fördjupad visning” där de får lära sig bildanalys. De tittar på bilder som de sedan får analysera och därigenom lär de sig ett bildspråk. Syftet är att öka det bildkritiska tänkandet. Klassen delas in i små grupper som jobbar med några frågor som Patrik har förberett. Vad de har diskuterat och kommit fram till redovisar de för hela klassen. De får på så sätt öva sig i att säga sin mening och att hålla sin ståndpunkt om de möter andra åsikter hos sina klasskompisar. Patrik menar att det är en övning i ”offentligt samtal” där man kan få argumentera för sina ståndpunkter. Om man drar det till sin spets, fortsätter Patrik, så är det en demokratifråga: att kunna säga sin mening och stå för den. Det roligaste är när klassen senare under sitt besök tar en paus och börjar prata med varandra om de ämnen som de har tagit upp och en ”mingelkänsla” uppstår. När en vanlig klass, som kommer till museet, gör sig hemmastadda då känner Patrik att han har lyckats som museipedagog.

### **5.5 Intervju med museipedagogen Marika Bogren**

Marika Bogren har jobbat på Nationalmuseum sedan januari 2000 och med konstpedagogik i 12-13 år i olika sammanhang, periodvis parallellt med studier. Hon har gått ett flertal konstkurser (av praktiskt karaktär) och har läst Kulturvetarprogrammet i Uppsala med konstvetenskap som huvudämne. Andra ämnen som hon också har läst är bland annat etnologi och barn och kultur.

Marika menar att en av museets roller (generellt sett) är att beröra det sinnliga, ge sinnesupplevelser och väcka känslor. Museet ska vara en ”mental oas” dit man kan komma för att andas ut. Hon hoppas att konsten och bilderna gör att man börjar reflektera över livet, historien, nuet – detta beroende på vilken konst som man tittar på. För henne handlar konst om ett samhällsengagemang, att engagera sig i den kontext som verken är skapade i. Allt beror på omständigheter omkring en och den tid man lever i. Hon vill att museer ska väcka frågor inför tillvaron. Detta är hennes utgångspunkt som visare. Konsthistorien finns där som bas och utgör grunden vid visningarna, men däremot tror hon att en alltför hög grad av fokusering på konsthistoria kan ta bort lusten till konst där besökaren även kan skrämmas bort.

Konst i sig kan verka ”distansskapande” och kan också upplevas som ”hotande” av många, tror Marika. Detta trots att konst omger oss överallt: på gatorna, i medierna, och så vidare. Det finns ett klassperspektiv sammankopplat med konst

och historiskt sett har konst handlat om ”makt”. Den äldre synen om de sköna konsterna och något som är ”accepterat vackert” gör att många tycker att konst är svårt att förstå och det i sin tur gör det svårt att våga lita på sin egen upplevelse. Många tror att man måste tycka och känna på ett visst sätt. Marika ställer sig själv frågan ”Vad är att förstå konst?” och svaret, enligt henne själv, är att förståelsen finns inom en själv och att ”man förstår det man förstår”. Om man blir mer intresserad av något finns det alltid mer fakta att fördjupa sig i.

Hon ser inte museet enbart som ett ”upplevelsecentrum” utan även en plats där man kan få aha-upplevelser och där människor kan få ta del av ett bildspråk. Genom bildspråket hoppas Marika på att människor kan finna ord på känslor och tankar som de tidigare saknade. Med andra ord tycker hon att konst kan vara en kommunikationsmedel mellan människor. Att uttrycka sig i bild är något väldigt ursprungligt för oss, tycker Marika. Vi har alltid gjort det och grottkonsten är ett exempel på det. Den egenskapen gör att vi kan stanna upp och titta på konst och faktiskt fråga oss själva varför vi finns här och vi kan samtala om livet, samtiden och historien genom konsten.

Inför en visning planerar alltid Marika, men när väl gruppen står där framför henne gäller det att vara öppen och lyhörd inför gruppen. När Marika håller i en visning frågar hon alltid om de har varit där förut och om de har sett sådan här konst tidigare. Hon försöker placera gruppen för att kunna ge dem en så bra visning som möjligt. En skolklass kan hon fråga vad de håller på att lära sig just nu i skolan för att därigenom kunna anpassa sin visning. Visningen blir anpassad efter gruppen med utgångspunkt i nuet. Gruppdynamiken som uppstår är avgörande för hur visningen blir. Hennes mål är att upprätta en dialog mellan henne, konsten och besökarna. Hon ställer ofta frågor under en visning, som hon hoppas att någon svarar på, men hon ser inte de obesvarade frågorna som ett problem. Vissa grupper är tystare än andra, och det innebär inte att frågor inte väcks till liv inom lyssnarna. Kunskap och fakta väver hon in i det hon berättar. Kallelsen för henne är att vid ett första besök väcka lusten till konst och till museer.

Målet när man guidar vuxna och barn är detsamma: att väcka intresse och nyfikenhet hos dem. Förhållningssättet är också detsamma, men metoderna skiljer sig åt. Med barn kan man komma direkt in i bilden och det är lättare att prata om upplevelsen av bilden då de inte känner behovet att ha faktiskt kunskap för att kunna uttala sig och de är heller inte rädda att göra bort sig. Skillnaden mellan att visa för barn och för vuxna tycker Marika är att när hon visar för vuxna måste hon gå bakvägen och hitta nycklar för att öppna upp deras sinnen. De ser henne i hennes yrkesroll, medan barn kan fråga personliga frågor och där blir det istället ett spel mellan det formella och det personliga. När hon visar för barn måste hon tänka mer på vilka referensramar barnen kan tänkas ha. Det går

inte att referera till andra händelser och företeelser hur som helst (det går inte att ta saker för givet) liksom att språkbruket måste anpassas eftersom deras ordförråd är mindre. Hon ”dramatiserar” och berättar sagor för barn som ett redskap i visningen till att locka till fantasi och nyfikenhet. Detta kan hon även göra för vuxna, beroende av vilken grupp hon visar för, men där ligger diskussionen oftast mer på en filosofisk nivå.

Med små barn upp till förskoleåldern, menar Marika, kan man prata om vad som helst. De har inga hämningar på det sättet och det håller i sig upp i lågstadiet. På mellanstadiet börjar tjejerna att tycka killarna är larviga och tvärtom, och många barn ”tystnar” i den här åldern och andra blir ointresserade. På högstadiet är identiteten viktig, liksom att inte uppfattas som ”töntig”, då kan det vara svårt att få i gång en dialog. Hon älskar frågan, som hon kan få av högstadieelever, ”oh, vad fan är det här konst eller?!” för frågan öppnar upp och hon kan ställa frågan tillbaka ”tycker du det?”. Hon kan också säga att hon inte tycker om ett verk och varför hon inte gör det, om så är fallet, för det visar att hon är personlig och inte är en lärare som säger att någonting förhåller sig på ett visst sätt. Marika tycker att det är roligt att hålla visningar för högstadieelever och gymnasister för att då har hon det tuffaste utgångsläget. Det gäller att komma åt ”bakvägen” för att få dem att bli engagerade och få dem att visa att de visst bryr sig och att de visst kan bemöta henne i hennes frågor. Men hon tycker också om att berätta sagor som hon gör för de mindre. Just den här variationen i arbetet gör arbetet så roligt.

Marika har märkt under de tio år som hon har arbetat som konstpedagog att barnen idag är mer ”sönderstressade” och har svårare att koncentrera sig än barnen för tio år sedan. Barnen pratar i munnen på varandra, har svårt att sitta still och att lyssna. De har svårare att vara närvarande i rummet. Det finns ett större ”socialt bråk” och det kan ta lång tid att börja. Men det är också en utmaning att lyckats att få dem att lyssna. Hon ser sig själv som en ”socialarbetare i kulturens tecken” och känner ett ansvar inför de uppgifter som hon har.

Nationalmuseum erbjuder olika sorters visningar för barn med olika teman. Till varje tema är det givetvis många tavlor som passar in i det och det är upp till varje visare att själv bestämma vilka konstverk som ingår i just deras visning. Det kan även variera mellan olika visningar för samma visare. Detta gör att varje visning trots att temat är detsamma får olika infallsvinklar. Det är viktigt att man talar som det som man själv brinner för. Det finns inget värre än oengagerade visare, tycker Marika.

Syftet med Ateljén är att få besökarna att prova på praktiskt arbete. Ju mer praktiskt orienterad man blir desto bättre blir inläringen, och upplevelsen av

konsten blir starkare och mer fördjupad, tror Marika. ”När man lär in någonting vill man även få uttrycka någonting”, säger hon. ”Det kreativa flödet måste kanaliseras, omformas, det vill säga komma ut igen.” I Ateljén ges just den här möjligheten. Dessutom får man större förståelse för teknik och material. Hon känner också att hon lär ut ett hantverk och hantverkskunnande. Det finns många andra museipedagoger som däremot inte tycker att det praktiska arbetet är nödvändigt för att förstå konsten, påpekar Marika.

Hon tycker att formen på barnvisningar i huvudsak är bra men att hon föredrar mindre barngrupper med endast femton barn per grupp, istället för trettio. Målet är ett möte med varje person och det kräver att man förstår att man pratar om samma saker och upplever att man är på samma ställe. Det är svårt att uppnå det mötet med stora grupper. Dessutom vore det bra med uppföljande besök. Att klassen kommer till Nationalmuseum två helst tre gånger för att de ska kunna fördjupa sina kunskaper och upplevelser, liksom att de ska få en naturlig känsla för att museet är deras plats. En plats att gå till även efter skolan.

I ett mer långsiktigt perspektiv vill hon att konstskoleverksamheten, som redan finns, ska utvecklas. Hon skulle vilja att man arbetade med olika teman där man går in mer djupt i innehållet. Museet eftersträvar att utöka konstkurser för barn och vuxna. Hon är med i nätverk där flera museipedagoger från andra museer också är med. De arbetar för att öka intresset hos unga att komma till museer, att de ska känna att det berör dem och att det inte är tråkigt att gå på museer. Unga är intresserade av bild men inte av att gå på museer och det måste gå att ändra på. Slutligen skulle Marika vilja att det var fri entré på museer precis som det är på bibliotek.

## **5.6 Sammanfattning av museipedagogernas tankegångar**

De tre museipedagogerna är överens om att deras förhållningssätt till visningssituationen är detsamma oavsett om det är för barn eller vuxna som de visar för, men däremot skiljer sig metoderna åt.<sup>17</sup> Målet är att få besökarna att börja förstå bildspråk och lära sig att tänka bildkritiskt. Vid varje visning måste de läsa av gruppen, vara lyhörd för gruppens signaler och utifrån vilken grupp de visar för anpassa presentationen av visningsmaterialet, samt vilka ord och referensramar som kan användas. Detta beror inte endast på vilken åldersgrupp det handlar om utan även vilken intressegrupp.

**Bongi** ser sin roll som museipedagog som att hon ska kunna prata om konst och om vad det kan vara. För Bongi är det viktigt att sätta målningarna i ett sammanhang och förstå det finns ett historiskt perspektiv. Genom att visa på mångfalden och öppna upp begreppen hoppas hon även kunna stimulera den

---

<sup>17</sup> Bongi håller endast i visning med Ateljé för barn och ungdomar på Nationalmuseum.

egna kreativiteten. Bongi försöker uppmuntra besökarna att tycka, se och tänka själva när de ser ett konstverk för att de ska hitta sitt eget förhållningssätt till konstverken. Med andra ord hon poängterar vikten av att själv reflektera och tänka, vilket kan jämföras med reflektiv kognition.

**Patrik**, som ser museet som en social plats, ser sin roll som museipedagog som att informera, väcka intresse och diskussion, där han kan fungera som samtalspartner. Hans mål när han håller en visning är bland annat att det ska uppstå en bra stämning i gruppen där alla upplever att de får utrymme och plats och blir tagna på allvar. Patrik tar inte fasta på upplevelsen av ett verk utan intrycket. Med andra ord den reflektiva kognitionen är viktigare för honom än den reaktiva. Patrik menar att det ofta finns konkreta företeelser i verken som får oss att känna det vi känner inför ett verk; intrycken är intressantare än upplevelsen. Genom att sätta ord på det man känner kommer det underlätta att senare tolka andra bilder. Jämförs detta med Kolbs inlärningscirkel så menar Patrik att man lär sig genom att reflektera över den (konkreta) upplevelse man får av att observera en målning. Utifrån reflektionen bildar man begrepp som man i sin tur kan generalisera och tillämpa på andra målningar, på det sättet får man ett bildspråk.

**Marika**, som hellre kallar sig konstpedagog än museipedagog, menar att en av museets roller är att beröra det sinnliga, ge sinnesupplevelser och väcka känslor. Det ska vara en plats dit man kan komma för att andas ut, men också för att reflektera över livet, historien och nuet. Marika säger att hennes utgångspunkt som visare är att väcka frågor inför tillvaron. Konst för henne handlar om samhällsengagemang genom att engagera sig i den kontext de är skapade i. Ett av Marikas mål med en visning är att väcka intresse och nyfikenhet hos besökarna, men också att upprätta en dialog mellan henne, konsten och dem. Hon hoppas att genom att människor får ta del av ett bildspråk kommer de även att kunna sätta ord på känslor och tankar som de tidigare saknade. Konst kan enligt henne vara ett kommunikationsmedel. Marikas tankar kring museets roll och vad hon själv försöker uppnå vid en visning täcker både in den reaktiva och reflektiva kognitionen, i enlighet med Normans termologi. Å ena sidan menar hon att museet ska beröra och hon vill väcka besökarnas nyfikenhet (reaktiv kognition). Å andra sidan vill och hoppas hon väcka frågor inför tillvaron och att besökarna ska finna ord på känslor och tankar genom det bildspråk som de förhoppningsvis lär sig (reflektiv kognition). Marika menar att inläringen blir bättre och fördjupad med praktiskt arbete likt det som Ateljén kan erbjuda. Marikas tankegångar stöds av Kolb som i sin bearbetade inlärningscirkel inkluderar aktivt experimenterande som ett steg i lärandet.

Mötet och dialogen är något som är viktigt för Nationalmuseum och är något alla museipedagogerna påpekar någon gång under intervjuerna. För att öppna

upp till dialog använder de sig av frågor. Patrik berättar att han använder sig av fler frågor för barn än till vuxna.<sup>18</sup> Vuxna är stelare och inte lika öppna för att starta diskussion. Bongi och Marika använder sig också av frågor för att öppna upp till dialog. Marika menar att även om frågorna förblir obesvarade ser inte hon det som något problem i sig, eftersom det inte nödvändigtvis innebär att frågorna inte väcks inom besökarna. Precis som Norman menar att reflektiv kognition är nyckeln till lärande, menar museipedagogerna att de vill att museibesökarna ska börja tänka och reflektera kring de ämnen som tas upp och berörs. Dialogen som de vill få igång går i linje med Kolbs tankar kring lärande. Kolb säger bland annat i sin teori att ny kunskap formas genom samspel och samtal med andra. Marika och Bongi använder sig ofta av berättarteknik då de visar för yngre barn. Bongi menar att det kan vara svårare att upprätta en dialog med de mindre och säger att de lyssnar bättre då hon berättar sagor. Marika berättar att hon använder det som redskap för att locka till nyfikenhet och fantasi (vilket hon också kan använda sig av när hon visar för vuxna).

