

Lunds universitet  
Avdelningen för  
Medie- och kommunikationsvetenskap  
**C-uppsats**  
VT 2001

# Interaktiv kulturförmedling på Internet

– när användarna skapar innehållet

Handledare: Peter Dahlgren & Ingrid Höjerback  
Examinator: Gunilla Jarlbro

Av Karen Ask

# Sammanfattning

**Författare:** Karen Ask

**Titel:** Interaktiv kulturförmedling på Internet – när användarna skapar innehållet

**Avdelning:** Avdelningen för medie- och kommunikationsvetenskap

Uppsatsens syfte är att bidra till en förståelse för hur Internets interaktiva karaktär kan utnyttjas för att främja meningsskapande kommunikation där mottagaren, i minst lika stor utsträckning som sändaren, har möjlighet att påverka kommunikationens innehåll. Jag hoppas därmed att kunna inspirera museer och andra kulturförmedlande institutioner till att utveckla mer interaktiva och meningsskapande webbplatser. Detta gäller även andra institutioner eller organisationer som önskar mer meningsskapande kommunikation med sina mottagare.

Frågeställningen är:

*I vilken utsträckning har kulturförmedlande webbplatser en medielogik som främjar interaktivitet och meningsskapande?*

- *Hur kan webbplatsernas interaktiva möjligheter karakteriseras enligt Jensens definitioner av konversationell, konsultativ och registrerande interaktivitet?*
- *Hur främjar de interaktiva möjligheterna potentialen för multiple tolkningar?*
- *Hur interaktiva är de interaktiva möjligheterna?*
- *Hur kan webbplatserna karakteriseras som konstruktivistiska?*

Frågeställningen har undersökts utifrån två exempel på kulturförmedlande webbplatser. Analysen av de två webbplatserna har genomförts med hjälp av en mall. Denna har jag utvecklat med stark anknytning till teorier om interaktivitet och meningsskapande.

Utvecklandet av mallen har varit en stor del av undersökningen. Därför är mallen – som nu är klar att bli använd som ett analysredskap för andra interaktiva och meningsskapande webbplatser – också ett resultat av undersökningen. Undersökningen visar dessutom hur interaktivitet kan beskrivas i praktiken: Att respektive den konversationella, den konsultativa och den registrerande interaktiviteten kan realiseras på olika sätt som är mer eller mindre interaktiva och mer eller mindre meningsskapande. Det har också visat sig att det kan vara problematiskt att undersöka graden av interaktivitet eftersom interaktiviteten kan vara utformad på ett motsättningsfyllt sätt när det gäller användarnas möjlighet att påverka innehållet. Ytterligare ett resultat av undersökningen är att det inte går att skilja på informations- och meningsorienterade webbplatser. Detta eftersom användarvänlighet och informationsarkitektur är förutsättningar för att användarna ska kunna utnyttja webbplatsernas meningsskapande aspekter.

# Innehållsförteckning

<b>1. INDLEDNING</b> .....	<b>3</b>
1.1 SYFTE .....	3
1.1.2 <i>Avgränsningar</i> .....	4
1.2 FRÅGESTÄLLNING .....	4
<b>2. KULTURFÖRMEDLING PÅ INTERNET</b> .....	<b>6</b>
2.1 MUSEERS FÖRMEDLING .....	6
2.2 MUSEER PÅ INTERNET .....	6
2.3 SE, HÖR, FÖRESTÄLL DIG .....	7
2.3.1 <i>Uppbyggnad</i> .....	8
2.4 MY HISTORY IS AMERICA'S HISTORY .....	9
2.4.1 <i>Uppbyggnad</i> .....	9
<b>3. TEORI</b> .....	<b>11</b>
3.1 INLEDNING .....	11
3.2 INTERNET I ETT KOMMUNIKATIONSPERSPEKTIV .....	12
3.2.1 <i>Datorn som medium</i> .....	12
3.2.2 <i>Internet som medium</i> .....	13
3.3 MENINGSSKAPANDE KOMMUNIKATION .....	14
3.3.1 <i>Kommunikation som betydelse</i> .....	14
3.3.2 <i>Tecknets natur</i> .....	15
3.3.3 <i>En ny modell för museikommunikation</i> .....	15
3.3.4 <i>Kommunikationssemiologi</i> .....	16
3.4 KONSTRUKTIVISTISK KULTURFÖRMEDLING PÅ INTERNET .....	17
3.4.1 <i>Informations- eller meningsorienterade museer</i> .....	17
3.4.2 <i>Heins modell för inläringsteorier</i> .....	18
3.4.3 <i>Didaktisk inläring</i> .....	19
3.4.4 <i>Stimulus - respons inläring</i> .....	20
3.4.5 <i>Inläring genom upptäckt</i> .....	20
3.4.6 <i>Konstruktivistisk inläring</i> .....	20
3.4.7 <i>Konstruktivism i praktiken</i> .....	21
3.5 INTERAKTIVITET .....	21
3.5.1 <i>Mot ett interaktivitetsbegrepp</i> .....	22
3.5.2 <i>Bordewijk och Kaams medietypologi</i> .....	22
3.5.3 <i>Fyra dimensioner för interaktivitet</i> .....	23
3.5.4 <i>Interaktivitetens relevans</i> .....	24
3.6 INTERNETS KOMMUNIKATIVA KARAKTÄRSDRAG .....	24
3.6.1 <i>Hypertext</i> .....	25
3.6.2 <i>Intertextualitet</i> .....	26
3.6.3 <i>Icke-linearitet</i> .....	26
3.6.4 <i>Läsaren som författare</i> .....	26
<b>4. METOD</b> .....	<b>28</b>
4.1 URVAL .....	28
4.2 VAD ÄR MIN METOD? .....	29
4.2.1 <i>Användningen av mallar</i> .....	29
4.2.2 <i>Mall för interaktiva, meningsskapande webbplatser</i> .....	30
4.3 UNDERSÖKNINGSPROCESSEN .....	31

## **5. RESULTAT OCH ANALYS .....33**

<u>5.1 KONVERSATIONELL INTERAKTIVITET</u> .....	33
<u>5.1.1 Interaktiv gästbok</u> .....	34
<u>5.1.2 Berätta din egen familjehistoria</u> .....	34
<u>5.1.3 Berätta om ditt lokalsamhällsprojekt</u> .....	34
<u>5.1.4 Sändar- eller användarkontroll</u> .....	35
<u>5.1.5 Hur interaktivt är det?</u> .....	35
<u>5.1.6 Potential för skapande av egna tolkningar</u> .....	36
<u>5.1.7 Fördröjd dialog</u> .....	37
<u>5.1.8 Förbättring av de konversationellt interaktiva möjligheter</u> .....	38
<u>5.2 KONSULTATIV INTERAKTIVITET</u> .....	39
<u>5.2.1 Lineära föreställningar</u> .....	39
<u>5.2.2 Välutbyggd hyperstruktur</u> .....	39
<u>5.2.3 Potential för skapande av egna tolkningar</u> .....	40
<u>5.2.4 Ska externa länkar hänvisa till konstruktivistiska webbplatser?</u> .....	41
<u>5.2.5 Sökverktyg</u> .....	41
<u>5.2.6 Två former för konsultativ interaktivitet</u> .....	42
<u>5.2.7 Förbättring av de konsultativt interaktiva möjligheter</u> .....	42
<u>5.2.8 Enkelhet och variation</u> .....	43
<u>5.3 REGISTRERANDE INTERAKTIVITET</u> .....	43
<u>5.3.1 Teknisk och innehållsmässig feedback</u> .....	44
<u>5.3.2 Potential för skapande av egna tolkningar</u> .....	44
<u>5.3.3 Användarvänlighet en förutsättning för meningsskapande</u> .....	45
<u>5.3.4 Förbättring av de registrativt interaktiva möjligheter</u> .....	45
<u>5.4 TEXTEN</u> .....	45
<u>5.4.1 Beskrivande texter</u> .....	46
<u>5.4.2 Instruktioner</u> .....	47
<u>5.5 INLÄRNING</u> .....	47
<u>5.5.1 Sex korridorer</u> .....	47
<u>5.5.2 En upplevelseslabyrint</u> .....	48

## **6 SLUTDISKUSSION .....50**

<u>6.1 KONVERSATIONELL INTERAKTIVITET</u> .....	50
<u>6.2 KONSULTATIV INTERAKTIVITET</u> .....	51
<u>6.3 REGISTRERANDE INTERAKTIVITET</u> .....	52
<u>6.4 INLÄRNING</u> .....	52
<u>6.5 OLIKA DIMENSIONER FÖR INTERAKTIVITET</u> .....	53
<u>6.6 ANVÄNDNINGEN AV DE INTERAKTIVA MÖJLIGHETERNA</u> .....	53

## **REFERENSER .....55**

### **BILAGOR:**

- BILAGA 1: MALL FÖR INTERAKTIVA MENINGSSKAPANDE WEBBPLATSER
- BILAGA 2 & 3: JENSENS "INTERAKTIVITETENS KUB"
- BILAGA 4 – 7: UTSKRIFTER FRÅN WEBBPLATSEN "SE, HÖR, FÖRESTÄLL DIG"
- BILAGA 8 – 16: UTSKRIFTER FRÅN WEBBPLATSEN "MY HISTORY IS AMERICA`S HISTORY"

# 1. Indledning

Jag har valt att undersöka museer på Internet ur ett kommunikativt perspektiv i ett försök att kombinera olika intressen. Med en bakgrund inom etnologi, samt en erfarenhet som museiförmedlare på ett lokalhistoriskt museum, var det närliggande att ta utgångspunkt i museal förmedling. Samtidigt kändes det spännande att bli delaktig i ”upptäckten” av ett område som museal förmedling på Internet, eftersom det är ett område som öppnar många nya möjligheter för museers förmedling.

Samtidigt har jag under min tid som museiförmedlare tänkt mycket på hur man skulle kunna betrakta museer ur en kommunikativ synvinkel. Skulle man kunna betrakta museer ur de olika kommunikationsteoriernas perspektiv? Och i vilken utsträckning skulle det i så fall vara relevant? Dessa frågor har uppstått i takt med att min kunskap inom medie- och kommunikationsvetenskap har vuxet. Speciellt tyckte jag att det skulle vara intressant att undersöka museer utifrån nyare kommunikationsteorier som betonar kommunikation som en meningsskapande tvåvägsprocess mellan sändare och mottagare. Att det inte bara är sändaren, utan i minst lika stor utsträckning även mottagaren, som definierar kommunikationens innehåll. Denna kommunikation har särskilt bra möjligheter att realiseras på Internet eftersom detta är ett interaktivt medium där mottagaren har möjlighet att aktivt påverka kommunikationen.

## 1.1 Syfte

Syftet är att undersöka nedanstående frågeställning utifrån följande webbplatser eller delar av webbplatser:

*My History is America's History*, <http://www.MyHistory.org>

*Se, hör, föreställ dig*, <http://www.fng.fi/hugo.htm>

Förstnämnda är en historieförmedlande webbplats som inte har anknytning till ett museum utan är den virtuella framsidan för projektet ”My History is Americas History”; ett initiativ som är satt i verk av ”the National Endowment for the Humanities (NEH) I USA. *Se, hör, föreställ dig* är en ”nätutställning” som är en del av webbplatsen för Statens konstmuseum i Helsingfors, Finland.

Jag hoppas att denna uppsats kommer att bidra till en förståelse för hur Internets interaktiva karaktär kan utnyttjas för att främja meningsskapande kommu-

nikation där mottagaren i minst lika stor utsträckning som sändaren har möjlighet att påverka kommunikationens innehåll. Min avsikt är att C-uppsatsen ska utgöra en förberedande studie till min D-uppsats där jag föreställer mig att göra en studie av användarna av kulturförmedlande institutioners och museers webbplatser.

Syftet är också att inspirera museer och andra kulturförmedlande institutioner till att utveckla mer interaktiva och meningsskapande webbplatser. Detta gäller även andra institutioner eller organisationer som önskar mer meningsskapande kommunikation med sina mottagare.

### 1.1.2 Avgränsningar

Min utgångspunkt för undersökningen var museers förmedling på Internet eftersom museer är de institutioner som traditionellt har tagit hand om förmedlingen av konst, historia mm utanför skolans regi. Men min undersökning innefattar även kulturförmedlande webbplatser som inte har anknytning till ett museum eftersom det är *förmedlingen* av historien, av konsten osv. som är det väsentliga.

Den ena av de utvalda webbplatserna, *Se, hör, föreställ dig*, är inte en hel webbplats, utan en del av en större webbplats för Statens konstmuseum. Detta beror på att ett kriterium för urvalet av webbplatser var att webbplatserna inte nödvändigtvis skulle vara hela webbplatser, utan kunde vara delar av en webbplats. Hela webbplatser kan innehålla mycket information som inte är relevant för min frågeställning. Många museiwebbplatser innehåller t ex generell information om museet och har många olika utställningar och arkiv.

## 1.2 Frågeställning

*I vilken utsträckning har kulturförmedlande webbplatser en medielogik som främjar interaktivitet och meningsskapande?*

- *Hur kan webbplatsernas interaktiva möjligheter karakteriseras enligt Jensens definitioner av konversationell, konsultativ och registrerande interaktivitet?*
- *Hur främjar de interaktiva möjligheterna potentialen för multipla tolkningar?*
- *Hur interaktiva är de interaktiva möjligheterna?*
- *Hur kan webbplatserna karakteriseras som konstruktivistiska?*

Där det gäller att:

- En *interaktiv* webbplats ger användaren möjlighet att på olika sätt påverka den medieförmedlade kommunikationens innehåll och/eller form.
- De olika typerna av interaktivitet definieras i avsnitt 3.5.3.

- En *meningsskapande* webbplats ger, genom att främja potentialen för multipla tolkningar, användaren möjlighet att skapa sina egna tolkningar. Meningsskapande hänger ihop med *konstruktivism* som är en inlärningsteori med utgångspunkt i människors aktiva skapande av kunskap (se avsnitt 3.4).
- Med *medielogik* tar jag utgångspunkt i Altheide's användning av begreppet:

"In general terms, media logic consists of a form of communication; the process through which media present and transmit information. Elements of this form include the various media and the formats used by the media. Format consists, in part, of how material is organized, the style in which it is presented, the focus or emphasis on particular characteristics of behaviour, and the grammar of media communication."

(Altheide, 1979:10)

En webbplats medielogik är alltså dens sätt att kommunicera – vilka beteenden den lägger vikt vid i kommunikationsprocessen.

## 2. Kulturförmedling på Internet

I det följande ges först en kort beskrivning av museers förmedlingshistoria. Termen *utbildning* kommer i stor utsträckning att användas istället för termen *förmedling* eftersom curatorer och museihistoriker ofta använder termen utbildning när de talar om äldre tiders museiförmedling. Jag menar emellertid inte att det finns någon skillnad på termernas innebörd när det gäller museers förmedling.

Därefter följer ett avsnitt om museers förmedling på Internet under de senaste åren. Till slut ges en presentation av de två webbplatser som ingår i undersökningen, samt en beskrivning av deras uppbyggnad.

### 2.1 Museers förmedling

Utbildning har varit en huvudfunktion för museer lika länge som det har funnits offentliga museer. De offentliga museerna kom fram i slutet av 1700-talet och utvecklade sig under 1800-talet till att bli betydelsefulla offentliga institutioner för utbildning. Utbildningen blev genomförd med hjälp av de metoder som museer använder än idag: didaktiska utställningar med utställningstexter, föredrag, samt kurser och program för generella och specifika publikgrupper.

Under 1920-talet började museipersonalens uppfattelse, att museer är primärt utbildningsmässiga institutioner, bli ersatt av ett intresse för samlingarna i sig. Utbildningen begränsade sig primärt till aktiviteter för barn och program för skolor och blev på många museer en specialiserad underavdelning. Denna syn på utbildning har dominerat nästan fram till våra dagar där ett nytt, bredare och mer upplevelsesbaserat perspektiv på utbildning växer fram. Idag görs försök med bland annat ”utforskningsgallerier”, interaktiva utställningar samt nya relationer till nya publikgrupper.

