

# **DUBBELKLICKA PÅ EMIL**

**en studie av arbetet med CD-romspel med litterära  
förebilder på några folkbiblioteks barnavdelningar**

**Ulrika Bengtsson & Pernilla Tejera**

Examensarbete (20 poäng) för magisterexamen i Biblioteks- och informationsvetenskap  
vid Lunds universitet.

Handledare: Barbro Gülich och Birgitta Olander

BIVILs skriftserie 2000:5

ISSN: 1401:2375

© Ulrika Bengtsson & Pernilla Tejera

**Title**

Doubleclick on Emil – a study of the work with CD-ROM games with literary rolemodels in some public libraries children's departments

**Abstract**

The technical evolution has a great influence on the public libraries. Electronic media becomes more and more common. This Master's thesis is based upon the Swedish Library law 9§ (SFS 1996:1596) which says: Public- and school libraries should pay special attention to children and teenagers by offering books, information technology and other media, adapted to their needs, to encourage development of language and stimulate reading. From this point of view we have examined why the children's departments in public libraries offer CD-ROM games which are based upon characters from the literature, how they are used in the daily activity and how they can contribute to the development of the children's department.

We have made literary studies and empirical investigations including interviews, observation studies etc. The results from this studies shows that both young and adults appreciate the CD-ROM games. It also shows that there are some issues that are important to have in mind to achieve a functional and integrated CD-ROM game activity. We have identified the following important issues:

- Object definition and evaluation.
- Target group and the distinctive character of the media.
- The physical environment.
- The technical equipment.
- The competence among the staff.

Taking these issues in consideration there is a great potential for the public libraries children's departments to have a well functional and fruitful CD-ROM game activity.

**Keywords**

Dataspel, cd-romspel, transmediering, barnverksamhet, folkbibliotek.

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>Förord</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Inledning och bakgrund</b> .....	<b>7</b>
<b>2. Syfte och frågeställningar</b> .....	<b>9</b>
2.1 Uppsatsens struktur .....	9
2.2 Avgränsningar .....	9
<b>3. Metod</b> .....	<b>11</b>
3.1 Djupintervjuer .....	11
3.2 E-postenkät .....	12
3.3 Indelning i kategorier av cd-romspel som bygger på litterära figurer	12
3.4 Observationer .....	12
3.5 Barnintervjuer .....	13
3.6 Experiment .....	14
<b>4. Litteraturgenomgång</b> .....	<b>16</b>
4.1 Intentioner .....	16
4.1.1 Mål för barnverksamhet på folkbibliotek .....	16
4.1.2 Mål med datorer och elektroniska medier i barnverksamhet.....	20
4.1.3 Urvals- och förvärvspolicies på folkbibliotekens barnavdelningar .....	22
4.1.4 Cd-romspelsproducenternas mål och syften med dataspel som har litterära förebilder .....	26
4.2 Verkligheten.....	27
4.2.1 Den fysiska miljön.....	27
4.2.2 De tekniska förutsättningarna .....	29
4.2.3 Personalens kompetens .....	29
4.2.4 Barnens nyttjande och behållning av datorprogram .....	30
4.2.5 Cd-romspel som språkutveckling och lässtimulans .....	35
4.3 Möjligheter.....	36
4.3.1 Dataspelens potential att berika barnavdelningarnas verksamhet.....	36
4.3.2 Fördelar och nackdelar med en cd-romspelsintegrerad barnverksamhet	37
<b>5. Resultatredovisning</b> .....	<b>39</b>
5.1 Intentioner .....	39
5.1.1 Bibliotekens mål med cd-romspel .....	39
5.1.2 Urvals- och förvärvspolicies för elektroniska medier.....	42
5.1.3 Indelning i kategorier av cd-romspel med litterära förebilder .....	43
5.2 Verkligheten.....	45
5.2.1 Den fysiska miljön.....	45
5.2.2 De tekniska förutsättningarna .....	49
5.2.3 Personalens kompetens .....	51
5.2.4 Användarnas nyttjande och behållning.....	53
5.2.5 Cd-romspel som språkutveckling och lässtimulans .....	58
5.3 Möjligheter.....	60
5.3.1 Dataspelens potential att berika barnavdelningarnas verksamhet.....	60
5.3.2 Fördelar och nackdelar med cd-romspel som bygger på litterära förebilder	61
<b>6. Diskussion, analys och slutsatser</b> .....	<b>62</b>
6.1 Intentioner .....	62
6.1.1 Mål med barnverksamhet och datorverksamhet för barn .....	62
6.1.2 Urvals- och förvärvspolicies för elektroniska medier.....	64
6.1.3 Jämförelse – bibliotekens och producenternas intentioner .....	65
6.2 Verkligheten.....	66
6.2.1 Den fysiska miljön.....	66

6.2.2	De tekniska förutsättningarna .....	69
6.2.3	Personalens kompetens .....	70
6.2.4	Användarnas nyttjande och behållning .....	72
6.3	Möjligheter .....	73
<b>Litteraturförteckning .....</b>		<b>76</b>
<b>Bilaga nr.1 .....</b>		<b>78</b>
<b>Bilaga nr.2 .....</b>		<b>80</b>
<b>Bilaga nr.3 .....</b>		<b>81</b>
<b>Bilaga nr.4 .....</b>		<b>83</b>
<b>Bilaga nr.5 .....</b>		<b>84</b>
<b>Bilaga nr.6 .....</b>		<b>85</b>

## Förord

Arbetet med den här magisteruppsatsen har varit både intressant och mödosamt men framförallt roligt. Under uppsatsens gång har vi fått ovärderlig hjälp från en rad personer. Vi vill här därför framföra ett stort tack till alla dem som på något sätt bidragit med sin tid och sina kunskaper, för att hjälpa oss att uppnå vårt mål.

Först ett stort tack till våra fantastiska handledare Birgitta Olander och Barbro Güllich, för att ni redan från starten var så positivt inställda till vår uppsatsidé och för alla de timmar ni lagt ner på att ge mycket kompetenta och realistiska tips på förbättringar av uppsatsen och för er aldrig sviktande tro på oss och vårt arbete. Utan er hjälp och positiva feedback hade uppsatsen inte blivit så bra som den är idag.

Eftersom vår uppsats till stor del bygger på empiriska undersökningar har vi varit mycket beroende av att ett flertal personer velat ställa upp på bland annat intervjuer och observationer. Tack Åsa Berglund, bibliotekarie på Kävlinge bibliotek, och Anna Olsson, barnbibliotekarie på Simrishamns stadsbibliotek, för att ni ställde upp på våra pilotintervjuer och på så sätt bidrog till att våra djupintervjufrågor blev så väl utformade och genomtänkta. Ett stort och varmt tack till Eva Orrling, ansvarig för barnavdelningen på Helsingborgs stadsbibliotek, till Marie-Louise Hasselblad och Yvonne Pålsson, barnbibliotekarier och ansvariga för barnavdelningen på Kristianstads stadsbibliotek, och till Catharina Norén, ansvarig för avdelningen Barn och Unga på Malmö stadsbibliotek, för att ni ställde upp på våra djupintervjuer och för den hjälp vi fått via mail och telefonsamtal. Utan er hjälp hade uppsatsen inte gått att genomföra. Ett stort tack också till all övrig personal på Helsingborgs stadsbiblioteks barnavdelning, Kristianstads stadsbiblioteks barnavdelning och på avdelningen för Barn och Unga på Malmö stadsbibliotek, för att vi fick genomföra våra observationer på er arbetsplats och iaktta er i ert arbete kring cd-romspelsdatorerna. Ett särskilt tack till personalen på Kristianstads stadsbiblioteks barnavdelning för att ni ställde upp och hjälpte oss att praktiskt genomföra vårt experiment!

Tack alla barn som ställde upp på att bli intervjuade och tillät oss observera er när ni spelade dataspelen! Ni har bidragit med många intressanta synvinklar som hade varit mycket svåra att få fram utan er hjälp.

Tack till alla er barnbibliotekarier som runt om i Sverige besvarat vår E-postenkät och på så sätt bidragit till att ge tyngd åt uppsatsens resultat.

Ett stort tack till Norstedts Rabén Multimedia och särskilt till Sara Hedin, för att ni sponsrat oss med era spel och för att vi fick använda dem i vårt experiment! Ett stort

tack också till Ahead Multimedia, Levande Böcker och Young Genius för ni sponsrade oss med de spel vi behövde! Er generositet har väsentligt underlättat vårt arbete!

Avslutningsvis vill vi tacka medlemmarna i SKRUD för att ni stått ut med vårt tjat och våra frågor under uppsatsens gång och för alla de trevliga sammankomster vi haft. Ett speciellt tack till Johan Ahrén och Mats Nordström för det extra självförtroende som ni gett oss genom er uppmuntran och för att ni trott på oss mer än vad vi själva gjort!<sup>1</sup>

Ulrika Bengtsson & Pernilla Tejera, Halmstad 2000-03-19

---

<sup>1</sup> Vi vill också tacka Daniél och Magnus för god mat samt synpunkter på vårt arbete, som vi ibland valt att rätta oss efter.

# 1. Inledning och bakgrund

Cd-romspel som bygger på litterära förebilder riktade till barn, är ett medium som blivit allt mer vanligt på svenska folkbibliotek idag. Det är denna typ av spel som vi behandlar i den här uppsatsen. Dessa spel är en oftast icke-lineär multimedial produkt som kombinerar ljud, bild, animation och text. De är också oftast interaktiva, vilket innebär att användarna själva kan välja dialog inom de ramar som producenterna bestämt. Producenterna vill med dessa spel ofta lära barnen något på ett lekfullt och roligt sätt. Ett övergripande begrepp som används i detta sammanhang är edutainment, som är en sammanslagning av engelskans education (kunskap) och entertainment (underhållning).

Spelen vi valt att undersöka bygger på berättelser, figurer, motiv och information från tryckta böcker och är således en produkt av transmediering. Transmediering från bok till annat medium är ingen nyhet vad gäller barnboken. Vi har i många år sett barn- och ungdomsböcker bli till exempel film, seriemagasin och tv-serier. Under de senaste 10-15 åren har nu också kända och älskade barnböcker utgjort grunden för skapandet av dataspel<sup>2</sup> avsedda för barn. Tidiga på marknaden med denna typ av produkt var det amerikanska företaget Broderbund, som utvecklade en serie cd-romprogram för barn. (*Multimedia nu* 1995) Den första titeln de producerade var *Just grandma and me*. Här hade man använt sig av en bilderbok av författaren Mercer Mayer och programmet berättar Mayers saga med 12 bilder, precis som förlagan. Den svenska marknaden bestod fram till 1994 nästan undantagslöst av amerikanska produkter. Sakta började sedan svenska producenter, vanligtvis bokförlag, att skapa egna produkter med förebilder i svenska barnböcker. Tidiga spel på marknaden var *Krakel Spektakels ABC*, *Stötnisse åker hiss* och *Pippi*. Från 1998-1999 har det sedan skett en explosion av svenskproducerade spel av denna typ, med varierande kvalitet, och dessa spel är bland de vanligaste för barn idag.

Efterhand som folkbiblioteken datoriserats har också debatten uppstått om folkbiblioteken ska införskaffa och erbjuda användarna dataspel. Debatten har i många fall liknat den moralpanikdebatt som vi haft i alla tider rörande nya medium och företeelser för barn och ungdomar, till exempel debatterna kring så kallad skräplitteratur, videofilmer, seriemagasin, musikstilar och så vidare. Debatterna kring dataspel har kretsat mycket kring spelens våldsinslag samt att barn och ungdomar passiviserats och isoleras av för mycket dataspelande. I den här debatten har också könsrollsfrågor tagits upp, där man hävdade att flickorna kommit i skymundan av pojkar. Ingen av dessa debatter kommer att behandlas i denna uppsats eftersom dessa

---

<sup>2</sup> Vi har valt att använda oss av ordet dataspel i stället för till exempel datorspel eftersom det ur vår synvinkel är det vanligast använda ordet.

spel inte innehåller några våldsinslag och därför att könsrollsfrågorna behandlats av många och att denna fråga skulle kräva en egen uppsats. De massmediala moralpanikdebatterna rörande dataspel, skiljer sig enligt etnologen och forskaren Barbro Johansson (1996) en del från tidigare debatter. Hon menar att när det gäller datorer så väcker dessa dubbla känslor hos oss vuxna. Man känner dels en rädsla för vad datatekniken kan dra in de oskyldiga barnen i. Samtidigt är man rädd att ens barn ska bli efterslänrare i datasamhället, att de, som Johansson uttrycker det, ska stå kvar på perrongen när datatåget går.

Under de senaste åren har många folkbiblioteks barnavdelningar börjat köpa in cd-romspel som bygger på litterära figurer för att låta användarna nyttja på biblioteket och/eller låna med sig hem. Det vi är intresserade av att titta närmare på och behandla i den här uppsatsen är vilka mål och förvärvspolicies man har på folkbiblioteken när det gäller detta relativt nya och unika medium samt hur man använder sig av detta i verksamheten och om det kan berika och utveckla den övriga barnverksamheten på avdelningarna. För att ha möjlighet att besvara dessa frågor, har det varit nödvändigt för oss att vara väl förtrogna med dessa spels innehåll, struktur, mål, motiv med mera. Eftersom det är ett relativt dyrt medium har vi i arbetets inledningsskede frågat producenterna till de spel vi undersöker om de vill sponsra oss, vilket de varit positiva till. Vi har därför haft förmånen att sätta oss in ordentligt i de flesta av de spel som behandlas i uppsatsen. Vi vill dock poängtera att vi inte går producenternas väg med vårt arbete, utan att vi strävat efter att vara objektiva.



## 2. Syfte och frågeställningar

Vår utgångspunkt har vi i Bibliotekslagens 9§:

Folk- och skolbiblioteken skall ägna särskild uppmärksamhet åt barn och ungdomar genom att erbjuda böcker, informationsteknik och andra medier anpassade till deras behov för att främja språkutveckling och stimulera till läsning.

(1999-12-22)

Vi vill ta reda på varför folkbibliotekens barnavdelningar erbjuder cd-romspel som bygger på litterära figurer och hur de används i verksamheten, samt se hur de kan bidra till barnverksamhetens utveckling. För att uppnå detta syfte har vi identifierat följande frågeställningar:

- Vilka implicita och explicita intentioner har barnavdelningarna när det gäller deras användning av cd-romspel som bygger på litterära figurer?
- Vilken cd-romspelsverksamhet har man på de undersökta biblioteken? Speciellt avseende:
  - den fysiska miljön
  - de tekniska förutsättningarna
  - personalens kompetens
  - barnens nyttjande och behållning av avdelningens dataspel som bygger på litterära figurer
- Vilka möjligheter finns att utveckla barnverksamheten när det gäller cd-romspel som bygger på litterära figurer?

### 2.1 Uppsatsens struktur

Den här uppsatsen grundar sig på litteraturstudier och empiriska undersökningar. Den struktur som uppsatsen bygger på utgår från innehållet i våra tre frågeställningar:

- Intentioner
- Verkligheten
- Möjligheter

Alla kapitel i uppsatsen utom kapitlet Metod kommer att vara indelade utifrån dessa tre frågeställningsrubriker.