Bongi och Marika säger att de skulle önska att skolklasserna gjorde återbesök för att barnen ska fördjupa sin kunskap och upplevelse. Dialogen skulle också öka. Detta går i linje med Lewins tankar kring erfarenhets- och upplevelseförankrat lärande. Lewins teori säger att konkret upplevande är basen för lärande, både att lära sig nytt och fördjupat lärande. Direkt och personlig erfarenhet ger liv och mening åt abstrakta begrepp. I en konkret verklighet är det också möjligt att testa begreppen.

---

<sup>18</sup> Patrik arbetar oftast med gymnasister och håller visningar även för vuxna, däremot sällan för yngre barn.



## **6 De digitala guiderna i ljuset av visioner, tankar och teorier**

Avsikten med det här kapitlet är att sätta de digitala guiderna i ett sammanhang utifrån de föregående kapitlen. Bland annat kommer jag belysa skillnader mellan Interaktiva Institutets visioner med guiderna och den museipedagogik som pedagogerna på Nationalmuseum arbetar efter. Jag kommer även visa på samband mellan tankegångar och teorier som har presenterats.

### **6.1 Möte och dialog**

Ett av Nationalmuseums mål vid visningarna är ”mötet och dialogen”. Museipedagogen är länken mellan besökarna, det som museet kan visa och de tankar som kan öppnas upp. Förhoppningen är att i mötet uppstår dialogen. Interaktiva Institutets vision med den digitala museiguiden är att ett möte uppstår mellan barnet, djuret och tavlan. En dialog är inte möjlig mellan den digitala guiden och barnet, medan det är det mellan visaren och sina besökare på museet. Men dialogen kan vara svår att uppnå även för museipedagogerna. Det framkom i intervjuerna med pedagogerna på Nationalmuseum att de önskade att grupperna var mindre för att ett möte och dialog skulle kunna uppstå. Det är i det närmaste omöjligt att lägga visningen på en för alla bra nivå när det är trettio barn i gruppen. Problemet med möjligheten att upprätta en dialog har både museipedagogerna och de digitala guiderna men orsakerna skiljer sig åt. För museipedagogerna är problemet att det är för många barn i grupperna och för den digitala guiden är det bristen på möjlighet till dialog. Bristen beror på att den digitala guiden inte kan förstå sin bärarens reaktioner eller anpassa sig därefter. Den digitala guiden kan heller inte spinna vidare på eller följa upp det som barnet eventuellt svarar utan berättar vidare in historia.

De digitala guiderna ställer frågor till barnet för att göra det delaktigt i berättelsen. Museipedagogerna däremot ställer frågor som kan öppna upp till en dialog, men även om det inte blir en dialog utifrån frågorna eller att det ger konkreta svar just i stunden tror de ändå att det startar upp tankar och funderingar hos besökarna på museet. Skillnaden mellan den digitala guiden och museipedagogen är alltså att pedagogen ställer retoriska frågor för att öppna upp till nya tankar och funderingar medan den digitala guiden ställer frågor som ska besvaras i nuet.

### **6.2 Skillnader i fokus**

För museipedagogerna är det viktigt att sätta verken i sitt sammanhang. De vill att besökarna ska förstå kontexten och de historiska sammanhangen. Interaktiva Institutet däremot vill ge användaren av den digitala guiden en personlig visning utifrån guidens intressen och upplevelser. Samtidigt finns det delvis olika

uppfattningar från Interaktiva Institutets sida, vilket kan bero på att de som jobbar i projektet har olika bakgrund. Det ena är att det ska uppstå ett möte mellan den digitala guiden, barnet och tavlan. Den andra är den digitala guiden förhoppningsvis kommer att skjuta fokus från guiden och till innehållet i berättelsen och konstverken.

Konstpedagogen Marika Bogren på Nationalmuseum betonar vikten av att själv få uttrycka någonting. Hon menar att ”ju mer praktiskt orienterad man blir desto bättre blir inläringen, och upplevelsen av konsten blir starkare och mer fördjupad”. Normans teori om inläring stöder de här tankegångarna. Norman menar att det inte räcker med att presentera information på ett underhållande sätt för att lära sig utan det krävs även eget aktivt deltagande. I Ateljén ges den här möjligheten. Normans syn på kognition och de reflektiva praktiker som presenterades i Kapitel 4 bygger på aktivt deltagande. Detta innebär inte att man måste vara aktiv i fysisk mening, men att man gör egna reflektioner. Interaktiva Institutet däremot fokuserar på upplevelsen. Målet är att barnen ska uppleva miljön på museet som intressant och spännande, och att de i det här fallet på Nationalmuseum ska få positiva associationer till tavlor, till huset där Nationalmuseum ligger och att barnen vill komma tillbaka dit.

Interaktiva Institutet har för avsikt att utveckla en museiguide som anpassar sig efter besökarnas nivå och miljö med avseende på besökarens upplevelse och lärande. Hur själva anpassningen är tänkt att genomföras i verkligheten framkom inte vid intervjuerna och tekniken medger ännu så länge inte speciellt mycket flexibilitet. Hans Öjmyr på Interaktiva Institutet påpekar just att ett problem med guiderna är att de inte är flexibla.

### **6.3 Olika möjligheter**

Den digitala guiden ska enligt Interaktiva Institutet ses som ett komplement till de visningar som pedagogerna håller på museerna. Museernas visningar hålls för grupper men tanken med den digitala guiden är att den ska användas individuellt: det är *ett* barn med *en* guide. Barnet väljer själv vilken karaktär den vill ha, liksom det väljer vilka målningar som det vill titta på och höra om. Om barnet inte intresserar sig av något av verken som guiden berättar om kan det gå vidare till nästa. Eftersom de digitala guiderna ger en individuell guidning på museet och tanken är att det ska finnas flera olika karaktärer att välja mellan så kan möten mellan barn med olika guider på museet uppstå. Barnen får genom guiden olika ”identiteter” och blir på det sättet ”inte en anonym besökare på ett stort museum”, som Halina Gottlieb på Interaktiva Institutet uttrycker det.

Museipedagogerna anpassar sitt sätt att prata och språkbruk efter den grupp de visar för. För yngre barn använder de sig oftare av berättarteknik, för äldre är det viktigare (och lättare) att få igång en dialog i gruppen. De digitala guiderna kan

inte anpassa sig på det sättet men guiderna kan utvidga berättartekniken. Detta genom att till exempel väcka händelserna i målningarna till liv genom dramatiseringar likt radioteater och låta användaren få höra ljudillustrationer. De inspelade sekvenserna skulle även kunna prata en mängd olika språk. Detta skulle göra det möjligt för barn med invandrarbakgrund att gå runt på museet och få ta del av samma upplevelse och kunskaper. Guiderna skulle även kunna anpassas till barn med särskilda behov.

## **7 Utvärdering av de digitala museiguiderna**

Kapitlet beskriver de olika faserna i arbetet, samt upplägget av dem. Kapitlet är uppdelat i tre delar: pilotstudie, huvudstudie och uppföljning.

### **7.1 Pilotstudie**

För att stifta bekantskap med de digitala museiguiderna, miljön på Nationalmuseum samt få en inblick i själva studiesituationen utformades en pilotstudie. Vid pilotstudien deltog sex stycken barn, alla pojkar, två var sju år, tre tio år och en var elva år. En pojke var son till en av de anställda på Interaktiva Institutet, en var son till en av museipedagogerna på Nationalmuseum och de övriga fyra var kompisar till dem. Det hade varit bättre om en blandad grupp med både pojkar och flickor hade deltagit för validitetens skull.

Barnen fick först en kort introduktion om museet av Hans Öjmyr, samt en förklaring till vad de gjorde där och vilken uppgift de hade. Ett par av barnen hade vid ett tidigare tillfälle varit med i ett annat av museets projekt vid en workshop.

Barnen fick parvis följa med upp till Slottsbranden på Stockholms slott den 7 maj 1697 på andra våningen. Vid det här tillfället var slottsbranden den enda tavlan som hade ett färdigt manus. Där fick de välja en av de två guiderna, det vill säga de fick själva komma överens om vem av dem som skulle få ugglan respektive fladdermusen. Sedan spelades djurens berättelser upp för barnen. Under tiden som två av barnen använde guiderna, fick de andra måla med akrylfärger i Ateljén. När guiderna pratat färdigt fick barnen åter gå ner till Ateljén. Efter det att alla barnen hade fått använda guiderna blev de intervjuade, i samma parkonstellationer och i samma ordning. Meningen med denna uppföljning var att ta reda på hur de hade upplevt guiderna samt att se vad de kom ihåg av vad de hade sett och hört. Intervjuerna skulle ha genomförts i ett rum intill Ateljén, men fick på grund av missförstånd (en annan grupp skulle vara där) genomföras i Ateljén.

Användandet av guiderna filmades med en digitalkamera och uppföljningen både bandades och filmades.

#### **7.1.1 Lärdomar från pilotstudien**

Uppföljningen av deras upplevelse och vad de mindes skulle ha gjorts i en lugnare miljö. Speciellt de två yngre hade svårt att vara lugna. De ville vara med vid alla intervjuerna och efteråt ville de lyssna på det som hade spelats in.

Det verkar som om sjuåringar är gränsvall till att vara för unga för dessa guider. Alltför långtgående slutsatser ska inte dras utifrån två användare, men de var okoncentrerade vid tillfället för testningen och de kom inte ihåg efteråt vad guiderna hade sagt. De hade heller inte förstått att guiderna berättade om konstverket, utan de fick bli påmindas om det väl framme vid tavlan. Men det kan också ha varit en följd av att studien genomfördes på eftermiddagen och att de var trötta. De andra barnen däremot mindes mycket av det som de hört och de uppskattade djuren och deras sätt att uttrycka sig.

Vid intervjuerna användes både kassettbandspelare för att banta samtalen samt att de filmades med en digitalkameran, men ett medium hade varit tillräckligt. Jag valde att vid huvudstudien att bara använda mig av digitalkameran, dels för att vara konsekvent vid de olika delmomenten på museet och dels för att filmen kan ge ett stöd till att tolka det som barnen säger (t. ex. gör filmen det lättare att följa barnens samspel med varandra).

Det som kom fram vid pilotstudien angående studiesituationen var med andra ord att ha en lugn miljö vid intervjuerna och att de hålls åtskilt från de andra, att ett medium räcker för inspelning av intervjuerna och att det verkar som om barn i sjuårsåldern verkar vara i yngsta laget för den här typen av guider.

## **7.2 Huvudstudie**

En fjärdeklass var inbjuden till Nationalmuseum för att under tre och en halvtimme delta i huvudstudien. Antalet elever som kom till museet var 29 stycken, av dessa fick tjugo barn prova att använda guiden på riktigt och resterande nio fick lyssna och känna på dem under mindre organiserad form i en av museets salar. Anledningen till att inte alla barnen fick använda guiderna på riktigt berodde på tidsbrist.

### **7.2.1 Metod**

Först fick de tjugo barnen använda guiderna under instruktion av Hans Öjmyr och Halina Gottlieb. Min roll under den här fasen av studien var att observera barnen under användandet och notera det som jag fann speciellt och/eller intressant. Jag försökte stå en bit ifrån för att inte verka påträngande. Nils Ceder från Interaktiva Institutet filmade hela sessionen. Eftersom tekniken vid studiens genomförande inte var färdigutvecklad fick Halina och Hans sätta på och stänga av MP3-spelaren i djuren vid varje målning. Halina tog för övrigt också ett antal foton på barnen under det att barnen använde guiderna.

Tio barn, fem flickor och fem pojkar, fick använda guiderna individuellt. Ytterligare tio barn, fyra flickor och sex pojkar, fick använda guiderna parvis. De som gick två och två fick alla välja med vem de skulle gå med. Barnen i paren var av samma kön.

Av de som fick använda guiden parvis fick de fyra första (dvs. två par) dela på en guide. De resterande sex fick hålla i varsin guide, men där endast den ena pratade, det vill säga det var bara en av respektive guidetyp som hade en MP3-spelare installerad. I Tabell 1 framgår hur många av barnen som har använt respektive digital guide.

Guide / Kön	Flickor	Pojkar
Fladdermus	4 (2)	7 (4)
Uggla	5 (2)	4 (2)

**Tabell 1.** Antal flickor och pojkar som använt respektive digital guide, varav antalet som fick använda guiden parvis inom parentes.

Ingen av barnen fick själva välja vilken av de båda guiderna de skulle använda. Anledningen till att det blev så var att tiden var begränsad och att så många barn som möjligt skulle få använda dem. Det gick därför inte att vänta in att de båda guiderna blev ”färdig använda” till det att nästa barn skulle komma, eftersom två barn åt gången fick använda guiderna. Dessutom ville jag att lika många barn skulle få använda fladdermusen som ugglan, samt att i möjligaste mån låta lika många flickor som pojkar använda respektive guide.

Barnen fick se målningarna i slumpvis ordning. Det berodde på att barnen blev olika snabbt klara med att använda guiderna vid de olika tavlorna, samt att guiderna berättade olika länge till respektive tavla.

Efter det att alla hade fått använda guiderna intervjuades barnen i mindre grupper enligt följande:

- Fyra pojkar som hade använt fladdermusen.
- Fyra flickor som hade använt ugglan, där två endast hade fått känna och lyssna på dem, men inte fått använda dem vid tavlorna.
- En flicka och pojke som hade använt fladdermusen, samt en flicka och pojke som använt ugglan.
- En flicka som hade fått känna och lyssna på fladdermusen och tre flickor som hade använt ugglan, där två av dem bara hade fått känna och lyssna på dem.
- Två flickor och två pojkar som hade använt fladdermusen, samt en flicka och pojke som hade använt ugglan.

Intervjuerna filmades. Frågorna som jag hade förberett till intervjuerna finns redovisade i Bilaga 4.

Anledningen till att barnen intervjuades i grupp var flera. Med tanke på intervjusituationen med två intervjuare och en filmare kändes det naturligt att låta fler barn än vuxna finnas i rummet för att de skulle känna sig mer

avslappnade. En annan anledning var att det kan vara lättare att få barnen att prata och berätta om sina tankar och upplevelser om de är flera stycken. Det finns en risk att barn svarar och säger saker som de tror att de som är vuxna vill höra, det vill säga de upplever att de befinner sig i en situation med en auktoritet och vill svara på dennes eventuella förväntningar. Dessutom är det troligare att de glömmer bort intervjusituationen och ett samtal uppstår snarare än en ”fråga-svar”-dialog om barnen är flera som intervjuas på en gång. Detta är att föredra eftersom det ger mer information och även gör situationen mindre ansträngd.