(Hooper-Greenhill, 1994 och Hein, 1998)

### 2.2 Museer på Internet

I dessa Internettider har alltför många museer insett att de måste vara representerade med en webbplats på Internet. Detta intresse för Internet har vuxit fram ur en förståelse av att det helt enkelt inte går att inte vara med on-line. Ett museum som inte har en ”on-line strategi” riskerar att bli marginaliserad, antingen av finansörerna, eller av användarna. Museerna måste vara förändringsduktiga, eftersom de ständigt ska kunna anpassa sig till Internet som ständigt och snabbt utvecklar sig. (Smith, 1998)



Flera museer har upptäckt att det finns många fördelar med Internet. Museer kan exempelvis använda Internet till många olika funktioner: marknadsföring, praktisk information såsom öppettider och aktivitetskalender, on-line samlingar, nätutställningar samt real time förbindelse till delar av en fysisk utställning, t ex genom användning av en webbkamera. En annan viktig fördel är att museer genom Internet kan nå publik som av olika anledningar, såsom geografiska avstånd, arbetstider eller handicap, inte kan besöka museet. Internet upphäver alltså de tidliga och geografiska begränsningarna. (Semper, 1998 och Proenca, 1998)

Många museers reelle användning av Internet har emellertid varit och är fortfarande ganska begränsad. De första museiwebbplatserna var i princip inte annat än on-line broschyrer. De koncentrerade sig på en organisering av information som baserade sig på broschyrens struktur. Många museers webbplatser är fortfarande sådana on-line broschyrer. Eller är de organiserade i överensstämmelse med museernas interna administrativa struktur. Dessa webbplatser är benägna att glömma användarnas behov. De senare åren har det emellertid gjorts flera försök på att utveckla mer användarorienterade och interaktiva webbplatser där museiförmedlarna försöker utnyttja Internets förmedlingsmässiga potentialer. (Teather & Wilhelm, 1999)

Men samtidigt finns det i museivärlden en medvetenhet om att virtuella museer varken kan eller ska ersätta de fysiska museerna. Teknologin ska vara ett medel och inte ett mål. Museers syfte är fortfarande att insamla och bevara viktiga föremål och utbildning via Internet kan aldrig uppnå de kvaliteter som utmärker utbildningen i de fysiska museerna. Ett medierat besök kan aldrig bli lika meningsfullt som den direkta upplevelsen. (Lord, 2000)

### 2.3 Se, hör, föreställ dig

*Se, hör, föreställ dig* är en "nätutställning" som består av sex konstverk av den finska symbolistiska konstnären Hugo Simberg. Utställningen finns på webbplatsen för det finska "Statens konstmuseum". Utställningen presenteras på ingångssidan som "Hugo Simbergs nätutställning för synskadade" (se bilaga 4). Eftersom det är en utställning för synskadade finns det i samband med texterna i utställningen möjlighet att höra texten på ljudband, genom att klicka på en liten ikon. Dessutom finns i samband med utställningen en gästbok där användarna kan skriva vad de har "sett, hört och föreställt sig" (se bilaga 10).

### 2.3.1 Uppbyggnad

*Se, hör, föreställ dig* består av sex bilder och sex "berättelser" till bilderna. Från ingångssidan (se bilaga 4) kan man följa en länk "stig in i utställningen", man kan gå in i utställningen via länken "i textversion" eller man kan gå till en gästbok via länken "en gästbok". När man stiger in i utställningen kommer man till en sida där man först kan läsa en kort presentation av konstnären Hugo Simberg. Nederst på samma sida visas ett verkregister – en översikt över utställningens sex konstverk, presenterade som verkutsnitt med tillhörande titlar (se bilaga 5). Genom att klicka på ett verkutsnitt kan man gå in och titta på de enskilda verken som presenteras i verkpresentationerna.

Verkpresentationerna är alla uppbyggda på samma sätt; varje verk presenteras på en serie av totalt sex sidor. Som exempel vill jag beskriva presentationen av det första verket: "Sårad ängel" (se bilaga 6). På förstasidan (se bilaga 6.1) visas hela bilden med några upplysningar om när Simberg målade bilden, vilka material bilden är målad med och hur stor bilden är i verkligheten. Via länken "i större format" kan man se bilden i ett större format – nu fyller det hela skärmen. För att komma vidare från "i större format" får man nu gå tillbaka igen, till verkpresentationens förstasida.

Från förstasidan i verkpresentationen kan man komma vidare genom att klicka på "gå framåt". På nästa sida – sidan två i verkpresentationen – ses i vänster sida några små verkutsnitt som visar bestämda detaljer (se bilaga 6.2). Bredvid verkutsnittet finns en text som beskriver vad man kan se på utsnittet. Om man rullar ned med musen kan man i botten av sidan se hela verket i ett litet format. De nästa fyra sidorna är uppbyggda på samma sätt som sidan två: med utsnitt, text och hela bilden i ett litet format (se bilaga 6.3-6.6). Från varje av sidorna i verkpresentationen kan man hela tiden klicka sig bakåt till föregående sida eller man kan klicka sig helt tillbaka till verkregistret. Bara den sista sidan i verkpresentationen är annorlunda; här kan man gå till gästboken genom länken "Vad har du sett, hört eller föreställt dig?" eller man kan hoppa helt till verkpresentationens början (se bilaga 6.6).

Andra länkar i utställningen är den obligatoriska länken till den webbansvarige som finns nederst på alla sidor, samt en länk på sidan med verkregistret till "Hugo Simbergs hemsida". Detta är en av Statens konstmuseums webbplatser där man kan se drygt 450 verk av Hugo Simberg.

## 2.4 My History is America's History

*My History is America's History* är en webbplats där folk kan lära sig om USA:s historia, genom att genomföra en rad aktiviteter. Den viktigaste av dessa aktiviteter – att utforska och skriva sin egen familjehistoria – innebär att folks personliga historier kommer att ingå som en del av webbplatsen, såväl som en del av den ”stora amerikanska historien”. Webbplatsens syfte beskrivs som:

”It’s a place where every American can be an historian – a place to remember, to record and to see things in the ”big picture”. It is a gathering place for sharing family stories; for meeting folks in the community who are prepared to share or help with your voyage of historical discovery; and for getting the scoop on websites, books, films and places to visit where our nation’s past is seen through the triumphs and trials of ordinary families.”

(se bilaga 9)

*My History is America's History* är den virtuella framsidan för projektet ”My History is America's History”, ett initiativ som är satt i verk av ”the National Endowment for the Humanities (NEH). NEH är en oberoende, federal organisation som stödjer inläring i historia, litteratur, filosofi och andra humanistiska områden. För skapandet av webbplatsen *My History is America's History* har NEH fått hjälp från en rad samarbetspartner. En samarbetspartner som är mycket synlig på webbplatsen är Genealogy.com som utvecklar datorbaserade redskap för släktforskning. På *My History is America's History* finns flera länkar till Genealogy.com's webbplats.

### 2.4.1 Uppbyggnad

*My History is America's History*'s ingångssida (se bilaga 8) består av flera olika ”ingångar” till webbplatsens olika ”avdelningar”. Sex av ingångarna är: ”Welcome to Our Front Porch”, Exchange Family Stories”, ”My History Guidebook”, ”Find Your Place in History”, ”For Further Exploration” och ”Saving Your Family Treasures”. Dessa är alla presenterade på mitten av sidan med samma typsnitt och grafik och verkar därför vara de centrala ingångarna. Ingången ”Featured Topic, Stories of North American Indians” som finns överst på sidan med rött typsnitt, leder till en rad familjehistorier som handlar om nordamerikanska indianer. Denna ingång verkar vara en aptitretare till webbplatsens övriga innehåll. Nederst på sidan finns en annan grupp av ingångar: ”In the Classroom”, ”Kids` Corner” och ”In Your Community”.

De olika ingångarna leder in till själva webbplatsen där en menybjälke i vänster sida på ett överskådligt sätt visar länkarna till de olika avdelningarna och

deras ”underavdelningar” (se bilaga 9). Menybjälken utgör en statisk bakgrund för ett centralt fönster där webbplatsens olika sidor visas när man klickar på menybjälkens länkar. Länkarna i menybjälken leder till webbplatsens huvudavdelningar/huvudsidor som igen har länkar som leder vidare till mer specifika sidor. Alla sidorna är väldigt bra integrerade eftersom de är sammankedjade med hjälp av länkar på härs och tvärs.

Det finns också en del länkar till andra webbplatser; särskilt avdelningen ”Search American History Files” har många externa länkar till webbplatser som ger information om amerikansk historia. En extern webbplats som används som en nästan integrerad del av *My History is America`s History* är den redan nämnde genealogy.com där några av *My History is America`s History`s* aktiviteter genomförs. ”Tell Your Favorite Family Story”, ”Create a Family Tree” och ”Find your Family Online” är alla aktiviteter som delvis föregår på genealogy.com. T ex måste man lagra sin familjehistoria i ett ”historiearkiv” på genealogy.com.

## 3. Teori

Teoriavsnittet kan sägas bestå av två huvuddelar, samt ett kort inledande kapitel.

Det inledande kapitlet: "Internet i ett kommunikationsperspektiv" (avsnitt 3.2) koncentrerar sig på att ge en förståelse för hur datorn, enligt Jensen (1998), respektive Internet, enligt Morris (1996), kan betraktas ur ett medie- och kommunikationsperspektiv.

Första huvuddelen handlar om teorier som beskriver kommunikation som meningsskapande (avsnitt 3.3-3.4). Här vill jag speciellt fokusera på teorier som relaterar till museikommunikation. Andra huvuddelen utgörs av teorier som beskriver Internets kommunikativa karaktärsdrag, där speciellt interaktiviteten framhävs (avsnitt 3.5-3.6).

### 3.1 Inledning

Datorn respektive Internet studeras bäst ur medie- och kommunikationsperspektiv, genom att kombinera teorier om interpersonell kommunikation och masskommunikation (Jensen, 1998 och Morris, 1996). De teorier jag har valt att använda har emellertid inte utvecklats genom kombinationer av interpersonella och massmediala kommunikationsteorier. Generellt har det varit svårt att finna fram till genomtänkta och användbara teorier som är utvecklade för de nya medierna. Därför har jag valt att utgå från en kommunikationsteori som inte är utvecklad för ett specifikt medium, utan beskriver kommunikation generellt: Fiskes (1998) beskrivning av kommunikation som betydelse. Det är en teori som beskriver kommunikation som en betydelseskapande process, där den traditionella distinktionen mellan sändare och mottagare är svag.

Denna syn på kommunikation bildar också grundval för följande teorier: Hooper-Greenhills (1994) modell för museikommunikation, Teather & Wilhelms (1999) teori om meningsorienterade museer samt Heins (1998) teori om konstruktivistisk inläring på museer. Dessa teorier har jag valt för att visa hur man kan betrakta museikommunikation som meningsskapande kommunikation. Det är teorier som primärt är utvecklade för fysiska museer men som samtidigt är så pass generella att de med fördel kan användas på virtuella museer. Eftersom teorierna handlar om museers *förmedling*, kan de också användas på andra kulturförmedlande institutioner och deras webbplatser.

En av teorierna, Heins teori om inläring på museer, tar sin utgångspunkt i pedagogiken. Jag använder den eftersom syftet för kulturförmedlande webbplatser

ofta inte bara är att kommunicera med användarna, utan också att användarna ska lära sig något. Det samma gäller för alla kommunikationssituationer som har till syfte att uppnå en långtidsverkning, t ex kampanjer. Därför blir det relevant att "låna" en teori från pedagogiken. Samtidigt påminner Heins teori om konstruktivistisk inläring mycket om de kommunikationsteorier som i likhet med Fiske betraktar kommunikation som en meningsskapande process.

Fiskes och Hooper-Greenhills teorier bildar primärt en teoretisk bakgrund – de representerar en kommunikativ grundsyn för denna uppsats. Därför kommer de inte att användas explicit i analysen av webbplatserna. Dessa teorier redovisas i kapitlet "Meningsskapande kommunikation" (avsnitt 3.3). Teather & Wilhelms samt Heins teorier redovisas i det följande kapitlet "Konstruktivistisk kulturförmedling" (avsnitt 3.4).

Flera medie- och kommunikationsforskare har försökt inringa de kommunikativa karaktärsdrag som är specifika för Internet och som därför kan sägas utgöra dess medielogik. Karaktärsdragen kan utgöra en utgångspunkt för en analys ur medie- och kommunikationsteoretiskt perspektiv. Den egenskap som kanske bäst beskriver Internets medielogik är interaktivitet. Jensen (1997) har utvecklat en definition av begreppet interaktivitet. Eftersom den kommer att utgöra utgångspunkten för min analys kommer jag att redovisa den ganska ingående i kapitlet "Interaktivitet" (avsnitt 3.5). Interaktiviteten är samtidigt en förutsättning för hypertext som i sin tur är en förutsättning för några av de karaktärsdrag, som Mitra & Cohen (1999) beskriver: "intertextualitet", "icke-linearitet" och "läsaren som författare". Dessa kommer jag att beskriva i kapitlet "Internets kommunikativa karaktärsdrag" (avsnitt 3.6).

## 3.2 Internet i ett kommunikationsperspektiv

En förutsättning för att undersöka kulturförmedling på Internet är att förstå hur Internet kan beskrivas ur medie- och kommunikationsperspektiv. I det följande redovisas en argumentation för hur datorn, enligt Jensen (1998), respektive Internet, enligt Morris (1996), kan betraktas som ett medium.

### 3.2.1 Datorn som medium

Jensen (1998) skriver att datorn i sin 50 år långa historia har teoretiserats med hjälp av olika metaforer: en "maskin", en "elektronhjärna", en "räknemaskin", en "skrivmaskin", ett "verktyg", ett "system", en "leksak" osv. De senaste åren har datorn emellertid allt oftare beskrivits med hjälp av en ny metafor: Datorn som *me-*

*dium*. Detta beror på att datorns primära funktion har utvecklats från att vara en maskin som behandlar data till att vara en apparat som överför information. Denna utveckling är en följd av att sammankopplingen av datorer i nätverk, såsom Internet och intranät, möjliggör kommunikation mellan sändare och mottagare. Datorn övertar också ett antal traditionella mediers kommunikativa funktioner samtidigt som den blir en samlingspunkt för dessa i takt med deras digitalisering. Detta gäller för exempelvis tv, radio, telefon och fax. Datorns karaktär av medium har alltså blivit alltmer framträdande – journalister kallar den ”det 4:e mediet”.

Trots att datorn i större och större utsträckning uppfattas som ett medium har forskningen i datorn utifrån ett medie- och kommunikationsperspektiv varit ganska begränsad. En anledning är säkert att datorn traditionellt varit ett forskningsobjekt inom informatik respektive datorvetenskap. En annan anledning kan vara att det inom medie- och kommunikationsvetenskapen traditionellt har varit en skillnad på forskning inom masskommunikation och interpersonell kommunikation. Datorn som medium utgör på många sätt en kombination av massmedier och interpersonella medier – den kan kallas en slags ”interpersonellt massmedium” – och faller därför mellan två forskningstraditioner som traditionellt varit separerade. Inom medie- och kommunikationsvetenskap har det emellertid börjat uppstå ett nytt forskningsfält som kombinerar masskommunikation och interpersonell kommunikation i studiet av datorn som medium.

Jensen (1997) skriver också att de ”nya medier” – här tänker han speciellt på datorn – ger möjlighet för nya former av kommunikation där den existerande medieteorin inte räcker till. De nya medierna kräver därför en grundlig genomtänkning av existerande modeller och begrepp.

### **3.2.2 Internet som medium**

Morris (1996) argumenterar för att Internet kan betraktas som ett massmedium men att detta kräver en genomtänkning av gamla definitioner. Text kan traditionella definitioner av publiken som en massa inte längre användas, nu när publikerna blir mer och mer uppdelade. Morris gör klart att definitionerna av massa och medium bör avhänga av situationen men ger i övrigt inte någon mer precis definition av Internet som massmedium. Han försöker snarare bilda en begreppsmässig utgångspunkt för vidare studier av Internet.

Han menar att medie- och kommunikationsforskare – i den utsträckning de överhuvudtaget studerar Internet – använder teorier som är utvecklade för de traditionella medierna. Men det är behov för nya teorier – gärna teorier som kombinerar

aspekter av interpersonell och masskommunikation. Detta beror på att Internet som massmedium karakteriseras av ett kontinuum av kommunikationsformer. Mellan kontinuumets två ytterligheter: interpersonell kommunikation och masskommunikation kan förhållandet sändare - mottagare vara en till en, en till några, en till många, många till en eller många till många osv. och kommunikationen kan vara synkron eller asynkron.