### 2.2 Avgränsningar

Vi har valt att observera och intervju barn i åldrarna 6 till 12 år. Denna åldersindelning grundar sig dels på att de cd-romspel som idag finns på marknaden, och som bygger på litterära figurer mycket sällan vänder sig till barn över 12 år och dels på att vi inte ville intervju de riktigt små barnen. Vi var intresserade av de barn som kunde sitta själva

vid datorn. Vi ville också kunna ställa samma frågor till alla barn vi skulle intervjua och vi antog att vi skulle få svårt att få fram tillförlitliga svar från barn under 6 år, på grund av att de inte kommit så långt i sin språkliga utveckling.

Vad gäller avgränsningarna av cd-romspelen, har vi valt att enbart studera cd-romspel som bygger på skönlitterära figurer. Cd-romspel som bygger på faktaböcker för barn har därför valts bort, främst för att möjliggöra en tydlig avgränsning av materialet. Det finns emellertid cd-romspel som bygger på böcker som av folkbiblioteken klassificerats som både skönlitteratur och faktaalitteratur. I dessa fall har vi valt att ta med spelen i undersökningen. Spelens målgrupp är också av betydelse för vår undersökning. Vi har satt som krav, för att spelen ska ingå i undersökningen, att de ska täcka in någon av de åldrar som ingår i vår målgrupp, dvs. barn mellan 6 och 12 år. För att vi skulle kunna sätta oss in i spelen ordentligt har vi satt som gräns att det enbart är cd-romspel utgivna på den svenska marknaden före 1999-09-01 som tas upp i den här uppsatsen. Ytterligare ett kriterium för att spelen ska få ingå i undersökningen är att de måste ha en svenskspråkig version.

En geografisk avgränsning har gjorts vad gäller de folkbibliotek där vi valt att utföra djupintervjuer, observationer och barnintervjuer. Vi har valt huvudbibliotek i tre större städer i olika delar av Skåne. Eftersom dessa bibliotek är relativt stora har de också större barnavdelningar bemannade med flera barnbibliotekarier. Det innebär att man har en större möjlighet att bedriva en aktiv barnverksamhet. Ett naturligt krav har också varit att de undersökta biblioteken ska ha cd-romspel som bygger på litterära figurer både till utlån och för användande på barnavdelningen.

## 3. Metod

För att kunna nå vårt syfte har vi genomfört olika undersökningar samt satt oss in i relevant litteratur på området. Huvudsakligen har vi använt oss av kvalitativ forskningsmetodik (vid intervjuer och observationer), men vi har också använt kvantitativ forskningsmetodik (i en enkät och ett experiment). Under det här kapitlets delrubriker kommer vi att ingående beskriva de olika undersökningarna och dess metoder. Litteraturgenomgången presenteras i ett eget kapitel.

### 3.1 Djupintervjuer

För att få en bild av hur cd-romspel, som bygger på litterära figurer, används av och på folkbibliotekens barnavdelningar samt vilka mål och syften barnavdelningarna har med detta medium, har vi valt att genomföra tre djupintervjuer med barnbibliotekarier på tre större folkbibliotek. De frågor vi har använt oss av under intervjuerna finns förtecknade i bilaga nr.1. Samtliga intervjuer har spelats in på band samt skrivits ut.

Innan vi genomförde våra djupintervjuer gjorde vi två pilotintervjuer för att testa våra intervjufrågor. De som ingick i pilotstudien var barnbibliotekarierna på Simrishamns stadsbibliotek och Kävlinge bibliotek. Båda intervjupersonerna var vid intervjutillfället medvetna om att intervjuerna var ett test från vår sida. Förutom denna information fick de inte veta mer om vårt syfte och mål med frågorna än vad intervjupersonerna i de senare genomförda djupintervjuerna fick reda på.

De personer som vi intervjuat i våra djupintervjuer är barnbibliotekarier på Kristianstads stadsbibliotek, Malmö stadsbibliotek samt Helsingborgs stadsbibliotek. Samtliga intervjuer tog cirka 1 timme och intervjupersonerna var mycket tillmötesgående och samarbetsvilliga. Vid samtliga intervjuer har vi båda två varit närvarande och vi ställde omväxlande frågorna till intervjupersonen utifrån den indelning vi gjort av frågorna.

Informanterna fick före intervjun veta att vi arbetar med vår magisteruppsats på BIVIL (Biblioteks- och Informationsvetenskap i Lund) och att vi är intresserade av cd-romspel som bygger på litterära förlagor och hur de används på bibliotekens barnavdelningar. Trots vårt påpekande att vi bara var intresserade av dataspel som bygger på litterära figurer, fick vi emellanåt under samtliga intervjuer påminna informanterna om att det enbart var dessa spel som vissa av frågorna avsåg.

## 3.2 E-postenkät

För att ge bredd åt vissa av de svar vi fått vid djupintervjuerna, främst avseende barnavdelningarnas mål och syfte med cd-romspelen, och för att se om barnavdelningarna i Sverige har likartade eller olikartade åsikter om detta medium, har vi också gjort en E-postenkät (se bilaga nr.6). Vi har sänt enkäten till 45 av landets 289 kommunbibliotek. Dessa utgör ett representativt urval, grupperade efter kommunstorlek. Utgångspunkten är den indelning av Sveriges kommuner som Kommunförbundet har gjort. Vi har valt ut 15% av kommunerna i varje grupp på så vis att vi har fått en geografisk spridning. Vi har kallat den grupp vars kommuner har flest invånare för Grupp 1 och den med minst antal invånare för Grupp 5. 15% av kommunbiblioteken i varje grupp gav följande fördelning: Grupp 1 – 2 kommuner, Grupp 2 – 5 kommuner, Grupp 3 – 9 kommuner, Grupp 4 – 18 kommuner och Grupp 5 – 11 kommuner.

## 3.3 Indelning i kategorier av cd-romspel som bygger på litterära figurer

För att se om de studerade bibliotekens bestånd av cd-romspel som bygger på litterära figurer, hjälper till att uppnå barnverksamhetens övergripande mål och syften, har vi skapat en kategoriindelning av våra cd-romspel. Vi har endast placerat in de spel som finns tillgängliga på de bibliotek vi studerat. I vår indelning har vi utgått från de mål och syften som producenterna satt upp för spelen. Informationen har vi fått fram genom producenternas tryckta förlagsmaterial och via deras hemsidor. Vi har också, i den utsträckning det varit möjligt, själva spelat de olika spelen och läst den information som medföljer dessa i form av handböcker och/eller som finns tryckt på spelens förpackningar. Dessutom har vi läst BTJs recensioner av spelen samt recensioner och artiklar i dagspress och tidskrifter. Vi har också fått fram ett stort antal recensioner via olika hemsidor på Internet där man recenserar dataspel för barn- och ungdomar. Denna indelning har vi gjort med avsikt att se om producenternas mål och syften, samt det sätt varpå vi uppfattar spelen, stämmer överens med barnavdelningarnas intentioner med detta medium. Kategorierna är följande: *Läsa och skriva*, *Lek och lär*, *Matte*, *Sagor och äventyr*, *Skapa själv*, *Spela och tänka* samt *Språk*.

## 3.4 Observationer

För att skapa oss en bild av hur barn använder sig av sådana cd-romspel som vi studerat på folkbibliotekens barnavdelningar, har vi genomfört en rad observationer av dataspelande barn. På de tre biblioteken har vi även studerat en rad olika faktorer i den fysiska miljön som kan tänkas påverka barnens användande av cd-romspelen som bygger på litterära figurer samt hur barnverksamheten i sig påverkas av speldatorerna. De faktorer vi tittat närmare på finns förtecknade i en lista som bilaga nr.4. Att vi valt just dessa faktorer, grundar sig på sådant vi fått fram genom den litteratur vi läst och som där poängteras som viktigt (Appelberg & Eriksson 1999). Observationerna har utförts på de bibliotek där vi gjort våra djupintervjuer, dvs. Helsingborgs stadsbibliotek, Kristianstads stadsbibliotek och Malmö stadsbibliotek. Före dessa observationer har vi

också gjort kortare observationer på de pilotbibliotek vi använt, dvs. Simrishamns stadsbibliotek och Kävlinge bibliotek. Dessa pilotobservationer gjordes främst i syfte att testa de intervjufrågor som vi ville ställa till barnen.

Eftersom vi ville få ut så mycket som möjligt av våra observationer, ansåg vi att det var viktigt att de utfördes då flest barn besöker biblioteken. Då vi kontaktade de barnavdelningar där observationerna skulle genomföras fick vi veta att dataspelen används mest frekvent på vardagseftermiddagar och kvällar samt på lördagar. Utifrån denna vetskap la vi upp planeringen för observationerna. På samtliga bibliotek har vi gjort tre observationspass. Två av dessa förlades på vardagar, från cirka 14.00 till respektive biblioteks stängningstid, vilket oftast har varit 19.00. Det tredje observationspasset på varje bibliotek skedde på en lördag, under bibliotekets hela öppettid. Totalt utförde vi observationer på de tre biblioteken i 45 timmar och 15 minuter. Vid samtliga observationstillfällen har vi båda varit närvarande. Vi förde var och en egna anteckningar kring det som hände runt speldatorerna. Vid renskrivningstillfället har vi sedan jämfört och diskuterat dessa. Vid observationerna var vi placerade cirka 1,5-2,5 meter bakom eller snett bakom de datorer som vi ville observera. Anledningen till att vi inte satt längre ifrån är att vi ville kunna se det som skedde på skärmen för att lättare förstå barnens agerande, hur barnen hanterade musen samt höra vad de sa till varandra om det var flera användare vid samma spel. Vi var före observationernas genomförande lite oroliga för att vi med vår närhet skulle störa barnens naturliga användning av spelen, men nu i efterhand kan vi konstatera att barnen på samtliga bibliotek knappt reflekterade över vår närvaro och vi har inte heller ansett att vi har påverkat deras interagerande med datorn och spelkamraterna. De cd-romspel vi undersökte under observationerna finns förtecknade i bilaga nr.3. Vi hade i förväg utformat en observationsmall med företeelser som vi ansåg vara av stor vikt att studera närmare. Denna observationsmall finns som bilaga nr.4. Naturligtvis har vi också observerat och antecknat andra viktiga skeenden under observationstillfällena.

### 3.5 Barnintervjuer

I samband med observationerna har vi också genomfört intervjuer med barn som spelat de utvalda cd-romspelen. Vi har intervjuat barn mellan 6 och 12 år. Innan vi påbörjade intervjuerna har vi låtit barnen spela i cirka fem minuter, detta för att de skulle komma in i spelandet samt för att vi skulle kunna reflektera över om de agerade annorlunda vid spelandet före respektive efter intervjun. Som följd av detta har en del barn inte kunnat intervjuas på grund av att de t ex inom dessa fem minuter valt att spela ett annat spel än de som ingår i vår studie eller att de lämnat datorn.

Innan vi genomförde våra barnintervjuer, gjorde vi ett antal pilotintervjuer för att testa våra frågor. Vid dessa pilotintervjuer kom vi fram till att vi hade för många frågor. Det tog så lång tid för barnen att besvara frågorna att intervjuerna tydligt störde dem i spelandet efter intervjun. Vi valde därför att minska antalet frågor så att intervjuerna i genomsnitt tog 1-2 minuter i stället för 5-10 minuter. Vi märkte en tydlig förändring till det bättre vad gäller vår distraherande inverkan på de intervjuade barnen, när vi kortade ner intervjuerna.

Vid intervjuerna presenterade vi oss och vår undersökning kort för barnen, varpå vi frågade om barnen ville ställa upp med att svara på några frågor. Efter att barnen svarat ja, sa vi att vi skulle spela in intervjun på band så att vi lättare skulle komma ihåg vad de sagt. Inget barn reagerade negativt på att bli inspelad på band utan de verkade snarare tycka det var spännande. Överlag var barnen positiva till att bli intervjuade, men några gånger var de så inne i sitt spelande att de hade svårt att koncentrera sig på frågorna. Det var bara en av oss åt gången som intervjuade. Samtliga intervjuer har sedan skrivits ut. De frågor vi ställde till de dataspelande barnen var följande:

- Hur gammal är du?
- Vilket spel spelar du just nu?
- Vet du om att det finns en bok som handlar om den här figuren? Har du läst den? Har du sett figuren på TV?
- Har du tillgång till dataspel på andra ställen än här på biblioteket? Var?
- Brukar du komma till biblioteket för att göra annat än att spela dataspel? Vad då?

Efter att ha genomfört ett antal intervjuer, började vi fundera på de svar vi fått kring frågan ”Brukar du komma till biblioteket för att göra annat än att spela dataspel?”. Vi var förvånade över att så få barn svarade att de lånade böcker på biblioteket och vi undrade vad detta kunde bero på. Kunde det vara så att dataspelande barn i huvudsak inte lånar böcker? Eller kunde det vara så att det faktum att man lånar böcker på biblioteket är så självklart för barnen att de inte kom att tänka på det vid vår fråga? För att testa den här frågan beslutade vi oss därför för att lägga till en fråga vid de resterande intervjuerna, som lyder: ”Brukar du låna böcker på biblioteket?”. Denna fråga var den sista vi ställde vid intervjuerna.

Vi har sammanlagt genomfört 33 barnintervjuer. 21 av dessa gjordes i Helsingborg. Anledningarna till att övervägande delen av intervjuerna skedde där är flera. På Helsingborgs stadsbiblioteks barnavdelning har man två datorer innehållande den typ av spel som vi undersöker, vilket gjorde att möjligheterna att få tag på intervjupersoner automatiskt fördubblades. En annan bidragande orsak var att det där var betydligt fler barn som ville spela de undersökta spelen än i Kristianstad och Malmö. Ytterligare en anledning var att det inte uppstod några tekniska problem runt speldatorerna i Helsingborg som hindrade barnen i deras nyttjande.

## 3.6 Experiment

§9 i Bibliotekslagen (SFS 1996:1596) säger att folkbiblioteken ska ha medier som är anpassade efter barns och ungdomars behov för att främja deras språkutveckling och stimulera till läsning. Frågan om cd-romspel som bygger på litterära figurer skulle kunna främja barns språkutveckling och stimulera dem till läsning, gjorde oss nyfikna. Både i våra djupintervjuer och i våra e-postenkäter har vi ställt denna fråga men vi ville också genomföra ett litet experiment kring detta. Experimentet ska ses som ett komplement till de svar vi fått vid djupintervjuerna och via e-postenkäterna. Vi var redan vid genomförandet av experimentet införstådda med att det inte har någon vetenskaplig tillförlitlighet, men vi tyckte ändå att det kunde vara intressant att se vad det kunde ge.