Under tiden som barnen inte användande guiderna eller intervjuades fick de följa med på en visning som Bongi höll i, samt göra kollage i Ateljén.

### **7.3 Uppföljning**

Tre veckor efter att huvudstudien på Nationalmuseum hade genomförts träffade jag klassen igen. Denna gång träffades vi på deras skola.

Hela klassen fick först se det inspelade materialet då de använde de digitala guiderna. Detta gjorde jag för att de skulle få se guiderna igen för att de skulle bli påminda om sitt besök på Nationalmuseum och för att ville jag visa dem hur de använde guiderna. Jag förklarade också varför vi hade filmat dem.

Efter att ha visat filmen intervjuades tretton av barnen, i tre grupper (fyra barn i två första grupperna och fem i den sista). Frågorna som jag hade förberett, se Bilaga 5, rörde sig främst om vad de mindes vad guiderna berättade till tavlorna, men också om guiderna, deras upplevelse av dem och det som de berättade. För att barnen skulle minnas vad de hört bättre fick de titta på bilder som visade de tre målningarna. Vi pratade om en målning i taget ur både fladdermusens och ugglans perspektiv.

Barnen som blev intervjuades valdes slumpmässigt och intervjuades i följande tre gruppkonstellationer:

- En flicka och pojke som hade använt fladdermusen, samt en flicka och pojke som använt ugglan.
- En flicka och en pojke som hade använt fladdermusen, samt två flickor som hade använt ugglan.
- Fyra pojkar som hade använt fladdermusen och en flicka som använt ugglan.

Tabell 2 nedan visar en sammanställning av de som blev intervjuade vid uppföljningen, där det framgår hur många av barnen som har använt respektive digital guide.

Guide / Kön	Flickor	Pojkar
Fladdermus	2	6
Uggla	4	1

**Tabell 2.** Antal flickor och pojkar som använt respektive digital guide.

Anledningen till snedfördelningen av pojkar och flickor som hade använt fladdermusen respektive ugglan berodde på att barnen samtidigt höll på med andra aktiviteter i samband med skolavslutningen och därför fick urvalet bli slumpmässigt med avseende på vilken guide de hade använt.

Intervjuerna spelades in med en MiniDisc-spelare, samtidigt gjorde jag anteckningar för att få ner det viktigaste direkt på papper.



## 8 Resultat

I detta kapitel redovisas resultatet av studien. Kapitlet är uppdelat i tre underkapitel: Användning, Upplevelsen av de digitala guiderna samt Hört på Nationalmuseum. De två förstnämnda underkapitlen bygger främst på vad som kom fram under huvudstudien på Nationalmuseum<sup>19</sup> och det sistnämnda bygger på uppföljningen.

### 8.1 Användning

Hur använder barnen de digitala guiderna? Hur står de och på vad fokuserar de? Dessa frågor utgjorde de viktigaste vid observationen av barnens användande av guiderna. Avsnittet är uppdelat i tre delar: individuell användning, parvis användning och slutligen följer en sammanfattning som både belyser mönster som har kunnats skyntas och en del kommentarer från barnen själva.

#### 8.1.1 Individuell användning

Av de tio som fick använda den digitala guiden individuellt höll sex av barnen guiden framåt så att den också fick se på tavlan som den berättade till. Bild 5 exemplifierar detta. Av de andra fyra höll två pojkar som använde fladdermusen, guiden mot sig, mot örat, se Bild 6. De andra, båda flickor som använde ugglan, höll den i famnen, se Bild 7 för exempel på det.



**Bild 5.** Flicka som håller ugglan framåt.



**Bild 6.** Pojke med guide mot örat.

<sup>19</sup> Kompletterande kommentarer från uppföljningen finns också med, vilka dessa är framgår i texten.

Hälften av barnen tittade någon gång på guiden under det att den berättade. Fyra av barnen skrattade eller log åt något av det som ugglan respektive fladdermusen berättade, av dessa fyra tittade två av barnen på guiden under det att de skrattade.

En flicka som använde ugglan höll den i famnen som ett litet barn tittade på ugglan med jämna mellanrum under det att den berättade till tavlorna. Hon skrattade ofta åt det som guiden berättade och tittade ibland på ugglan när hon skrattade.



**Bild 7.** Flicka med ugglan i famnen.

En annan flicka som använde fladdermusen tittade också av och till på guiden under det att den berättade. Framför tavlan med Vattenfall i Småland tittade hon intensivt på fladdermusen då den pratade och när den till Slottsbranden i Stockholms slott sa (jmf. Bilaga 4): "[...] och slängde ut mig ur tavlan. Jag landade på golvet med en smäll." gjorde hon en motsvarande rörelse med huvudet, det vill säga en kaströrelse med huvudet där blicken gick från tavlan ner mot golvet.

En pojke som använde ugglan höll ena handen i fickan medan han höll guiden med huvudet framåt under den andra armen. Han rörde lite på vingen under det att den berättade.

En pojke höll upp huvudet på fladdermusen så att även den kunde se på målningen.

En flicka som använde ugglan och en pojke med fladdermus kom samtidigt till tavlan med slottsbranden. De höll båda guiden närmare örat för att komma guiden närmare och troligtvis även för att höra bättre.

### 8.1.2 Parvis användning

De första två paren fick dela på en guide, medan resterande tre fick hålla i varsin guide (av samma sort), men det var bara en av de två guiderna som pratade. Alla tio som fick använda guiden parvis höll alla guiden framåt mot tavlan under tiden den berättade, se Bild 8 respektive Bild 9 för exempel på detta.



**Bild 8.** Två flickor med en gemensam guide.



**Bild 9.** Två pojkar med varsin uggleguide.

Alla barnen skrattade någon gång under det att ugglan respektive fladdermusen berättade. Nästan alla, nio av tio, tittade någon gång på guiden under det att den berättade. Av dessa nio tittade sju av barnen under det att de skrattade på fladdermusen respektive ugglan.

Av de som fick dela på en guide turades de i båda fallen om att hålla i guiden. De andra som fick ha två guider höll alla utom ett par upp den guide med MP3-spelaren i, det vill säga den guide som talade, högre upp än den som var tyst. Två av pojkarna som använde fladdermusen höll den som talade mellan sig och betydligt högre upp än den andra guiden.

Två flickor som fick hålla varsin fladdermusguide höll trots det båda i den guide som pratade. Den ena flickan höll fladdermusen i famnen samtidigt som den andra också rörde vid den under tiden som den berättade.

Två pojkar som använde en fladdermusguide tillsammans höll båda upp huvudet på den för att den också skulle se tavlan när den berättade.

### **8.1.3 Sammanfattning**

Tre olika mönster på hur barnen höll den digitala guiden kunde urskiljas: de som höll upp guiden mot tavlan så att även guiden kunde se den, de som höll guiden i famnen som ett liten barn och de som höll guiden mot örat.

Alla barnen stod stilla under det att guiderna berättade och visade under alla de tre tavlornas presentation stor uppmärksamhet. De såg koncentrerade och lite sammanbitna ut när de lyssnade.

De barn som fick använda guiden parvis var påtagligt mer avslappnade och avspända när de fick prova guiderna än de som använde dem individuellt. De skrattade mer och tittade mer på guiderna.

Barnen visade stort intresse för tavlorna och det som guiderna berättade. De gav själva guiden som artefakt relativt liten uppmärksamhet, det vill säga barnens koncentration och nyfikenhet låg inte på den digitala guiden utan på det som den berättade och tavlorna. Inte ens i början såg de ut att rikta sin uppmärksamhet mer på guiderna än tavlorna.

Det verkade som om barnen verkligen upplevde att det var guiden som berättade historierna. De flesta av barnen lät även guiden titta på tavlan (t. ex. genom att hålla upp guidens huvud) och de tittade på guiden under tiden som den berättade, inte minst då den berättade något som fick barnen att reagera.

Ytterligare ett exempel på det är de två flickor som hade varsin guide, där den flicka som höll i den tysta guiden också rörde vid den som pratade.

En flicka påpekade vid uppföljningen att hon upplevde att fladdermusen måste få känna att den också tittar på tavlan och därför lät hon även fladdermusen vara vänd med huvudet mot tavlan.

Flera av barnen trodde innan de sett de digitala guiderna att de skulle få bära dem på axeln<sup>20</sup>, men tyckte nu när de fick se dem på riktigt att det var mycket bättre att få hålla i dem.

## **8.2 Upplevelsen av de digitala guiderna**

Vad tyckte barnen om guiderna? Hur upplevde de språket och det guiderna berättade? Tyckte de om deras röster? Hur upplevde de djurens karaktärer? Vad tyckte de om att se på konst på det här sättet? Dessa frågor hade jag i åtanke under det att jag förberedde mina intervjuer med barnen. Jag ville helt enkelt fånga in deras upplevelse av att använda guiderna.

### **8.2.1 Guidernas karaktär och utseende**

Alla barn som använde ugglan var överens om att ugglor ska vara kloka, men det var inte den här. Ugglans karaktär var snarare kaxig och busig. ”Hon busade i tavlorna” som en flicka uttryckte det. En annan flicka sa ”bra självförtroende hade hon”. Ett av barnen påpekade till och med att ”hon fattade inte ens att mobiltelefon och brandkår inte fanns på den tiden”. Flera sade att de tyckte ugglan var rolig.

En pojke tyckte inte att ugglan såg ut som en uggle, utan snarare som en björn. Flera tyckte ugglan var för lurvig. En flicka sa att hon tyckte ugglan var söt och rolig, och att den var skön att hålla i. Några tyckte inte att hennes skor passade. En tjej tyckte de var för stora. En annan fyllde i och tyckte att hon inte hade behövt några skor alls, utan klor hade varit bättre. Däremot var fladdermusens svarta skor bra. Liksom hans ”klohänder” som flera kommenterade som häftiga. De var överens om att guiderna var lagom tunga.

De flesta tyckte att fladdermusen var för lugn och blyg: hans utseende var häftigt så de tyckte inte att hans utseende stämde med karaktären. De trodde att han skulle vara ”coolare” än vad han själva verket var. Som en pojke uttryckte det att ”fladdermusen ser cool ut i solbrillor och mantel, men vågar inte ens titta på en dödsalle”. Flera barn poängterar just detta att fladdermusen ”inte ens” klarar av att titta på en dödsalle. Några menade att fladdermöss ska vara

---

<sup>20</sup> Detta var en tidigare tanke som Interaktiva Institutet hade, som deras lärare hade hört och därför berättat för eleverna inför besöket på Nationalmuseum.

”spöklika” och inte blyga. I och för sig så var många överens om, efter en stunds diskussion, att de som ser ”coola” och självsäkra ut inte alltid är det, utan snarare tvärtom. Trots det hade många velat att fladdermusen hade varit mindre blyg och orolig.

En av flickorna sade att hon tyckte att fladdermusen såg ”cool ut i solglasögon, utan dem ser den mer snäll ut – men jag vet inte vad jag tycker bäst om”. Vid uppföljningen sa en pojke att han inte tyckte att fladdermusen skulle ha solglasögon eftersom han såg mycket häftigare ut än vad han i själva verket var.

En av pojkarna uttryckte sig ”det var som tvärtom” och syftade på att fladdermusen som såg ”cool” ut var ängslig och blyg medan ugglan däremot som såg snäll ut var kaxig. Fladdermusen upplevdes som för snäll.

En flicka tyckte att de ser ”jättekul” ut och fick medhåll från sina fem klasskamrater. De enades om att de skulle se ut så här och inte såsom djur gör i verkligheten. En annan flicka påpekade att hon tyckte det var roligt att Interaktiva Institutet hade valt de här djuren eftersom varken ugglan eller fladdermus tillhör de djur som barn vanligtvis tycker om.

### **8.2.2 Guidernas tal och ljud**

En flicka påpekade att hon tyckte det var bra att ugglans röst var så ungdomlig. Den lät som en tonårings. Hon hade föreställt sig att ugglan skulle prata som en gammal tant. Hon tyckte också att språket som ugglan använde var skojigt. Det var hon inte ensam om att tycka.

Rösterna som guiderna hade tyckte de flesta om. Ett par var inte nöjda med fladdermusens tal. En pojke menade att fladdermusens röst var för vuxen. En annan pojke menade däremot att fladdermusens röst inte passade till den för att den lät så blygsam, eftersom han ”såg så cool ut”.

En pojke som hade använt fladdermusen och en flicka som använt ugglan tyckte att guiden hade pratat för mycket om sig själv och sina upplevelser och för lite om innehållet i tavlorna. En annan pojke tyckte guiden pratade för länge. Vid uppföljningen sa en flicka att hon tyckte det var ”lite för barnsligt det dom sa”.

De var oeniga om innehållet som guiderna berättade och de ljud som förekom. En del tyckte det var lagom med fakta som förmedlades, medan flera tyckte att det borde ha varit mer fakta. En pojke menade att vanliga guider berättar mer fakta, medan de här mer uppmanade att ”titta här och titta där”. Barnen menade att det inte fanns så mycket fakta i det som guiderna berättade. Mest fakta tyckte de att det var det till målningen Slottsbranden på Stockholms slott den 7 maj 1697, men att de fakta som förkom egentligen bara konstaterande att det brinner

och vilka personerna var. Trots att det var flera som tyckte att guiden skulle ha berättat mer fakta så tyckte de också att det var bra med en guide som inte enbart håller sig till fakta. En pojke sa att det var bättre med inte så mycket fakta eftersom man då ”får tänka mer själv”.

Ett par barn som hade använt fladdermusen påpekade att de inte tyckte om när denne sa ”Hör du hur vattnet brusar?” till Vattenfall i Småland, men det gick inte att höra något brus. De menade att det hade varit bättre om de hade fått höra hur vattnet brusade.

Flera tyckte det var svårt att veta hur de skulle reagera på fladdermusen när denne ställde frågor, som vid stilleben. Skulle de svara i luften eller vara tysta? En pojke menade att ”frågorna var inte så kul. Vi kunde inte svara på dem”. En annan pojke tyckte frågorna ”var helt ok”, men att de vore bättre till en större bild för här (på stilleben) såg man allting på en gång. Till en större bild kunde man börja leta efter små saker som man annars inte skulle se. En pojke tyckte att det inte fungerade så bra med guiden när den sa att ”man skulle titta någonstans på tavlan och så fick man bara någon sekund innan den började prata igen”. Han menade också att det passade bättre till större tavlor där man inte ser alla detaljer. De mindre däremot skapar man sig själv snabbt en överblick av.

Ugglan hoppade mellan att återberätta det som hon varit med om och att själv vara i tavlan. Hoppen upplevde ingen som svårt att hänga med på, tvärtom var det något som upplevdes som positivt då det var lättare att leva sig in i målningarna. En flicka uttryckte sig att man ”kom mer in i tavlan” och menade att det var bra med växlingarna mellan att vara i och utanför tavlan. Vid uppföljningen sa en pojke tyckte det var konstigt att när fladdermusen berättade om att han en gång hade flugit in i tavlan (målningen med slottsbranden), och en flicka kompletterade med att säga att hon tyckte det var svårt att förstå att fladdermusen hade varit inne där. Hon förstod det först när han berättade att han hade blivit utkastad.