### 3.3 Meningsskapande kommunikation

Både Fiske (1998) och Hooper-Greenhill (1994) menar att ”mottagaren” skapar sin egen mening oavsett vad ”sändarens” budskap är – i den utsträckning det överhuvudtaget går att tala om en sändare och en mottagare. Enligt Fiske (1990) beror detta på att människor med olika bakgrunder och erfarenheter ger de samma tecken olika betydelser. Och enligt Hooper-Greenhill (1994) beror det på att människor skapar mening ur index som inte bär ett avsiktligt budskap från sändaren. Hur detta hänger samman kommer att förklaras i de följande avsnitten.

#### 3.3.1 Kommunikation som betydelse

Fiske (1998) tillhör den semiotiska skolan vilket innebär att han ser kommunikation som skapande och utbyte av betydelser. I motsättning till processskolan där kommunikation ses som överföring av meddelanden från en sändare till en mottagare, är meddelandet, enligt den semiotiska skolan, en konstruktion av tecken som skapar betydelse i samverkan med mottagaren.

Mottagaren, som Fiske (1998) kallar för läsaren, upptäcker betydelser genom en tolkande process där han/hon ”förhandlar med” meddelandet, med texten. Förhandlingen sker när läsaren försöker förstå texten i ljuset av sina kulturella erfarenheter. Detta innebär att läsare med olika kulturella och sociala bakgrunder kan finna olika betydelser i samma text. Det är därför aldrig tal om missuppfattning utan om olika uppfattningar som ett naturligt resultat av sociala och kulturella skillnader mellan människor.

Enligt Fiske (1998) är mottagaren alltså aktiv varför termen läsare föredras. Att läsa antyder en aktiv process, medan att motta skapar associationer till passivitet. Läsaren läser texter – han/hon mottar inte meddelanden. Det är också viktigt att läsningen är en tolkande *process*; betydelse är inte ett statiskt utan ett dynamiskt begrepp. Därför beskrivs skapandet av betydelse som en förhandling.



### 3.3.2 Tecknets natur

Semiologi är studiet av tecken och deras sätt att fungera (Fiske, 1998). En kort beskrivning av tecknets natur är därför relevant för förståelsen av hur människor skapar betydelse.

Enligt lingvisten Saussure, en av semiotikens grundare, består ett tecken av en betecknande och en betecknad (Fiske, 1998). Det betecknande är tecknets fysiska form medan det betecknade är den mentala föreställning till vilken det betecknande hänvisar. T ex är ordet *man* ett ljud i luften för den som inte känner till ljuden som ett ord. Men för mig, som hör ljuden som ett ord, blir den ett tecken som refererar till min mentala föreställning om en man. Förhållandet mellan min föreställning om män och verkliga, fysiska män är beteckning – mitt sätt att ge världen betydelse.

Enligt Saussure är det emellertid inte tecknets förhållande till den fysiska verkligheten utan tecknets förhållande till andra tecken som primärt skapar betydelsen (Fiske, 1998). Tecknet *man* får alltså betydelse genom vad som *inte* uppfattas som en man, t ex en pojke. Det finns ingen naturlig gräns mellan man och pojke, utan det är människor som skapar den. På detta sätt skapar människor kategorier ur en naturlig värld där det inte finns gränser utan bara kontinuerliga övergångar. Människor i samma kultur konstruerar de samma tecken och kategorier, vilket återigen innebär att människor från olika kulturer skapar betydelse på olika sätt.

### 3.3.3 En ny modell för museikommunikation

Hooper-Greenhill (1994) påstår att när curatorer tänker kommunikativt – på museiutställningars användbarhet – tänker de i stor utsträckning i traditionella, enkelriktade kommunikationsmodeller. Den modell som bildar grundvalen för detta tänkande är Cameron`s modell. Cameron utformade i 1968, tydligt inspirerad från Shannon och Weaver, en simpel modell där kommunikation är en transmission från en sändare genom ett medium till en mottagare. Därtill kommer en feedback loop från mottagare till sändare. Feedback loopens funktion är att sändaren, genom att tillpassa sin transmission till mottagaren, kan säkra sig att denna mottar meddelandet korrekt.

Hooper-Greenhill (1994) menar att Cameron`s traditionella envägsmodell är problematisk i flera hänseenden. Förutom att representera en lineär syn på kommunikation där den kommunikativa handling börjar med sändaren, är det också sändaren som definierar budskapets mening medan mottagaren är kognitivt passiv. För museiutställningar innebär detta att curatorerna blir de maktfulla. De definierar

meningen i utställningen utifrån sin egen synpunkt utan att ta hänsyn till mottagarnas intressen, önskemål och behov.

Hooper-Greenhill (1994) har utformat en ny modell för museikommunikation där både sändare och mottagare ses som aktiva meningsskapare (se fig. 1).

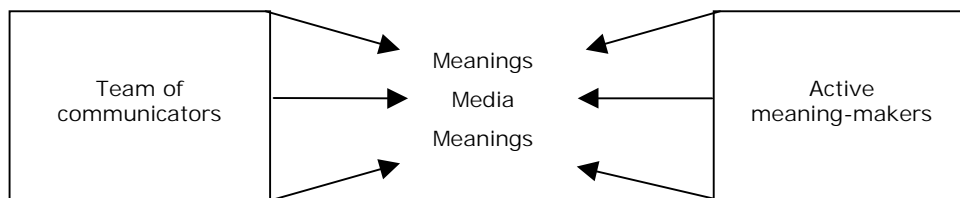


Fig. 1: Hooper-Greenhills modell för museikommunikation.

Källa: Hooper-Greenhill (1994)

---

Kommunikationen sker mellan, å ena sidan, en grupp av kommunikatorer och, å andra sidan, en grupp av aktiva meningsskapare. Distinktionen sändare vs mottagare är upplöst i modellen. Gruppen av kommunikatorer inkluderar nämligen både museiförmedlaren, designern, konservatorn, publiken mm, medan ”mottagaren” inte är definierad som annat än en ”aktiv meningsskapare”. Mellan dessa två positioner befinner sig ”mediet”, mittområdet, där många, varierande och säkerligen kontrasterande meningar ständigt skapas och återskapas. Mittområdet inkluderar alla museets kommunikativa medier, såsom byggnaden, människorna, utställningarna, föremålen, kaféet, toaletten osv. Det är därmed inte bara utställningarna utan även upplevelserna i kaféområdet mm som påverkar tolkningarna av de utställda föremålen.

### 3.3.4 Kommunikationssemiologi

Utgångspunkten för modellen har Hooper-Greenhill (1994) tagit ur Mounins idéer om en kommunikationssemiologi. En kommunikationssemiologi innebär en skarp distinktion mellan index och tecken (signaler). Ett index är ett synligt objekt som informerar om eller indikerar ett annat icke-synligt objekt, t ex: rök indikerar eld. Ett tecken eller en signal är däremot ett konstgjort index, dvs. det är skapat och uttryckt av en sändare med avsikten att informera om ett annat icke-synligt objekt. Rök från indianens eld kan exempelvis vara en medvetet kommunicerad signal om att en fiende närmar sig. Tecknet är alltså ett resultat av medveten och meningsfull

kommunikation medan indexet bara kan bli meningsfull kommunikation om dets ”mottagare”/observatör tillägger det mening genom en tolkande process.

Mounin menar att ett kommunikativt system innebär, dels att det finns en konventionell kod som kan tillägnas genom socialt lärande, dels att det finns en avsikt att kommunicera som är känt av minst två personer (Hooper-Greenhill, 1994). Hooper-Greenhill (1994) menar att museer kan anses vara kommunikativa system enligt Mounins definition. Museiutställningar har, genom att vara fyllda med tecken, en konventionell kod som kan läras socialt. Men enligt Hooper-Greenhill (1994) är museiutställningar emellertid också fyllda med index som *kan* ingå i publikens skapelse av mening. Här är begreppet ”pertinence”, som jag översätter med relevans, viktigt. Människor skapar nämligen bara mening ur ett index om detta har någon form av relevans för dem. Om en museiutställning i första hand består av tecken, och i andra hand av index, innebär det att publiken kommer att skapa sina egna meningar – att bilda sina egna upplevelser – i den utsträckning indexen känns relevanta för dem.

### 3.4 Konstruktivistisk kulturförmedling på Internet

Detta kapitel handlar om meningsorienterade och konstruktivistiska webbplatser men också till viss mån om deras motsättningar: Informationsorienterade och/eller didaktiska webbplatser. Efter en beskrivning av Teather och Wilhelms (1999) uppdelning av museer i informations- och meningsorienterade museer presenteras Heins (1998) modell för inlärningsteorier med de fyra olika domäner: didaktisk inlärning, stimulus - respons inlärning, inlärning genom upptäckt samt konstruktivism, med särskild fokus på konstruktivism. Slutligen argumenteras för hur Heins teori om konstruktivistisk inlärning kan användas på kulturförmedlande webbplatser.

#### 3.4.1 Informations- eller meningsorienterade museer

Teather och Wilhelm (1999) har delat upp funktionerna för museer och deras webbplatser i två breda kategorier. Den första kategorin inkluderar museer och webbplatser som är objekt- och informationsorienterade. Målet för dessa är att skicka ut information till publiken, samt att kunskapen inom museet ska växa genom att fokusera på forskning i museets samlingar. Den andra kategorin beskriver museer och webbplatser som koncentrerar sig på människor och mening. Vikten

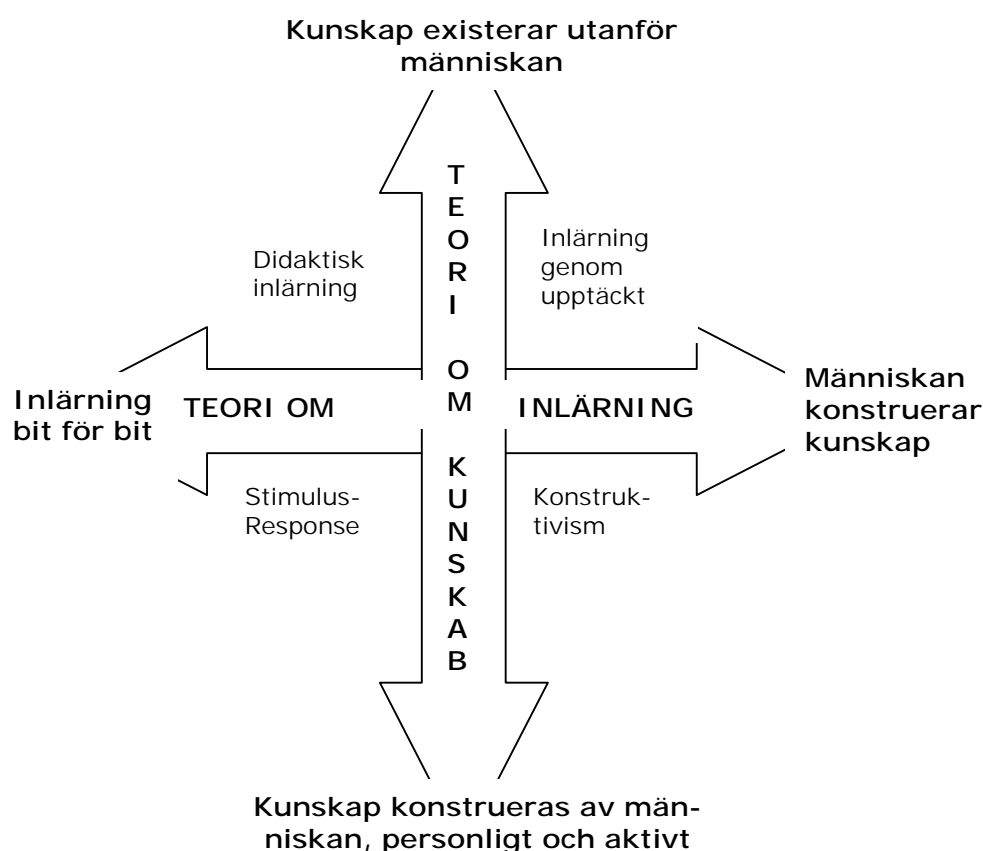
ligger på besökarnas individuella upplevelser och skapande av mening, samt på att främja utväxlingen av olika berättelser inom museet, både internt och externt.

Sarah Kenderdine menar att de virtuella museer kan ha samma funktioner som de traditionella museerna: utställningar, utbildning, forskning osv. Men förutom dessa funktioner kan de virtuella museerna också vara ett forum för multipla tolkningar och perspektiv (Teather & Wilhelm, 1999). På samma sätt menar Sabin att museerna utvidgar deras kommunikationspotential genom att använda Internet, eftersom Internet är ett ställe där vi kan experimentera med tolkning (Teather & Wilhelm, 1999).

### 3.4.2 Heins modell för inläringsteorier

Teather & Wilhelms kategori för meningsorienterade museer representerar det syn på inläring som Hein (1998) benämner konstruktivism. Hein (1998) har utformat en teoretisk struktur som inkluderar alla inläringsteoretiska förutsättningar (se fig. 2).

Fig. 2: Heins modell för inläringsteorier. Källa: Hein (1998)



Heins modell för inlärningsteorier består av två dimensioner. Den vertikala dimensionen representerar ett kontinuum för teorier om kunskap – för epistemologi: vad är kunskap? I den ena änden av kontinuumet (överst) ses kunskap som någonting som existerar utanför eleven och oberoende av denna. Detta är det realistiska perspektivet där den verkliga världen existerar ”därute”, oberoende av människors idéer om den. Den andra änden av kontinuumet representerar en syn på kunskap som någonting som eleven konstruerar aktivt, i sin mentala föreställningsvärld. Detta är det idealistiska perspektivet enligt vilket kunskap enbart existerar som människors föreställningar utan nödvändigtvis att ha något samband med den ”verkliga” värld, ”därute” i naturen.

Modellens horisontala dimension representerar ett kontinuum för inlärningsteorier. Vänster sida av kontinuumet representerar teorier där inlärning sker bit för bit i elevens passiva föreställningsvärld, som en transmission av data som gradvist absorberas av eleven. Högersidan representerar det motsatta: att inlärning är en process där eleven aktivt konstruerar kunskapen i sin föreställningsvärld. Eleven skapar sin egen mening, genom en omstrukturering och transformation av de ”scheman” som finns i hans/hennes föreställningsvärld. Medan kontinuumets vänstersida lägger vikt vid ämnet som ska läras fokuserar högersidan på eleven, på människan, som ska lära.

Aktiv inlärning associeras ofta med fysisk aktivitet i samband med inlärning, så kallad ”hands-on” inlärning. Men aktiviteten i den aktiva inlärningen refererar snarare till den mentala aktiviteten som kan, men inte behöver, bli stimulerad genom fysisk aktivitet. Därför är det viktigt att inlärning främst sker genom ”minds-on”.

Modellens två dimensioner skapar fyra domäner, och varje domän beskriver en typ av inlärningsteori. De fyra domänerna är: didaktisk inlärning, stimulus - respons inlärning, inlärning genom upptäckt, samt konstruktivistisk inlärning.

### **3.4.3 Didaktisk inlärning**

I didaktisk inlärning representerar läraren det ”sanna” innehållet, i en ordningsföljd som går från det enklaste till det svåraste. Materialet ska delas upp i enheter som är tillräckligt små för att eleverna kan lära det.

Museiutställningar, som följer didaktiska inlärningsteorier, har en klar start och avslutning, samt en förutbestämd ordningsföljd. De har didaktiska komponenter som berättar vad som ska läras i utställningen och utställningens ämne är ordnat

hierarkiskt från det enkla till det komplexa. Historien, som utställningen berättar, presenteras som "sann"; den visar förhållandena som de "verkliga" är.

(Hein, 1998)

#### **3.4.4 Stimulus - respons inläring**

Stimulus - respons inläringsteorier delar synen på inläring med didaktiska teorier men när det gäller synen på kunskap innebär de inte ett försök på att inlära den objektiva sanningen. Stimulus - respons teorier tillhör den behavioristiska psykologi och lägger vikt vid resultatet av en specifik stimulus. Vad som är "sanningen" bakom resultatet är inte intressant.

Museiutställningar, som är organiserade kring stimulus - respons inläringsteorier, har, i likhet med didaktiska utställningar, en förutbestämd ordningsföljd, samt didaktiska komponenter som berättar vad som ska läras i utställningen. Dessutom har de komponenter som, genom att ge eleven stimuli, ger belöning för rätt svar, t ex med hjälp av en dator som svarar "ja, det är det korrekta svaret".