Vi fick en dator till vårt förfogande på Kristianstads stadsbibliotek. Där installerade vi två spel vars litterära förlagor inte är utlånade i lika hög grad som många andra spels förlagor. Vilka spel som kunde vara lämpliga kom vi fram till i samråd med barnbibliotekarierna på biblioteket i Kristianstad. De spel vi installerade var *Det susar i säven* och *Loranga, Masarin och Dartanjang*. Vi placerade böcker och andra media som innehåller eller bygger på dessa berättelser på skyltningshyllan som stod i omedelbar närhet till den aktuella datorn. Förutom böcker på svenska och utländska språk fanns här seriemagasin, bok och band, kassettböcker och videofilmer. Dagligen kontrollerade vi sedan hur utlånet av dessa såg ut. För att ha några siffror att jämföra med studerade vi utlåningsfrekvensen av böckerna under en vecka innan experimentet startade. Utlåningskontrollen gjordes med hjälp av bibliotekets katalog via Internet och utfördes dagligen efter att biblioteket stängt för dagen. Barnbibliotekarierna såg under experimenttiden till att skyltningshyllan hela tiden försågs med de medier den var till för.

Syftet med experimentet var således att kontrollera om de undersökta dataspelen kan locka barnen att låna de böcker som spelen bygger på och därmed fungera som en lässtimulerande åtgärd.

## 4. Litteraturgenomgång

I det här kapitlet kommer vi att redogöra för den forskning och litteratur, som tillsammans med vår empiriska studie ligger till grund för våra analyser och slutsatser. I dagsläget finns det överlag inte särskilt mycket litteratur och forskning kring kombinationen cd-romspel med litterära förebilder och barnverksamhet på folkbibliotek. Huvudorsaken till det är troligen att detta är ett relativt nytt medium på den svenska marknaden och att barnavdelningar runt om i Sverige därför inte har kunnat använda detta under någon längre tid. För att kunna nå vårt syfte har vi studerat forskning, litteratur, artiklar och recensioner som på något sätt berör våra frågeställningar, direkt eller indirekt.

### 4.1 Intentioner

För att kunna svara på vår första frågeställning har vi läst olika dokument som berör folkbibliotekens mål och syften med elektroniska medier i barnverksamheten. Vad vi har kunnat få fram, finns det i dag inga specifikt uttalade statliga och kommunala mål och syften för folkbibliotekens barnavdelningar gällande den typ av dataspel som vi undersöker. För att kunna belysa och besvara vår första frågeställning har vi därför läst litteratur som berör mer övergripande mål och syften med folkbibliotekens barnverksamhet. Vi har också satt oss in i litteratur som berör mål med datorer och elektroniska medier på folkbiblioteks barnavdelningar samt litteratur som behandlar barnavdelningarnas urvals- och förvärvspolicy i samband med inköp av elektronisk media samt ”traditionell” media. Vi har också tagit del av material som berör svenska producenters olika mål och syften med cd-romspel med litterära förebilder för att kunna skapa en bild av om detta medium syftes- och målmässigt tangerar de mål som finns för och på bibliotekens barnavdelningar.

#### 4.1.1 Mål för barnverksamhet på folkbibliotek

Här kommer vi att presentera mål och direktiv angående folkbibliotekens barnverksamhet. Först presenteras mer övergripande direktiv och därefter redovisas de kommunala riktlinjer som finns för de barnavdelningar vi valt att undersöka och dessa barnavdelningars egna mål. Slutligen ger vi en bild över vad ämneskunniga på området har sagt.

I november 1994 antogs UNESCOs<sup>3</sup> tredje folkbiblioteksmanifest, som skapats i samarbete med IFLA.<sup>4</sup> UNESCO är FN:s fackorgan för undervisning, vetenskap och

---

<sup>3</sup> United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization



kultur. Det tredje folkbiblioteksmanifestet, liksom de två tidigare från 1947 respektive 1972, har som syfte att fastställa folkbibliotekens mål och uppgifter. Ett antal av de huvuduppgifter för folkbiblioteken som anges i detta manifest anser vi vara av särskilt intresse för vår uppsats. Dessa huvuduppgifter är:

- Skapa och stärka läsvanor hos barn redan från tidig ålder.
- Stimulera barns och ungdomars fantasi och kreativitet.
- Vara öppna för alla konstnärliga uttrycksformer.

Manifestet ger också direktiv till folkbibliotekens ledning och förvaltning. Bland annat nämns följande direktiv:

- Ett handlingsprogram bör upprättas som utifrån lokala behov tydligt fastställer mål, prioriteringar och utbud av tjänster.
- Bibliotekarien skall aktivt fungera som förmedlare av bibliotekets resurser. Grundutbildning och fortbildning för bibliotekarier är en förutsättning för en fullgod kvalitet på bibliotekets tjänster.

Vad gäller mer övergripande direktiv på nationell nivå, finns det sedan januari 1997 en bibliotekslag (SFS 1996:1596) i Sverige. Lagen består totalt av tio paragrafer. Det är endast i den nionde paragrafen som lagen direkt tar upp folkbibliotekens mål för barn och ungdomar. Paragrafen lyder så här:

Folk- och skolbiblioteken skall ägna särskild uppmärksamhet åt barn och ungdomar genom att erbjuda böcker, informationsteknik och andra medier anpassade till deras behov för att främja språkutveckling och stimulera till läsning.

*(Bibliotekslagen 1999-12-22)*

Förutom denna paragraf i Bibliotekslagen finns det inga fler explicita direktiv från den svenska staten vad gäller folkbibliotekens barnverksamhet. Vi övergår därför till att titta närmare på vad våra tre undersökta biblioteks kommuner satt upp för direktiv för sina respektive barnbiblioteks verksamheter. Vi har kontaktat ansvarig nämnd i respektive kommun. Av Helsingborgs kulturnämnd har vi fått ta del av den överenskommelse (*Överenskommelse, Bibliotek 1999*) som finns mellan kommunen och biblioteket. Dokumentet är väldigt allmänt hållet. Vad som är av särskilt intresse för oss är följande två punkter:

- Biblioteken skall stimulera läsande, erbjuda fri tillgång till information och vara en mötesplats.
- Personalen skall kontinuerligt erbjudas fortbildning och kompetensutveckling.

I Kristianstad pågår just nu utformningen av nya kulturpolitiska mål. Den person vi har varit i kontakt med på Kultur och Fritid i Kristianstad menar att de gamla målen är inaktuella och inget man står för i dagsläget. Alltså finns idag inget aktuellt måldokument för biblioteken på kommunal nivå. I Malmö gällde det senaste Kulturpolitiska programmet fram till och med 1998. Under tidsperioden för vår undersökning har det således inte heller här funnits något gällande måldokument på kommunal nivå. Ett nytt Kulturpolitiskt program för Malmö är under utarbetning.

Vi övergår nu till att redogöra för barnavdelningarnas egna målsättningar. Från Helsingborg fick vi följande målsättningar:

- Barnavdelningen arbetar aktivt för att på olika sätt skapa möten mellan barnet och boken.

<sup>4</sup> International Federation of Library Associations and Institutions

- Barnavdelningen skall inspirera barnen att söka information och fakta.
- Media, miljö och aktiviteter på Barnavdelningen skall stimulera barnens fantasi, lust och upptäckarglädje.
- Barnavdelningen skall vara en frizon för barnen där de kan vistas på sina egna villkor.<sup>5</sup>

Vi har fått ta del av de intentioner för barnverksamheten som chefen för barnavdelningen på Kristianstads stadsbibliotek formulerat. Vi finner följande punkter av särskilt intresse:

- Barnavdelningen ger ett välkomnande och inspirerande intryck.
- Barn och ungdomar ges möjlighet att påverka verksamheten.
- Kompetensutveckling av personalen.

I dokumentet *Fantasi & Kunskap* (1992) framkommer följande vad gäller Malmö stadsbiblioteks verksamhet för barn och unga:

Biblioteket ska stödja barnens och ungdomarnas fantasi- och språkutveckling. Verksamheten ska tillrättaläggas så att den utgår från deras nyfikenhet och lust att själva se, lyssna, leka, läsa och lära. Man ska ta hänsyn till skilda åldersgruppers olika behov. Lokalerna, uppställningen av samlingarna samt utformningen av katalog och sökning ska anpassas efter barnens och ungdomarnas förutsättningar.

(*Fantasi & Kunskap*. 1992)

Forskare och ämneskunniga har i många fall uttalat sig om folkbibliotekens barnverksamhetsmål. 1975-76 utarbetade SAB:s specialgrupp för barn- och tonårsverksamhet en målsättning för barnbiblioteken. Vi ska här återge några av de mål som sattes upp och som vi anser är extra relevanta för denna uppsats och som trots att de är 25 år gamla fortfarande är både bra och användbara att följa.

- Barnbiblioteket ska medverka till att skapa förutsättningar för en gynnsam språklig utveckling.
- Barnbiblioteket ska medverka till att skapa självständiga, kritiskt tänkande människor med ett rikt fantasi- och känsloliv. [---]
- Barnbibliotekets mediautbud bör syfta till att motverka kommersialismens negativa verkningar och skapa ett alternativt utbud samt söka ändra efterfrågemönstret. [---]
- En förutsättning för att målsättningen ska kunna uppfyllas är att barnbibliotekets personal fått adekvat utbildning samt att möjlighet till fortlöpande utbildning finns.

(*Barnspåret* 1994 s.16)

I boken *Barnbibliotek och informationsteknik* (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) som består av material som presenterades på den internationella kursen Electronic Media in Library Work for Children and Young Adults, som anordnades 1996 av Bibliotekshögskolan i Borås, berör flera sakkunniga folkbibliotekens barnverksamhetsmål. Materialet i boken är bland annat fältrapporter, föreläsninganteckningar och studenters anteckningar från studiebesök. Målet med kursen och boken är ”att undersöka biblioteksrelaterade frågor i samband med den generella utvecklingen av elektroniska medier” (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997,

<sup>5</sup> Punkter som vi fått nerskrivna av Eva Orrling, chef för Barnavdelningen på Helsingborgs stadsbibliotek.

s.7). Mer specifikt försökte man på kursen ge en bild av hur folkbibliotekens barnavdelningar möter denna mediautveckling.

I denna bok har en rad andra ämneskunniga och forskare uttalat sig om bland annat folkbibliotekens barnverksamhetsmål. Louise Limberg och Birgitta Qvarsell har till exempel påpekat att det är viktigt att vi känner till den åtskillnad som barn gör mellan sin skoltid och sin fritid, för att bäst kunna utforma folkbibliotekens barnverksamhet utifrån de behov och önskemål som barnen har för sin fria tid. Barn associerar skolan med bland annat lärande och tvång medan fritiden associeras med lek och frihet. Visserligen inriktar sig både skolbiblioteken och folkbibliotekens barnavdelningar på läslust och lärande, men det finns några väsentliga skillnader mellan dem. Skolbiblioteken riktar sig främst till skolarbete och barnen som grupp, medan folkbiblioteken ska inrikta sig på barnens fritid och den enskilda individen. Limberg (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) anser att folkbibliotekens barnverksamhet bör betona att de är till för barns fria tid, deras läslust och självvalda lärande. Följden av detta synsätt borde då bli att folkbiblioteken i högre grad än skolbiblioteken har ett ansvar, att erbjuda barn möjligheter att bearbeta fritidens utvecklingsuppgifter och förhålla sig aktivt till de medier som de fascinerar och attraheras av.

Anette Eliasson, forskare och bibliotekarie, har också uttalat sig om barnverksamhetens mål på folkbibliotek (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997). Ända sedan sjuttioalet har barn- och ungdomsverksamheten haft som mål att komplettera förskolor, skolor och hem med kultur för barn, att ge barnen alternativ och att stimulera dem till läslust genom livet. Varje barn ska ha rätt att gå till biblioteket när de vill, det ska inte vara obligatoriskt på samma sätt som skolan, förutsatt att man inte gör besök i skolans regi. Det är viktigt att komma ihåg att folkbibliotekens kultur grundar sig på frivillighet, demokrati, upplevelse av kultur och bildningstanke.

I kapitlet "Biblioteken, barnen och informationstekniken" (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) tar Kerstin Rydsjö, forskare i biblioteks- och informationsvetenskap, upp målen för folkbibliotekens barnverksamhet. Hon skriver bland annat att barnverksamheten ska ha som mål: "att ge alla barn tillgång till bibliotek och det bibliotek har att erbjuda: olika medier för information, kunskap och upplevelse, hjälp att orientera sig bland dessa medier och samtidigt tillgång till ett rum för möten" (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997, s.30). Ett av de övergripande målen för barnverksamheten är att nå ut till alla barn och genom den uppsökande verksamheten har man idag nått långt i detta mål. Rydsjö anser vidare att barnbibliotekens styrka ligger i att vara gränsöverskridande, både vad gäller möten mellan generationer och mellan kultur- och konstformer. En av barnbibliotekariernas stora uppgifter är att väcka nyfikenhet hos barnen för böcker och berättelser och att hålla nyfikenheten vid liv hos dem under lång tid framöver. Rydsjö säger att ett sätt att uppnå detta kan vara att närma sig barnens egna medievanor. Barn prioriterar olika medier och blandar dem friskt. De använder gärna medier som blandar text, bild och ljud. Genom att utgå från att medier påverkar och kompletterar varandra, kan barnbibliotekarierna nyttja detta i sin förmedling av bibliotekets material och i och med det hjälpa barn att utveckla sin medieanvändning.

#### 4.1.2 Mål med datorer och elektroniska medier i barnverksamhet

Här redogör vi för mål och direktiv rörande datorer och elektroniska medier i barnverksamheten, som framkommer i olika dokument. På internationell nivå har vi bland annat tagit del av *Unescos Folkbiblioteksmanifest* (1994) där särskilt en punkt är intressant: ”Underlätta utnyttjandet av informationsteknologi och förbättra kunskaperna om dess användning.”. Från statlig nivå ges endast de direktiv som framkommer i Bibliotekslagen, främst 9§ (SFS 1996:1596). I övrigt har vi inte hittat något relevant och aktuellt måldokument varken på internationell, nationell eller kommunal nivå. Inte heller biblioteken själva har några mål som specifikt rör detta.

En rad ämneskunniga har uttalat sig om mål och syften med att ha datorer och elektroniska medier på folkbibliotekens barnavdelningar. Här kommer vi att ta upp några av de synpunkter som framkommit. Forskaren Kerstin Rydsjö gör i kapitlet ”Biblioteken, barnen och informationstekniken” (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) en summering över vad olika statliga utredningar har kommit fram till när det gäller riktlinjer för folkbibliotekens arbete med barn och informationsteknik. En av de viktigaste uppgifterna för folkbiblioteken som framkommit i dessa utredningar är att de ska göra informationstekniken tillgänglig för alla medborgare och på så sätt bidra till att motverka de växande informations- och kunskapsklyftorna i samhället som kan leda till att det skapas ett A- respektive B-lag hos befolkningen. En annan viktig riktlinje som framkommit är att multimedieverkstäder i barnverksamheten, där barn och unga kan utveckla sitt eget skapande, kan ses som en motkraft till den växande kommersiella upplevelseindustrin. Rydsjö anser att den nya tekniken mycket mer skulle kunna integreras med barnbibliotekets övriga verksamhet och att barnbibliotekarierna skulle kunna hjälpa barn att utveckla sin medieanvändning och synliggöra sambanden och samspelen (intertextualiteten) mellan medier och i och med detta stödja barnens nyfikenhet och deras självvalda lärande. Ett fruktbart förhållningssätt till den nya tekniken är enligt Rydsjö att barnbibliotekarierna i sin målsättning utgår från barnens behov och önskningar.