En flicka sa att hon tyckte det var svårt att höra vad guiden sa när det gick förbi någon. Då ekade det så pass att det inte gick att höra. Detta hade kunnats reglerats med att höja volymen, dock är det ett faktum att det ekar i den stora trapphallen med stengolv.

Ingen reagerade på att ugglan pratade om mobiltelefon, cd-skiva och brandkåren. De menade på att det var bara hon som hade missförstått tiden. Inte heller var det konstigt att en ”främmande” röst kom in och började prata när barnen tittade på dödsfallen.

### 8.2.3 Att gå på museum med en digital guide

Alla tyckte att en digital guide är något som de hellre skulle använda än att följa med på en visning med en (mänsklig) guide. En flicka påpekade att det som var bra med den här guiden var att ”man hörde vad den sade. Med en vanlig guide är det inte alltid som man gör det.”. Dessutom sa hon att det var roligt med ett ”gosedjur” som guide. En annan sa att det var roligt med ett djur som guide istället för en människa. Några andra flickor menade att man tittar mer på tavlorna med en sådan här guide jämfört med att gå runt själv eller med en vanlig guide.

En pojke tyckte att det är roligare att gå runt själv på museer än att lyssna på en guide. ”Guiden tar så lång tid.” En annan pojke kontrade och sa: ”Jag tycker om att gå på guidning, men det här verkar bättre. Är en tavla inte intressant kan jag hoppa över den”. En tredje påpekade också att en digital guide ger en mer frihet.

Ett par stycken sa att ”konst blir roligare” och syftade på att få använda en digital guide och att det är ”bra för fantasin”. Detta trots att det var mindre fakta än vad de hade velat ha.

En flicka påpekade att det var skönt att ha något att hålla i, och jämfört med att använda exempelvis hörlurar var detta mycket bättre. Det kändes ”tryggt” att ha något att hålla i.

En flicka menade att det var lättare att leva sig in i berättelsen när ugglan och fladdermusen berättade än när en guide berättar.

En del tyckte att guiderna och det som de berättade lämpade sig bättre till lite yngre barn. De tyckte med andra ord att guiderna var lite för barnsliga. En pojke sa ”om vi var två år yngre skulle de här vara jättebra” och en flicka menade att ”små åttaåringar skulle gilla det”. En pojke sa att ”min lillebror skulle ha älskat det”. Andra kände sig däremot inte för gamla för guiderna. De som kände sig för gamla menade ofta också att de hade velat att guiden skulle ha berättat mer fakta. Alla var dock överens om att konceptet med digitala guider som såg ut som dessa djur var jättebra.

En pojke sa att ”de [guiderna] var roliga, men inte för mig för jag gillar inte sånt”, medan en flicka sa att ”de var roliga, jag skulle gå oftare på museer” och syftade på om guiderna fanns på museer på riktigt. En pojke menade att ”min lillasyster skulle känna mycket mer för att gå på museer de fick ha med sig gosdjur”. Flera frågade när de kommer att finnas på riktigt ute på museerna.

Flera var övertygade om att de skulle titta på tavlor, som de annars inte skulle se, om de gick runt med en digital guide. Skulle de gå runt själva skulle de



antagligen titta på de stora tavlorna, eftersom de är lätta att se, men inte på de mindre. En flicka menade att hon till exempel aldrig skulle ha sett det välta ljuset som fanns i stilleben om hon gick runt själv på museet. En annan flicka sa att hon skulle tycka tavlan med dödsskallen var lite läskig om hon gick själv, men med ugglan tyckte hon det var ”helt ok”. Ugglan blev på det sättet en kompis att hålla i.

#### 8.2.4 Sammanfattning

Guidernas utseenden var uppskattade. Barnen blev generellt sett positivt överraskade, då de hade föreställt sig att guiderna skulle vara mindre och inte så fint gjorda. Fladdermusens utseende var det som var mest omtyckt av de båda djuren med sina solglasögon och mantel. Hans ”klohänder” fick också en och annan positiv kommentar. Ugglan däremot tyckte några var för lurvig och hennes skor passade inte. Skorna var för stora tyckte en tjej. En annan fyllde i och tyckte att hon inte hade behövt några skor alls, utan att klor hade varit bättre. Fladdermusens svarta skor tyckte de däremot passade bra.

Fladdermusens utseende stämmer inte helt bra överens med den karaktär som den har fått. De flesta barnen kommenterade att han såg ”cool” ut, men att han var snarare blyg och lite rädd än modig och kaxig. Ugglan å sin sida som hade en väldigt uppskattad karaktär som självsäker såg inte speciellt kaxig ut, som några sa, men det gjorde tydligen inte lika mycket. Hur guiderna karaktärer skulle kunna modifieras för att uppfylla barnens förväntningar kommer diskuteras i nästa kapitel.

Rösterna som guiderna hade var delvis bra. Om fladdermusens röst fanns det delade meningar kring. Några tyckte den var bra, andra att han kunde ha haft en yngre röst. Ugglans röst fick istället inga negativa reaktioner utan bara positiva, som att den var just ungdomlig. Hennes språk och sätt att uttrycka sig var uppskattat. Det var ”skojigt” som flera sa. Barnen hade inte förväntat sig att guiderna skulle använda deras språk utan snarare ett språk som skulle vara mer ”vuxet”. Anakronistiska inslag, som att ugglan pratade om mobiltelefon och brandkår med människorna på 1600-talet, upplevdes som roligt och var något som genomgående kommenterades positivt av barnen.

Hos ugglan ingick dramatiseringar, vilka var omtyckta. Ingen hade svårt att hänga med i skiftningarna mellan vad som ugglan själv återgav och dessa dramatiseringar, tvärtom gjorde det att barnen lättare kunde leva sig in i det ugglan berättade. Fladdermusen däremot berättade endast själv om sina upplevelser utan att andra ljud förekom. Flera av dem som använt fladdermusen saknade ljudillustrationer. Till exempel frågar fladdermusen bäraren av guiden om denne hör ”hur vattnet brusar” (Vattenfall i Småland) och det upplevdes inte bra när de inte kunde höra något vattnet i bakgrunden.

Att använda de digitala guiderna var mycket uppskattat och alla sa att de skulle använda dem om de fanns på museer, även om några även påpekade att de var lite för gamla för dem. Flera menade att för de som är två år yngre (dvs. åtta-nio år) hade de varit perfekt för. De som sa detta ville också att guiderna skulle ha förmedlat mer fakta. Åsikterna var flera angående vilken typ av fakta de skulle ha fått höra mera av. En del ville höra mer om konstnären (när och var han/hon levde, om han/hon ”tagit självmord eller något”, etc.), när tavlan målades och varför. Andra ville höra mer om själva konstverket och veta mer vad som finns ”inuti”. Men många tyckte också att det var bra som det var. Alla var dock överens om att det var bra att historierna var påhittade. Tankar och idéer om hur innehållet skulle kunna ändras tas upp i diskussionen av resultatet, se kapitel 9.1.

Att ha en guide som ser ut som ett mjukdjur var uppskattat. Några tyckte att det var roligare med en sådan guide än en människa. Fördelarna med en guide av det här slaget som barnen nämnde var att de skulle se fler och andra tavlor än om de gick runt själva på museet. Några menade att de skulle se fler saker i tavlorna med en guide av det här slaget, både jämfört med en vanlig visning eller om de gick runt själva, samtidigt som de kan hoppa över konstverk som inte intresserar dem.

### **8.3 Hört på Nationalmuseum**

Tre veckor efter att barnen hade varit på Nationalmuseum gjordes en uppföljning av deras besök. Vid detta tillfälle fokuserade jag främst på vad de mindes av det som de digitala guiderna hade berättat. Avsnittet är indelat i fyra delar. De tre första redovisar vad barnen mindes av vad guiderna berättade vid respektive tavla och därefter följer en sammanfattning (som även inkluderar övriga kommentarer som barnen gav). Under underrubrikerna till varje tavla är barnens svar sammanställda utifrån de frågor som jag ville ha svar på, vilken guide de hade använt och utifrån vad som stämmer överens med det som guiderna sa.

#### **8.3.1 Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697**

Alla grupper mindes att i målningen förekom prinsen, prinsessan och hennes hundar, drottningen (eller ”en gammal tant” som någon en pojke uttryckte sig) och soldater.

##### *Vad fladdermusanvändarna mindes.*

I tavlan förkom en brand och fladdermusen sa något i stil med ”oj, vad det brinner” berättade en pojke. En annan menade att fladdermusen sa ”Titta det brinner!”. En pojke och flicka berättade att alla skrek där inne i tavlan.

Att fladdermusen flög in i tavlan var alla eniga om, även om en av flickorna sa att hon inte hade förstått att han hade varit inne där förrän han ”flög ut ur

tavlan”. En pojke menar på att han flög in genom ett fönster i hörnet, medan en annan pojke är inte lika säker att så var fallet. Fyra av de som hade använt fladdermusen (två av grupperna) påpekade att han flög in i tavlan, kollade runt, och att han ”tittade på folket och saker” som fanns med i målningen. En flicka sa att fladdermusen försökte hjälpa till.

Två mindes att ”de bar ner drottningen”, det vill säga att de försökte få ut henne. Samma två sa att fladdermusen hade sagt att ”kolla i hörnet där är den gamle kungen!”

En pojke mindes att en kvinna hade sagt åt fladdermusen att flytta på sig för han var i vägen i röken, men varken han eller de tre andra i hans grupp som hade använt fladdermusen kom ihåg vem som sagt att han var i vägen.

Alla mindes att det hela slutade med att fladdermusen hade blivit utkastad av prinsessan, även om en flicka var osäker på om han blev utslängd eller utsparkad. Samma flicka påpekade att det var för att prinsessan blev sur på fladdermusen. En pojke sa att en kvinna hade sagt åt honom ”flytta på dig!”. En annan pojke menade att fladdermusen inte ville stanna i tavlan, men att han gjorde det i alla fall. Samma pojke tyckte att ”det var lite konstigt gjort” av fladdermusen.

*Vad uggleanvändarna mindes.*

Alla mindes att ugglan flög in i målningen, som en flicka uttryckte det: ”ugglan flög in i tavlan och man kunde höra ljud där inne”.

Två stycken kom ihåg att ugglan träffade prinsen, det vill säga blivande Karl XII, i tavlan. Däremot var inte samma två säkra på om det var drottningen eller prinsessan som hon också träffade i målningen. De övriga tre som hade använt ugglan mindes att det var prinsessan som hon pratade med.

De flesta mindes att ugglan tyckte att personerna i tavlan skulle ringa brandkåren med mobilen, men de förstod inte vad hon menade. En flicka påpekade att ugglan sa ”tut-tut-tut” när de inte förstod vad brandkåren var för något, men de fattade ingenting i alla fall.

Två av grupperna som intervjuades mindes att ugglan hade pratat om kistan i tavlan. Ugglan hade undrat ”vem är i kistan?” förklarade en pojke.

*Sammanställning.* I Tabell 3 nedan är resultatet av det som de minns sammanställt.

Fladdermusen	Ugglan
Hade varit i tavlan (3)	Flög in i målningen (3)
Människor skrek ”det brinner!” (3)	Pratade med prinsen (1)
Kastades ut ur tavlan av prinsessan (3)	Pratade med prinsessan (3)
	Talade om brandkåren och mobiltelefon (2)

**Tabell 3.** Sammanställning av det som barnen mindes från målningen Slottsbranden på Stockholms slott den 7 maj 1697. Inom parentes antal grupper (av tre) som nämnde företeelsen.

### 8.3.2 Vattenfall i Småland

*Vad fladdermusanvändarna mindes.* Två av de som använt fladdermusen menade att han inte pratade så mycket om den här tavlan, eftersom han inte ville vara där. De övriga påpekade att fladdermusen hade någon gång varit inne i huset och där inne ”hände något”. Några kom ihåg att det var för att han försökte hitta kompisar.

Ingen av barnen kom ihåg att fladdermusen tyckte om oväder. Tvärtom påpekade alla att han tyckte oväder var läskigt. En flicka sa fladdermusen hade sagt ”där skulle jag inte vilja vara nu” och fick medhåll av sin klasskamrat som sa ”nej, just... ’där skulle jag inte vilja vara nu’ det kom jag ihåg att han sa”. En pojke, som sa att fladdermusen var rädd för stormen, berättade att fladdermusen hade sagt ”att man skulle hålla om honom” och de övriga tre i hans grupp höll med.

En pojke sa att fladdermusen uppmanade att ”lyssna på forsen” och ”hör ni hur det låter”, men det var helt tyst, vilket han inte alls tyckte var bra.

*Vad uggleanvändarna mindes.* En flicka berättade att ugglan frågade ”Har ni varit med om någon storm?”. Hon sa också att ugglan själv flög runt i stormen, men hon tyckte inte om det.

Alla mindes att ugglan hade det jobbigt i stormen. Alla mindes också att hon satte sig i ett träd, två mindes att det var en tall, som kort därefter rasade och hon flög då in i skogen. Två stycken berättade att hon ville ha lugn och ro, och att hon gömde sig. Ingen mindes att det var lä som ugglan letade efter.

Två mindes att man kunde höra ljud som vatten och fåglar, men det var inte flyttfåglar som en av de två, en flicka, sa utan ugglans egna vingslag. Samma flicka, berättade att man kunde höra vargar – vilket inte stämde.

*Sammanställning.* I Tabell 4 nedan är resultatet av det som de mindes sammanställt.

Fladdermusen	Ugglan
Tyckte om oväder (0) Hade letat efter kompisar i huset längst bort i tavlan (2)	Tyckte inte om stormen (2) Satte sig i ett träd som sedan föll (3) Flög till skogen istället (2) Letade efter lä (0)

**Tabell 4.** Sammanställning av det som barnen mindes från målningen Vattenfall i Småland. Inom parentes antal grupper (av tre) som nämnde företeelsen.

### 8.3.3 Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros

*Vad fladdermusanvändarna mindes.*

Alla kom ihåg att fladdermusen tyckte målningen var ”läskig” och att fladdermusen egentligen inte vågade titta på tavlan, men att han gjorde det ändå till slut. En pojke uttryckte det som att ”fladdermusen ville hålla för ögonen hela tiden, men till slut vågade han titta”. En annan pojke sa att fladdermusen tyckte målningen var läskig och att han hade sagt ”håll i mig!” och lite senare hade fladdermusen frågat ”ska jag kolla nu?”. En flicka menade att fladdermusen inte ville titta på tavlan eftersom han tyckte den var läskig, men att han hade sagt ”eftersom ni är här så måste jag titta”.