Men utställningarna försöker inte presentera någon "sanning".

(Hein, 1998)

#### **3.4.5 Inläring genom upptäckt**

Inläring genom upptäckt innebär en accept av att inläring är en aktiv process där eleven ändrar sin föreställningsvärld under inlärningsprocessen. Att lära genom att upptäcka innebär emellertid också att eleven ska upptäcka förutbestämda resultat – de slutsatser som läraren menar är de rätta. Tanken är att om eleverna utsätts för fenomenen "som de verkligen är" vill de komma fram till de rätta slutsatserna.

Problemet med detta tänkande är, enligt Hein (1998), att det finns en motsättning mellan att eleven själv aktivt skapar kunskapen och att kunskapen som ska inläras har definierats av andra.

Museiutställningar, som följer inläring genom upptäckt, inspirerar till att bli utforskade, bland annat genom att de har en ordningsföljd som inte alltid är linjär. Dessutom har de ett stort urval av aktiva inlärningsmetoder som är organiserade således att de försöker leda besökaren till de "rätta" slutsatserna.

(Hein, 1998)

#### **3.4.6 Konstruktivistisk inläring**

Hein (1998) menar att om vi accepterar att det finns möjlighet för människor att skapa personlig kunskap, måste vi också acceptera att det är oundvikligt att de gör

det. Detta är det konstruktivistiska synsättet. Hein menar att konstruktivismen inte bara är en teori utan ett naturligt fenomen. Det finns mycket forskning som bevisar att människor som utsätts för samma fenomen kommer fram till olika slutsatser. Människor tolkar natur och samhälle olika avhängigt av deras bakgrund och erfarenheter.

Konstruktivistiska museiutställningar är inte alls lineära utan har många startpunkter, eller ”ingångar” och ingen bestämd ordningsföljd. De har många olika aktiva inlärningsmetoder som relaterar till besökarnas erfarenheter och öppnar för många olika tolkningsmöjligheter. Överhuvudtaget visar den konstruktivistiska utställningen många olika perspektiv och ”sanningar” om det ämne som förmedlas (Hein, 1998).

### **3.4.7 Konstruktivism i praktiken**

Enligt Hein (1998) finns det i dag inga museer som är fullständigt konstruktivistiska och det är osannsynligt att sådana museer någonsin kommer att finnas. Men de komponenter som ingår i konstruktivismen finns och kommer att finnas i olika mån på museer. Konstruktivistiska komponenter kan t ex vara att eleven har möjlighet att associera det som han/hon ska lära med det som han/hon redan känner till eller att omgivningen främjar inläring, t ex genom att inte vara oöverskådlig för besökarna. Hein koncentrerar sig på fysiska museer och kommer därför inte med förslag på konstruktivistiska webbplatser.

Så hur utformar man en konstruktivistisk webbplats? Enligt Teather & Wilhelm (1999) finns det inte många exempel på riktigt konstruktivistiska webbplatser, men de menar att Heins modell kan användas vid planeringen av en konstruktivistisk webbplats. Teather & Wilhelm ”översätter” Heins beskrivning av konstruktivistiska utställningar till konstruktivistiska webbplatser. En konstruktivistisk webbplats är därmed karakteriserad av att den erbjuder ett brett spektrum av olika aktiva inlärningsmetoder, att den presenterar många olika synpunkter och att den inte har någon förutbestämd ordningsföljd utan har många ”ingångar”.

## **3.5 Interaktivitet**

Att människor skapar personlig kunskap är enligt Hein (1998) ett naturligt fenomen och Fiske (1990) och Hooper-Greenhill (1994) menar att människor skapar sina egna betydelser ur vilken kommunikationssituation som helst. All kommunikation är därmed meningsskapande – men all kommunikation har inte till avsikt att vara

meningsskapande. Möjligheter för avsiktligt meningsskapande kommunikation, där mottagarna kan skapa egna tolkningar, finns i Internets interaktiva karaktär. Jensen försöker ringa in Internets interaktiva karaktär med hjälp av sitt interaktivitetsbegrepp som redovisas i de följande avsnitten.

### 3.5.1 Mot ett interaktivitetsbegrepp

Jensen (1997) har försökt att utveckla ett interaktivitetsbegrepp som knyter an till medie- och kommunikationsvetenskapen. Han menar att det hittills inte har funnits någon klar definition av interaktivitetsbegreppet även om det är ett begrepp som alla talar om i samband med de nya elektroniska medierna. Jensen påpekar att hans egen definition inte är den ultimativa lösningen utan en tillfällig definition. Denna ska ge en större förståelse för interaktivitetsbegreppets betydelse för medie- och kommunikationsvetenskapen, samt för medie- och kommunikationsvetenskapens betydelse för interaktivitetsbegreppet. Jensens definition är en hensiktsmässig sammantänkning av tidigare presentationer och diskussioner av begreppet.

Jensen (1997) definierar begreppet som ett kontinuum, dvs. som en egenskap som kan finnas i större eller mindre utsträckning. Detta gör definitionen mer flexibel i förhållande till de varierande nivåerna av interaktivitet, de olika teknologierna, samt den snabba teknologiska utvecklingen. Samtidigt finns det olika former för interaktivitet. Dessa former vill Jensen belysa med hjälp av fyra dimensioner som är utformade med utgångspunkt i Bordewijk och Kaams medietypologi.

### 3.5.2 Bordewijk och Kaams medietypologi

Utgångspunkten för Bordewijk och Kaams medietypologi är frågan om, dels vem som äger och levererar informationen, dels vem som kontrollerar distributionen av informationen. Dessa två aspekter utgör de två dimensionerna i en matris som beskriver fyra principiellt olika kommunikationsmönster (se fig. 3).

	<i>Information producerad av center</i>	<i>Information producerad av användare</i>
<i>Distribution kontrollerad av center</i>	<b>1) Transmission</b>	<b>4) Registrering</b>



<i>Distribution kontrollerad av användare</i>	<b>3) Konsultation</b>	<b>2) Konversation</b>
---	------------------------	------------------------

Fig.3: Bordewijk och Kaams matris för de fyra kommunikationsmönster: transmission, konversation, konsultation och registrering

Källa: Jensen (1997)

- 1) Informationen ägs och distribueras av en central informationsförmedlare. Kommunikationsmönstret blir därmed av typen *transmission*. Det rör sig om traditionell envägskommunikation, med exempel som radio och tv.
- 2) Detta är den diametralt motsatta situationen där både ägarskap och distribution förekommer hos användarna. Kommunikationsmönstret är *konversation* – traditionell tvåvägskommunikation där användarna levererar input i en dialogstruktur. Några exempel är telefon och e-post.
- 3) Informationen ägs av ett informationscenter medan distributionen kontrolleras av användarna. Detta medför att kommunikationsmönstret är *konsultation* där centret levererar information efter förfrågan från användarna. Användarna väljer därmed själva vilken information de vill ha levererad och när den ska levereras. Ett exempel är en on-line informationsresurs.
- 4) Informationen ägs av användaren medan distributionen kontrolleras av ett informationscenter. Detta kommunikationsmönster, där centret insamlar information om användarna, kallas *registrering*. Exempel är centrala övervaknings- och registreringssystem.

(Jensen, 1997)

### 3.5.3 Fyra dimensioner för interaktivitet

De fyra kommunikationsmönster: transmission, konsultation, konversation och registrering bildar grundval för Jensens uppdelning av interaktivitetsbegreppet i fyra dimensioner (Jensen, 1997). Interaktivitet definieras som:

”Et mål for mediets potentiella muligheder for at lade brugeren øve indflydelse på den medieformidlede kommunikations indhold og/eller form.”

(Jensen, 1997:54)

Interaktivitetsbegreppets fyra dimensioner blir:

- 1) *Transmittativ interaktivitet*: Ett mått för mediets potentiella möjligheter att låta användaren välja inom en enkelriktad ström av information där det inte finns möjlighet för feedback, t ex text-tv.
- 2) *Konsultativ interaktivitet*: Ett mått för mediets potentiella möjligheter att, med hjälp av förfrågan genom feedbackkanaler, låta användaren välja bland en mängd information som redan är producerad, t ex on-line informationstjänster.
- 3) *Konversationell interaktivitet*: Ett mått för mediets potentiella möjligheter att låta användaren producera och leverera sina egna informationer till mediasystemet, så att andra har möjlighet att använda dem. Detta kan föregå antingen i real time eller genom att lagra informationen.
- 4) *Registrerande interaktivitet*: Ett mått för mediets potentiella förmåga att kunna registrera information från användarna. Detta innebär också förmågan att kunna anpassa sig till användarnas behov och handlingar, antingen det sker explicit eller automatiskt, t ex genom intelligenta gränssnitt.

Jensen (1997) representerar de fyra typer av interaktivitet i en 3-dimensionell grafisk modell: en ”interaktivitetens kub” (se bilaga 2). Den transmittativa och den konsultativa interaktiviteten representeras inom samma dimension: ”sektiv interaktivitet”, eftersom de båda handlar om möjligheten att välja bland en mängd information. Skillnaden är att valet sker med eller utan förfrågan. På bilaga 3 ses kubben med exempel på olika interaktiva medier.

### **3.5.4 Interaktivitetens relevans**

Vad avgör om det är relevant att skapa interaktiva webbplatser? I förbindelse med en beskrivning av interaktiva hypertextsystem ställer Barner-Rasmussen (1998) frågan: när är det lämpligt att ge ordet till läsaren? Hans svar är: Det är det om det finns en mening med det. T ex kan det vara svårt att se meningen med att läsarna på många webbplatser kan skicka e-post till den webbansvarige eftersom läsarna sällan får svar och den webbansvarige lätt drunknar i e-post. Det är därför viktigt att vara medveten om meningen bakom möjligheterna för feedback; att de är praktisk genomförbara och att meningen kan förklaras för läsarna.

### **3.6 Internets kommunikativa karaktärsdrag**

Interaktiviteten är en förutsättning för en rad av Internets andra kommunikativa karaktärsdrag. Mitra & Cohen (1999) beskriver www-texten – den text som utväxlas

på Internet – med hjälp av en rad relevanta och centrala karaktärsdrag, av vilka jag kommer att ta upp: ”intertextualitet”, ”icke-linearitet” och ”läsaren som författare”. Alla dessa karaktärsdrag hänger ihop med begreppet hypertext eftersom de kan sägas vara resultat av hypertext. Hypertext är, enligt min uppfattning, konsultativt interaktiv eftersom användaren, genom att välja bland ett antal länkar, väljer bland en mängd information som redan är producerad. Användarens feedbackkanal är själva hypertextlänken. Begreppet hypertext och Mitra & Cohens karaktärsdrag kommer att utgöra ramen för detta avsnitt; en ram som suppleras med andra forskares uttalanden.

### 3.6.1 Hypertext

Att vara hyper innebär, enligt Mitra & Cohen (1999), att vara otålig och att kunna multipliceras. För texter som är hyper gäller därmed att de har förmågan att utvidgas i oändlighet och bli sammansatta i ett otal av kombinationer.

Jensen (1998) definierar hypertext således:

”En hypertext er en tekst, der er organiseret som en struktur af nodes og links, forstået som informationsenheder og inbyrdes (ikke-lineære) sammenkædninger mellem disse enheder; og hvor links er understøttet af og nodes integreret i en digital computer eller et digitalt miljø.”

(Jensen, 1998:32)

”Nodes” eller ”noder” är de enskilda informationsenheterna och ”links” eller ”länkar” är förbindelsen mellan två noder. Jensen talar också om ”hypermedier” vilket innebär att de sammankedjade noderna inte bara består av skriftliga textenheter utan också kan innehålla andra uttryckssystem, såsom bilder, ljud, animationer mm. Jag kommer emellertid av praktiska skäl att använda begreppet hypertext, inte bara för sammankedjningar av noder som är rena textenheter utan också för sammankedjningar av noder som innehåller andra uttryckssystem.

Implicit i hypertexten är det associativa tänkandet. Vannevar Bush, som betraktas som upphovsmannen till idén om hypertext, kallade det ”associativ indexering” (Jensen, 1998). Associativ indexering innebär, enligt Bush, att ett element, vilket som helst efter önskan, kan påverkas till omedelbart att välja ett annat. När två element således är sammankedjade i en associativ förbindelse kan man genom att påverka det ena framkalla det andra.

### 3.6.2 Intertextualitet

Jag vill nu beskriva den första av Mitra & Cohens (1999) karaktärdrag: Intertextualitet. Traditionellt har intertextualitet varit tidigare texters närvaro i nyare texter i form av indirekta hänvisningar – ett resultat av att författare aldrig arbetar i ett kulturellt vakuum. I www-texten är intertextualiteten, enligt Mitra & Cohen (1999), emellertid inte indirekt eller dold. Den är snarare explicit och otvetydig. Det intressanta blir därmed inte att komma åt intertextualitetens natur utan att undersöka i vilken utsträckning www-texten är intertextuell och på vilket sätt den intertextuella kvaliteten bidrar till www-textens mening. Exempelvis blir ett index, som består av länkar till andra webbplatser, meningsfullt genom sitt urval av länkar; meningen skapas utifrån de länkar som finns med i urvalet, såväl som utifrån de som inte finns med.

### 3.6.3 Icke-linearitet

Den öppna intertextualiteten i www-texter medför, enligt Mitra & Cohen (1999), att www-texten blir icke-lineär. I motsättning till traditionella texter, som har en specifik struktur där läsaren följer en logik med en början och ett slut, är det för www-texter inte möjligt att identifiera någon klar början och slut. Därtill kommer att läsaren kan ”surfa” och utforska texten genom att följa de länkar som han/hon stöter på, istället för att läsa texten från den ena änden till den andra. På Internet finns det i princip inga gränser för textens utsträckning eftersom de olika webbplatserna kan kedjas samman i oändlighet.

Jensen (1998) menar emellertid att även om användaren av hypermedier erbjuds en icke-lineär textpresentation, vill själva läsprocessen alltid vara lineär eftersom den föregår i tid. Detta ställer stora krav på att författaren förmår utarbeta en rad alternativ som alla ger mening när de blir läst.

### 3.6.4 Läsaren som författare

Att Mitra & Cohen (1999) kan kalla läsaren en författare beror också på hypertexten. Hypertexten har en polysemisk potential som gör att olika läsare inte skapar samma mening ur texten. Enligt Fiske (1998) är detta också tillfället för traditionella texter där läsarna skapar sina egna betydelser på bakgrund av deras vardagliga erfarenheter. För www-texter utvidgas den polysemiska potentialen emellertid, enligt Mitra & Cohen (1999), till att även innebära att läsaren kan skapa mening genom att välja *en* serie av länkar framför en annan. Genom att ha kontroll över textens förlopp har läsarna av www-texter möjlighet att producera sina egna texter.

Även om författaren kan kontrollera de länkar som finns på hans/hennes webbplats leder dessa länkar till webbplatser vars länkar han/hon inte kan kontrollera. Mitra & Cohen menar att detta leder till en ifrågasättning av författarens respektive läsarens ansvar. Författarens ansvar blir att erbjuda flest möjliga potentialer för meningsskapande medan läsarens ansvar blir att utforska dessa potentialer.

## 4. Metod

Metodkapitlet består av tre kapitel: ett kapitel där jag redovisar mitt urval av webbplatser, ett kapitel där jag beskriver bakgrunden för valet av min – inte helt traditionella – metod, samt ett kapitel om undersökningsprocessen.

### 4.1 Urval

Jag har valt att undersöka min frågeställning utifrån två exempel på museers interaktiva webbplatser. Mina kriterier för urvalet var:

- 1) Att det kunde vara webbplatser både för olika typer av museer, samt webbplatser som inte var relaterade till ett museum men som ändå förmedlade kultur, i form av t ex konst eller historia.
- 2) Att det inte nödvändigtvis skulle vara hela webbplatser eftersom dessa kunde innehålla aspekter som inte var direkt relevanta för min frågeställning. Många museiwebbplatser innehåller t ex generell information om museet och har många olika utställningar och arkiv. Om jag skulle undersöka en hel webbplats skulle jag dessutom inte hinna undersöka mer än en. En jämförelse av flera olika interaktiva webbplatser skulle emellertid kunna ge en mer mångfaldig och levande bild.
- 3) Att webbplatserna vid mitt första intryck skulle verka vara interaktiva och öppna för multipla tolkningar, oavsett om detta var avsikten från författarens sida eller inte.
- 4) Att webbplatserna skulle vara på ett språk som jag förstod. *My History is America's History* är på engelsk och *Se, hör, föreställ dig* är, förutom finska, också på engelska och svenska. På *Se, hör, föreställ dig* finns en gästbok, där användarna kan skriva sina föreställningar om konstverken, och här har de flesta skrivit på finska. För att få ett intryck av vad folk har skrivit har jag fått hjälp av en finsk vän som muntligt har översatt meddelandena i gästboken för mig.