1996 publicerades en magisteruppsats i Biblioteks- och informationsvetenskap vid Bibliotekshögskolan i Borås som är skriven av Frida Antonsson och Karin Niklasson med titeln *Från DOOM till Krakel Spektakels ABC. Datorspel och lekfulla datorprogram för barn och ungdom på svenska folkbibliotek*. I mycket påminner denna uppsats frågeställningar om våra och den har också fungerat som inspirationskälla till vårt arbete. Antonssons och Niklassons arbete inriktar sig på att undersöka alla typer av datorprogram som fanns på en rad folkbiblioteks barnavdelningar vid tiden då uppsatsens skrevs. Vid denna tidpunkt hade producenterna i Sverige just börjat satsa på att producera denna typ av dataspel för barn och därför kom Antonssons och Niklassons uppsats att huvudsakligen beröra andra datorprogram för barn. Av alla de datorprogram som Antonsson och Niklasson kom i kontakt med under sina undersökningar var endast fyra av den karaktär som vi undersöker. Dessa fyra spel var *Pippi*, *Krakel Spektakels ABC*, *Kurragömma med Muminrollen* och *Stötnisse åker hiss*. Antonsson och Niklasson grundar sina slutsatser på textstudier, intervjuer med åtta bibliotekarier och tre förlagsrepresentanter samt några telefon- och brevintervjuer och egna observationer på Kungsbacka bibliotek. På frågan varför biblioteken har datorspel och lekfulla datorprogram för barn och ungdomar fick de fram följande svar:

- Alla ska få tillgång till och möjlighet att pröva på datorer och datorprogram.

- Alla ska få fri tillgång till information oavsett lagringsmedium.
- Man vill visa upp kvalitetsmässigt bra datorspel och lekfulla datorprogram.
- Man vill förmedla upplevelser och kunskaper.
- Man vill locka folk till biblioteket.

Datorverksamhetens utformning på de bibliotek som undersöktes varierade mycket. Antonsson och Niklasson skriver att några bibliotek hade en mycket organiserad verksamhet med ledare och bestämda tider, medan andra bara ställt ut några datorer på avdelningen och låtit det hela sköta sig självt. På flera av de bibliotek de besökte har datorverksamheten varit ett projekt eller en del i ett projekt. Författarna skriver att de tror att det ibland kan vara svårt att fortsätta med verksamheten efter projekttidens slut speciellt om biblioteket har små resurser och de antar att det är lättare att hålla igång datorverksamheten om den är en permanent del i hela biblioteksverksamheten.

I kapitlet "Nedslag i verkligheten" skrivet av forskaren Anette Eliasson (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997) redovisas en sammanställning av det som framkom vid studiebesök och personalintervjuer som gjordes i samband med kursen "Barn, bibliotek och datorer" på Bibliotekshögskolan i Borås. Avsikten med undersökningarna var att man ville få en bild av hur man på olika sätt kan arbeta med informationsteknik på barnbiblioteken. En annan avsikt var att man ville se vilka möjligheter som finns och vilka problem man har på avdelningarna med datorer för barn. En viktig aspekt som berörs i kapitlet är vilka mål de undersökta biblioteken har för sin datorsatsning. På samtliga bibliotek svarade man att man startat datorverksamheten för att alla ska få tillgång till den nya tekniken och den information som kan förmedlas därigenom. På en del bibliotek angav personalen en användaraspekt till varför man startat denna verksamhet. De tycker att eftersom biblioteket är till för användarna och om användarna önskar sig tillgång till datorer så ska de ur demokratisk synpunkt också få det. Andra mål med datorsatsningen som framkom var att personalen ser att en datorverksamhet är ett naturligt steg i utvecklingen av barnbiblioteksverksamheten medan andra biblioteks personal ser det som ett viktigt mål att minska skillnaderna mellan barn som har och barn som inte har tillgång till datorer. Det framkom också att många anser att det är folkbibliotekens uppgift att ge barn tillgång till alternativ till skolans utbud av medier. Dessa bibliotek vill att nytta ska förenas med nöje.

Anette Eliasson (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997) har gjort en sammanställning av tänkbart övergripande mål med att använda sig av datorer och elektroniska medier på folkbibliotekens barnavdelningar. Hon anser att det är mycket viktigt att personalen tydliggör dessa mål för sig själva samt att de regelbundet utvärderar verksamheten för att se vad som hänt och vad som kan göras bättre. Här följer en överblick av de mål som Eliasson berör:

- Det demokratiska målet – detta mål grundar sig på tanken att alla i samhället har rätt att lära sig den nya tekniken. Demokrati i den här meningen innebär att alla ska få tillgång till de funktioner som den nya tekniken medger, dvs. kommunikation, verktygsprogram, databaser för informationssökning samt program för underhållning och utbildning.
- Jämlikhetsmålet – medan det demokratiska målet innefattar alla medborgare prioriterar jämlikhetsmålet särskilda grupper. Detta innebär att datorer och elektroniska medier ska göras tillgängliga för särskilda grupper som på något sätt har särskilda behov eller inte har möjlighet att få tillgång till detta på annat

sätt. Eliasson ger följande grupper som exempel: flickor och kvinnor, handikappade, invandrade svenskar och personer med läs- och skrivsvårigheter.

- Det kulturella målet – detta är ett mål som man alltid har haft på folkbiblioteken. Utifrån detta mål tänker man att elektroniska medier inte ska inta någon särställning, utan att all form av kultur ska finnas på biblioteken. På detta sätt blir innehållet viktigare än formen.
- Det pedagogiska målet – enligt detta mål ska inte bara teknik och elektroniska medier göras tillgängliga för allmänheten, utan det blir också bibliotekets uppgift att lära användarna hur man använder tekniken och programmen.
- Marknadsföringsmålet – är enligt Eliasson inte lika explicit som de övriga målen, men man kan misstänka att det många gånger handlar om att få nya och fler besökare till biblioteken, i det dubbla syftet att göra bibliotekens existens mer tydlig både för allmänheten och politikerna. Genom att ha en datorverksamhet framstår biblioteken som moderna, att de hänger med i tiden och ger folk vad de vill ha och behöver. Om politikerna ser att biblioteken används mera kan detta resultera i att biblioteken får mer pengar för utrustning, media och personal.
- Det teknikromantiska målet – Eliasson skriver att hon inte vet om detta är ett vanligt mål på folkbiblioteken, men att hon tror att det ibland kan ligga bakom att man startar en datorverksamhet på biblioteken. Målet i sig innebär att man vill vara med i frontlinjen när det gäller den nya tekniken och dess utveckling.
- Lustmålet – detta mål kan också vara en av anledningarna till att folkbiblioteken startar en datorverksamhet. Man anser att de är roligt att arbeta med något som är nytt och spännande och man upplever detta som värdefullt.

Som avslutning skriver Eliasson att det förmodligen är så att folkbiblioteken har ett eller flera av dessa mål då de sätter igång med sin datorverksamhet. Hon poängterar vidare att det är mycket viktigt att följa upp målen för att se om de uppfylls så att inte övergripande mål kolliderar med delmål eller att det inte råder en alltför stor konflikt mellan mål och medel, vilket i så fall kan innebära att de mål man satt upp inte är uppnåbara eftersom medlen inte tillåter det. (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997)

Bengt Källgren (1997), medlem i SAB:s Kommitté för AV- och elektroniska medier, säger att det ligger i bibliotekariens uppdrag att hela tiden, i takt med medieutvecklingen, se till att den nya tekniken och de nya medierna integreras med gamla medier och etablerad verksamhet. Om bibliotekarierna arbetar på detta sätt får vi bibliotek som är i takt med tiden och som svarar mot dagens låntagarbehov.

#### 4.1.3 Urvals- och förvärvspolicies på folkbibliotekens barnavdelningar

I *Unescos Folkbiblioteksmanifest* (1994) framkommer följande direktiv kring urvals- och förvärvspolicies:

Alla åldersgrupper skall kunna finna material som tillgodoser deras behov. Samlingar och tjänster skall omfatta alla slag av lämpliga medier, förmedlade genom modern teknologi såväl som traditionellt material. Kvalitet samt anpassning till lokala förutsättningar och behov skall tjäna som grundläggande princip. Samlingarna skall spegla tidsanda och samhällsutveckling men skall också tjäna som minne för mänsklig strävan och fantasi.

(*Unescos Folkbiblioteksmanifest 1999-12-19*)

Nästa intressanta målsättning har vi funnit i Helsingborgs stads biblioteksöverenskommelse. Där skrivs att mediabeståndet skall vara aktuellt och

allsidigt och svara mot medborgarnas behov. Barnavdelningen har inga egna nerskrivna mål angående urval och förvärv.

Chefen för Kristianstads stadsbiblioteks barnavdelning vill att barn och ungdomar upp till 16 år ska ha möjlighet att söka information och upplevelser via ett rikt urval av tryckta och digitala medier. Det är också viktigt att mediabeståndet håller hög kvalitet vad gäller innehåll och fysiskt utseende.

På Malmö stadsbiblioteks avdelning för Barn och Unga finns inga nedskrivna urvals- och förvärvspolicies för mediainköp.

En rad forskare och ämneskunniga har uttalat sig om folkbibliotekens urvals- och förvärvspolicies. Kerstin Rydsjö skriver att ett fruktbart förhållningssätt till den nya tekniken och dess medier är att utgå från barns behov och önskningar. Hon säger också:

Om barnbiblioteket vill vara en del av barns fria tid snarare än att associeras till skoltiden, borde det också förhålla sig aktivt, generöst och nyfiket till deras fritid. Vi behöver mer kunskap om hur barn använder olika medier, och vi vet mycket litet om vilken funktion samspelet mellan text och bild har för läsutvecklingen.

(Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997, s.41)

Rydsjö anser att om bibliotekets funktion är att fungera som mötesplats för människor och medier bör det låta barn upptäcka och utforska olika mediars särart och samspel samt låta barnen få utbyta tankar och erfarenheter med andra. Rydsjö uppmanar barnbibliotekarier som funderar över hur de ska utforma barnavdelningen och vilka medier och vilken informationsteknik de ska välja, att diskutera detta tillsammans med brukarna, dvs. barnen. Bente Buchhave (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997), lärare på den danska Biblioteksskolans Aalborgavdelning, har likartade synpunkter som Rydsjö när det gäller urvals- och förvärvspolicies av medier på folkbibliotekens barnavdelningar. Hon menar att eftersom unga användare blandar olika medier i sitt sökande efter upplevelser och vetande, blir mediernas uttrycksform sekundär. För att medierna ska betraktas som resurser i barnens liv krävs det enligt Buchhave att de har tillgång till ett allsidigt utbud av medier och medieinnehåll med kvalitet och relevans samt att de får tillgång till en mediaverkstad där de själva kan skapa medieprodukter med modern teknologi med hjälp av kunniga vuxna och kamrater.

I en undersökning gjord av studenter på BHS 1996 (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997), försökte man ta reda på vilka urvalskriterier som en rad folkbiblioteks barnavdelningar har angående elektroniska medier samt vilka inköpskanaler som biblioteken använder för dessa. Svaret som studenterna fick var att urvalskriterierna i huvudsak var desamma som för inköp av litteratur och övrig media. Det viktigaste för personalen var att mediet har god kvalitet. De flesta av de undersökta biblioteken köpte sina elektroniska medier från Bibliotekstjänst, men även andra inköpskanaler användes, som tex. någon lokal datafirma eller direkt från distributörerna.

Även i magisteruppsatsen *Från DOOM till Krakel Spektakels ABC* (Antonsson & Niklasson 1996) tillfrågade uppsatsskrivarna en rad bibliotekarier vilka urvalskriterier de hade vid inköp av datorprogram till barnavdelningen samt vilka inköpskanaler de nyttjade. Som svar fick de att man på biblioteken vill undvika datorprogram med våldsinslag och i stället satsa på pedagogiska och roliga program. Bra kreativitets- och skapandemöjligheter, hög kvalitet, bra innehåll, fin grafik, stora möjligheter till

interaktivitet samt att programmen gärna ska vara aktuella och svenskspråkiga var en del av de urvalskriterier som framkom vid intervjuerna. Ytterligare ett viktigt kriterium som framkom var att spelen inte får ta för lång tid att spela eftersom användarna ofta har en begränsad speltid. Författarna skriver också att många av de tillfrågade bibliotekarierna var skeptiska till att ha dataspel på barnavdelningen medan vissa kunde tänka sig att ha bra och pedagogiska dataspel. De inköpskanaler som framkom vid intervjuerna var olika dataföretag, bokhandeln och större datavaruhus. Endast ett bibliotek svarade att de köpte in datorprogram från BTJ, vilket troligtvis beror på att Bibliotekstjänsts recensionservice av cd-romprogram vid denna tid var en relativt ny tjänst. Antonsson och Niklasson tror att anledningen till att biblioteken använder sig av många olika inköpskanaler beror på att verksamheten är ny på biblioteken och att det är få företag som ser biblioteken som kunder. Information om datorprogrammen sa de tillfrågade att de fick från muntliga källor, tidningar och tidskrifter, BTJ, förlagsreklam samt från affärer.

Bibliotekarien Gunilla Eriksson (1997) skriver att det är viktigt att barnavdelningar som har dataspel är mycket noggranna i sitt urval av spelen. Eftersom de flesta människor ser bibliotekets urval som en kvalitetsmässig garanti, måste de kvalitetskriterier som bibliotekspersonalen etablerat på andra medier även överföras till de nya medierna som tex. dataspel för barn och ungdomar. Bengt Källgren (1997) delar Erikssons åsikt och skriver att bibliotekarierna med sina kunskaper har rätt att göra urvalet också när det gäller elektroniska medier. Innehållet i de elektroniska medierna ska genomgå samma kritiska kvalitetsgranskning som de tryckta medierna. Men för att bibliotekarien ska kunna fatta rätt beslut i urvalssituationen krävs det, enligt Källgren, att de har nödvändiga kunskaperna om den nya tekniken, dess medier och mediemarknad.