Några pojkar och en flicka påpekade att en kompis till honom hade berättat om vad som man kunde se på tavlan. Samma pojkar sa också att fladdermusen undrade ”Ser du dödskallen?”, ”Ser du vinet där borta, i glaset?”, ”Ser ni ljuset som ramlat?”. Två andra menade att fladdermusen mest sa ”titta här och titta där” och att han undrade vem som hade väljt ljuset.

En flicka sa att fladdermusen inte förstod vad tavlan betydde. Enligt en annan flicka undrade fladdermusen ”varför ska det vara strån på en dödskalle om den inte lever?”. En pojke mindes att fladdermusen hade sagt och syftade på myntet som finns med i bilden att ”man har väl ingen nytta av pengar när man är död?”.

Ett par stycken berättar att fladdermusen tyckte det var fina färger på blommorna.

*Vad uggleanvändarna mindes.*

Tre mindes att ugglan uppmanat till att inte vara rädd för att titta på tavlan, och som en av flickorna uttryckte det ”ugglan sa att jag inte behövde vara rädd för ugglan var ju med”.

Majoriteten mindes att ugglan pratade med någon som man inte kunde se. Vem det var som pratade visste ingen, men en flicka och en pojke undrade om det

kanske var dödskallen som pratade. Samma pojke funderade vidare och föreslog att det var någon i boken som pratade med ugglan. Ett par mindes att ugglan blev förargad på rösten som inte ville visa sig.

Alla mindes att ugglan välte ljuset och att det var livets låga som slocknade. En flicka menade också att ugglan skulle dö eftersom ljuset hade släckts.

Två mindes att ugglan ville ha pengar, till exempel ville hon köpa en cd-skiva för silvermyntet.

*Sammanställning.* I Tabell 5 nedan är resultatet av det som de minns sammanställda.

Fladdermusen	Ugglan
Vågade inte titta på dödskallen (3)	Uppmanade bäraren att inte vara rädd (2)
Tittade på dödskallen till slut (3)	Livets låga (3)
Att det var hans kompis som hade berättat om dödskallen (2)	Det välta ljuset (3)
Påpekade höstråna på dödskallen (2)	En röst som talade, men som man inte fick reda på vem det var (2)
	Ville ha pengar (2)
	Tyckte inte om ”rösten” (2)

**Tabell 5.** Sammanställning av det som barnen mindes från målningen Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros. Inom parentes antal grupper (av tre) som nämnde företeelsen.

### 8.3.4 Sammanfattning

Överlag minns barnen väldigt mycket av det som de digitala guiderna hade sagt. Ofta kunde de säga snarlika saker jämfört med det som ugglan eller fladdermusen verkligen hade sagt.<sup>21</sup> Den semantiska innebörden i påståendena var lika. Här följer några exempel på det:

- En flicka kommenterade att fladdermusen frågade (Vanitas-stilleben) ”varför ska det vara strån på en dödskalle om den inte lever?”. Det var i princip det som fladdermusen också undrade: ”Men den har ju höstrån på sig?! Gammalt torrt gräs på en dödskalle. Varför då?”

<sup>21</sup> Detta kan jämföras med Neissers (1982) studie om vad John Dean mindes från hans samtal med president Nixon angående Watergate-affären. Dean fick i domstol flera månader efter det att samtalen hade ägt rum återge vad de hade talat om. Samtalen fanns även inspelade på band. Det visade sig att Dean återgav i stora drag samtalet rätt, men han mindes varken enskilda episoder rätt eller kunde återge något från samtalen ordagrant.

- En annan flicka sa att ugglan hade frågat ”har ni varit med om någon storm?” (Vattenfall i Småland). Det ugglan frågade var ”har du varit med om nå't riktigt oväder nå'n gång?”.
- En pojke sa att fladdermusen hade sagt (Vattenfall i Småland) ”Lyssna på forsen. Hör ni hur det låter?”, men det fladdermusen verkligen hade sagt var ”Hör du hur det brusar? (*paus*) Vattnet forsade fram.”.

Företeelser som alla fladdermusanvändare mindes:

- Att fladdermusen flög in i tavlan (Slottsbranden).
- Att människorna i tavlan med slottsbranden skrek ”det brinner”.
- Att fladdermusen blev utkastad av prinsessan (Slottsbranden).
- Att fladdermusen inte vågade titta på dödsfallen (Stilleben).

Företeelser som alla uggleanvändare mindes:

- Att ugglan pratade med prinsessan (Slottsbranden).
- Att ugglan hade det jobbigt i stormen (Vattenfall i Småland).
- Att ugglan satte sig i ett träd som föll (Vattenfall i Småland).
- Att ugglan välte ljuset och att det var livets låga som släcktes (Stilleben).

Alla som hade använt ugglan mindes ugglans upplevelser i stormen (Vattenfall i Småland), men ingen kom ihåg vad fladdermusen tyckte om oväder – tvärtom påpekade de att han var tyckte stormen var läskig. De var rörande eniga om fladdermusens rädsla. Ett av barnen påpekade till och med att hans skulle ha sagt (vilket inte stämde) att de skulle hålla honom hårdare. Däremot hade fladdermusen sagt till användaren framför Vanitas-stilleben: ” Nej, nu får du hålla i mig”, vilket en annan pojke kom ihåg. Detta är en intressant iakttagelse och vad det kan bero på kommer att tas upp i resultatdiskussionen, kapitel 9.1.

Skillnaden är också stor mellan hur mycket barnen minns från Vattenfall i Småland. I stort sett alla uggleanvändarna mindes vad som hände ugglan när hon var i stormen: hon tyckte inte om att vara där, hon satte sig i ett träd som föll och hon flög in i skogen. Fladdermusanvändarna mindes betydligt mindre. Ett par menade att fladdermusen inte sa så mycket överhuvudtaget. De mindes inte att han tyckte om stormen, de mindes inte att han tyckte om flugor (även då jag gav antydningar om det), att träden föll omkull, däremot mindes några att han tidigare letade efter kompisar i ett hus längst bort i tavlan.

Flera barn påpekade att fladdermusen tyckte blommornas färger var vackra (Vanitas-stilleben med dödsfall, bok och ros), men det fladdermusen egentligen hade kommenterat var att blommorna var fina. Skillnaden mellan de båda påståendena är liten, men det är intressant att notera att flera barn oberoende av varandra sa att fladdermusen hade kommenterat att blommornas

färger var ”vackra”, men det fladdermusen egentligen hade sagt var att han tyckte blommorna var ”fina”.

*Övriga kommentarer som framkom vid uppföljningen.*

I två av grupperna började man diskutera drottningens och prinsessans utseende i målningen slottsbranden. De tyckte de såg konstiga ut och framför allt att prinsessan såg så gammal ut – samtidigt som hon var ”jätteliten” som en pojke uttryckte det. En flicka sa att hon föreställde sig att prinsessan var en dvärg. En annan flicka försökte förklara att det var den tidens kläder som gör att de ser vuxna ut. En pojke sa att ”alla ser typ gamla ut, alla hade vitt hår på den tiden”.

Ett par pojkar förde en relativt livlig diskussion om var fladdermusen måste ha flugit in i målningen med slottsbranden. De kom inte överens. En menade att det var genom ett fönster fladdermusen flög in, medan en annan menade att så inte var fallet.

I en grupp diskuterar man vad som är huset i målningen Vattenfall i Småland. På målningen finns det två tänkbara alternativ enligt dem, men de kan inte enas om vilket som är huset som fladdermusen har besökt.

En flicka tyckte stilleben var intressantast att titta på eftersom att först inte ser så mycket i bilden, men när fladdermusen säger ”titta här och titta där” så ser man att det finns så mycket mer i bilden och man tänker till. Medan ett par andra tyckte att dödsskallen var tråkigast.

En pojke tyckte att målningen med vattenfallet var mest intressant att titta på.



## 9 Diskussion

Avslutningsvis följer här en diskussion rörande studiens resultat och utformning. Kapitlet är uppdelat i tre underkapitel som i följande ordning behandlar: resultatet av studien utifrån Interaktiva Institutets visioner och designmål, metod och framtida forskning.

### 9.1 Guiderna i förhållande till Interaktiva Institutets visioner

Konceptet med de digitala museiguiderna var på många sätt lyckade, vilket barnens kommentarer speglar. Flera barn frågade när de kommer att finnas på museerna på riktigt. Några menade att konst blir roligare och att de skulle gå oftare på museer om det fanns guider av det här slaget. Ett par sa att de skulle titta på konstverk som de annars skulle se och att de skulle upptäcka saker i målningarna som de inte skulle ha sett om de gick runt själva. Men även andra åsikter kom fram, som att barnen till exempel ville att guiderna skulle ha berättat mer fakta, även om de inte hade något emot att det guiderna berättade var påhittat. Åsikterna kring djurens karaktärer, främst fladdermusens, skapade också det meningsutbyte. Här följer en diskussion kring de digitala museiguiderna utifrån hur väl Interaktiva Institutets visioner och mål uppfylldes i de här två prototyperna och hur förbättringar kan göras.

#### 9.1.1 Användning

Interaktiva Institutet har tagit fasta på den taktila upplevelsen hos de digitala guiderna som de har utvecklat. Flera av barnen höll också om djuren och kramade dem. Flera av flickorna höll guiden i famnen som ett barn, men även några av pojkar kramade om guiden. Några av barnen kände på de olika detaljerna på guiderna (som fötterna, vingarna, fladdermusens solglasögon, etc.) så Interaktiva Institutets tanke med att guiderna ska ha detaljer som inbjuder till närmare studier lyckades.

#### 9.1.2 De digitala guidernas karaktär och utseende

Barnen tyckte inte att fladdermusens utseende stämmer helt bra överens med den karaktär som den hade fått. De flesta barnen kommenterade att han såg ”cool” ut, men hans personlighet var blyg och lite rädd. Ugglan däremot hade en uppskattad karaktär som självsäker, även om de inte tyckte att hon såg speciellt kaxig ut. Att så inte var fallet gjorde tydligen inte lika mycket. Flera hade förväntat sig att ugglan skulle vara klok, vilket de inte tyckte att hon var.

Interaktiva Institutets vision är att när guiderna kommer att finnas på museerna på riktigt ska det finnas upp till tio olika djur eller karaktärer att välja mellan. Deras idé är också att de olika guiderna kommer att fokusera på olika saker i tavlorna utifrån karaktärens intressen. Då finns det all anledning att ta i beaktande att karaktärerna i möjligaste utsträckning motsvarar barnens

förväntningar. Valet av karaktär kommer att bero på tidigare erfarenheter av dem. Ett barn kommer antagligen inte att välja en fladdermus som ser cool ut (för att utgå från den befintliga fladdermusens utseende) för att han eller hon vill ha en blyg karaktär som guidar honom eller henne runt på museet. Bilden av en fladdermus är som flera av barnen sa under intervjun ”spöklik”. Därför är det inte helt underligt att barnen tycker han var feg som inte vågade titta på en målning med en dödskalle. Samma sak gäller för ugglan. Väljer ett barn en uggla så är det antagligen för att han eller hon vill ha ett djur som är klok. Ugglor framställs alltid i böcker, tecknade filmer, barnprogram etc. som kloka och under intervjuerna med barnen framkom det att de tyckte att ugglor ska vara kloka. Även om ugglan i det här fallet var en uppskattad karaktär av alla barnen, blir det fel att inte ha en klok uggla av samma skäl som ovan nämnt (dvs. om barnen har tio olika karaktärer att välja mellan kommer barnen att välja en karaktär utifrån deras tidigare erfarenheter med dem).

Karaktärerna måste vara konsistenta. De får inte sända ut dubbla budskap, såsom att utseendet ger vissa signaler och karaktären inte motsvarar dessa. Inte heller får karaktären i sig själv vara inkonsistent, vilket är ett problem hos fladdermusen. Han ser ”cool ut” men är i själva verket blyg och ängslig, dock är inte fladdermusen så rädd som barnen upplevde honom. Vid en närmare titt av vad barnen egentligen minns märks problematiken med fladdermusens karaktär. Ingen av dem som hade använt fladdermusen mindes att han tyckte om oväder (Vattenfall i Småland). Detta kan bero på att det upplevs som motsägelsefullt när han inte vågade se på dödskallen (Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros), som alla mindes. Fladdermusens karaktär är heller inte konsekvent i det han tycker: han tycker om oväder (Vattenfall i Småland), men är ”livrädd för åska”. Senare säger fladdermusen om ovädret ”Det kändes farligt. Men härligt också.” Trots att fladdermusen tyckte om ovädret till viss del är det tydligen det farliga och rädslan för åskan som skapat bilden av vad barnen minns av vad fladdermusen tycker. Den bilden går även ihop med fladdermusens rädsla för att titta på dödskallen. Föreställningen om att fladdermusen skulle vara rädd för stormen märks även i att ett av barnen sa att man skulle hålla om fladdermusen eftersom att han var rädd för stormen (vilket fladdermusen inte sa). En annan kommentar från ett av barnen, som betonar den starka upplevelsen av att fladdermusens har en ängslig karaktär, är att fladdermusen inte vill stanna kvar i tavlan med slottsbranden. Men detta är inte något som han säger, tvärtom hans intention är att hjälpa till när han flyger in i tavlan.

Sammanfattningsvis kan sägas att antingen har fladdermusen fel karaktär eller så har han fel utseende (utstrålning). Men med tanke på hur uppskattad fladdermusens utseende var och att många av barnen menade att en fladdermus är ”spöklik” så vore det att föredra att fladdermusen skulle vara mindre blyg och mer säker på sig själv. Genom att ha låtit barn, det vill säga blivande användare,

varit med tidigare i designprocessen (likt projekten KidStory och PETS) hade dessa problem ha kunnat undvikits.

### 9.1.3 Talet och innehållet i guiderna

Interaktiva Institutet har låtit guiderna tala ett språk som ligger nära det språk som barnen använder. Detta var ett lyckat grepp från deras sida. Språket som inkluderade slang och guidernas sätt att uttrycka sig, till exempel med anakronistiska inslag, var omtyckt.

Några barn påpekade att det var svårt att förstå att fladdermusen hade varit inne i tavlan. En av flickorna berättade att hon förstod det först efter att han berättade att han blivit utkastad. Det betyder att det inte var helt odelat enkelt att förstå att fladdermusen berättade att han verkligen hade varit inne i tavlan, vilket av förståeliga skäl kan vara konstigt att förstå (hur är man inne i en målning?). Detta problem hade tydligen inte de som använde ugglan. Kanske blev det tydligare när hela förloppet flyttades in i tavlan och ljuden ”inifrån” gjorde det uppenbart att ugglan befann sig på slottet och träffade prinsen och prinsessan.