Från början utgick jag från tre olika webbplatser men fick, i brist på tid och spaltplats, begränsa mig till två. Rent konkret har jag funnit de två webbplatserna genom att utgå från en lista av nominerade museiwebbplatser ”Best of the Web 2000” som har utarbetats på konferensen ”Museums and the Web 2000”. *Se, hör, föreställ dig* är med på denna lista och *My History is America's History* har jag funnit genom en hänvisning från en annan museiwebbplats på listan: ”Explore Korea: A vi-

sit to Grandfather`s House”. Analysen av webbplatserna bygger på hur de såg ut den 24 april 2001.

## 4.2 Vad är min metod?

Det jag ska undersöka är huruvida webbplatsernas medielogik främjar interaktivitet och användarnas aktiva skapande av egna tolkningar. Detta kan jag inte undersöka med hjälp av traditionella metoder, såsom innehållsanalys, observationsstudier, enkätundersökningar eller intervjuer. Enligt Nina Wakeford (2000) är Internetforskning ett nytt fält där forskarna håller på med att avprova både nya och gamla metoder. För tillfället finns det ingen standardteknik för Internetstudier inom medie- och kommunikationsvetenskap. Därför föreslår hon Internetforskare att hämta inspiration från de Internetforskningsprojekt som har genomförts – vilka metoder har använts och vilka metodologiska idéer har de fört med sig?

Jag har valt att följa Wakefords anvisning och tittat på genomförda Internetforskningsprojekt. De flesta av de metoder som har använts är emellertid, enligt min uppfattning, snarare varianter eller utvecklingar av traditionella metoder, som till exempel observationsstudier eller enkätundersökningar, än de är helt nya metoder. Jones (1999) skriver att om man ska skapa kunskap om Internet som ett socialt medium är det inte tillfredsställande att tillämpa existerande teorier och metoder på studiet av Internetrelaterade fenomen. Internet är ”en annan typ objekt” och studiet av det kräver därför ett medvetet fokusbyte – även om det självklart finns exempel på metoder, som traditionellt har använts för att studera andra medier, som nu med fördel används för att studera Internet.

Jag anser att den metod – eller snarare det tillvägagångssätt – jag har valt att använda är om inte ny så i alla fall otraditionell. Min metod kan karakteriseras som en slags kvalitativ innehållsanalys. Jag ska emellertid inte titta på det innehåll som traditionella innehållsanalyser undersöker – semiologin, retoriken eller diskursen – utan jag ska byta fokus och rikta det mot det innehåll som skapar interaktiva och meningsskapande möjligheter.

### 4.2.1 Användningen av mallar

Till utvecklandet av mitt tillvägagångssätt har jag fått inspiration från Chandlers forskning. Chandler (1998) har utvecklat en ”list of generic features” som han använder för undersökningen av personliga webbplatser. Listan är indelad i fem primära delar: ”themes”, ”formulaic structures”, ”technical features”, ”iconography” och ”modes of adress”. Wakeford (2000) föreslår att Chandlers lista kan användas

vid en systematisk analys av andra typer av webbplatser, t ex nationalmuseers webbplatser. Även om Chandler använder sin mall för att göra en form av semiotisk innehållsanalys, kan jag använda själva idén att göra en mall i min undersökning av webbplatser.

Karabin (2000) har också utvecklat en mall. Den kan användas som en metod för undersökningen av konstmuseers webbplatser och webbplatser med konstrelaterat innehåll. Syftet med mallen är att den ska ge museumspedagoger möjlighet att undersöka webbplatsernas teknologiska och förmedlingsmässiga aspekter. Mallen är indelad i tre delar: En del som behandlar teknologi, design och källa (avsändares trovärdighet), en del som behandlar Internets karakteristika och användning i förhållande till förbättrad inlärning, samt en del som tar upp ”The National Visual Arts Standards” som utgör en ram för vad konstpedagoger i USA anser som bra konstförmedling.

Jag har valt att bli inspirerad direkt från del två i Karabins mall som i stor utsträckning handlar om webbplatserns interaktivitet. Denna inspiration har fått mig till att utveckla min egen mall som har en stark koppling till de utvalda teorierna om interaktivitet, hypertext, konstruktivism osv.

#### **4.2.2 Mall för interaktiva, meningsskapande webbplatser**

Om man ska evaluera ett museums webbplats är det, enligt Teather & Wilhelm (1999), viktigt att utgå från hur målet för webbplatsen är definierad. Är den primära funktion för museers webbplatser att överföra information och främja forskning, vill en evaluering fokusera på hur överförandet av information fungerar. Museerna evaluerar därför webbplatsen utifrån användarvänlighet, design, organisering av information osv. Är museers webbplatserns primära funktion däremot att främja individuella tolkningar och utväxling av olika berättelser, vill en evaluering fokusera på detta. Sistnämnde gäller för min undersökning. Det är emellertid viktigt att understryka att min undersökning inte är en evaluering, utan är en analys. I analysen kommer jag alltså primärt att lägga vikt vid konstruktivistiska aspekter som t ex huruvida webbplatsen presenterar många olika synpunkter och inte vid informationsorienterade aspekter som t ex användarvänlighet och design.

Min mall är utformad i stil med en intervjuguide med relativt breda och öppna frågor (se bilaga 1). Frågorna är indelade i följande frågeområden: ”Struktur och uppbyggnad”, ”konversationell interaktivitet”, ”konsultativ interaktivitet”, ”registrerande interaktivitet”, ”texten” samt ”inlärning”. Vad som inte uttrycks ex-



plicit i mallen är att analysen hela tiden föregår i ett jämförande perspektiv de två webbplatserna emellan.

Jag undersöker den konversationella, den konsultativa och den registrerande interaktiviteten, eftersom dessa dimensioner utgår från ett kommunikationsmönster där antingen produktion eller distribution av informationen, eller både och, är kontrollerad av användaren. Den transmittativa interaktiviteten är inte relevant för min frågeställning, eftersom den bygger på ett kommunikationsmönster där både produktion och distribution av information kontrolleras av ett informationscenter. Därmed används inte de interaktiva möjligheter som kännetecknar Internet och som kan ge användaren explicita möjligheter för aktivt att skapa egna tolkningar. När det gäller den registrerande interaktiviteten kommer jag dock att begränsa mig till att undersöka de explicita metoder för registrering av information från användarna. Detta beror på att de implicita metoder, som eventuellt kan vara inbyggda i mediesystemet, är svåra att ta reda på.

Jansens interaktivitetsbegrepp utgör ett mått för mediets *potentiella* möjligheter för olika former för interaktivitet. Jag kommer att undersöka webbplatsernas existerande interaktivitet men utifrån en värdering av mediets potentiella möjligheter.

### 4.3 Undersökningsprocessen

Jag har som nämnt utvecklat min mall i stark anknytning till den utvalde teori. Mitt arbetssätt har därför från början varit deduktivt (Patel & Davidson, 1994). Detta beror på att jag från början ville ha en skarp fokus. Jag har emellertid inte arbetat mer deduktivt än att jag på förhand har valt ut webbplatser som jag visste var relevanta att undersöka utifrån min fokus. Därtill kommer att jag under arbetets gång hela tiden har haft en öppen syn på empirin – vilken ny information kunde webbplatserna ge mig? Detta har bland annat kommit till uttryck vid att mallen består av ganska öppna frågor.

Vid analysens början hade jag en mall som var lös och vag. Men under tiden som analysen gav mig ny förståelse har jag ändrat mallen lite, så innehållet nu är redigerad och strukturen omorganiserad. Dess nuvarande form är resultatet av denna förändringsprocess. Nu är den klar att fungera som redskap för en vidare analys av flera webbplatser. Ett resultat av min undersökning har alltså varit att utveckla en användbar mall för analys av interaktiva och meningsskapande webbplatser. Det är emellertid viktigt att bemärka att mallen fortfarande är öppen för nya upptäckter och för att kunna anpassa sig till webbplatserna i fråga.

Ändringen av mallen är ett uttryck för en process där jag har lärt mig vilka frågor jag skulle ställa för att få svar som var relevanta och användbara för mitt syfte. Costigan (1999) skriver att forskare bör skriva ner deras "upptäckt" av Internet eftersom denna alltid innebär ett personligt perspektiv. Jag tycker att min undersökningsprocess har präglats av en sådan personlig upptäckt av Internet.

## 5. Resultat och analys

De olika dimensionerna för interaktivitet utgör i stor utsträckning ramen för min analys. De tre första, stora kapitlen handlar om interaktiviteten, respektive den konversationella, den konsultativa och den registrerande interaktiviteten (avsnitt 5.1-5.3). I det fjärde kapitlet: ”Texten” (avsnitt 5.4) undersöker jag huruvida texterna på webbplatserna presenterar flera perspektiv eller är öppna för flera tolkningar. Texternas förmedling har egentligen inte någon betydelse för webbplatsernas interaktiva möjligheter och dess meningsskapande potential. Men det har däremot betydelse för det sista kapitlet: ”Inläring” (avsnitt 5.5) där jag undersöker huruvida webbplatserna representerar en konstruktivistisk syn på inläring eller om de i större eller mindre utsträckning också bygger på andra inlärningsmetoder. Om webbplatsen ska kunna betraktas som konstruktivistisk – med vad det innebär av presentationer av olika synpunkter och sanningar – har texternas förmedling också betydelse. Det går inte att ha en webbplats som är öppen när det gäller de interaktiva möjligheterna, om det inte också gäller för texterna.

I analysen kommer jag att använda termen ”författare” för webbplatsernas sändare, eftersom termen sändare relaterar till det traditionella enkeltriktade syn på kommunikation. Samtidigt ville jag inte använda mig av datatermer, såsom webbredaktör, webbinfoansvarig, webbskribent osv. eftersom dessa är oprecisa och hänvisar till personer med olika arbetsuppgifter. Med författare menar jag alla de personer som tillsammans har beslutat och genomfört utformningen av webbplatsens innehåll.

### 5.1 Konversationell interaktivitet

De konversationellt interaktiva möjligheter, som finns på de två webbplatser, är: en interaktiv gästbok, möjligheten att skriva en egen familjehistoria, möjligheten att berätta om ett eget ”lokalsamhällsprojekt”, samt möjligheten att föra en dialog via e-post. Dessa möjligheter analyseras mer ingående i de följande avsnitten – hur karakteriseras de av konversationell interaktivitet, hur interaktiva är de, i vilken utsträckning främjar de potentialen för multipla tolkningar och vad är deras eventuella fördelar och nackdelar?

### **5.1.1 Interaktiv gästbok**

På *Se, hör, föreställ dig* har användarna möjlighet att sända ett meddelande till en gästbok där de kan skriva deras uppfattningar och tolkningar av konstverken; de kan skriva vad ”de har sett, hört och föreställt sig” (se bilaga 7). Gästboken karakteriseras av konversationell interaktivitet eftersom användarna kan leverera sina egna informationer till webbplatsen, så att andra har möjlighet att använda dem. Detta sker i real time eftersom meddelandet blir vist i gästboken direkt efter att användaren har skickat in det. Meddelandet blir därmed direkt en del av webbplatsens innehåll och kan läsas av andra.

### **5.1.2 Berätta din egen familjehistoria**

På *My History is America`s History* används den konversationella interaktiviteten främst i aktiviteten ”Tell Your Favorite Family Story” (se bilaga 10). Användaren kan producera och leverera sina egna informationer till webbplatsen genom att skriva en egen familjehistoria. Historien lagras på användarens egen webbplats på *genealogy.com* men historien blir bara en del av *My History is America`s History* om den blir utvald och presenterad som en ”featured story” (se bilaga 11). Det är alltså inte alla historier som blir en del av *My History is America`s History* utan många av dem blir en del av ett ”historiearkiv” på *genealogy.com*. Det är därmed bara de presenterade historierna som blir direkt tillgängliga och användbara för användarna. Och därmed är det bara dessa historier som kan karakteriseras av konversationell interaktivitet; en interaktivitet som är fördröjd eftersom informationen blir lagrad.

### **5.1.3 Berätta om ditt lokalsamhällsprojekt**

En annan aktivitet på *My History is America`s History*, som karakteriseras av konversationell interaktivitet, är att användarna i avdelningen ”In Your Community” kan skicka en beskrivning av deras ”lokalsamhällsprojekt” till NEH via e-post (se bilaga 12). Ett lokalsamhällsprojekt kan bestå i att folk i ett lokalområde, genom att berätta historier för varandra, skapar en lokal identitet samt förståelse för deras lokala historia. Projektet kan resultera i skapandet av någon form av artefakt: en bok, en webbplats, en utställning eller liknande. Under ”In Your Community” kan användarna läsa några beskrivningar av genomförda lokalsamhällsprojekt. Användarna kan alltså bidra med information till webbplatsen genom att skicka in en beskrivning av deras eget projekt. Den konversationella interaktiviteten är också i detta tillfälle fördröjd eftersom informationen blir lagrad innan den visas på webb-

platsen. I likhet med ”Tell Your Favorite Story” är det inte nödvändigtvis alla projektbeskrivningar som visas på webbplatsen, utan bara de som NEH har valt ut.

#### **5.1.4 Sändar- eller användarkontroll**

Även om användarna har möjlighet att bidra till *My History is America`s History`s* innehåll, genom att skicka in en familjhistoria eller en beskrivning av ett lokalsamhällsprojekt, kan de inte själva styra om deras bidrag blir en del av webbplatsens innehåll. Det är därmed alltid webbplatsens författare, NEH, som genom val och bortval av berättelser utformar webbplatsens innehåll. Historierna i arkivet är emellertid tillgängliga genom att användarna har möjlighet att söka på dem med hjälp av ett sökverktyg (se avsnitt 5.2.5). Däremot blir gästboken på *Se, hör, föreställ dig* inte kontrollerad av webbplatsens författare. Den är ett direkt resultat av användarnas input. Den visar vad användarna har skrivit, varken mer eller mindre. Men det riskabla med att användarna får kontrollen är att det blir de som definierar användningen (se avsnitt 5.1.6).

Men användarnas input till gästboken på *Se, hör, föreställ dig* blir inte en integrerad del av webbplatsens innehåll. Gästboken har sin egen sida som verkar ligga ”utanför” själva utställningen. Även om det finns länkar till gästboken på relevanta sidor i utställningen, verkar den ändå lite påklistrad. På *My History is America`s History* blir användarnas input däremot en välintegrerad del av webbplatsen. Det är i stor utsträckning berättelserna, skrivna av vanliga människor, som utgör webbplatsens bas – att folk, genom att läsa andra människors berättelser, kan få en inblick i den amerikanska historien.

#### **5.1.5 Hur interaktivt är det?**

*Se, hör, föreställ dig`s* gästbok och ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America`s History* är två exempel på konversationell interaktivitet. Men vilken av funktionerna kan i största utsträckning karakteriseras av konversationell interaktivitet?

Utgångspunkten för Jensens (1997) definition av konversationell interaktivitet är kommunikationsmönstret ”konversation” i Bordewijk och Kaams medietypologi. Enligt detta kommunikationsmönster kontrollerar användarna både ägarskap och distribution av informationen. Gästboken på *Se, hör, föreställ dig* ger användarna kontroll med distributionen när det gäller deras input till webbplatsen medan användarna i aktiviteten ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America`s History* inte kontrollerar distributionen av deras input fullständigt.

När det gäller användarnas möjlighet att få deras input presenterad som en integrerad del av webbplatsen är det webbplatsens författare som kontrollerar distributionen eftersom det är de som tar beslutningen om var på webbplatsen användarnas input ska presenteras. Detta gäller oavsett om inputen blir en central del av webbplatsen som på *My History is America`s History* eller ligger i webbplatsens periferi som på *Se, hör, föreställ dig*.