Forskaren Anette Eliasson skriver i artikeln ”Datorprogram för barn” (1996) att man som inköpare i början lätt kan fascineras av producenternas program för barn eftersom de ser roliga ut, men att man spar tid och pengar om man före inköpen av programmen har tänkt efter hur man vill arbeta med avdelningens datorer, vilka mål och syften avdelningen har med denna verksamhet samt vilken typ av program som personalen på avdelningen tror bäst kan medverka till att målen uppnås. Det är viktigt att komma ihåg att utformningen av de program som finns på marknaden inte ska bestämma det arbetssätt som man vill ha på barnavdelningen. I artikeln ger Eliasson också en del råd som man bör tänka på då man väljer program till förskolan eller skolan. Även om hennes råd explicit vänder sig till dessa verksamheter tycker vi ändå att de är väl värda att ha i åtanke även när man köper in datorprogram till barn på bibliotek. Råden hon ger är att man ska:

- ...ta reda på *syftet* som producenten haft med programmet. Stämmer det med innehållet i programmet och stämmer det med verksamhetens mål?
- ...tänka på om programmen kan *tillföra något nytt* i den pedagogiska verksamheten?
- ...se vilken *målgrupp* programmet vänder sig till. Spelar det någon roll vilken ålder, kön eller erfarenhet barnen har? Hur kan barnen arbeta med programmet? Enskilt eller i grupp, självständigt eller med handledning av en vuxen? Hur vill vi att barnen ska arbeta?
- ...kontrollera att programvaran fungerar bra ihop med den tekniska utrustningen man har.



Även i sin magisteruppsats *Datoriserat lärande* (1995) och i boken *Barnbibliotek och informationsteknik* (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997) ger Eliasson en rad mycket bra och praktiska tips på vad man på barnavdelningarna kan tänka på vid inköp av datorprogram. Eliasson skriver att de aspekter som hon tar upp kan tyckas självklara men att de sällan förekommer i producenternas och distributörernas information till köparna och användarna. Vi ska här återge några av de frågor som Eliasson tycker är viktiga att ta ställning till och som vi anser är bra att fundera över vid inköp av dataspel som bygger på litterära förebilder. Vi har bytt ut Eliassons ord program mot dataspel för att göra frågorna tydligare i detta sammanhang.

- Vad kan dataspellet användas till samt vad är det avsett att träna eller hjälpa till med?
- Hur ser dataspellets innehåll ut? Innehåller det fakta och finns det bilder, uppgifter, skönlitteratur, musik osv. i det? Man kan också fråga sig vilken miljö och tidsepok som dataspellet speglar.
- Hur kan dataspellets implicita synsätt på barnet beskrivas?
- Vilket syfte har dataspellet? Är det att underhålla, träna någon specifik förmåga, eget skapande eller något annat?
- Vilka mål har producenterna haft i utvecklandet av dataspellet?
- På vilket sätt är interaktivitet mellan spelet och användaren möjlig?
- På vilket sätt ger dataspellet användaren respons på utförda handlingar?
- Har dataspellet flera svårighetsgrader?
- Hur får användaren hjälp att gå vidare i spelet om problem uppstår?
- Vilken struktur har dataspellet? Är det baserat på ikoner eller text, hierarkiska menyer eller länkar?
- Är det möjligt och får man installera dataspellet på mer än en dator om man ser till licensreglerna?
- Finns det manualer till dataspellet i tryckt form?
- Vilken slags utrustning behövs för att få bästa möjliga användning av dataspellet?
- Vilken målgrupp vänder sig dataspellet till och kan flera använda spelet samtidigt?
- Var passar dataspellet bäst? Är det i skolan, i skolbiblioteket, hemma eller på folkbiblioteket?

Eliasson (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997) skriver vidare att det inte är lätt för biblioteken och användarna att sortera bort de dåliga datorprogrammen från de bra. Som läget ser ut idag får bibliotekarierna hjälp i denna uppgift via Bibliotekstjänsts recensioner, men deras material täcker inte in hela den uppsjö av program som finns på marknaden. Användarna och bibliotekspersonalen kan också få hjälp med sovringen via recensioner i dagspress och tidskrifter och producenternas förlagsmaterial, men detta ger inte heller någon samlad bild. Med tanke på att marknaden hela tiden snabbt förses med nya datorprogram, anser Eliasson att bibliotekspersonalen och användarna behöver mer hjälp i sin strävan att skilja de bra spelen från de dåliga. Eliasson menar att ett sätt att handskas med det här problemet är att klassificera programmen och skapa en databas som skulle kunna vara tillgänglig på biblioteken för alla. Frågan är bara vem som vill ta på sig denna uppgift.

#### 4.1.4 Cd-romspelsproducenternas mål och syften med dataspel som har litterära förebilder

I artikeln "Datorprogram för barn" berör Anette Eliasson (1996) olika kategorier som datorprogram för barn kan delas in i. Hon skriver att det gemensamma för dessa är att de produceras av vuxna och att syftet med dem från producenternas sida kan vara ekonomiska eller pedagogiska vinster men att man oavsett det, som inköpare bör vara medveten om att tillverkningen av programmen sker med olika pedagogiska utgångspunkter och med olika ekonomiska resurser bakom, vilket innebär att programmen är av högst varierande kvalitet. Vidare skriver Eliasson att programtillverkarna i allmänhet anser att vinsten med att barn använder datorprogram är att de lär sig att använda datorer samtidigt som de har roligt och lär sig något nyttigt. Grovt kan man dela in programmen i sådana som huvudsakligen produceras för lek eller underhållning respektive lärande eller nytta. Gränsen mellan dessa är ofta flytande och beroende av vem som bedömer vad som är lek och vad som är lärande. Den största delen av datorprogram för barn är dataspel. Dessa kan vara både underhållande och nyttiga för exempelvis utvecklandet av logiskt tänkande, menar Eliasson. Andra mycket vanliga datorprogram för barn är sådana som är avsedda för en pedagogisk situation, tex. i skolan och förskolan. Ofta är också dessa utformade som spel, men på ett sådant sätt att man kan se att de är avsedda att träna speciella färdigheter som tex. uppfattningen om färg och form, läsning, skrivning eller räkning.

Vad vi har sett gällande de spelkategorier som producenterna delar in sina spel i, finns det idag ingen gemensam kategoriindelning hos producenterna vad gäller dataspel för barn som bygger på litterära förebilder. Endast ett fåtal av de producenter, vars spel vi undersökt har över huvudtaget en definierad indelning i kategorier av sina spel. Den producent, vars indelning vi finner vara mest genomtänkt och praktisk är Levande Böcker. Vi har behållit Levande Böckers kategorier och gjort en viss bearbetning av deras definitioner. Våra kategorier är följande:

- **Fakta** – faktaprogram som fungerar som ett slags interaktiva uppslagsböcker, vilka ger en introduktion till ämnen som djur, natur, teknik och historia.
- **Läsa och skriva** – I dessa program tränas de olika stegen i att tillägna sig sitt språk, från bokstäver och ljudning till att skriva egna berättelser.
- **Leka och lära** – Här tränar barnen basfärdigheterna, som att lära sig läsa, räkna, skriva, färg och form med mera, genom lek.
- **Matte** - I Matte-programmen lär sig barnen matematik, från grunderna att räkna till 20 och skilja på geometriska former till att lösa matematiska problem och tänka logiskt
- **Sagor och äventyr** – Genom den här typen av spel kan barnen besöka fantasivärldar och lösa mysterier. Det är spännande och roligt samtidigt som det finns mycket att lära men den pedagogiska aspekten betonas inte i samma utsträckning som i Leka och lära. Här handlar det framför allt om spel som ren sysselsättning.
- **Skapa själv** - I dessa program står barnens egen kreativitet i centrum. Här kan man till exempel bygga sin egen bil, stad eller park och skapa fantasimaskiner.
- **Spela och tänka** – Här kombineras utmanande spelmoment med fakta om allt ifrån historia till geografi till kunskap om olika yrken med mera.
- **Språk** – Interaktiva språkkurser som ger färdigheter i utländska språk.

Vi har delat in de spel som finns till användning och utlån på de tre biblioteken och som är aktuella för vår undersökning i dessa kategorier. Det är viktigt att poängtera att många av spelen innehåller moment som kan passa in under olika kategorier. Vår indelning återfinns på sidan 43.

Vi har tittat närmare på 14 producenter av cd-romspel. Deras mål och syften med att producera dessa spel är överlag allmänt hållna. Det som är tillgängligt för allmänheten har naturligtvis också tydliga inslag av marknadsföring. Norstedts Rabén Multimedia till exempel, skriver så här på sin hemsida:

Världen är full av berättelser. Emil i Lönneberga, Ronja Rövardotter och Sune är barnens favoriter. Astrid Lindgren har varit med och skapat en svensk barnkultur som har gjort Emil och många andra till världskändisar. Norstedts Rabén Multimedia förvaltar och utvecklar denna svenska berättartradition. Det är vår uppgift att föra in den klassiska berättelsen i nya media. Vi vill berätta historier för barn i Pippi Långstrumps anda och stimulera deras naturliga lust att lära. Pedagogiska program, kunskapsspel och interaktiva äventyrsberättelser är stimulerande aktiviteter för barn och ungdomar.

*(Norstedts Rabén Multimedia 1999-11-08)*

Levande Böcker, en av de största svenska producenterna av cd-romspel för barn idag, beskriver sin förlagsidé så här:

Den interaktiva pedagogiken innebär en revolution för inläring och förmedling av kunskap. Vi vill bidra med att barn och ungdomar får nytta av utvecklingen. Genom att sprida och skapa goda program ska vi hjälpa nya generationer att ta steget in i kunskapssamhället. Vårt mål är att utvecklas i rollen som Nordens ledande förlag för kunskapsprogram. Vårt motto är enkelt. Alla våra program ska vara så underhållande och spännande att de släpper lös barnens nyfikenhet och drivkraft att lära. För att det ska fungera måste programmen också vila på en solid pedagogisk grund med bidrag av praktiska erfarenheter från lärare och pedagoger och inte minst från barnen själva. Programmen ska också ha lång hållbarhet. Det betyder att innehållet ska vara så rikt att det tar lång tid att utforska och vara så välkonstruerat att barnens intresse hålls vid liv.

*(Välkommen till Levande Böcker 1999)*

## 4.2 Verkligheten

Som grund för besvarandet av vår andra frågeställning har vi satt oss in i forskning och litteratur som berör områdena: den fysiska miljön kring datorverksamheten, de tekniska förutsättningarna, personalens kompetens rörande IT och elektroniska medier för barn, barns nyttjande och behållning av datorprogram samt cd-romspel som språkutveckling och lässtimulans.

### 4.2.1 Den fysiska miljön

Utifrån vad vi har kunnat få fram genom våra litteraturstudier finns det i dag ingen forskning eller litteratur som enbart och på djupet berör hur den fysiska miljön kring datorverksamhet för barn på folkbibliotek bör vara beskaffad för att bäst bidra till att verksamhetens mål uppnås. Det vi kommer att presentera i detta avsnitt är därför sådant som framkommer i litteratur som främst berör andra aspekter men som också förmedlar en rad viktiga synpunkter angående den fysiska miljön kring datorverksamhet anpassad för barn.

Författarparet Appelberg och Eriksson tar i sin bok *Barn erövrar datorn* (1999) upp en rad viktiga aspekter som man bör ha i åtanke då man utformar den fysiska datormiljön för barn. De slutsatser författarna kommit fram till grundar sig på litteraturstudier, observationer och iakttagelser av barn och datormiljöer i främst förskolan och skolan. Vi anser dock att det som Appelberg och Eriksson nämner också är viktigt att tänka på vid utformningen av miljön runt datorverksamheten för barn på folkbibliotek. Om man som personal vill få datorerna att fungera som en integrerad del i den övriga verksamheten, har det enligt författarna stor betydelse var man placerar apparaterna och dess kringutrustning i lokalen. Vidare anser de att datorer är ett redskap för att skapa med ord, bild och ljud och att de därför bör vara placerade i närheten av andra verktyg och material för skapande verksamhet. De säger att det finns fördelar med att ha en fast avskärmd datorhörna där datorerna, dess kringutrustning och programmen finns samlade, men att datorbord försedda med hjul ger en friare och mer flexibel användning av utrustningen. När man placerar datorer i en egen sal minskar dock tillgängligheten och flexibiliteten. Författarna anser vidare att det bör finnas gott om plats framför datorerna. Dels för att ge plats för flera användare samtidigt och dels för att små barn ofta har ett behov att rörelseutrymme. Det är också viktigt att tänka på hur bildskärmarna är placerade i förhållande till dagsljus från fönster samt ljus från lampor. Appelberg och Eriksson säger att bildskärmarna bör vara placerade så att dagsljuset faller in från sidan, eftersom det blir mycket ansträngande för ögonen om dagsljuset faller rakt på användarna. Det kan vara viktigt att tänka på att man kan behöva stänga ute ljuset ibland för att underlätta användningen för barnen och ett enkelt sätt att göra detta är att förse de aktuella fönstren med persienner eller täta gardiner som man kan dra för. Som personal bör man också vara observant på att lampor i omgivningen kan reflektera störande i bildskärmen. Vidare är det viktigt att datorerna står i ett vädringsbart utrymme eller där det finns bra cirkulation. Vad gäller bildskärmar till datorer som ska användas av barn, är det enligt författarna viktigt att skärmarnas strålning är kontrollerad (så kallad TCO-märkning). Skärmarna måste också vara stabila och flimmerfria och avståndet mellan skärmen och ansiktet bör enligt författarna vara minst en halv meter. Stolar och bord som används vid datorerna bör vara höj- och sänkbara, så att barnen kan arbeta med datorerna på bästa möjliga sätt oavsett kroppslängd. En lätt åtgärd för att underlätta för de kortaste användarna är att sätta ett fotstöd på golvet vid datorn så att dessa barn når ner till golvet med fötterna.

Gunilla Eriksson (1997) berör kort i boken *Modern teknik – moderna medier* datormiljön för barn på folkbibliotek. Hon menar att det är viktigt att tänka på att platsen för avdelningens datorer väljs med omsorg. Datorer är utrymmeskrävande och dataspel kan skapa en hel del stim och stöj, vilket kan vara frustrerande för andra besökare på biblioteket. Därför är det enligt Eriksson viktigt att platsen för datorer innehållande dataspel väljs så att inte hela biblioteket blir involverat i dataspelandet.

Även Antonsson och Niklasson resonerar i sin uppsats från 1996 kring hur man bäst kan placera sina datorer på barnavdelningarna. De skriver att en fördel med att ha datorerna i ett separat rum är att eventuell undervisning underlättas. Datorverksamheten stör då ingen annan verksamhet. Fördelarna med att ha datorerna ute i biblioteket är dock enligt författarna stora. Datorerna blir då synliga och biblioteksbesökarna lockas att använda dem. De skriver vidare att det bästa troligtvis är att man kombinerar de båda sätten. Biblioteket kan då ha den typ av program där användarna kan behöva sitta i fred i separata rum. En annan synpunkt rörande datorernas placering som framkom vid

intervjuerna i uppsatsen är att det är lättare för personalen på avdelningen att ha överblick över datorerna och den verksamhet som föregår där, om datorerna står samlade på en plats.