Ugglans röst och sätt att tala tyckte alla barnen om. Däremot fanns det delade åsikter om fladdermusens röst. Kanske ligger delar av problemet i fladdermusens karaktär och utseende. En möjlig anledning till barnens delade åsikter om fladdermusens röst skulle kunna vara att de som accepterade fladdermusen som blyg tyckte hans röst var ok, medan de som inte tyckte han skulle vara så blyg utan mer ”cool” (vilket förvisso alla vill utifrån hans attribut i form av solglasögon och mantel) heller inte tyckte rösten stämde överens med den han hade. Hade han varit lite tuffare, såsom många ville, hade det passat bättre med en röst som inte var så blygsam. En pojke sa uttryckligen om fladdermusens röst ”den passade inte hans utseende”.

Hos fladdermusen efterfrågades ljudillustrationer (som de hos ugglan). När fladdermusen sa ”Hör ni hur vattnet brusar?” upplevdes det inte som bra då inget vattnet hördes. Alternativet skulle vara att inte ha några frågor alls av det här slaget. Även andra typer av frågor ställde fladdermusen också, till exempel i Vattenfall i Småland: ”Ser du ett litet hus längst bort i tavlan?” och ”Är du rädd för åska?”. Tanken med frågorna enligt Interaktiva Institutet är att rikta barnets uppmärksamhet mot en viss del av målningen, men också att barnet ska känna sig delaktig i berättelsen. Det fanns delade åsikter om dessa frågor. Någon tyckte det var bra med frågorna, men att om guiden ställde en fråga som var riktad mot en viss del i tavlan så var guiden bara tyst en kort stund innan den började prata igen. Detta skulle kunna göras bättre helt enkelt genom att göra pausen lite längre så att barnen upplever att de får ro till att titta runt på målningarna. Några av barnen undrade om det var meningen att de skulle svara på frågorna som guiden ställde, och i så fall rakt ut i luften? Det framkom inte i intervjun vilken

typ av frågor som de syftade på, men antagligen är det inte de frågor där guiden vill rikta barnets uppmärksamhet till något speciellt i målningen utan de frågor som förväntas ett svar utifrån vad barnet tycker. Problemet är att det inte kan uppstå en dialog i någon form mellan barnet och guiden. Den digitala guiden kan inte spinna vidare på eller följa upp det som barnet eventuellt svarar när guiden ställer frågor. När frågorna är av den karaktär som i vanlig konversation förväntas ett svar, till exempel ”Är du rädd för åska?” (Vattenfall i Småland) blir det konstigt att svara när mottagaren, som dessutom har ställt frågan, inte kan reagera eller ge respons på svaret. Dessutom fortsätter guiden att berätta sin historia. Kanske vore det bättre om de digitala guiderna skulle använda sig av den typ av frågor som museipedagogerna ställer, det vill säga av retoriska frågor för att väcka tankar till liv hos museibesökaren men som inte behöver besvaras i nuet. Det skulle lösa problemet med att barnen känner sig förvirrade över om de ska eller inte ska svara på guidens frågor. Samtidigt som det gör att barnen upplever att guiden i sina frågor vänder sig till dem, eftersom Interaktiva Institutet vill att barnen ska känna sig delaktiga i berättelsen.

Många av barnen menade att de var lite för gamla för guiderna och att de hade uppskattat dem mer när de var något år yngre. Det visade sig att barn i tioårsåldern hade velat fått lära sig mer ”fakta”. Alla höll dock inte med att det var för lite fakta, utan tyckte att innehållet var bra som det var. Vilken sorts fakta som de ville att guiderna skulle berätta fanns det olika åsikter om. Några ville veta vem konstnären var och lite kring honom/henne (när och var han/hon levde, några anekdoter; eller som en flicka sa ”om konstnären tagit självmord eller något”), när tavlan målades och varför. Andra ville höra mer om själva konstverket och lära sig mer om vad som finns ”inuti” bilden. Men ingen hade något emot att guiderna berättade saker som var påhittade, däremot påpekade flera barn att de tyckte guiderna pratade för mycket om guidens upplevelser. Tanken med guiderna som Interaktiva Institutet själva säger är att de ska lära barnen att tolka bildspråk och att de ska få förståelse för och bli bevandrade i olika bildvärldar (se Visioner och designmål, kap. 2.5). En tänkbar förändring skulle vara att guiderna pratar mindre om sig själva och mer om verken och sätta dem i ett sammanhang sinsemellan eller historiskt. På så sätt ger guiden fler ”nycklar” till att förstå de olika bildvärldarna. Den här förändringen kan jämföras med hur museipedagogerna försöker sätta verken i sin kontext. Normans teori om reaktiv och reflektiv kognition stöder även detta, där han menar att uppmärksamheten inte får bli alltför fokuserad på upplevelsen. Den reaktiva kognitionen fungerar bra för att motivera användaren, men det är genom reflektivt processande som man får nya idéer och begrepp för att utveckla sin egen förståelse. Genom att ta mer hänsyn till den reflektiva kognitionen skulle även Interaktiva Institutets mål bättre uppnås, eftersom de själva säger att de har för avsikt att utveckla en guide som både ska fokusera på

upplevelse och lärande. Som det är nu lyckas de bra med upplevelsen men barnen lär sig inte så mycket som de vill.

Förhoppningen om att flytta fokus från guiden till innehållet och verken med en digital guide skulle också lyckas bättre om guiden pratade mindre om sig själv och mer om det som finns ”inuti” målningarna.

#### **9.1.4 Vad barnen minns**

Det visade sig vid uppföljningen att barnen som hade använt ugglan mindes fler företeelser i guidernas berättelse än fladdermus användarna. Barnen som använde ugglan nämner fler detaljer i guidens berättelser, förutom till målningen med slottsbranden där fladdermus användarna minns ungefär lika mycket. Skillnaden är som störst till Vattenfall i Småland där fladdermus användarna minns lite eller väldigt lite. Ett par av barnen säger till och med att guiden inte berättade så mycket om den tavlan. Dessutom säger barnen genomgående att fladdermusen tyckte stormen var otäck när så inte var fallet. En tänkbar orsak är återigen att fladdermusen inte är konsekvent i sin karaktär. Den bild som barnen skapat sig är att fladdermusen är rädd och feg, annars går det inte att förstå varför de alla var så eniga om att han inte tyckte om oväder. Detta går att förklara med Bartletts syn på hur vi konstruerar våra minnen. Barnen har skapat sig ett schema för fladdermusen som en rädd och feg karaktär. När det sedan visar sig att fladdermusen säger om stormen i Vattenfall i Småland att den både kändes farlig och härlig normaliseras fladdermusens upplevelse om stormen som endast farlig för att barnen ska få ett konsistent schema hos fladdermusen (jmf. detta med problematiken kring fladdermusens utseende och karaktär i 9.1.2). Denna normalisering leder till att det blir svårt för barnen att minnas vad fladdermusen sa och vad som hände honom i målningen med vattenfallet eftersom de har modifierat hans berättelse. Det visar sig alltså att beroende på hur konsistenta karaktärerna är minns barnen olika mycket.

#### **9.1.5 Museipedagog vs digital museiguide?**

Interaktiva Institutets tanke med att den digitala museiguiden är att den ska vara ett komplement till museernas vanliga visningar, och den riktar sig speciellt till barn som kommer ensamma till museet eller då inga barnvisningar ges. Trots detta kan det vara intressant att se på vilka skillnader de båda visningsformerna har, samt vilka för- respektive nackdelar de har.

Tidigare kortare samtal med barnen efter visningen med Bongi (jmf. kap. 5.2.4) och vid intervjun med de barn som ingick i studien sa flera att det kan vara jobbigt att gå runt i grupp och att det ibland kan vara svårt att höra vad guiden säger. Dessa problem har inte en digital guide av det här slaget. Barnet kan gå vidare till nästa objekt om det inte tycker något är intressant eller barnet kan sluta om det inte tycker att det är kul. Däremot är den digitala guiden inte

flexibel, vilket en museipedagog är. Museipedagogen kan anpassa sig efter åhörarnas intresse och förståelsegrad. Om besökarna är speciellt intresserade av att höra mer om något kan visaren även ge mer kunskaper. Ett annat sätt att uttrycka det är att den digitala guiden kan väcka ett intresse, för exempelvis konst, medan en museipedagog kan fördjupa besökarnas kunskaper och lyfta fram just det som besökarna är intresserade av. En tanke som Interaktiva Institutets har, som skulle kunna minska det här problemet, är att låta den digitala guiden berätta lite i taget till varje målning, vilket skulle göra att om ett barn stannar kvar vid en målning eller om det kommer tillbaka kan få höra mer om just det verket. Detta skulle göra att barnet i alla fall fick ta del av mer fakta, även om det inte kan få välja själv vilken typ av fakta som det ska få höra mer om.

En annan aspekt som talar till den digitala guidens fördel utöver de som Interaktiva Institutet själv nämner, (se avsnittet Visioner och designmål) är att det finns barn (och vuxna med för den delen) som hellre går runt själva än i grupp, antingen för att de inte vill eller för att de tycker det är stressande att ha människor omkring sig och därför inte klarar av det. För dessa personer kan komma att ha stor glädje av en individuell guide av det här slaget, som inte ställer några krav.

## **9.2 Metoddiskussion**

Det visade sig vid intervjuerna med barnen att klassen hade varit på Nationalmuseum ett halvår tidigare och gått på en visning. Där ingick bland annat målningarna Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697 och Vattenfall i Småland. Konsekvenserna av detta är svårt att säga, men till exempel visste i stort sett alla barnen vilka personer som fanns med i målningen med slottsbranden. Guiderna berättar inte att prinsen är blivande Karl XII, men det är ändå något som barnen påpekar, vilket tyder på att de minns det sedan det tidigare besöket. Eftersom barnen redan känner till de här målningar känner de kanske extra tydligt att de inte har lärt sig något nytt efter att ha använt guiderna.

### **9.2.1 Studiesituationen**

Ett problem i studien var den begränsade tiden. På tre och en halv timme skulle helst alla barn hinna använda dem och så många som möjligt bli intervjuade. Redan från början stod det klart att alla inte skulle få möjlighet att få använda dem. Tjugo blev antalet som fick använda dem på riktigt, resterande nio fick använda dem i mindre organiserad form. Detta visade sig vara psykologiskt ifrån vår sida, även om det inte påverkade resultatet, genom att flera av barnen som inte fick använda dem på riktigt blev besvikna. Det hade varit bättre att låta även resterande nio också få prova dem på riktigt (någon vuxen hade säkert kunnat hjälpt till), även om de inte skulle ha blivit filmade och därmed av den anledningen inte skulle ha fått deltagit i studien. Då hade de även kommit bättre

till tals vid intervjuerna. Det hade varit intressant att ha fått höra om deras upplevelse av guiden och guidens språk utifrån att ha fått använda guiden i en mer avslappnad situation.

Då denna studie genomfördes var tekniken i guiderna ännu inte färdigutvecklad, vilket var den största svagheten i studien. Vid detta tillfälle fanns endast MP3-spelaren i djuren som gjorde att de fick sättas på och stängas av vid varje enskild målning. Barnen blev därför avbrutna i sin museiupplevelse varje gång som guiden hade pratat klart om en målning då Halina eller Hans kom fram och stängde av guiden och sedan visade dem till nästa. Detta gör det svårt att bilda sig en uppfattning (vid en intervju exempelvis) om barnens upplevelse av museet och själva besöket. Hela tiden hände det för mycket runt omkring barnen för att en ”äkta” museiupplevelse skulle kunna infinna sig. I det här fallet stod en filmare i deras närhet (oftast endast någon meter ifrån dem), två personer fanns till hands för att sköta tekniken och därtill jag som skrev ner mina observationer.

### 9.2.2 Användningssituationen

De barn som fick använda guiden parvis var som sagt påtagligt mer avslappnade och avspända när de fick prova guiderna än de som använde dem individuellt. De skrattade mer och tittade mer på guiderna. Detta kan vara en följd av att de var två och två och därmed kände sig säkrare, men det kan också vara en följd att vi som försöksledare var mer avslappnade och säkra på studiesituationen och hur tekniken fungerade. För de första tre-fyra användarna märktes vår rutin genom att till exempel fel berättelser spelades upp till fel målning. Därmed fick vi avbryta och rätta till det, vilket påverkade användningssituationen.

Det bästa hade varit om barnen hade kunna gå omkring fritt på museet och hittat tavlorna som guiderna berättar om. Men även om tekniken hade medgivit det hade det dock varit svårt i vilket fall eftersom det bara rörde sig om tre målningar, av dessa tre hängde en långt ifrån de andra två. Det kunde aldrig bli en naturlig användningssituation där bäraren av guiden hade kunnat ströva fritt omkring och leta efter målningarna med en fladdermus- respektive ugglesymbol under sig (som ju tanken är).

Ingen av barnen fick själva välja vilken av de båda guiderna de skulle använda. Det hade varit bättre om de hade fått välja själva för att se vilken av de båda karaktärerna som tilltalade dem, utifrån utseendet och intresse. Då hade det gått att ta reda på vad som styrde deras val av museiguide. Anledningen till att det inte blev så var att tiden var begränsad och så många barn som möjligt skulle hinna använda dem, och därför gick det inte att vänta in att båda guiderna blev ”färdiganvända” till det att nästa barn skulle komma. Dessutom ville jag att lika

många barn skulle använda fladdermusen som ugglan, samt att i möjligaste mån låta lika många flickor som pojkar använda respektive guide.

### 9.2.3 Intervjusituationen

Intervjuerna med barnen gick väldigt bra och lätt. När Hans Öjmyr och jag intervjuade dem i huvudstudien pratade de på själva. Vi behövde bara ställa frågor ibland för att leda in dem på de områden som vi ville prata om. De tog själv upp flertalet företeelser även sådana som vi själva inte hade tänkt på. Vid uppföljningen kände jag att jag direkt fick bra kontakt med dem då de genast kände igen mig. Dessutom märktes det att de tyckte det vara kul att vara med i studien.

Den risk som finns när barn intervjuas är att de svarar utifrån vad de tror att den som är vuxen och intervjuar vill höra. En annan risk är att de inte vågar säga vad de tänker. Det betyder att barnens svar inte behöver vara det som barnen verkligen tycker och känner. Genom att intervjua barnen flera stycken tillsammans antas denna risk minskas. De slappnar förhoppningsvis av och känner sig inte ”underlägsna” den vuxna. De kan även i grupp inspirera varandra och prata med varandra sinsemellan, vilket leder till att fler saker kommer fram. I den här studien var det tre vuxna närvarande vid intervjun och därför ville jag ha fler barn än vuxna som intervjuades så att de skulle känna att de var i majoritet. Vad som blir svårare när flera stycken intervjuas samtidigt är att få en god uppfattning om vem som tycker vad och framför allt hur många tycker olika saker. Det är också viktigt att den som håller i intervjun ser till att alla barn får komma till tals för det finns en risk att de som är tysta och mer eftertänksamma inte kommer till sin rätt. Dessutom finns det en risk för likriktning av svaren på grund av grupphierarkier och maktfördelning i barngruppen. Barnen i den här studien verkade trivas bra med varandra (vilket klassföreståndarna bekräftade). Barnen sa emot varandra när de tyckte olika och de kompletterade och fyllde i varandra när de var av samma åsikt. Dessutom tog de upp mycket själva utan att de ens hade fått frågan så på det sättet var de väldigt engagerade och självständiga.