Om man utgår från huruvida användarna kontrollerar distributionen av informationen karakteriseras gästboken på *Se, hör, föreställ dig* alltså i störst utsträckning av konversationell interaktivitet. Men enligt Jensens (1997) definition av interaktivitet som användarens möjligheter att påverka den medierade kommunikationens innehåll och/eller form ( se avsnitt 3.5.3), kan man argumentera för att ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America`s History* är mest interaktiv. Detta för att användarna, genom att deras input presenteras som en integrerad del av webbplatsen, får den största inflytelsen på webbplatsen som helhet.

Det är alltså svårt att undersöka i vilken utsträckning användarna kan påverka den medieförmedlade kommunikationens innehåll och/eller form. Jag kan bara konstatera att de två exemplen på olika sätt karakteriseras av olika grader av konversationell interaktivitet, samt att den konversationella interaktiviteten kan vara utformad på ett sätt som är motsättningsfyllt när det gäller användarens möjlighet att påverka innehållet. Dessutom visar exemplen att det i sista änden alltid är författaren som bestämmer graden av interaktivitet på samma sätt som det, enligt Mitra & Cohen (1999), alltid är författaren som kontrollerar de länkar som erbjuds på en webbplats.

### **5.1.6 Potential för skapande av egna tolkningar**

Både gästboken på *Se, hör, föreställ dig* och ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America`s History* ger i stor utsträckning användarna möjlighet att aktivt skapa egna tolkningar. Syftet med dessa funktioner är just att användarna kan skriva om sina egna föreställningar eller om en egen familjehistoria utifrån ett personligt perspektiv. Beskrivningen av ett lokalsamhällsprojekt ger också användarna denna möjlighet men inte i lika stor utsträckning eftersom det snarare rör sig om en objektiv beskrivning av en aktivitet än om användarnas subjektiva tolkningar, föreställningar och tankar.

Problemet med ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America`s History* är att det inte är alla historier, och därmed inte alla användarnas perspektiv, som blir en del av webbplatsen. Ur meningsskapande perspektiv är detta

ett minus eftersom det innebär en prioritering av historierna; att några tolkningar blir valda framför andra.

Problemet med *Se, hör, föreställ dig*'s gästbok är att användarna bara i begränsad mån bidrar med deciderade tolkningar. Gästboken används – för tillfället har totalt 95 personer skrivit ett meddelande i gästboken under det senaste året. Men när man läser de meddelanden som folk har skrivit i gästboken visar det sig att det faktiskt bara är ganska få som har beskrivit sina egna tolkningar av konstverken. Annars har folk i bästa fall skrivit om deras reaktioner på verken, t ex att de påminner dem om kärlek eller död. Eller har de skrivit vad de tycker om dem, t ex att de tycker om den avvaktande döden i "Döden lyssnar". Annars har de flesta bara skrivit kommentarer i stil med, att det var en bra utställning, att det är bra att Simbergs bilder kan ses på Internet, eller de frågar om man kan se utställningen i verkligheten.

Gästboken verkar därmed bli använd till flera olika syften. Den verkar primärt bli använd som ett ställe där man kan skriva sina omedelbara kommentarer och intryck. Gästboken används alltså inte som webbplatsens författare har formulerat det utan användarna har själva definierat hur den ska användas.

En anledning till detta kan vara att meningen bakom möjligheterna för feedback inte har förklarats tillräckligt bra för läsarna vilket, enligt Barner-Rasmussen (1998), är viktigt. Det förklaras att användarna ska skriva ned sina tankar och föreställningar men det framgår inte varför. Om användarna hade förstått meningen med gästboken hade chansen för att de hade använt den på det tilltänkta sättet kanske varit större.

### **5.1.7 Fördröjd dialog**

Gästboken på *Se, hör, föreställ dig* karakteriseras också på ett annat sätt av konversationell interaktivitet. Den ger användarna möjlighet att föra en fördröjd dialog genom att de, i förbindelse med att de skriver i gästboken, kan skriva sin e-postadress (se bilaga 7). Möjligheten för dialog kan karakteriseras som mycket konversationellt interaktiv eftersom minst två användare på en gång är involverade i levererandet och användningen av informationen. Om en sådan dialog faktiskt föregår går inte att ta reda på eftersom den i så fall föregår utanför webbplatsen. Men det viktiga är att *Se, hör, föreställ dig*, genom att erbjuda möjligheten för dialog, främjar utväxlingen av olika tolkningar och berättelser bland användarna.

### 5.1.8 Förbättring av de konversationellt interaktiva möjligheter

Det finns möjligheter för konversationell interaktivitet, som engagerar användarna mer aktivt och ger större utrymme för utväxling av tolkningar och berättelser, än de som används på de två webbplatserna. Chatt är en sådan möjlighet. Skulle möjligheter för att chatta kunna användas på webbplatserna?

Jag tror att ett chattrum med fördel skulle kunna användas på *Se, hör, föreställ dig*. På samma sätt som besökarna på fysiska utställningar har möjlighet att diskutera med andra besökare eller med museipersonalen skulle en real time diskussion i ett chattrum ge användarna möjlighet för direkt feedback, från andra användare eller från museipersonalen, i en dialogstruktur. Ett sådant chattrum skulle kanske motivera användarna att skriva om sina föreställningar istället för att bara ge kommentarer.

Avgörande för ett chattrum är självklart att det ska vara tillräckligt många användare på samma tid för att det ska fungera. McLaughlin m.fl. (1999) skriver om ett försök med ett chattrum på "the University of Southern California Interactive Art Museum". Under en period på 7 månader involverade bara 5 % av webbplatsens besök också ett besök i chattrummet. Anledningen var att besökarna ofta fann chattrummet tomt. Funktionen "Curator on Call", där användarna kunde chatta med en curator varje torsdag kl. 11, blev i perioden bara utnyttjad av fem besökare. Försöket var alltså inte någon succé. Frågan är så om en interaktiv möjlighet som chatt i förbindelse med en nätutställning bara är en föreställning om en ideell situation som inte går att realisera i verkligheten. Eller är förklaringen att Internet fortfarande är ett så nytt medium att folk inte har blivit vana vid att utnyttja alla dess möjligheter?

Jag tror emellertid inte att ett chattrum eller liknande med fördel skulle kunna användas på *My History is America's History*. Här är det viktigt att komma ihåg Barner-Rasmussens ord om att det ska finnas en mening med att ge ordet till läsaren. Jag menar att skrivandet av en berättelse är en tidskrävande och sammanhängande process, som inte är lämplig att utföra i fragmenterad chattform.

Andra former för konversationell interaktivitet skulle emellertid kunna användas på *My History is America's History*. I likhet med gästboken på *Se, hör, föreställ dig*, kunde det ges möjlighet för användarna att ingå i en dialog om de olika familjehistorierna, genom att de kunde skicka e-post till varandra. Detta skulle kräva att familjehistorieförfattarna kunde skriva deras e-postadresser i förbindelse med deras historier.



## 5.2 Konsultativ interaktivitet

Hur karakteriseras webbplatserna av konsultativ interaktivitet? Detta kan bland annat undersökas genom att titta på deras intertextualitet eftersom hypertext karakteriseras av konsultativ interaktivitet. Graden av konsultativ interaktivitet för en webbplats avhänger därmed bland annat av hur välutbyggd och förgrenad dess intertextualitet är. I de följande avsnitten analyserar jag därför webbplatsernas intertextualitet – i vilken utsträckning främjar intertextualiteten linearitet eller icke-linearitet och i vilken utsträckning främjar den användarnas eget meningsskapande? Därefter följer en diskussion om huruvida en webbplats författare, i detta tillfälle NEH, bör kontrollera de webbplatser som de externa länkarna på webbplatsen hänvisar till.

Den ena av webbplatserna, *My History is America`s History*, karakteriseras också av konsultativ aktivitet genom några sökverktyg. Dessa sökverktyg analyseras varefter de två nämnda möjligheter för konsultativ interaktivitet: intertextualitet och sökverktyg, jämförs. Till slut kommer ett avsnitt med förslag till förbättringar vilket leder till en diskussion om användarvänlighet vs meningsskapande, när det gäller en förgrenad intertextualitet.

### 5.2.1 Lineära föreställningar

*Se, hör, föreställ dig`s* intertextualitet är inte särskilt välutbyggd. Det finns inte så stora möjligheter för användarna att välja mellan olika länkar, utan strukturen är ganska lineär. Varje verkpresentation är lineärt uppbyggd på grund av att användaren bara kan klicka sig fram och tillbaka mellan de olika sidorna i presentationen. Enda möjligheten att komma bort från verkpresentationen är att klicka sig tillbaka till verkregistret, varifrån användaren kan gå vidare till en annan lineär verkpresentation. Webbplatsens enda riktigt icke-lineära del är faktiskt verkförteckningen där användaren, genom att välja vilket verk han/hon vill klicka sig in på, kan bestämma i vilken ordning han/hon vill se de olika verken.

### 5.2.2 Välutbyggd hyperstruktur

*My History is America`s History* har däremot en hög grad av konsultativ interaktivitet eftersom intertextualiteten är mycket välutbyggd och välintegrerad. Därmed har användaren många möjligheter att välja bland den information som är producerad och finns tillgänglig på webbplatsen. Användaren kan gå många olika vägar i sin läsning; vägar som ofta, men inte alltid, är icke-lineära.

Redan på ingångssidan presenteras användaren för många olika ”ingångar”; han/hon kan börja var som helst. Texterna på de olika sidorna är alla sammanhängande, lineära texter men användaren kan avbryta läsningen av texterna genom att följa de länkar som löpande finns i texten, t ex som på sidan under ”Find Your Family Online” (se bilaga 15).

På några sidor är texten emellertid presenterad lineärt, från den ena änden till den andra, utan länkar. I dessa tillfällen finns länkarna istället i ett index nederst på sidan, som t ex på sidan under ”In the Classroom” eller ”Search American History Files” (se bilaga 13). ”Search American History Files” utgör en katalog av länkar där användaren, genom hela tiden att välja mellan olika teman, kan plocka fram just det specifika ämnet han/hon vill läsa om. Artiklarna, som kan läsas under ”Search American History Files”, är emellertid vanliga lineära artiklar som har blivit lagt på Internet.

Många av webbplatsens interna länkar leder till guideboken (se bilaga 14). Guideboken innehåller den information som användarna, enligt NEH, behöver för att genomföra webbplatsens aktiviteter och det är därför relevant att sätta in länkar till guideboken på de sidor där aktiviteterna beskrivs. Guideboken är en slags katalog med texter som är lineära. Men dessa lineära texter kan delas upp, så att användarna via länkar från andra sidor blir lett till en viss del av en text i guideboken. Under avdelningen ”In Your Community” leder länkarna ”connecting with your community” och ”finding help with your projekt” exempelvis till delar av texter i guideboken (se bilaga 12).

### **5.2.3 Potential för skapande av egna tolkningar**

Eftersom sammankedjningen av sidor inom *Se, hör, föreställ dig* är så pass begränsad finns det inte så stora möjligheter för användarna att skapa egna tolkningar, eller egna historier, med hjälp av länkarna. Sidorna är primärt lineärt sammankedjade – därför verkar historierna som ska berättas vara bestämda på förhand av webbplatsens författare.

Tillgången till alternativa tolkningar, genom länkar till externa webbplatser, är också begränsad. Det finns faktiskt bara en enda länk som kan karakteriseras som extern – länken till Hugo Simbergs webbplats. Den leder användaren utanför själva utställningen men den leder inte utanför Statens konstmuseums webbplats.

På *My History is America`s History* finns däremot många möjligheter för användarna att sammansätta sina egna historier och därmed skapa egna tolkningar på grund av den utbredda användningen av intertextualitet inom webbplatsen. Den

konsultativa interaktiviteten på *My History is America`s History* främjas också av det stora antalet externa länkar. Genom dessa ger webbplatsen tillgång till flera olika perspektiv och relaterade ämnen. De externa länkarna finns primärt under avdelningarna "Search American History Files", "In the Classroom", samt "For Further Exploration".

#### **5.2.4 Ska externa länkar hänvisa till konstruktivistiska webbplatser?**

NEH skriver att även om de externa webbplatserna är tillgängliga via *My History is America`s History* betyder det inte att NEH har godkänt eller kan stå för innehållet på dessa webbplatser (se "disclaimer", bilaga 15). Syftet är uteslutande att ge tillgång till extra information. Därmed kan dessa webbplatser inte vara garanterat öppna för multipla tolkningar på samma sätt som *My History is America`s History*. I princip kan dessa webbplatser förmedla en ensidig historiesyn på ett traditionellt didaktiskt sätt. Jag menar att användarnas uppfattning av de webbplatser, som *My History is America`s History* erbjuder länkar till, påverkar deras uppfattning av *My History is America`s History*. Enligt Mitra & Cohen (1999) kan författaren kontrollera de länkar som finns på hans/hennes webbplats. Samtidigt menar de att ett index av länkar till andra webbplatser blir meningsfullt genom sitt urval av länkar. NEH måste alltså kontrollera urvalet av externa länkar på *My History is America`s History* om de vill försäkra sig att den mening, som användarna kan skapa ur webbplatsen, är i överensstämmelse med NEHs syn på förmedling. Det viktigaste är emellertid att ett stort urval av länkar till externa webbplatser erbjuds, så möjligheten för flera olika perspektiv ökas.

#### **5.2.5 Sökverktyg**

*My History is America`s History`s* aktivitet "Find Your Family Online" (se bilaga 15), där man kan söka efter släktmedlemmar, kan också karakteriseras av konsultativ interaktivitet. Genom att användaren matar in några upplysningar i ett schema om den sökta personen kan en sökmaskin på webbplatsen genealogy.com söka i en lång rad resurser på Internet. "Find Your Family Online" är därmed en slags online informationstjänst som finner information som redan är producerad, efter en förfrågan i form av användarens inmatning av vissa upplysningar. Användaren kan hela tiden välja eller välja bort den informationen som informationstjänsten erbjuder. På det sättet är det i stor utsträckning användaren som aktivt styr vilken information han/hon vill använda.

Historierna i historiearkivet kan också karakteriseras av konsultativ interaktivitet eftersom användarna kan söka på dem med hjälp av en sökmaskin i likhet med "Find Your Family Online" (se länkan "Search the entire My History Collection", bilaga 11). Därmed blir även de historier som inte presenteras på webbplatsen som "featured stories" tillgängliga för användarna.

### **5.2.6 Två former för konsultativ interaktivitet**

*My History is America's History* kan karakteriseras av två olika former för konsultativ interaktivitet: konsultativ interaktivitet genom intertextualitet och konsultativ interaktivitet genom sökverktyg. I sin "interaktivitetens kub" beskriver Jensen dessa två former med exemplen: "Hypermedie" eller "World Wide Web" och "Online-information" (se bilaga 3). Skillnaden på de två är att användaren i det sistnämnda har många fler valmöjligheter. Han/hon kan mata in de sökord som han/hon önskar i den mån sökmaskinen är i stånd att finna resultat som matchar sökorden. Olika hypertextlänkar ger däremot bara användaren de valmöjligheter som webbplatsens författare bestämmer. Även om ett välutbyggt hypertextsystem som *My History is America's History* kan erbjuda många valmöjligheter är antalet möjligheter fortfarande rätt begränsade. Därmed kan en sökmaskin som "Find Your Family On-line" karakteriseras som mer interaktiv än ett välutbyggt hypertextsystem.

### **5.2.7 Förbättring av de konsultativt interaktiva möjligheter**

Om potentialen för multipla tolkningar skulle ökas genom konsultativ interaktivitet på *Se, hör, föreställ dig* kunde det ha varit fler länkar, internt som externt. Internt kunde det exempelvis ha varit fler länkar på tvärs av de olika verkpresentationerna, så att användaren kunde bilda sina tolkningar på grundval av ett närmare sammanhang mellan verken. Det skulle också vara lättare att flytta sig mellan de olika detaljerna i ett verk eftersom detta ville skapa en mer icke-lineär presentation. Som det är nu visas detaljerna som verkutsnitt bredvid en sammanhängande, lineär text. Man kunde föreställa sig att användaren istället kunde klicka sig in på de olika detaljerna från den stora bilden på förstasidan i verkpresentationen (se bilaga 6.1). Istället för att hoppa till andra sidor kunde man då låta den text som beskriver en detalj bli synlig automatiskt när användaren berör detaljen med musen. Därmed kunde användaren "gå in i bilden" genom många olika "ingångar" och verkpresentationen skulle bli mindre lineär. Användaren kunde därmed läsa om de detaljer han/hon var intresserad av istället för att läsa hela texten från den ena änden till den andra.