#### 4.2.2 De tekniska förutsättningarna

Utvecklingen inom datatekniken går idag oerhört fort. Detta medför att mycket av det som finns skrivet kring tekniska förutsättningar, som kan vara intressant för vårt ämne, redan är inaktuellt. Vi väljer därför att inte närmare återge vad som finns skrivet om teknisk utrustning, prestanda och liknande. Vi presenterar därför endast några få viktiga synpunkter som främst handlar om en arbetsmetod. I kapitlet "Nedslag i verkligheten" beskriver Eliasson (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) kortfattat hur barnbiblioteken bäst kan gå framtiden tillmötes när det gäller den nya datortekniken. Genom att utvärdera datorverksamheten, diskutera resultaten och det egna förhållningssättet till denna, kan barnbibliotekens personal tillsammans med de barn och ungdomar som använder tekniken bäst möta framtidens utveckling.

#### 4.2.3 Personalens kompetens

Forskaren Kerstin Rydsjö (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) skriver att hon tycker sig se att barnbibliotekarierna tvekar inför den elektroniska medieutvecklingen och hon ger några förslag till vad denna tvekan kan bero på:

- Resurskonflikt – när resurserna minskar för barnbiblioteken ställs nya medier och böcker mot varandra vilket leder till en resurskonflikt hos barnbibliotekarierna.
- Kompetenskonflikt – barnbibliotekarierna känner sig osäkra på den nya tekniken som följd av att de inte hinner skaffa sig datorvana på sin arbetstid, eftersom de då är fullt upptagna med andra arbetsuppgifter. Detta resulterar i en kompetenskonflikt hos barnbibliotekarien eftersom det i hennes yrkesroll ingår att handleda barn och vuxna i hur den nya tekniken fungerar.
- Målkonflikt – Denna konflikt grundar sig enligt Rydsjö i barnbibliotekets identitet. Barnbibliotekarierna är i sitt arbete inriktade mot läsning, litteratur och språkstimulans och väljer boken framför datorn i detta arbete. I resursknappa tider då barns villkor förändras både inom och utanför biblioteken väljer barnbibliotekarierna att försvara sina basverksamheter, framför att lägga resurser på ny verksamhet. Rydsjö skriver vidare att antingen uppfattar barnbibliotekarierna inte att de elektroniska medierna har avgörande betydelse för dessa basverksamheter eller också skaffar de ny teknik till barnavdelningarna men med attityden "här till är jag nödd och tvungen". Detta resulterar i att den nya tekniken förblir ett udda inslag i barnverksamheten.

Vid de studiebesök och personalintervjuer som studenterna på kursen Barn, bibliotek och datorer genomförde 1996 (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) framkom en del resultat som rör personalens kompetens gällande den nya tekniken. Bland annat kom det fram att personalen ofta saknar teknisk kompetens, vilket försvårar arbetet med datorverksamheten. Personalen ansåg också att de hade svårt att hinna med den traditionella barnverksamheten, men eftersom inget bibliotek gjort någon utvärdering vet man inte om detta beror på datorverksamheten eller på andra faktorer tex. minskade ekonomiska resurser. Vid intervjuerna sa de tillfrågade på samtliga bibliotek att de inte anser att det måste vara en biblioteksutbildad person som arbetar med barnen i

datorverksamheten. De tycker att vem som helst kan arbeta med detta, det enda som behövs är ett intresse för barn och kompetens på datorområdet. De ser det dock inte som en nackdel att en bibliotekarie utför arbetet.

Lässtimulans och språkutveckling är centrala inslag i barnbibliotekariernas arbetsuppgifter. Bengt Källgren (1997) tror att läsandet och språket kommer att upplevas som ännu viktigare av bibliotekspersonalen ju mer biblioteksutvecklingen kretsar kring elektroniska medier och teknik. Ny teknik ger förutsättningar för att skapa andra arbetsformer och nya sätt att ta sig an gamla problem. Datorer på barnavdelningen för att stimulera läslusten är enligt Källgren ett exempel på denna typ av arbete.

Källgren ger vidare en intressant bild av hur bibliotekariens yrkesroll allt mer kommer att gestaltas. Bibliotekarien kommer i framtiden troligtvis att bli tekniker, instruktör och reparatör. Låntagarna kommer att behöva handledning och hjälp med bibliotekets teknik och bibliotekarien blir då en, förhoppningsvis, pedagogisk handledare och presentatör av bibliotekets elektroniska medier och teknik. Bibliotekarierna kommer också att behöva ren teknisk kompetens för att klara av den vardagliga skötseln och enklare problem som uppstår kring den tekniska utrustningen. Det tar alldeles för mycket tid om besökarna och personalen ska behöva vänta på hjälp utifrån från eventuella tekniker när problem dyker upp. Om man vill att bibliotekets verksamhet ska flyta smidigt och personalen ska kunna arbeta effektivt är det en nödvändighet att personalen besitter en viss teknisk kompetens. Källgren avslutar sin text med följande framtidsbild av bibliotekarierollen: "Det vi ser framför oss är en humanist-teknolog, en person som förenar humaniora med teknik. Informationssamhällets altmuligmand, givetvis en helt nödvändig funktion." (Källgren 1997 s.27)

#### 4.2.4 Barnens nyttjande och behållning av datorprogram

I det här avsnittet ska vi inledningsvis kort beröra en del av den forskning som skett kring barn och datorer. Vi kommer enbart att beröra forskning som kan anses vara grundläggande och fungera som en plattform för vidare forskning inom området. Därefter kommer vi att ge en bild av hur forskningsläget kring barn, datorer och dataspel ser ut idag, varefter vi kommer att redogöra för vad forskare och ämneskunniga skrivit om hur barn använder sig av dataspel.

Vad gäller tidig forskning i ämnet barn och datorer kan Sherry Turkle, professor vid Massachusetts Institute of Technology, ses som en pionjär och en av de stora föregångarna. I sin bok *Ditt andra jag* (1987) beskriver Turkle bland annat vilket förhållningssätt som barn i olika åldrar har till datorer. Turkle säger sig urskilja tre organiserande stadier i barns uppväxt. Det första stadiet kallar hon ett metafysiskt stadium. Med detta menar hon att när små barn möter datorer är de intresserade av huruvida datorn kan tänka och känna; om de är levande eller inte. Det andra stadiet kallar Turkle bemästrandets eller behärskaandets stadium. I detta stadium befinner sig barn i sju- till åttaårsåldern och uppåt. Här vill barnen framför allt pröva sin egen kunskap och skicklighet. De vill behärska datorn och besegra den i exempelvis spel. Det tredje och sista stadiet infaller ungefär i 12-årsåldern och är det identitetsinformerande stadiet. Under ungdomsåren blir frågor om identiteten väsentliga på nytt och datorn blir ett medium för filosoferandet, denna gång inte över maskinen utan över jaget.

I Sverige kan Lena Lundgren ses som en banbrytare när det gäller datorverksamhet för barn på folkbibliotek. 1991-1994 var hon ansvarig för projektet *Informationsteknologi på folkbibliotekens barnavdelningar* som genomfördes i Stockholms län. Avsikten med projektet var att:

- utveckla användningen av informationsteknologi på folkbibliotekens barn- och ungdomsavdelningar
- se informationssökningen ur ett låntagarperspektiv och utarbeta låntagarvänliga system
- göra datorer och program tillgängliga för alla barn och därvid särskilt satsa på flickor och
- bredda IT-kompetensen hos bibliotekspersonalen i samarbete med BHS.

*(Lundgren 1995 s.10)*

Eftersom det har hänt väldigt mycket inom detta område är Lundgrens resultat idag inte särskilt aktuella eller relevanta för vår frågeställning. Därför väljer vi att inte redogöra för dessa. Vi nöjer oss med att konstatera att hon har spelat en stor och viktig roll genom att göra biblioteksvärlden uppmärksam på vikten av att ha en datorverksamhet för barn och ungdomar på folkbibliotek.

Det finns idag ett relativt stort antal personer som bedriver forskning kring barn och datorer. Vi har däremot inte funnit att det finns någon omfattande forskning kring barn och dataspel på bibliotek. Den forskning som presenterar resultat, som vi anser är relevanta för denna uppsats, koncentrerar sig istället främst på barn och datorprogram i skolan samt dataspelens roll i barns lek och vardag. Vi kommer här att kortfattat beröra tre forskares arbeten. De har alla nordisk anknytning och personerna i fråga är Carsten Jessen, forskningslektor vid Center for Kulturstudier vid Odense universitetet, Barbro Johansson, doktorand vid Etnologiska institutionen vid Göteborgs Universitet samt Patrik Hernwall, doktorand vid Pedagogiska institutionen vid Stockholms Universitet.

Dansken Carsten Jessen bedriver forskning kring barn och ungas lekkultur med huvudinriktning på mediereception och datorkultur. Jessen försöker bland annat att kartlägga barns bruk av datorer och undersöka på vilket sätt mediet påverkar och upptas i den existerande lekkulturen. Med hjälp av fältstudier och analyser vill Jessen försöka få fram vilken betydelse datorn och dataspel har i barns lek- och samvaroformer. Jessen skriver i *Børns computerkultur* (1995) att barn har skapat sin egen datorkultur och att de använder dataspel i samma utsträckning som andra medier, som till exempel skivor, böcker och videofilmer. Vidare skriver Jessen följande:

I daginstitutioner, biblioteker og skoler, hvor man har computer, vil man ofte se, at børnene flokkes om computeren, når der spilles. De, der kan spillene, giver mere eller mindre gode råd. De, der ikke kan, suger viden til sig over skuldrene på spillerne. Også det er typisk. Der foregår et omfattende bytteri af viden, tips og tricks omkring computeren, og computerspillene indgår i børns sociale samvær ganske som frimærker, samlemærker, vitser, lege osv.

*(Jessen 1999-12-10)*

Jessen anser att dataspel i första hand är ett socialt medium, eftersom flera barn kan spela tillsammans och han tror att detta är en av anledningarna till att mediet blivit en sådan succé hos barn och ungdomar. Jessen skriver också att dataspelen passar bättre in i barns lekmönster än vad böcker gör, eftersom nyttjandet av böcker ofta sker enskilt. I *Fortolkningsfællesskaber. Børns og unges reception af computerspil* (1998), betonar Jessen vikten av att man, i forskningen kring barn och dataspel, ska se bortom dataspelens innehåll och inrikta sig mer på att studera vad barnen själva gör med mediet, för att förstå hur barnen tolkar mediet. I sin forskning skriver Jessen också en

del om hur pojkars och flickors förhållande till datorer och dataspel skiljer sig åt. Bland annat anser han att pojkar i större utsträckning än flickor intresserar sig för det tekniska runt datorerna medan flickorna oftast är intresserade av vad datorerna kan användas till rent praktiskt.

Etnologen och doktoranden Barbro Johanssons (1998) forskning handlar om barn och datorer i ett kulturellt perspektiv. Johansson tillhör den gren av barnmediaforskningen som betonar barnet som subjekt och studerar vad barnen själva *gör* med mediautbudet. I detta sammanhang brukar man tala om det kompetenta barnet, som är ett aktivt subjekt. Johansson vill försöka ge en bild av hur barn använder datorn samt sätta in detta användande i dess olika kulturella sammanhang. Hon vill få svar på frågorna hur och till vad barn använder datorer, hur de förhåller sig till datorn och dess program samt se hur sociala relationer till vuxna och andra barn förhandlas i datorkontexten och vilken plats datorn har i barnens liv, till exempel i relation till lek och lärande. Liksom Jessen ser också Johansson dataspelen som ett lekredskap. Johansson (1998) skriver att dataspel i vissa avseenden skiljer sig från andra typer av leksaker, de ger möjlighet till mer intensiv interaktion, fler valmöjligheter och större variation än andra leksaker. Interaktionen framför dataskärmen är något av det som Johansson försöker undersöka närmare. Hon anser att det enskilda barnets agerande framför datorn blir avhängigt barnets individuella önskemål samt den konkreta sociala situationen och de övergripande kulturella ramar inom vilka det hela äger rum.

Doktoranden Patrik Hernwalls forskning inriktar sig främst på barn och datorer i skolsituationer och vi kommer därför inte närmare att beröra hans arbeten, eftersom vi av utrymmesskäl inte har möjligheten att mer ingående studera barns olika inlärningsstilar och den pedagogiska aspekten av datorer och datorprogram. Inriktningen på Hernwalls forskning bör ändå kort nämnas eftersom hans arbete är både intressant och viktigt. Han inriktar sig på barn och datorbaserad kommunikation i termer av erfarenhetsutbyte och kunskapsutveckling. Han vill se hur digitala kommunikationer används i sammanhang där barn utbyter erfarenheter, kunskaper och reflektioner kring sin egen livssituation, och hur denna kommunikation och dess verktyg upplevs, uppfattas och förstås av barnet.

När det gäller litteratur och forskning kring datorverksamhet och dataspel med litterära förebilders användning på svenska folkbibliotek, finns det idag inte särskilt mycket skrivet. Det som finns är från perioden 1996-97 och med tanke på den snabba utvecklingen av dataspel för barn på den svenska marknaden, är bilden som ges i dessa dokument inte helt förenlig med hur marknaden ser ut idag. En del intressanta synpunkter och slutsatser framkommer dock i dessa undersökningar och vi kommer här att redogöra för dessa.

Vid undersökningen av datorverksamheten på en rad svenska folkbiblioteks barnavdelningar, som genomfördes 1996 av studenter på BHS, kom man fram till att det är sällsynt att biblioteken har någon användarutbildning när det gäller besökarnas användning av datorerna och avdelningens elektroniska medier (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997). Det vanligaste förfaringssättet var att man på barnavdelningarna satte in en eller flera datorer och att en lista skrevs över vilka program som besökarna kunde använda i datorerna. Därefter var det sedan upp till användarna att komma till personalen och fråga om de inte visste hur de skulle göra. De flesta biblioteken i



undersökningen använde samma eller likartade program i sina datorer. Huvuddelen av deras program var så kallade lek- och lärprogram och som exempel på program ges Pippi Långstrump, Mumin, Krakel Spektakels ABC.

I magisteruppsatsen av Antonsson och Niklasson (1996) skriver författarna om vilka användarna av datorprogrammen på barnavdelningarna är samt hur de används. Slutsatserna som framkommer bygger dels på intervjuer och dels på författarnas egna observationer. Författarna skriver att användarna ofta sitter tillsammans i små grupper runt datorerna när de använder sig av spelen och programmen. En rad av de tillfrågade bibliotekarierna sa att användningen av dataspel är en gruppaktivitet, där barnen umgås, tipsar varandra och får nya bekantskaper. Vanligt är också att barnen använder datorerna tillsammans med sina föräldrar. Oftast är det de små barnen som sitter tillsammans med någon förälder. Vidare skriver Antonsson och Niklasson att dataspelen verkar intressera pojkar i större utsträckning än flickor. En av de intervjuade bibliotekarierna svarade vid intervjun att hon tror att de som använder multimediatatorn även upptäcker annat på biblioteket. I väntan på sin tur vid datorn kanske barnen går omkring i biblioteket och lånar en bok. Programmen kan på så sätt medföra att barnen använder biblioteket även på andra sätt än vad de hade tänkt från början. En annan intervjuad bibliotekarie som uttalade sig om användarna sa att de oftast klarar sig själva vid datorerna, eftersom programmen vanligtvis är självinstruerande. När användarna ber om hjälp hos personalen rör det sig mest om tekniska problem, som tex. att datorn låser sig eller att komplikationer uppstått med skrivaren. Överlag var de intervjuade positivt inställda till att ha en datorverksamhet på sina respektive barnavdelningar. En intervjuad svarade att barnen som använt sig av datorerna i verksamheten sedan hade lättare för att ta till sig den publika katalogen i bibliotekets datorer, eftersom de vågade mer.