Tillförlitligheten i barnens svar kan vara lite knepigt. Svarar barnen sanningsenligt? Vill de tillfredställa det som de tror att den vuxne vill höra? Väldigt många av barnen säger till exempel att de tycker att de är för gamla guiderna och att guiderna är för barnsliga, med tillägget att de hade velat höra mer fakta. Är detta ett uttryck för att de tycker att de är för gamla på riktigt eller är det ett så kallat snällare sätt att säga att de inte tycker om guiden? Det skulle ju kunna vara så att barnen inte tycker om guiderna, men genom att säga att guiderna skulle passa någon annan bättre (i det här fallet barn som är ett par år yngre) ändå ge den vuxna positiv respons som de tror tillfredställer den vuxna. Hur ska man tolka en kommentar som att ”de [guiderna] var roliga, men inte för



mig för jag gillar inte sånt”? Den känsla jag fick när pojken ifråga sa detta, var att han inte tyckte om dem, men att han för att vara mig till lags började med att säga att de var roliga. Påfallande ofta när någon sa att han eller hon kände sig för gammal för guiderna att någon annan sa lika kvickt att hon eller han (men oftast hon) inte tyckte det sig vara det. Menar de att de tycker om guiderna när de säger det nästan som om de vill försvara dem eller vill de bara vara snälla mot oss genom att svara det som de tror att vi vill höra? Det är svårt att veta, samtidigt kan jag säga att barnen många gånger såg väldigt entusiastiska ut när de sa att de tyckte de var roliga och att de trodde de skulle bli roligare att gå på museum med en digital guide. Entusiasmen visade sig också genom att flera frågade när guiderna kommer att finnas på museerna på riktigt. De olika åsikterna och den snabba reaktionen från dem som tyckte tvärtom kan också vara ett tecken på att barnen känner varandra väl, vågar säga vad de tycker och står för det (och det verkade som tidigare sagt vara bra sammanhållning i klassen). Det viktiga är hursomhelst att vara medveten om problematiken.

#### **9.2.4 Uppföljningen**

Vid uppföljningen lät jag först barnen få se delar av den film som spelades in på Nationalmuseum när de använde guiderna. Detta gjorde jag framför allt för att jag ville att de skulle få känna sin delaktighet i projektet, men också för att en större förståelse för deras roll i projektet. Men detta gjorde också att barnen kom tillbaka till användningssituationen, vilket både kan ses som en för- och nackdel eftersom det triggar minnet. Barnen fick också se på bilder på målningarna när jag intervjuade dem.

Fördelarna med att barnen fick se filmen och bilderna är att de kom tillbaka i tanken till när de gick visningen och minnet stimuleras. Men det betyder också att barnen antagligen minns och kan återberätta mer än vad de annars hade kunnat, vilket kan ses som en nackdel om man vill ta reda på vad de själva minns utan stimulans. Den största nackdelen som jag ser det är dock att det inte går att ta reda på vad de mindes av själva målningarna. Men jag valde att vid uppföljningen att fokusera på vad de mindes av själva berättelserna och inte av målningarna, därför kändes det naturligt att ge dem stöd med hjälp av bilderna. Jag upplevde det även som skönt för mig som intervjuare att ha något konkret att samlas kring. Dessutom blev de väldigt stimulerade och började prata direkt om guiderna och vad de hade sagt.

### **9.3 Framtida forskning**

Denna studie ligger på ett relativt tidigt stadium i utvecklingen av de digitala museiguiderna. Artefakten och konceptet är helt nytt så därför finns det inga liknande studier sedan tidigare. Vid tidpunkten för studien var tekniken i guiderna inte färdigutvecklad. Därför skulle det vara intressant att när utvecklingen kommit längre, då tekniken fungerar och då manus till fler objekt

finns inspelade, att göra en ny, liknande studie för att kunna bilda sig en ännu bättre uppfattning om guiderna och hur de fungerar. Det skulle också vara en betydande skillnad att låta barnen gå runt själva på museet och på det sättet kunna få en helhetsupplevelse av att använda guiderna. Då skulle det bli också möjligt att ta reda på barnens upplevelser av själva museibesöket.

Barne tyckte om guiderna, men flera barn trodde att de skulle ha uppskattat dem mer för två år sedan. Anledningen till att barnen sa så kan också vara en följd av att barnen inte ville göra oss besvikna. Därför vore det intressant att lägga till olika sorters fakta i berättelserna som guiderna förmedlar för att utforska vilken typ av fakta och kunskap barnen efterfrågar (med vägledning från barnens egna kommentarer). Men det vore också intressant att låta lite yngre barn få prova guiderna och ta reda på hur de upplever dem, liksom att höra vad de tycker om innehållet. Kanske är berättelserna som förmedlas är bättre lämpade för dem.

Det vore också intressant att testa olika sorters berättelser eller teman. Till exempel de olika varianter som Interaktiva Institutet själv har föreslagit (som en berättelse som vandrar genom flera konstverk eller att bara använda sig av ljudillustrationer), men även andra. Berättelsen behöver inte bara bygga på det som karaktären – djuret – är intresserat av utan att ta till vara olika sorters berättelse som finns i litteraturen och i andra medier. Till exempel skulle det kunna vara myter och sägner kring händelser, eller kanske hopp i tiden. En karaktär skulle till exempel kunna precis ha ”vaknat upp” efter att ha sovit i tvåhundra år och därför berättar om sitt liv och sina erfarenheter utifrån hur det var innan han somnade. Berättartekniken kan ju vara olika inom olika miljöer därför ska det bli intressant att se vad andra museimiljöer som Interaktiva Institutet kommer att titta närmare på kommer att ge.

## **9.4 Slutord**

Interaktiva Institutet har lyckats utveckla en guide för barn som ger en positiv upplevelse av att gå på museum och se på konst, vilket var ett av deras mål. Men i enlighet med den teori som presenteras i uppsatsen hade guiderna blivit bättre om de hade fokuserat mer på kunskap och lärande. Att fokusera på upplevelsen och den reaktiva kognitionen är enligt Norman ett bra sätt att motivera användaren, men det är genom reflektivt processande som man får nya idéer och begrepp för att utveckla sin egen förståelse. Barnens egna kommentarer motiverar också detta genom att många av dem säger att de ville ha fått höra mer fakta om konstnären, om målningarna och vad som finns ”inuti” dem. Genom att prata mer om verken och sätta dem i ett sammanhang sinsemellan eller historiskt skulle guiden ge barnen fler ”nycklar” till att förstå de olika bildvärldarna.

Museipedagogerna använder ett par grepp som med fördel skulle kunna överföras till de digitala guiderna. Till exempel det som jag nyss nämnde med att sätta verken i sin kontext, men även genom att låta guiderna ställa retoriska frågor till barnen (istället för som i den nuvarande versionen där frågor förekommer som i vanliga konversationer förväntas besvaras direkt). Interaktiva Institutets tanke är att den digitala guiden ska vara ett möte mellan barnet, djuret och tavlan – inte konsthistorikern, museet och konstnärens intention. Men att upprätta en dialog mellan barnet och guiden är ännu så länge inte möjlig och därför blir det viktigt att tänka igenom på vilka sätt man ska få barnet att känna sig delaktig i djurets berättelse. Och där tror jag att retoriska frågor, frågor som inte förväntas ge ett svar i nuet men väcker nya tankar till liv, skulle vara ett sätt som skulle göra att barnet kände sig mer delaktig.

En del problematik uppstod kring guidernas karaktärer i den här prototypen, speciellt hos fladdermusen, som fick till konsekvens att barnens förväntningar inte infriades. Detta är en viktig del i utformandet av dem, och inte minst är det viktigt den dag guiderna kommer att finnas på museerna på riktigt. Barnen kommer att välja en guide utifrån sina tidigare erfarenheter av de olika karaktärerna. Karaktärerna måste också vara konsistenta i sig själva, vilket fladdermusen inte var. Detta resulterade i att barnen mindes vissa saker fel, men också att de inte mindes lika mycket som de som hade använt ugglan. Dessa två problem hade kunnat undvikits och förebyggts genom att ha haft med barn tidigare i designprocessen.

## 10 Referenser

Alborzi, H., Druin, A., Montemayor, J., Sherman, L., Taxén, G., Best, J., Hammer, J., Kruskal, A., Lal, A., Plaisant Schwenn, T., Sumida, L., Wagner, R. & Hendler, J. (2000), *Designing StoryRooms: Interactive Storytelling Spaces for Children*. <ftp://ftp.cs.umd.edu/pub/hcil/Reports-abstracts-Bibliography/2000-02html/2000-02.html> (Acc. 2001-08-14).

Ashcraft, M. H.(1994), *Human Memory and Cognition*. HarperCollins College Publishers, New York. ISBN: 0-673-46789-9.

af Burén, J. (2001), Mål och riktlinjer för Nationalmuseums konsthundningsverksamhet med verksamhetsbeskrivning och förslag till prioritering av aktiviteter inom verksamhetsområdet. (Opublicerat internt dokument 2001-03-26).

Druin, A. (1999), *Cooperative Inquiry: Developing new Technologies for Children with Children*. <ftp://ftp.cs.umd.edu/pub/hcil/Reports-Abstracts-Bibliography/pp-14html/99-14.html> (Acc. 01-09-05).

Druin, A., Montemayor, J., Hendler, J., McAllister, B., Boltman, A., Fiterman, E., Plaisant, A., Kruskal, A., Olsen, H., Revett, I., Plaisant Schwenn, T., Sumida L. & Wagner, R., (1999) *Designing PETS: A Personal Electronic Teller of Stories*. <http://scruffy.cs.umd.edu:8080/monte/papers/CHI99Video/CHI99-video2.html> (Acc. 2001-08-14).

Egidius, H (1999), *Pedagogik för 2000-talet*. Natur och Kultur, Stockholm. ISBN: 91-27-08210-5.

Imsen, G (1988), *Elevens värld. Introduktion till pedagogisk psykologi*. Studentlitteratur, Lund. ISBN: 91-44-00973-9.

Klein, G. (1998), *Sources of Power: How People Make Decisions*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. ISBN: 0-262-61146-5.

Neisser, U (1982), *Memory Observed. Remembering in Natural Contexts*. W. H. Freeman and Company, San Francisco. ISBN: 0-7167-1372-1.

Norman, D. A. (1993), *Things that make us smart – Defending human attributes in the age of the machine*. Perseus Books, Reading, Massachusetts. ISBN: 0-201-62695-0.

Statens kulturråd (1999), *Upptäckarglädje! Om museipedagogik*. Berglings Skogs, Trelleborg. ISBN: 91-85603-15-5.

Zethraeus, S (2001), Mellan pärlplattepyssel och verklig pedagogik. *Dagens Nyheter*: 2001-08-27.

### **Intervjuer**

Marika Bogren, konstpedagog på Nationalmuseum i Stockholm, 2001-04-11.

Halina Gottlieb, konstvetare, medieproducent och projektledare på studion för Upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet, i Stockholm, 2001-04-11.

Bongi Jarne, museipedagog på Nationalmuseum i Stockholm, 2001-04-19.

Patrik Steorn, museipedagog på Nationalmuseum i Stockholm, 2001-04-11.

Hans Öjmyr, museipedagog på studion för Upplevelse och förståelse, Interaktiva Institutet , i Stockholm, 2001-04-05.

## 11 Bilagor

### ***Bilaga 1***

Intervjufrågor till Halina Gottlieb och Hans Öjmyr på Interaktiva Institutet. Frågorna ligger till grund för det samtal som jag hade med dem.

#### *De digitala museiguiderna*

Vilka tankar hade ni vid utformandet av dem?

Finns det något liknande projekt någon annanstans i världen?

Har ni använt er av några teorier som stödjer er utformning av dem?

Hur många olika karaktärer har ni tänkt er?

Vilka visioner har ni?

Vad hoppas ni på?

#### *Användandet*

Vilken målgrupp har de digitala guiderna?

När? Var? Hur?

Individuellt?

Ska olika karaktärer användas på olika sätt?

#### *Upplevelse*

Vilken sorts upplevelse vill ni att guiden ska ge?

Vilken upplevelse ska barnen få av tavlorna? Nationalmuseum?

Vilken upplevelse ska barnen få av guiden och det den säger?

#### *Kunskap*

Vad ska guiderna förmedla?

Vilken typ av kunskap?

Vad önskar ni att de ska komma ihåg efteråt: kunskap, upplevelse, annat?

#### *Talet*

Vilka tankar har ni kring språket (karaktärernas ordval, språk och röster)?

På vilket sätt berättar guiden?

Hur länge är det tänkt att de ska prata?

## **Bilaga 2**

De digitala museiguidernas manus. Hur långa pauseringarna mellan meningarna och styckena är framgår inte. Kursiv fet stil betyder att det är ett nytt moment, det vill säga utöver guidernas inledningar de olika tavlorna.

### **Fladdermusen**

#### ***Inledning***

*(skriker)* Akta! Ser du inte...  
Det kom en uggle där borta.  
Nej inte där, där uppe i taket.  
Hu, jag är så rädd för ugglor.  
De vill äta mig...

Du kanske tror att jag är feg?  
Tror du de va?  
Att jag är feg...

Nej, jag är den modigaste  
fladdermusen  
på hela Nationalmuseum. Tror du  
mig?

Jag har minsann varit både här och  
där.  
Och på varje ställe jag har varit har  
jag  
satt en svart fladdermus under  
tavlan.  
Kan du hitta dem?

#### ***Slottsbranden i Stockholms slott***

Den här tavlan vill man inte gärna gå  
in i.  
Tänk vilket elände de har råkat ut  
för.  
Det brinner i slottet!

Och en gång var jag dum nog att  
flyga in där. Jag tänkte att jag  
kanske kunde hjälpa till. Men vilket  
liv det var.

”Slottet brinner”, skrek alla. ”Slottet  
brinner. Rädda sig den som kan!”

Det var svårt att andas.  
Luften var fylld av rök...  
Känner du hur varmt det är?

Jag flög uppför trappan. Där fick jag  
syn på några soldater som kånkade  
och bar på någonting jättetungt.  
Kan du se dom?  
Dom är där uppe, högst upp till  
höger.

Och vet du vad dom bar på?  
Du kan aldrig gissa vad det var?

Jo, det var den gamle kungen som  
var död.  
Tycker du också att det är läskigt?  
Men den nye kungen sprang i  
trappan.  
Han var fullt upptagen med att rädda  
sin farmor, den gamla drottningen.  
Kan du se dom?

Det var ingen som brydde sig om en  
liten fladdermus. Dom kanske klarar  
sig själva, tänkte jag. Men så fick jag  
syn på den lilla prinsessan med sina  
hundar.  
Kan du se henne?