Potentialen för multipla tolkningar skulle också kunna ökas genom ett större urval av externa länkar. Hugo Simbergs webbplats är inte uttömmande; det finns t ex inga utförliga beskrivningar av verken eller av konstnären. Finns det verkligen inte flera webbplatser som handlar om Hugo Simberg? Om detta inte är tillfället kunde det vara intressant med länkar till exempelvis andra symbolistiska finska konstnärer från samma period eller liknande.

Jag tror att verkpresentationernas lineära uppbyggnad begränsar användarna i deras användning av gästboken. Det skulle vara större chans att gästboken blev använd som det är tänkt om den var en mer integrerad del av nätutställningen. Detta kunde den bli genom att göras tillgänglig från alla sidorna i verkpresentationerna. Därmed kunde användarna skriva i den så snart de fick inspiration till det. Om det samtidigt gjordes möjligt att gästboken kunde ”poppa upp” som ett fönster bredvid bilderna av konstverken, kunde användarna skriva i den samtidigt som de betraktade ett verk. Därmed skulle de lättare kunna skriva om sina föreställningar.

### **5.2.8 Enkelhet och variation**

Självklart ska inte heller antalet länkar, internt och externt, bli så stort att en webbplats blir oöverskådlig att navigera i. *My History is America`s History* har, genom en välutbyggd intertextualitet internt och externt, stor potential för multipla tolkningar. Men webbplatsen är däremot inte så enkel och överskådlig. Det tar lite tid att få överblick över webbplatsen vilket också beror på att webbplatsen är ganska stor. Detta kan betyda att användarna blir förvirrade, framför att bli inspirerade, av möjligheterna att välja sina egna vägar.

En webbplats enkelhet och överskådlighet hänger samman med överförandet av information och därmed med webbplatsens användarvänlighet. Det är emellertid viktigt att komma ihåg att dessa informationsorienterade aspekter av webbplatsen inte gör webbplatsen mer meningsskapande. Men det förenämnda problemet visar att dessa aspekter kan vara förutsättningar för att användarna överhuvudtaget kan få glädje av webbplatsen och dess meningsskapande aspekter.

## **5.3 Registrerande interaktivitet**

De två webbplatserna karakteriseras också i viss mån av registrerande interaktivitet, i form av möjligheter för teknisk och innehållsmässig feedback. Dessa möjligheter analyseras i de följande avsnitten.

### 5.3.1 Teknisk och innehållsmässig feedback

*Se, hör, föreställ dig* kan karakteriseras av registrerande interaktivitet eftersom användarna har möjlighet att skicka ett meddelande med teknisk feedback på webbplatsens uppbyggnad till den webbansvarige för Statens konstmuseum. Den webbansvariges e-postadress finns nederst på alla webbsidorna på *Se, hör, föreställ dig*. Därmed kan den webbansvarige anpassa webbplatsens uppbyggnad till användarnas önskemål och behov.

*My History is America`s History* har i avdelningen ”Guestbook” en gästbok som kan karakteriseras av registrerande interaktivitet (se bilaga 16). I gästboken kan användarna skriva kommentarer om hur de använder webbplatsen och vad de tycker om den, samt komma med förslag till förbättringar. Samtidigt passar NEH på att få några extra upplysningar om användarna. Användarna kan ge upplysningar om namn, adress, stat osv., samt om var de hörde talas om projektet ”My History is America`s History”.

Huruvida webbplatserna genom den registrerande interaktiviteten faktiskt anpassas till användarnas önskemål och behov går inte att ta reda på. Jag kan bara konstatera att möjligheten finns. Möjligheten att anpassa webbplatsen till användarna måste öka ju fler upplysningar om användarna som registreras. Gästboken på *My History is America`s History* tar reda på flera upplysningar om användarna än den webbansvariges e-postadress för teknisk feedback på *Se, hör, föreställ dig* eftersom kommentarer om innehållet kan vara allt från hur informationens organisering fungerar till vad folk tycker om sättet att förmedla. Samtidigt samlar gästboken också in lite bakgrundsinformation om användarna. Den tekniska feedbacken syftar däremot bara på hur tekniken fungerar. Detta är viktigt för att webbplatsen kan fungera men handlar inte om innehållet och hur användarna uppfattar det. Därmed kan gästboken på *My History is America`s History* karakteriseras som mer registrerande interaktiv än möjligheten för teknisk feedback på *Se, hör, föreställ dig*.

### 5.3.2 Potential för skapande av egna tolkningar

De två metoderna för registrerande interaktivitet ger möjlighet för respektive teknisk och innehållsmässig feedback. Den tekniska feedbacken kan inte sägas ge användarna möjlighet att skapa egna tolkningar eftersom den tekniska feedbacken oftast inte vill bestå i annat än påpekanden av att en länk inte fungerar eller liknande. Den innehållsmässiga feedbacken ger däremot möjlighet för användarna att i

viss utsträckning göra tolkningar och komma med egna synpunkter om webbplatsens innehåll, i form av kommentarer, beskrivningar av upplevelser osv.

### **5.3.3 Användarvänlighet en förutsättning för meningsskapande**

En e-postadress för teknisk feedback ger den webbansvarige möjlighet att korrigera eventuella tekniska fel och få webbplatsen till att fungera bättre rent tekniskt medan en gästbok för innehållsmässig feedback kan innehålla kommentarer om hur innehållet är presenterat och organiserat. Dessa funktioner fokuserar därmed på överförandet av information och webbplatsens användarvänlighet och inte på webbplatsens möjligheter för skapande av mening. Men som tidigare nämnts (avsnitt 5.2.8) måste dessa aspekter fungera för att användarna ska kunna utnyttja webbplatsens meningsskapande aspekter.

Teather och Wilhelms distinktion mellan, å ena sidan, informationsorienterade webbplatser och, å andra sidan, meningsskapande webbplatser går alltså inte, enligt min uppfattning, att upprätthålla i praktiken. Frågor om användarvänlighet, design och informationsarkitektur hänger samman med frågor om huruvida webbplatsen främjar individuella tolkningar och utväxlingen av olika berättelser. Förstnämnda är alltid en förutsättning för sistnämnda.

### **5.3.4 Förbättring av de registrativt interaktiva möjligheter**

*My History is America`s History`s* gästbok för innehållsmässig feedback skulle vara mer öppen för multipla tolkningar om den var utformad i stil med gästboken på *Se, hör, föreställ dig* och därmed var konversationellt interaktiv. Gästboken på *Se, hör, föreställ* fungerar i praktiken i stor utsträckning som en sådan konversationell gästbok för innehållsmässiga kommentarer, även om det inte är dess syfte. En konversationellt interaktiv gästbok ger användarna möjlighet att läsa andras kommentarer och därigenom få presenterat olika syn på webbplatsens innehåll. Därmed har den konversationella interaktiviteten större potential än den registrerande interaktiviteten för att användarna kan göra egna tolkningar.

## **5.4 Texten**

Är webbplatsernas texter öppna för att användarna kan göra sina egna tolkningar så att de stämmer överens med de två webbplatsernas försök att vara konstruktivistiska? Detta kommer jag att titta på i de följande två avsnitten där det första handlar om texterna på *Se, hör, föreställ dig* medan det andra handlar om texterna på *My History is America`s history*.

### 5.4.1 Beskrivande texter

Texterna/ljudbandet som följer bilderna i *Se, hör, föreställ dig* är främst beskrivande, inte tolkande. Detta beror, i alla fall till viss mån, på att utställningen riktar sig till synskadade som därmed får bilderna beskrivna. Men beskrivningarna kan leda användarens blick genom att fokusera på bestämda detaljer. Sättet att beskriva detaljerna rymmer också i sig en tolkning; en tolkning som vittnar om att författaren har en viss bakgrundskunskap om bilderna. Att bli presenterad för några tolkningar är inte nödvändigtvis begränsande för användarnas egna tolkningar. De ger en kunskap om och inspiration till hur bilden kan betraktas; vilka detaljer i bilden som kan vara viktiga att lägga märke till. Dessutom presenteras tolkningarna inte som de enda rätta. Författarna skriver:

”Hugo Simberg ville inte ge onödiga förklaringar till sina verk: var och en fick se dem på sitt eget sätt. I den här utställningen har vi velat berätta vad vi själva upptäckt i Simbergs verk.”

(se bilaga 7)

Därför kan texterna karakteriseras som ganska öppna för flera tolkningar.

Därtill kommer att det är valfritt för användarna att läsa texterna. Man har alltid valet att titta på bilderna först och sedan läsa texten, eller hoppa över texten helt. Utställningen är faktiskt uppbyggt således att användaren i verkpresentationerna först presenteras för verket i stort format utan text. Detta gör att användaren i lugn och ro kan betrakta bilden före det att han/hon går vidare till sidorna med bildutsnittet och texterna. Användaren kan därför bilda sin egen uppfattning om bilden innan han/hon blir presenterad för andra tolkningar i texterna eller på ljudbandet.

Gästboken är också en del av texten på webbplatsen; en text där användarna är författarna. Texten i gästboken innehåller användarnas olika tolkningar av verken och bidrar därmed till att göra webbplatsen mer öppen för användarnas eget skapande av mening. Läsning av andras tolkningar kan påverka användarnas egna uppfattningar av konstverken eftersom andras tolkningar kan sätta verken i ett nytt ljus. Texten gav jag från början inte bilden ”Sårad ängel” så stor uppmärksamhet. Men efter att jag i gästboken hade läst att många hade lagt störst vikt vid just den bilden, fäste jag också större uppmärksamhet vid det.

Samlat sett verkar *Se, här, föreställ dig*'s texter vara öppna för multipla tolkningar.



## 5.4.2 Instruktioner

*My History is America's History*'s texter är primärt instruktioner till hur användarna kan genomföra de olika aktiviteterna som finns på webbplatsen. Instruktionerna framstår inte som evigtgiltiga mallar utan som möjliga sätt att genomföra aktiviteterna. De ger därmed konkret information som inspirerar användarna till att sätta i gång, samtidigt som användarna ges möjlighet att göra aktiviteterna på sitt eget sätt.

Det stora antal artiklar, som finns under "Search American History Files", har jag inte undersökt eftersom det skulle bli ett för stort arbete. Det viktigaste är emellertid att det stora urvalet av artiklar ökar möjligheterna att presentera flera olika perspektiv.

De texter på webbplatsen, som är användarnas berättelser eller presentationer av lokalsamhällsprojekt, presenterar naturligtvis många olika tolkningar, eftersom varje användare har sin synvinkel på historien. Berättelserna och projektpresentationerna bidrar till att inspirera andra användare till att fundera över eller aktivt bidra till historieskapandet.

När det gäller texterna kan *My History is America's History* karakteriseras som öppen för multipla tolkningar.

## 5.5 Inläring

I vilken utsträckning kan webbplatserna karakteriseras som konstruktivistiska? Denna fråga kan besvaras på grundval av de analyserade möjligheterna för interaktivitet och meningsskapande, samt genom att undersöka webbplatsernas metoder för aktiv inläring.

### 5.5.1 Sex korridorer

*Se, hör, föreställ dig* är inte fullständigt konstruktivistisk men har flera konstruktivistiska drag. Utställningen har flera ingångar, genom att användaren från verkregistret, kan välja att klicka sig in på någon av de sex olika verkpresentationerna. Utställningen visar ingen explicit sanning om Simbergs verk utan är ganska öppen för att användarna kan göra sina egna tolkningar. Användarna kan även uttrycka sina tolkningar genom att skriva i gästboken. Men den ganska begränsade intertextualiteten minskar webbplatsens konstruktivistiska potential. Utställningen erbjuder inte många olika aktiva inlärningsmetoder – det är bara gästboken som kan betraktas som en sådan eftersom användarna, genom att skriva ned sina egna föreställningar om Simbergs konstverk, motiveras att aktivt bearbeta sina intryck.

Utställningens lineära uppbyggnad betyder emellertid att utställningen också bygger på en syn på inläring som påminner om traditionella inläringsteorier såsom didaktisk inläring eller stimulus - respons inläring. Även om kunskapen inte förmedlas i en ordningsföljd som går från det enklaste till det svåraste, avspeglar den lineära strukturen ändå en syn på inläring där användaren tar till sig kunskapen steg för steg. Detta visar sig vid att användaren måste gå igenom alla de olika ”stegen” i verkpresentationerna innan han/hon får lov att skriva i gästboken. Även om användaren kan klicka sig in på gästboken från andra håll – från ingångsidan samt från sidan med verkregistret – kan han/hon inte komma till gästboken från andra sidor i verkpresentationerna än den sista sidan. Om han/hon blir inspirerad till att skriva någonting innan verkpresentationen är slut finns det inga möjligheter för detta. Detta hindrar en aktiv inläring som bygger på egna erfarenheter. Som jämförelse finns den webbansvariges e-post på varje sida – det är alltså viktigare att direkt kunna skicka kommentarer om webbplatsens tekniska utformning, än att skriva ned sina tankar om konstverken.

Den lineära uppbyggnaden och avsaknaden av externa länkar gör att *Se, hör, föreställ dig* påminner om en traditionell utställning. Den är som en fysisk utställning med sex olika korridorer – en för varje konstverk – som varken har fönster eller dörrar. Där korridorerna slutar finns en gästbok där besökarna kan skriva, samt se vad andra besökare har skrivit, men till skillnad från en fysisk utställning kan de inte träffa de andra besökare och diskutera med dem.

### **5.5.2 En upplevelseslabyrint**

*My History is America's History* kan mycket väl beskrivas som en konstruktivistisk webbplats. Den har många olika ingångar och har ingen bestämd ordningsföljd. Den försöker inte lära användarna någon bestämd sanning utan presenterar många olika synvinklar. Men det som kanske i störst utsträckning gör webbplatsen konstruktivistisk är att den har en mängd av olika aktiva inlärningsmetoder som relaterar till besökarnas erfarenheter.

De interaktiva möjligheterna utgör i sig själv aktiva inlärningsmetoder. Användarna lär sig om historia och deras egen roll i den genom att engagera sig i berättandet av historier som tar utgångspunkt i deras eget eller medmänniskors liv. Därmed lär de sig också att de själva är en del av historien.

Deras förståelse för vad historia är blir också skärpt när de forskar i deras egen släkthistoria, genom att söka efter en släktmedlem on-line eller genom att

konstruera sitt eget släktträd. Sistnämnda aktivitet kan nås genom att klicka på länken "Create a Family Tree" som leder vidare till genealogy.com.

Under avdelningen "Kids` Corner" finns en rad förslag på historiska familjaktiviteter. T ex finns beskrivningar på hur man skapar sitt eget lilla familjemuseum eller hur man kreerar sin egen historiska familjekokbok. Andra idéer till inlärningsmetoder för barn finns under avdelningen "In the Classroom". Här finns idéer till hur lärare kan undervisa historia till barn i olika åldrar. Lagret av förslag består främst av länkar till externa webbplatser men dess fokus ligger även på aktiva inlärningsmetoder.

*My History is America`s History* försöker också på andra sätt engagera användarna i skapandet av deras egna bidrag till historien. Under avdelningen "Saving Your Family Treasures" kan användarna få information om hur de bevarar sina gamla saker. Genom att användarna uppmuntras till att göra en aktiv insats för att bevara sin familjs historiska klenoder, blir de medvetna om sin egen familjs historia, samt om vilka föremål som har historisk betydelse.

På webbplatsen finns också försök att skapa flera, antagligen konstruktivistiska, aktiviteter. Avdelningarna "Explore a History Timeline" och "Join a History Roundtable" låter intressanta men är tyvärr inte utarbetade ännu utan länkarna leder till texten "Coming Soon - -".

Webbplatsen uppfordrar också användarna att bli aktiva historieanvändare, genom att erbjuda information om museer, historiska platser mm, samt om olika instanser som kan hjälpa med historiska upplysningar.

Alla dessa aktiviteter är aktiva inlärningsmetoder som relaterar till användarnas egna erfarenheter. Termen "familjshistoria" vittnar om att det rör sig om historia i familjen – den nära historien, den personliga historien. Många av aktiviteterna karakteriseras inte bara av "hands-on" utan även av "minds-on" inläring.