Antonsson och Niklasson refererar i sin uppsats (1996) till forskaren Gifford när de skriver om vad det är som lockar med dataspel. Gifford har enligt författarna skapat en lista över sju egenskaper som gör dataspel både roliga och till effektiva inlärningsverktyg. Vi har här valt att citera Giffords lista utifrån Antonsson och Niklassons uppsats:

- *Fri lek (kreativitet).* Det finns inga tids-, rums- eller tyngdlagsbegränsningar i datorspel, vilket ofta mekaniska leksaker har. Barn kan öva sina fantasier utan att ta hänsyn till den riktiga världens begränsningar.
- *Mikrovärldar.* Datorer tillåter användarna att röra sig på ett enkelt sätt mellan elektroniska mikrovärldar, från en grafisk omgivning till en annan. Upplevelsen av att hoppa mellan multimediala världar kontrasterar skarpt med den statiska känslan man har av konventionella klassrum.
- *Ständiga omspelningar som understödjer risktagningar.* Datorer kan ge ett omedelbart svar på studentens prestationer, tillåter dem att studera, redigera, eller pröva en gång till i en säker miljö för risktagningar.
- *Bemästrande.* Även när barn kämpar för att lära sig ett komplicerat datorspel, känner de ofta att de har kontrollen. När det värsta händer, kan de alltid stänga av maskinen. Känslan av kontroll understöds av hur enkelt spelare kan upprepa en aktivitet tills den har blivit bemästrad.
- *Interaktion.* Barn tenderar att uppleva datorer som inlärningspartners. Det är ett icke-hierarkiskt förhållande, där lärarnas och studenternas roller suddas ut.
- *Klara mål.* Barn i klassrummet ser inte alltid vad meningen är med att lära sig matematik, naturvetenskap eller samhällskunskap. I datorspelen däremot arbetar de ofta med klara mål

– att rädda någon, öppna en dörr, gräva fram en gömd skatt o.s.v. Målen i spelen ökar spelarens motivation.

- *Intensivt engagemang* gör att koncentrationsförmåga och impuls kontroll förbättras.

(Antonsson & Niklasson 1996 s.21-22)

Även forskaren och etnologen Barbro Johansson behandlar i artikeln ”Virtuella lekkamrater” (1996) vad det är hos dataspel som gör att barn fångas så mycket av dem. Johansson skriver att barn själva säger att det mest tilltalande med dataspel är att: ”Man väljer själv. Man är aktiv. Spelen ger möjlighet till *inlevelse*, och de erbjuder ständig *förnyelse*.” (1996 s.28). Vidare i sin artikel tar Johansson upp en intressant synpunkt och fördel med att barn använder sig av dataspel. Hon skriver att dagens barn och ungdomar är duktiga på att läsa av bilder och agera utifrån visuella intryck. Hon menar att de unga genom att spela dataspel övar upp sin förmåga att skapa en sammanhållen bild av, vad som kan ses som, lösryckta fragment. Barnen tränar upp sin kompetens genom att ”snabbt uppfatta, tolka och agera utifrån en ström av samtidig information, framförallt visuell sådan”. Johansson tror att det är viktigt att öva upp denna förmåga eftersom vi befinner oss i en tillvaro där intrycken ständigt ökar och hon säger att denna kompetens som våra barn tar till sig delvis är ny i vår tid. Vidare skriver Johansson att de interaktiva dataspelen ger och skapar en ny sorts läskunnighet som handlar mer om bilder och symboler än om text.

Tysken Horst Heidtmanns (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997) åsikter om barn och multimediaprodukter som bygger på böcker tangerar Johanssons synpunkter. Heidtmann anser att om de olika informationsenheterna i ett cd-romprogram är förenade på ett förnuftigt och logiskt sätt kan barnet förstå de viktiga detaljerna fortare och lättare än vid läsningen av boken som programmet bygger på. Flera informationsenheter som kompletterar varandra via flera kanaler, kan enligt Heidtmann öka mottagligheten för information på ett effektivt sätt, speciellt för barn. Vidare skriver han:

Multimediaprogrammen engagerar fler sinnen än tryckt text och mer än normal audiovisuell media. Ett komplext multimedialt budskap kan ses, höras och läsas. Vidare kräver det viss känsla och koordinationsförmåga eftersom barnet hela tiden behöver använda markören och tangentbordet. Eftersom multimediaprogram på det sätt är relaterade till fler sinnen, blir intrycket desto mer intensivt (och därför också mer tilldragande). Interaktiva program kan också befrämja kreativitet.

(Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997, s.96-97)

Författarparet Lisbeth Appelberg och Märta-Lisa Eriksson (1999) skriver om hur barn använder sig av datorer och datorprogram. Deras forskning inriktar sig främst på hur barn i förskolan och skolan använder sig av den nya tekniken, men mycket av det de kommit fram till kan också sägas gälla för barns användning av datorer och dataspel på bibliotek. Författarna skriver att barn ofta har ett avspänt förhållande till datorer. De har ett annat arbetssätt vid datorn än många vuxna. Barnen är betydligt mer uppfinningsrika och kreativa och de har också ett mer experimenterande och undersökande sätt. ”Barnen avskräcks inte av att de inte förstår vad som står i menyerna på datorns bildskärm utan de klickar glatt vidare och väljer nya alternativ” (Appelberg & Eriksson 1999 s.24) Författarna anser att om datorer finns till hands för barn redan i förskoleåldern lär de sig att se datorn och dess program som hjälpmedel lika naturliga och självklara som pennor, saxar och papper. I sin datorhantering utvecklar barnen också sin finmotorik och koordination öga-hand. Datoranvändningen har också en positiv inverkan på barnens socio-emotionella utveckling. En dator i ett klassrum (eller på ett biblioteks barnavdelning, enligt oss) kan enligt Appelberg och Eriksson fungera som ett socialt centrum och de delar med sig av följande intressanta erfarenhet:

Barns interaktionsstilar ändras ju kunnigare de blir på att arbeta i grupper vid datorn – från turtagning till att hjälpa varandra och till att verkligen interagera. I förskolan ser man mer av turtagning och kamrattöd medan man i skolan ser mer av jämbördigt samarbete. Barn i alla åldrar, såväl flickor som pojkar samt blyga barn, verkar enligt våra erfarenheter ha lättare att hitta varandra när de samarbetar runt datorn än vid andra aktiviteter.

(Appelberg & Eriksson 1999 s.26-27)

Appelberg och Eriksson skriver vidare att datorn kan hjälpa barn att förstå symboliska aspekter på vad de håller på att lära sig.

#### 4.2.5 Cd-romspel som språkutveckling och lässtimulans

Appelberg och Eriksson (1999) berör barns språkutveckling i samband med datoranvändning. Utifrån sina egna och andra forskares resultat konstaterar de att barn samtalar och diskuterar väldigt mycket vid arbete med olika lek- och läroprogram med inslag av problemlösning. De skriver också att de sett positiva bieffekter vid barns användning av program som bygger på litterära förebilder när de gjort sina observationer. ”Sagofigurer kan innebära ett glädjande återseende och kan också väcka litterära intressen. Barnen vill höra och läsa mer och stimuleras till att besöka biblioteket” (Appelberg & Eriksson 1999 s.14). De anser dock att om programmet ska fånga barnens intresse bör sagan ha ett spännande innehåll och en tilltalande grafik.

Att dataspel som bygger på litterära förebilder har en potential att stimulera barn till läsning och främja deras språkutveckling, ser vi som något mycket intressant och viktigt. Det finns inte mycket skrivet om detta, troligtvis främst beroende på att denna typ av dataspel ännu är en relativt ny företeelse på den svenska marknaden, vilket har gjort att skolor, bibliotek och andra platser som barn besöker inte kunnat nyttja dessa i sin verksamhet under någon längre period. Författarparet David Rosell och Daniel Östgård har dock i sitt examensarbete *Datorer i skolan* (1999) som syfte att undersöka om dataspel med språkstimulerande inriktning, som läromedel kan utveckla barns läskunskaper och öka deras intresse för läsning. De spel som författarna använt i sin undersökning är *Krakels ABC – Storm över Allemansland* (vilket är ett spel som faller under den kategori av spel som vi undersöker) och *Flygande start, Första klass*. För att nå examensarbetets syfte intervjuade Rosell och Östgård sex barn (fyra pojkar och två flickor i åldrarna 7-8 år) i två olika förskoleklasser från två olika förskolor. Barnen som deltog i undersökningen hade ännu inte knäckt läskoden, men var på god väg att göra det. Vid två olika tillfällen intervjuades barnen, mellan intervjuerna har de observerat barnen enskilt när de spelat de två spelen. Var och ett av barnen observerades vid tre speltillfällen per spel. Författarna lät barnen använda spelen fritt vid första speltillfället för varje spel, medan de vid det andra och tredje speltillfället för respektive spel styrde barnen i spelandet för att barnen skulle spela just de delar i spelen som ger lästräning. Av sina observationer och intervjuvar säger sig författarna kunna utläsa att samtliga barn i undersökningen antingen säger att de tycker att det blivit roligare att läsa efter att ha spelat spelen eller att de har lärt sig något av dessa. Vi ska här citera de slutsatser som författarna dragit kring spelet *Krakels ABC – Storm över Allemansland*, eftersom detta är ett spel som ingår i våra egna undersökningar. Rosell och Östgård skriver följande:

I *Krakel Spektakel* gör fyra av barnen synliga framsteg då igenkännandet av bokstäver och förmåga att ljuda fram ord ökar. En av dessa gör stora framsteg då hon till en början inte ljudar alls. Hon chansar på det mesta men utvecklar snabbt både förmåga att och förståelse för hur uppgifterna kan

lösas. De övriga två gör inga framsteg då de redan från början löser de flesta uppgifter utan vår hjälp.

(Rosell & Östgård 1999 s.18)

De slutsatser som uppsatsskrivarna säger sig kunna dra utifrån sina observationer är att: ...två av barnen gör synliga framsteg i båda spelen. Två av barnen gör framsteg endast i *Krakel Spektakel* och en endast i *Flygande start, Första klass*. Det är således endast ett av barnen som inte gör märkbara framsteg över huvudtaget. Detta på grund av att kunskapen finns hos honom själv redan från början.

(Rosell & Östgård 1999 s.18)

Rosell och Östgård skriver som en kommentar till detta att de tror att de kunde ha utvecklat även det barn som inte gjorde några framsteg om de haft fler spel och mer tid till sitt förfogande. Avslutningsvis säger sig författarna efter sina undersökningar helt fullt tro på att dataspel främjar barns läsning i skolan.

## 4.3 Möjligheter

I detta kapitel kommer vi att beröra sådant som framkommit i litteraturen om hur man praktiskt kan använda sig av dataspel för att berika barnavdelningarnas verksamhet, samt kort beröra för- och nackdelar med en cd-romspelsintegrerad barnverksamhet. Som vi redan tidigare nämnt är detta ett medium som är relativt nytt på marknaden och i folkbibliotekens mediautbud. Av denna anledning finns det inte mycket dokumenterat om hur man aktivt har använt och kan använda sig av dessa cd-romspel.

### 4.3.1 Dataspelens potential att berika barnavdelningarnas verksamhet

Patrik Hernwall tar i sin C-uppsats i pedagogik upp olika typer av inlärningskulturer som barn lever i idag. Han hänvisar till M. Meads studie *Culture and Commitment* från 1970. Hon har identifierat tre typer av kulturer som rör barns lärande. Dessa är:

- 1 – en *postfigurativ* kultur. Här lär barn främst av de äldre.
- 2 – en *cofigurativ* kultur. Både barn och vuxna lär av sina jämnåriga.
- 3 – en *prefigurativ* kultur. Här lär sig vuxna även av barn.

(Hernwall 1999 1999-12-29)

Kerstin Rydsjö (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) tar upp en idé som tangerar Meads prefigurativa kultur. Hos Rydsjö innebär detta att man på biblioteken låter användarna vara med och bidra med sitt kunnande och även utforma verksamheten. Hon skriver om hur vissa bibliotek i Sverige låter barn och ungdomar få nya roller som guider och utbildare. Nya läroprocesser uppstår då och vuxna blir elever medan barnen blir lärare. Detta kan dock resultera i en maktkonflikt, där barnbibliotekarien upplever att hon förlorar kontrollen över sitt arbete.

Lena Lundgren (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) ger ett konkret exempel på hur man på ett givande sätt kan använda sig av pedagogiska datorprogram i barnverksamheten. Lundgren skriver att denna typ av program kan vara både trevliga och användbara i biblioteket. I ett IT-projekt provade man på ett bibliotek att använda sig av datorprogrammet *Vikingabyn*, som är ett svenskt program konstruerat som ett rollspel. När skolklasser kom på besök till biblioteket visade bibliotekarierna barnen både skön- och facklitteratur om vikingar samt programmet *Vikingabyn*.

Bibliotekarierna pratade sedan med barnen om vilken sorts information man kan få via olika typer av medier. Tillsammans kom de fram till att av facklitteraturen får man fakta och bilder, i skönlitteraturen får man kunskap om det dagliga livet samt relationer och känslor och i datorprogrammet får man möjligheten att själv uppleva hur det kunde vara att vara en hövding i en vikingaby. Det här förfaringssättet uppskattades mycket av både eleverna och lärarna. Lärarna tyckte att detta var något nytt som illustrerade de olika informationskällorna för barnen på ett mycket bra sätt.

I en projektansökan till Statens kulturråd i december 1993 angav Åre kommun att de ville introducera och testa multimedieprogram på bibliotekets barnavdelning. I kulturrådets rapport *Multimedia nu* (1995) ger Mikael Cederberg en preliminär bedömning av erfarenheterna man gjort i projektet fram till och med augusti 1995. Bland annat beskriver Cederbergs text hur barnbibliotekarierna arbetade med skolan i det här projektet. Avdelningens personal kontaktade närliggande låg- och mellanstadieskolor och förskollärare med särskilt ansvar för 5-6-åringar. Efter en schemaläggning kom klasserna gruppvis till biblioteket för att få en genomgång av datorprogrammen och en kort orientering av tekniken och utrustningen. Eleverna kom i halvklass utan lärare i två-timmars-pass. Halvklassen gruppindelades sedan så att hälften av eleverna läste och lånade böcker medan multimedieprogrammen visades för den andra halvan, varpå man sedan bytte. En annan intressant reflektion som kom fram under det här projektet rör användarnas ålder. Personalen trodde från början att de cd-romtitlar som biblioteket hade på barnavdelningen främst skulle locka barn i åldrarna 6 till 12 år, men det visade sig att såväl 4-5-åringar, gymnasister och vuxna använde titlarna. Cederberg skriver att det här uppenbarligen inte finns lika klara gränser för nyttjandet som i bibliotekets övriga mediabestånd.