Jag flög ner till henne men hon blev  
arg – fastän jag bara försökte hjälpa  
till.

”Vi har inte tid med dig nu”, fräste hon.

Så tog hon tag i mina vingar och slängde ut mig ur tavlan. Jag landade på golvet med en smäll. Det gjorde ont.

Så jag fick aldrig veta hur det gick. Vart ska de ta vägen? Det brinner överallt!

### ***Vattenfall i Småland***

Hej igen.

Tycker du om oväder?

Det gör jag.

Jag brukar flyga in i tavlor med oväder då och då.

Ser du ett litet hus längst bort i tavlan?

Jag flög dit en gång för att se om där fanns några fladdermösskompisar.

Tror du jag hittade några?

Nej, inte en fladdermus.

Huset var alldeles tomt.

Men där fanns flugor.

Stora feta och härliga flugor.

Du kanske också tycker om flugor?

Men så började det blåsa.

Och stora mörka moln for fram över himlen. Det blev alldeles mörkt – fastän det var mitt på dagen.

Är du rädd för åska?

Jag är livrädd för åska. Det mullrade långt borta och jag tänkte att nu – när som helst – kommer blixtnarna och regnet.

Men det kom aldrig någon åska.

Istället kom en storm. Träden for omkull.

Hör du hur vattnet brusar?

Vattnet forsade fram. Och slet med sig tränsom hade fallit omkull. Det kändes farligt.

Men härligt också.

Läskigt och härligt på samma gång.

Jag kanske flyger tillbaka dit någon gång.

Vill du följa med då?

### ***Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros***

Aa!

Nej, nu får du hålla i mig.

Det här tycker jag inte om...

(*viskar*)

Men kanske vi ska titta lite i alla fall.

Försiktigt.

Nej, jag törs inte titta.

Du får titta åt mig.

Vad ser du för något?

En kompis sa till mig en gång att det fanns en dödskalle i tavlan.

Är det så?

Är inte det jätteäckligt, va?

Varför vill en konstnär måla en tavla med en dödskalle i?

Är det en snygg dödskalle då?

Jag måste nog titta lite i alla fall...

Men den har ju höstrån på sig?!

Gammalt torrt gräs på en dödskalle.



Varför då?

Blommorna var ju fina i alla fall.  
Det är tulpaner va?

Nä, nä, jag kan ju inte veta allt.  
Rosor alltså.  
Rosor.

Men du, kolla där till vänster.  
Det är ett ljus som har ramlat  
omkull.  
Och lågan har slocknat.

Ja, är man död har man ju ingen  
glädje av ett ljus. Och inte behöver  
man dricka vin heller – eller vad det  
nu är i glaset.  
Och pengar, nej det behöver man  
inte heller.

Vad behöver man när man är död  
då?

Jag ska vara tyst nu, så du får titta  
ifred.

## Ugglan

### *Inledning*

Hej Jo!  
Kul att du kunde komma hit.  
Jag e ugglan vet du! (*ironiskt*) ho ho  
Smart å så där.  
Faktiskt skitsmart.  
Jag kan typ allt om alla tavlor här,  
precis allt...

Du förresten.  
Om du ser en orange ugglan under en  
tavla... Gå dit, då va...  
Så ska jag berätta för dig.

### *Slottsbranden i Stockholms slott*

Kolla  
Värsta branden, va'?'  
Om dom bara hade lyssnat till mig så  
hade den varit släckt för länge se'n.  
En gång flög jag omkring härinne, så  
fick jag ba' syn på den där tavlan.  
Då, tänkte jag att det verka häftigt  
att kolla va de höll på med ra...  
Så jag flög in och satte mig på  
kungens huvud. Det är han i blått där  
mitt i tavlan

*(Övergång till dramatisering)*

### *Ljudintroduktion*

*Karl XII*

Undan med dig ugglan.

*Ugglan*

Hej, softa lite nu va. Jag ville bara  
kolla...

*Karl XII*

Men ser du inte att det brinner ugglan.  
Ge dig iväg!

*Ugglan*

Men ursäkta mig... Har någon ringt  
brandkåren?

*Karl XII*

Vad pratar du om ugglan?

*Ugglan*

Brandkåren, tut-tut, tut-tut, vet du.  
Rätt bra när det brinner...

*Karl XII*

Du pratar så konstigt. Ge dig iväg.

*(Dramatisering slut)*

Ja, så där höll de på. Sprang och skrek.  
Några snubblade.

Den gamle kungen hade just dött.  
Man var tvungen att bära ut liket.  
Kan du se det?

Nej, det är inte lätt.  
Där, högst uppe till höger kommer några soldater. De bär på liket.  
Skittungt.  
Kroppen låg inlindad i en flagga.

När jag var där inne i tavlan tyckte jag det var ganska läskigt det där med liket.  
Så jag flög därifrån.  
Då fick jag syn på en prinsessa.  
Jag tyckte hon såg juste ut.  
Kan du se henne?

*(Övergång till dramatisering.)*

*Prinsessan Ulrika Eleonora*  
Var kom du ifrån?

*Ugglan*  
Hej  
Men vilka gulliga hundar.  
Är dom dina?

*Prinsessan Ulrika Eleonora*  
Ja, men ser du inte att vi springer för livet. Det brinner i hela slottet. Vi måste ut. Flytta på dig.

*Ugglan*  
Ja, men gud va jobbiga ni är. Och du har förstås heller aldrig hört talas om brandkåren?

*Prinsessan Ulrika Eleonora*  
Nej, det har jag inte. Håll tyst nu och flyg nerför trappan så kanske vi kommer ut någon gång.

*Ugglan*  
Men ring på mobilen 'ra! Men det har du väl inte heller nå'n förstås...

*(ljud. Någon skriker*  
”Det brinner i trappan”)

*Prinsessan Ulrika Eleonora*  
Men vart ska vi ta vägen?

*(Dramatisering slut)*

Ja, vet du, jag tycker det var ett sånt himla liv där, va'. Så jag drog. Lite fejt kanske.  
Men vilka nördar. Ingen brandkår, inga mobiler. Den där branden måste ha hänt för dölänge se'n. Men jag tror att dom blev räddade i alla fall.  
Vad tror du?

*Vattenfall i Småland*

Hej  
Har du varit med om nå't riktigt oväder nå'n gång? Det har jag.  
Alltså, det var en grym storm den där dan när jag skulle flyga till Småland.

*(Dramatisering)*

*(Blåst, vattenbrus – ganska milt i början, ljud av flaxande vingar)*

Å Gud vad jag är trött.  
Hur länge har jag flugit?  
Flera timmar tror jag.  
Jag måste vila lite.

Där i tallen kanske...

*(flaxar ner till ett träd)*

Puh, det var skönt.  
Men hallå – vad är det som händer.

*(stormen tilltar)*

Nej, jag kan knappt sitta kvar.  
Jag måste in i lä.

*(ett träd blåser omkull)*

Hjälp. Trädet rasar.  
Aaa.

*(flaxljud)*

Det var nära. Jag höll på att bli nerdragen i vattnet. Jag måste in i skogen där.

*(full storm)*

Kämpa på nu gamla ugglor!  
Det är inte långt kvar...

Där är några granar.  
Jag söker lä bakom dom.

*(ljudet avtar något)*

Ååå  
Här var det lite lugnare.  
Jag får nog stanna här tills stormen går över.

*(dramatisering slut)*

Ja, det där hade kunnat gå illa.

Vad skulle du ha gjort om du varit där?

***Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros***

Ö du  
Kolla här då

Är det läskigt?  
Ä, bara en gammal dödskalle.  
Inget å va rädd för.  
Du har ju mig.

Nu ska du få höra. En gång flög jag in i tavlan och satte mig – ja du kanske inte tror mig – men jag satte mig faktiskt mitt på dödskallen.

*(dramatisering, vinande ljud)*

*Ugglan*  
Hallå!  
Är det någon här?

Undrar vem det är jag sitter på.  
Knack, knack, knack – är det någon hemma?

*Röst*  
Sch!

*Ugglan*  
Vem sa det?  
Det måste vara någon här.

*Röst*  
Ta dig i akt ugglor!

*Ugglor*  
Varför då?  
Vem är du!

*Röst*

Jag är Någon.  
Någon som ser dig... och hör dig.

*Uggla*

Ä, kom fram nu.  
Är du rädd för att visa dig?

*Röst*

Är inte du rädd då – uggla?

*Uggla*

För vaddå i så fall.

*Röst*

Döden

*Uggla*

Nej, inte särskilt.  
Skulle jag vara det?

*(välter ljuset)*

Skit också!  
Ursäkta...  
Jag välte visst ljuset.  
Det slocknade också.  
Har du några tändstickor?

*Röst*

Det var livets låga som slocknade.

*Uggla*

Jag trodde det var ett vanligt ljus.

Vad snackar du om förresten?

Livets låga.  
Vad är det?

*Röst*

Allt dör.  
Ljuset slocknar.  
Gräset vissnar och blir hö.

*Uggla*

Men nu kommer jag och biter dig  
med näbben snart om du inte slutar  
med ditt tjat.  
Var är du någonstans?

*Röst*

Jag är överallt och ingenstans.

*Uggla*

Men kolla här.  
En peng.  
Den tar jag.  
Då kan jag köpa... få se...  
En cd... eller kanske öronproppar...  
så jag slipper höra dig din gamla  
surskalle.

*Röst*

När du dör behöver du inga pengar.

*Uggla*

Men du är ju skittråkig.  
Tänker du bara på döden?  
Jag behöver pengarna nu.  
Fattar du?

Kolla blommorna där.

Fina va?  
Dom lever i alla fall.  
Luktar gott också.  
Känn!  
(sniffar)

*Röst*

Lever sa du?  
Ser du inte att kvistarna är brutna.  
Blommorna är redan plockade.  
De får inget vatten – de dör snart.

*Uggla*

Men hallå!  
Finns det ingenting kul med dig.

Jag drar alltså.

Säg bara nånting som du tycker är roligt.

Säg det så slipper du mig sen.

*Röst*

Roligt? Det finns inget roligt.

Man måste förbereda sig för döden.

Allting vissnar och dör. Det är bara

Guds ord som gäller i evighet. Läs

Bibeln...

*Uggla (avbryter)*

Nä, men sluta nu.

Nu drar jag.

*(vingslag. Dramatisering slut.)*

Har du nånsin hört en så tråkig typ.

Undrar hur han såg ut förresten.

Det kan väl inte ha varit dödsfallen som pratade.

Tror du det?

### **Bilaga 3**

Intervjufrågor till museipedagogerna på Nationalmuseum.

#### *Om roller*

Vilken roll ska ett museum ha?

Hur ser du på din roll som museipedagog?

Vad vill du förmedla?

#### *Om museibesök*

Vad ska ett museibesök för barn ge?

Vilken kunskap? Upplevelse?

Vad är viktigt vid ett museibesök för barn?

Vilken upplevelse vill du ge dem?

Vad hoppas du på? En positiv stund för nuet? Framtida museibesök...? Att de ska förvärva kunskap, få en upplevelse eller något annat?

#### *Om att hålla i visningar*

Vilka syften finns med visningar? Vad vill man visa på?

Finns det olika syften för barn och vuxna?

Hur väljer ni teman?

Hur väljer ni vilka konstverk ni ska visa?

Vad är lätt respektive svårt med att hålla i visningar?

Är det skillnad att ha visningar för barn respektive vuxna? Tänker man olika?

Vad är speciellt för respektive grupp?

Vari ligger skillnaden: berättarteknik, språk, fokus, information, aktiviteter, annat...?

Vilket är roligast?

Vilka situationer är mest inspirerande?

Är det något du skulle vilja förändra i museimiljön eller i visningssituationen?

## **Bilaga 4**

Intervjufrågor till barnen vid uppföljningen på Nationalmuseum. Frågorna ligger till grund för det samtal som jag och Hans hade tillsammans med dem.

### *Allmänt*

Har ni varit på Nationalmuseum tidigare? Om ja, med skolan? Hur var det?  
Vad tycker ni om att titta på konst?

### *Den digitala museiguiden*

Vad tyckte ni om att använda en guide som denna?  
Var det något hos guiden som ni tyckte speciellt mycket om?  
Något som ni ogillade?  
Var det någon skillnad att se på konst på det här sättet jämfört med såsom ni tidigare har sett på konst?  
Blir det roligare att se på konst om man använder en guide som denna?  
Skulle ni vilja använda en sådan här guide om de fanns på museerna?

### *Utseende och karaktär*

Vad tyckte ni om utseendet?  
Upplivede ni att guiden hade någon speciell karaktär eller egenskaper?

### *Guidens tal och berättande*

Vad berättade guiden för något?  
Minns ni något speciellt?  
Vad tyckte ni om sättet den berättade? Språket? Rösten?  
Ugglan växlade mellan dramatisering (att vara inne i tavlan) och att berätta utifrån. Var det svårt att följa växlingarna? Vilket var bäst?  
Ugglan pratade bland annat om mobiltelefoner och brandkåren – vad tyckte ni om det?

### *Om målningarna*

Vilka tavlor har ni sett? Hur såg de ut?  
Var det någon tavlas berättelse ni tyckte mer om? I så fall, varför då?

### *Om att komma till Nationalmuseum*

Hur har det varit att komma till Nationalmuseum idag?  
Vilka förväntningar hade ni inför besöket?  
Vad var roligast?  
Var det något ni inte tyckte om?  
Någonting annat?

## **Bilaga 5**

Frågor som jag ställde till barnen vid uppföljningen av deras besök på Nationalmuseum. Frågorna är uppdelade för respektive tavla och användare beroende av vilken guide de hade använt:

### ***Slottsbranden i Stockholms slott den 7 maj 1697***

*Fladdermusen:* Vad berättade fladdermusen?  
Vilka personer träffade han?  
Hur gick det för honom?

*Ugglan:* Vilka personer var där?  
Vad hände egentligen?  
Vad pratade ugglan om?

### ***Vattenfall i Småland***

*Fladdermusen:* Vad tyckte fladdermusen om oväder?  
Vad pratade fladdermusen om?  
Vad hände?

*Ugglan:* Vad tyckte ugglan om oväder?  
Vad letade ugglan efter?  
Vad hände?  
Vilka ljud förekom?

### ***Vanitas-stilleben med dödskalle, bok och ros***

*Fladdermusen:* Vad tyckte fladdermusen om tavlan?  
Vem har berättat för honom om tavlan?  
Vad minns du/ni av det som fladdermusen berättade?

*Ugglan:* Vad hände?  
Vem pratade ugglan med?  
Vad pratade de om?  
Vad tyckte ugglan om ”rösten”?

Efter att ha pratat om vad guiderna berättade, talade vi om vad de tyckte om guiderna och det som de berättade. Frågor som jag vill ha svar på:

Var det bra med mjukdjur som guider?  
Var det som guiderna berättade bra?  
Var det för lite fakta?  
Vad är fakta?  
Vad vill ni veta?