*My History is America`s History* är som en labyrint full av upplevelser – en "upplevelseslabyrint". Labyrinten har många olika rum där man kan göra många olika aktiviteter. Rummen är förbundna på många olika sätt med hjälp av öppna dörrar, små korridorer, trappor osv. Besökaren kan ströva runt var han/hon har lyst och få olikartade upplevelser på sin väg. Han/hon träffar inte på andra besökare i labyrinten men kan se spår efter vad andra har företagit sig.

## 6 Slutdiskussion

Slutdiskussionen innehåller en sammanfattning av de viktigaste slutsatserna i analysen, samt några mer övergripande slutsatser. Till slut ställer jag några av de frågor, som under arbetets gång har uppstått och hur man eventuellt skulle kunna besvara dem med hjälp av vidare forskning.

### 6.1 Konversationell interaktivitet

Gästboken på *Se, hör, föreställ dig* kan karakteriseras av konversationell interaktivitet, både i form av att användarna kan skicka meddelanden till den och i form av att den erbjuder möjligheten för användarna att föra en dialog via e-post. *My History is America's History* karakteriseras av konversationell interaktivitet i aktiviteten ”Tell Your Favorite Family Story” och i möjligheten att beskriva ett lokalsamhällsprojekt. Det är emellertid bara de berättelser och beskrivningar, som blir utvalda av webbplatsens författare NEH, som blir presenterade på webbplatsen. De bortredigerade berättelserna är emellertid tillgängliga i ett historiearkiv där användarna kan söka efter dem med hjälp av ett sökverktyg.

Om man utgår från huruvida användarna kontrollerar distributionen av informationen, karakteriseras gästboken på *Se, hör, föreställ dig* av den största graden av konversationell interaktivitet eftersom gästboken är ett direkt resultat av deras input. På *My History is America's History* kan användarna däremot inte styra om deras berättelser blir presenterade på webbplatsen.

Men om man utgår från Jensens definition av interaktivitet som användarnas möjligheter att påverka kommunikationens innehåll och/eller form, kan man argumentera för att ”Tell Your Favorite Family Story” på *My History is America's History* är mest interaktiv. Detta beror på att användarna, genom att deras input presenteras som en integrerad del av webbplatsen, får störst inflytande på webbplatsen som helhet.

Det går alltså inte att undersöka graden av konversationell interaktivitet eftersom denna kan vara utformad på ett motsättningsfyllt sätt när det gäller användarnas möjlighet att påverka innehållet. Slutsatsen blir att de två exempel på olika sätt karakteriseras av olika grader av konversationell interaktivitet. Dessutom visar exemplen att det i sista änden alltid är webbplatsens författare som bestämmer graden av interaktivitet.

När det gäller de konversationellt interaktiva möjligheternas potential för att användarna kan skapa sina egna tolkningar, får både *Se, hör, föreställ dig's*

gästbok och "Tell Your Favorite Family Story" på *My History is America's History* toppkaraktär. Syftet med dessa funktioner är just att användarna kan skriva om sina egna föreställningar eller om en egen familjehistoria utifrån ett personligt perspektiv.

Potentialen för användarnas skapande av egna tolkningar utnyttjas emellertid inte optimalt. Gästbokens syfte, att vara en samlingsplats för beskrivningar av användarnas egna föreställningar, uppfyllas inte eftersom användarna hellre skriver omedelbara kommentarer än egentliga tolkningar. Användarna har därmed själva definierat hur gästboken ska användas. En anledning till detta kan vara att användarna inte har förstått meningen med gästboken. När det gäller "Tell Your Favorite Family Story" begränsas presentationen av många olika berättelser av NEH's redigering.

## 6.2 Konsultativ interaktivitet

Graden av konsultativ interaktivitet på *Se, hör, föreställ dig* är begränsad när det gäller webbplatsens intertextualitet, internt som externt. Intertextualiteten är inte särskild välutbyggd, utan ganska lineär, vilket betyder att möjligheterna för användarna att skapa egna tolkningar inte är så stora. *My History is America's History* har däremot en hög grad av konsultativ interaktivitet eftersom intertextualiteten är mycket välutbyggd, internt som externt. Användarna har därmed stora möjligheter att skapa egna tolkningar, samt har tillgång till flera olika perspektiv.

Det stora antal externa länkar på *My History is America's History* är inte helt oproblematiskt eftersom NEH inte har godkänt innehållet på de externa webbplatserna som därmed inte är garanterat öppna för multipla tolkningar. Detta kan påverka användarnas uppfattning av *My History is America's History* som en konstruktivistisk och meningsskapande webbplats. Eftersom en webbplats också skapar mening genom dens externa länkar bör NEH kontrollera urvalet av länkar.

*My History is America's History* kan karakteriseras av två olika former för konsultativ interaktivitet: konsultativ interaktivitet genom intertextualitet och konsultativ interaktivitet genom sökverktyg. Webbplatsens sökverktyg är historiearkivets sökverktyg och "Find Your Family On-line" som båda karakteriseras av konsultativ interaktivitet genom att kunde finna lagrad information efter en förfrågan i form av användarens inmatning av vissa upplysningar. Skillnaden på de två former för konsultativ interaktivitet är att användaren med ett sökverktyg har många fler valmöjligheter. Därmed kan ett sökverktyg som "Find Your Family On-line" karakteriseras som mer interaktiv än ett hypertextsystem.

### 6.3 Registrerande interaktivitet

Båda webbplatserna har funktioner som kan karakteriseras av registrerande interaktivitet. På *Se, hör, föreställ dig* kan användarna ge teknisk feedback på webbplatsen, genom att skicka e-post till den webbansvarige, och på *My History is America's History* kan användarna ge innehållsmässig feedback i en gästbok. Den tekniska feedbacken kan inte sägas ge användarna möjlighet att skapa egna tolkningar medan den innehållsmässiga feedbacken i viss utsträckning ger användarna denna möjlighet.

*My History is America's History's* gästbok för innehållsmässig feedback skulle vara mer öppen för multipla tolkningar om den i likhet med gästboken på *Se, hör, föreställ dig* var konversationellt interaktiv. Genom att användarna kunde läsa varandras kommentarer skulle de bli presenterade för flera olika tolkningar.

Funktioner för teknisk feedback och feedback om innehållets organisering fokuserar på överförandet av information och därmed på webbplatsens användarvänlighet. Dessa informationsorienterade aspekter gör emellertid inte webbplatsen mer konstruktivistisk även om de kan vara förutsättningar för att användarna kan utnyttja webbplatsens konstruktivistiska aspekter.

Att användarvänlighet kommer före konstruktivism gäller också för en webbplats intertextualitet. Ur meningsskapande perspektiv är det bra att ha en välutbyggd hypertextstruktur men för att användarna ska kunna utnyttja den måste den också vara enkelt och överskådlig.

Teather och Wilhelms distinktion mellan, å ena sidan, informationsorienterade webbplatser och, å andra sidan, meningsskapande webbplatser går alltså inte att upprätthålla i praktiken. Frågor om användarvänlighet, design och informationsarkitektur hänger samman med frågor om huruvida webbplatsen främjar individuella tolkningar och utväxlingen av olika berättelser.

### 6.4 Inläring

Båda webbplatserna kan karakteriseras som konstruktivistiska men *My History is America's History* är mer konstruktivistisk än *Se, hör, föreställ dig*. *My History is America's History* har många olika ingångar, har ingen bestämd följd, presenterar många olika synpunkter och har en mängd olika aktiva inlärningsmetoder som relaterar till användarnas erfarenheter. *Se, hör, föreställ dig* har också flera olika ingångar och är öppen för att användarna gör sina egna tolkningar. Men webbplatsen är ganska lineärt uppbyggd och presenterar inte så många olika tolkningar, spe-

ciellt på grund av dess begränsade intertextualitet. Den erbjuder heller inte så många olika aktiva inlärningsmetoder utan det är bara gästboken som kan betraktas som en sådan.

*Se, hör, föreställ dig* kan liknas vid en fysisk utställning som består av sex olika korridorer, utan fönster och dörrar. *My History is America`s History* kan liknas vid en labyrint full av upplevelser och aktiviteter, med rum som är förbundna på många olika sätt med hjälp av dörrar, små korridorer, trappor osv.

## 6.5 Olika dimensioner för interaktivitet

Analysen av de två webbplatserna *Se, hör, föreställ dig* och *My History is America`s History* ur interaktivt perspektiv visar att de olika dimensioner för interaktivitet kan realiseras på olika sätt. Dessa realiseringar är mer eller mindre interaktiva och mer eller mindre meningsskapande.

*My History is America`s History* erbjuder ett större antal interaktiva möjligheter än *Se, hör, föreställ dig*. Men det är viktigt att komma ihåg att de olika interaktiva möjligheterna lämpar sig för olika syften. Det handlar inte om att göra en webbplats så interaktiv som möjligt eller att använda så många olika typer av interaktivitet som möjligt. Det avgörande är att de interaktiva möjligheterna är meningsfulla och relevanta för webbplatsens syfte och funktioner.

Det är samtidigt viktigt att bemärka att analysens beskrivning av interaktiva möjligheter inte alls är uttömmande. Att finna fram till fler interaktiva möjligheter skulle kräva analysering av fler webbplatser. Jag hoppas emellertid att denna uppsats kan vara ett steg på vägen till en förståelse för hur interaktivitet kan beskrivas i praktiken.

Ett resultat av min undersökning är också utvecklandet av en användbar mall för analys av interaktiva och meningsskapande webbplatser. Mallen bygger i stor utsträckning på Jensen`s dimensioner för interaktivitet. När dessa dimensioner används i en analys har jag lärt mig att det är viktigt att vara medveten om den exakta innebörden av dimensionerna. Detta kan göras genom hela tiden att tänka på interaktivitetsdimensionernas utgångspunkt: Bordewijk och Kaams medietypologi.

## 6.6 Användningen av de interaktiva möjligheterna

De interaktiva möjligheternas succé avhänger av i vilken utsträckning de används. Detta perspektiv ligger utanför denna uppsats syfte, med undantag av den användning som syns direkt på webbplatsen som det är tillfället med gästboken på *Se, hör, föreställ dig*. Här har det visat sig att användarna inte använder gästboken som det

var tänkt; de skriver inte in sina föreställningar om verken. Kan en anledning till detta vara att Internet kanske inte lämpar sig för den typen av användarfeedback? Internet är ett snabbt medium där det inte alltid finns tid till fördjupelse och eftertänksamhet. Folk orkar kanske inte lägga ner tid på att tänka igenom och skriva ner djupare tankar till okända personer som de aldrig har sett eller kommer att se? Frågan är om användarna skulle få mer glädje av att yttra sig om sina föreställningar i ett chattrum som jag har föreslagit. Om folk inte skulle använda det – som tillfället var med McLaughlin m.fl.'s (1999) försök med ett museichattrum och "Curator on Call" – skulle det då bero på att Internet fortfarande är ett så nytt medium att folk inte har blivit vana vid att utnyttja alla dess möjligheter?

De interaktiva möjligheterna ger inte bara användarna mer kontroll; de kräver också att användarna är mer aktiva och självständiga. En sökmaskin, där användarna själva ska inmata sökord, kräver fantasi och aktivt tänkande. Därmed kräver den mer energi från användarna än exempelvis en hypertext med ett begränsat och överskådligt antal länkar. Men en hypertext kan också kräva beslutsamhet från användarna när möjligheterna att välja mellan olika länkar blir många. Man kan fråga sig om alla användare tycker om att ha denna kontroll och självständighet och om de tycker om att ha den i alla situationer?

Interaktiva och meningsskapande webbplatser är tilltalande, eftersom de verkar vara demokratiska. Men demokrati kräver engagemang för att lyckas. Läger användarna detta engagemang i användningen av webbplatserna? Och vad innebär det för dem?

Det kunde vara intressant att få svar på ovanstående och andra relaterade frågor. Vad angår kulturförmedlande institutioner, såsom museer, kunde det också vara intressant att veta vad den virtuella förmedlingen förmår och inte förmår i förhållande till den "verkliga, fysiska" förmedlingen. Besvarandet av sådana frågor skulle emellertid kräva kvalitativa studier av de människor som använder kulturförmedlande webbplatser, i form av intervjuer och eventuellt observationsstudier. Det är min idé att försöka genomföra en sådan användarstudie i min D-uppsats.



## Referenser

- Altheide, D.L. (1979): *Media Logic*. Beverly Hills and London: Sage Publications.
- Barner-Rasmussen, Michael (1998): En model for produktion og analyse af hypertext. I Jensen, J.F. (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier* (s.155-172). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Bearman, D. (1995): *Museum Strategies for Success on the Internet*. Paper baserad på en tal på konferensen *Museum Collections and the Information Super-highway*. <http://www.nmsi.ac.uk/infosh/bearman/html> 2001.03.31.
- Chandler, D. (1998): *Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web*. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html>. 2001.03.06.
- Costigan, J.T. (1999): *Introduction: Forests, Trees, and Internet Research*. I Jones, S. (red): *Doing Internet Research* (s. xvii-xxiv). London: Sage Publications
- Fiske, J. (1998): *Kommunikationsteorier. En introduktion*. Borås: Centraltryckeriet AB.
- Hein, G.E. (1998): *Learning in the Museum*. London and New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1994): *A new communication model for museums*. I Hooper-Greenhill, E. (red): *The Educational Role of the Museum* (s.17-27). London and New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1994): *The past, the present and the future: museum education from the 1790s to the 1990s*. I Hooper-Greenhill, E. (red): *The Educational Role of the Museum* (s. 258-263). London and New York: Routledge.
- Jensen, J.F. (1997): "Interaktivitet". På sporet af et nyt begreb i medie- og kommunikationsvidenskaberne. I *MedieKultur* 26 (s.40-55).
- Jensen, J.F. (1998): *Forord*. I Jensen, J.F. (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier* (s.7-16). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Jensen, J.F. (1998): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. I Jensen, J.F. (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier* (s.17-40). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Jones, S. (1999): *Studying the net. Intricacies and Issues*. I Jones, S. (red): *Doing Internet Research* (s. 1-27). London: Sage Publications.
- Karabin, A.M.(2000): *Investigating Art Museum Web Sites: A three-part Approach*. Paper från konferencen *Museums and the Web 2000*. <http://www.achimuse.com/mw2000/papers/karabin/karabin.html> 2001.03.08.

- Lord, Marcia (2000): Editorial. I *Museum International* no. 1, january-march 2000.
- Mitra, A. & Cohen, E. (1999): Analyzing the web. Directions and Challenges. I Jones, S. (red): *Doing Internet Research* (s. 179-202). London: Sage Publications.
- McLaughlin, M., Goldberg, S., Ellison, N. & Lucas, J. (1999) Measuring Internet Audiences. Patrons of an On-Line Art Museum. I Jones, S. (red): *Doing Internet Research* (s. 163-178). London: Sage Publications.
- Morris, Merrill (1996): The Internet as Mass Medium. I *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol.1, No.4, March 1996.  
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/morris.html> 2001.03.22
- Patel, R. & Davidson, B.(1994): Forskningsmetodikens grunder. Att planera, genomföra och rapportera en undersökning. Lund: Studentlitteratur.
- Proenca m.fl. (1998): Using the Web to give life to Museums. Paper från konferensen *Museums and the Web 1998*.  
[http://www.archimuse.com/mw98/papers/proenca/proenca\\_paper.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/proenca/proenca_paper.html).  
 2001.03.06.
- Semper, R. (1998): Bringing Authentic Museum Experience to the Web. Paper från konferensen *Museums and the Web 1998*.  
[http://www.archimuse.com/mw98/papers/semper/semper\\_paper.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/semper/semper_paper.html).  
 2001.03.06.
- Smith; S. (1998): Digitising Collections: the Redefining of Museums. Paper från konferensen *Museums and the Web 1998*.  
[http://www.archimuse.com/mw98/papers/smith\\_s/smith\\_s\\_paper.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/smith_s/smith_s_paper.html)  
 2001.03.06.
- Teather, L. & Wilhelm, K. (1999): "Web Musing": Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology. Paper från konferensen *Museums and the Web 1999*.  
<http://www.archimuse.com/mw99/papers/teather/teather.html>  
 2001.03.08.
- Wakeford, N. (2000): New Media, New Methodologies: Studying the Web. I Gauntlett, D.: *Web.studies* (s. 31-41). USA: Arnold.

**Andra källor:**

- Best of the Web 2000. <http://www.archimuse.com/mw2000/best/list.html>.  
 2001.03.08.