Appelberg och Eriksson (1999) skriver att av många datorprogram förväntas barnen lära sig färger och former. De anser dock att om datorprogrammets inlärningsmål ska leda till verklig uppfattning hos barnen vad gäller olika begrepp och namn på olika egenskaper, så krävs det att barnen med alla sina sinnen får göra jämförande upptäckter i omvärlden. Som ett exempel skriver de att barnens datorritande och färgglada former skrivs ut, klipps isär i sina delar för att sedan användas till att göra jämförelser med färger och former i omgivningen. Därefter kan man skapa nya bilder av urklippen i ett "färgsprakande" collage.

#### 4.3.2 Fördelar och nackdelar med en cd-romspelsintegrerad barnverksamhet

Vi har inte funnit någon litteratur som direkt tar upp fördelar och nackdelar för verksamheten med att ha cd-romspelsverksamhet på barnavdelningen. Däremot kommer vi i det följande att beröra litteratur som tar upp vissa hot och risker i samband med att barnbiblioteken tillgodogör sig den nya tekniken och förvärvar cd-romspel. Många av fördelarna har vi berört i flera av de tidigare avsnitten.

I den tidigare nämnda undersökning som genomfördes av BHS-studenter (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997), där de gjorde studiebesök och intervjuade personal på olika svenska folkbiblioteks barnavdelningar angående deras datorverksamhet kom det från personalens sida fram en del problem de haft i samband med sin datorverksamhet. Det största problemet som alla de intervjuade angav var att de har brist på resurser i form av

tid och pengar. Tidsbrist när det gäller utbildning och kompetensutveckling för personalen när det gäller hård- och mjukvara och ekonomisk brist när det gäller inköp av fler datorer och program. Ett annat problem som framkom, som också grundar sig på tidsbrist, är att personalen säger att det praktiska runt datorverksamheten tar mycket tid. Det finns en rad frågor att ta ställning till och fatta beslut om när det gäller det rent praktiska. Det största önskemålet från de undersökta biblioteken vad gäller framtiden är att personalen vill ha mer tid för egen utbildning på datorer och mer tid att lära sig datorerna och datorprogrammen. Dessutom vill man också ha mer pengar för inköp av datorer och programvara.

Bente Buchhave (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) poängterar i kapitlet "Barnbibliotekets själ" en rad faktorer som hon anser vara faror för det som hon kallar barnbibliotekets själ. De riskfaktorer Buchhave tar upp är följande:

- Brist på tid till reflektion
- Brist på tid till tvärvetenskaplig kompetensutveckling
- Brist på tid till inspirations- och kunskapsutveckling
- Sviktande mod att tänka nytt
- Sviktande mod att föra en direkt dialog med användarna

## 5. Resultatredovisning

I det här kapitlet kommer vi att presentera de resultat som framkommit i våra undersökningar. Resultaten från undersökningarna kommer att delas upp mellan de tre frågeställningsrubrikerna, så att de redovisas under den rubrik vars frågeställning de främst hjälper till att svara på. Vi har valt att samla de empiriska resultaten biblioteksvis. Under varje rubrik presenteras först Helsingborg sedan Kristianstad, följt av Malmö.<sup>6</sup> Då resultaten från e-postenkäten kan tillföra något har vi lagt detta sist i respektive avsnitt.

### 5.1 Intentioner

Vi har velat se vad det finns för tankar bakom de cd-romspel som vi undersöker och varför de används på biblioteken. Här presenteras de resultat som rör bibliotekens syften och mål med att ha dessa cd-romspel i sin verksamhet. Vi återger också det vi kommit fram till angående bibliotekens förvärvspolicy samt något om producenternas intentioner med spelen.

#### 5.1.1 Bibliotekens mål med cd-romspel

Vi frågade i våra djupintervjuer hur diskussionerna fördes på barnavdelningarna i samband med att man beslutade sig för att införa cd-romspel som bygger på litterära figurer i verksamheten. I **Helsingborg** beskrevs diskussionen så här: ”Vi var eniga om på barnavdelningen att vi ville att barnen skulle få tillgång till det också på vår avdelning. Det var naturligt, nu finns det och nu ska vi erbjuda dem det också.”

En av de viktigaste frågorna under djupintervjuerna handlade om vilket syfte och vilka mål man har på barnavdelningarna vad gäller cd-romspel som bygger på litterära figurer, samt vilken funktion man vill att detta medium ska ha. Det visade sig i Helsingborg, liksom på de övriga två biblioteken att demokratifrågan ligger i botten, att alla barn ska få möjlighet att utveckla sin förståelse för datorer och komma i kontakt med bra spel. Med spelen vill man också förena nytta med nöje och att barnen ska få möjlighet att upptäcka någonting nytt, något som de kanske inte skulle upptäcka någon annanstans.

---

<sup>6</sup> De informanter, vars synpunkter vi i kapitel 5 syftar på, är i Helsingborg Eva Orling (intervju 1999-10-21), i Kristianstad Yvonne Pålsson och Marie-Louise Hasselblad (intervju 1999-10-07) samt i Malmö Catharina Norén (intervju 1999-10-11).

En fråga, som vi ställde rörande barnavdelningarnas mål och syften med de cd-romspel som ingår i vår undersökning, var om dessa är inspirerade av tex. direktiv från biblioteksledningen, kommunala mål, Bibliotekslagen eller liknande. I **Helsingborg** fanns ingen självklar sådan koppling:

Nej. Det är det inte, utan det är ju någonting som har vuxit fram på vårt initiativ, kan man säga, och som vi har känt att det här är någonting som vi vill ge barnen. Det har inte tagits i några nämnder eller så.

Vi bad också de intervjuade säga sin personliga åsikt om de tycker att bibliotek ska tillhandahålla cd-romspel som bygger på litterära figurer till utlån och till användning på barnavdelningar. Alla intervjuade var eniga om att de tycker att bibliotek ska erbjuda besökarna detta medium till hemlån och nyttjande på biblioteket.

Vid intervjun i **Kristianstad** fick vi följande svar på frågan om vilka diskussioner som fördes kring införandet av cd-romspel i barnavdelningens datorer:

Skola och barnomsorg hade ett jättestort möte och de började prata om det här med datorer i förskolan till barn, att det var viktigt, att alla barn tidigt kom i kontakt med det här med datorer. Ja det var nog då vi började fundera på att biblioteket måste ha nånting...Att det ska vara en möjlighet för alla. Jag tror att det var det som satte igång tankarna.

I Kristianstad frågade vi också om det hade funnits några som var motsträviga till införandet av detta medium på biblioteket. På detta svarade man att den formen av diskussion aldrig uppstod vid införandet av cd-romspel på avdelningen, däremot var det en sådan debatt när det diskuterades om man skulle börja köpa in videofilmer till biblioteket.

I Kristianstad svarade man på frågan kring syftet och målen att ett av de övergripande målen för hela verksamheten är att förmedla information och upplevelser och att detta mål också gäller dessa cd-romspel. Dessa övergripande mål anser man vara påverkade av både kommunala riktlinjer och bibliotekslagen. En annan viktig tanke som ligger bakom att man har detta medium i verksamheten är att man vill ge barnen möjlighet att skaffa sig en datorvana. Dessutom tycker man att det är en demokratifråga att alla ska få tillgång till detta medium, även barn som inte har datorer eller denna typ av cd-romspel hemma eller någon annanstans i sin närhet.

I **Malmö** introducerades cd-romspel i barnverksamheten genom att spelet *Pippi* installerades i en av avdelningens datorer:

Jag kan säga också att vi fick kämpa hårt för detta Pippiprogram, för att vår systemavdelning var allt annat än för att barn skulle ha tillgång till det här. De motarbetade det ganska aktivt. Vår systemansvarige var inbjuden att hålla föreläsning med barn- datagruppen här. Och barn och datagruppen omfattade då hela Malmöhus län så det var många åhörare som kom. Och detta anförande gick i stort ut på att vi skulle vara utan cd-rom. Plocka fram böckerna och leksakerna i stället. Så att det var som sagt inte helt lätt det där. Men till slut fick vi då Pippi som en kul grej inför jubileet. [Med jubileet menas Pippi 50 år]

I intervjun framkom att en av anledningarna till att man till slut fick börja använda sig av cd-romspel på barnavdelningen grundar sig i att man i Malmö alltid har haft en strävan efter att vara en föregångare och förebild och att man började märka att andra bibliotek köpte in cd-romspel.



Även i Malmö är demokratifrågan en av de stora anledningarna till att man har datorer och cd-romspel som bygger på litterära figurer i sin verksamhet. Alla ska ha chans att lära sig hantera datorer och datorprogram och de tror att cd-romspel kan hjälpa barnen att få kunskap i detta.

De som inte har möjlighet att ta del av tekniken på annat sätt ska kunna gå till biblioteket och träna sig i att knappa. Och föräldrar ska kunna komma hit och se vad det egentligen är frågan om, det som man läser om, och själv bilda sig en uppfattning. Också bilda sig en uppfattning om vad det är för program, om det är någonting att köpa till familjen i julklapp eller om det är något man kan leva utan.

I Malmö vill man också betona nyttoaspekten med cd-romspelen och att de kan bredda användarnas erfarenheter och ge dem färdigheter kring datorer. Man ser en tydlig koppling mellan sin datorverksamhet och Bibliotekslagen. Så här svarade man på vår fråga kring detta:

Bibliotekslagen, inte minst när man tänker på de handikappade. ... Att man ska göra det möjligt, i så hög utsträckning som det är möjligt, för folk med läs- och skrivproblem, med synskador, med hörselskador och så vidare, att komma vidare och då vet vi ju att datorprogram är till stor hjälp.

Att man köpt in cd-romspel som bygger på litterära figurer ses som naturligt, eftersom de är förknippade med verksamheten i övrigt. Man menade att dessa spel kan vara en möjlighet för användaren att få del av innehållet i boken eller böckerna som spelet bygger på. Man anser också att det är viktigt att biblioteket är med i tidens utveckling, och att ha cd-romspel är ett led i att följa med i den tekniska utvecklingen.

Jag tycker att det är viktigt att vi är med och finns i tiden. För inte så många år sedan kunde man känna sig som den gamla sybehörsaffären nere på hörnan som fortfarande hade manuell betjäning. Det var många som såg på biblioteken med de ögonen, det var något förlegat och dammigt. För biblioteken är det statushöjande när man hänger med i den nya tekniken. Det är viktigt att visa att detta finns och i den mån vi nu lär oss behärska det här som personal så vinner vi också anseende.

Även i e-postenkäten ställde vi frågor kring intentionerna med dessa cd-romspel. Vi skickade ut enkäten till 45 kommunbibliotek och fick 25 svar. Av dessa 25 hade 18 den typ av spel, som vi är intresserade av. Vi frågade varför man introducerade dataspel i verksamheten. Sju bibliotek svarade att en av anledningarna är att de vill ge alla barn tillgång till datorer. Detta svar, liksom några ytterligare, anser vi tangerar demokratiaspekten. Andra bibliotek svarade, att man vill minska eventuella klasskillnader mellan barn när det gäller den nya tekniken och att man vill lära barn att hantera datorer på ett roligt sätt. Andra intentioner som framkom av svaren är att man vill:

- sprida dataspel av hög kvalitet
- bredda mediautbudet
- bredda verksamheten
- göra biblioteket mer attraktivt
- tillmötesgå den stora efterfrågan på detta medium som finns hos allmänheten
- locka fler barn till biblioteket
- stimulera intresset för böckerna

I enkäten undrade vi också vad man på biblioteken vill uppnå med hjälp av dessa dataspel. Det framkom att vad man framför allt vill erbjuda barnen är nöje och upplevelser.

### 5.1.2 Urvals- och förvärvspolicies för elektroniska medier

På samtliga bibliotek tycker man att det är viktigt att man kan erbjuda besökarna cd-romspel av hög kvalitet. Man har inte skilda urvalskriterier vid inköp av cd-romspelen beroende på om de ska användas till utlån eller i en publik dator på avdelningen, men det är dock ofta olika licensregler som gäller för de olika användningssätten.

Både i Helsingborg och i Kristianstad köper barnavdelningen in cd-romspelen från BTJ, både de spel som är till utlån och de som finns i avdelningens publika datorer. För att få information om de olika spelen nämnde alla de intervjuade att de läser omdömena i BTJs sambindningslistor och i den katalog som BTJ gett ut med cd-romprodukter. Man läser också recensioner i dagspress och i tidskrifter. Ett problem i det sammanhanget är dock att dessa recensenter ofta tittar på spelen ur andra synvinklar än de man tycker är viktiga på biblioteken. Ofta betonas till exempel de tekniska finesserna och dylikt. För att få tips om spel lyssnar man också på och tar till sig de omdömen som biblioteksbesökare ibland ger om olika spel.

På **Helsingborgs stadsbiblioteks** barnavdelning använder man sig också av information som man får via Internet. Här nämns bland annat hemsidan *Barnens bibliotek*.<sup>7</sup> Det är sedan till stor del omdömena som ges via dessa kanaler som ligger till grund när avdelningspersonalen bestämmer sig för vad som ska köpas in. I Helsingborg poängterades att det är viktigt att spelet har bra grafik och att det finns mycket att upptäcka, så att användaren inte spelar färdigt spelet redan första gången han eller hon använder det. På frågan om man uppmuntrar användarna att komma med inköpsförslag svarade man på biblioteken att man inte aktivt går ut och uppmuntrar användarna till detta, men att man är positiva till att få in inköpsförslag och att det händer med jämna mellanrum att besökare lämnar in sådana. En av anledningarna till att man i Helsingborg inte går ut och aktivt uppmuntrar allmänheten att lämna inköpsförslag är att det skulle kännas som om man lovade förslagslämnarna för mycket.

I **Kristianstad** nämnde man att det är viktigt att ett spel har flera olika nivåer så att inte användarna tröttnar direkt. Här framkom också att man tycker att det är negativt om figurerna i spelet inte liknar sin litterära förlaga, helst vill man att det ska vara samma illustratör till spelet som till boken/böckerna. Man tyckte också att det är en nackdel om känslan i boken inte märks i spelet.

På **Malmö stadsbibliotek** är inköpsförfarandet lite annorlunda. Man köper in de spel som ska vara till utlån från BTJ, eftersom licenserna för spelen då är färdiga redan vid köpet. När det gäller cd-romspelen som finns i de publika datorerna köps dessa via Elevdata, som man sedan en tid tillbaka har ett samarbete med.<sup>8</sup> Elevdata ger också biblioteket aktuell information om vad som kommer ut på marknaden. I Malmö är man noga med att se till att man inte köper in ett spel som är för likt något som redan finns i beståndet.

Det har inte förekommit någon marknadsföring av cd-romspel som bygger på litterära figurer från bibliotekens sida, eftersom man anser att detta medium säljer sig självt.

<sup>7</sup>Barnens bibliotek, <http://www.nfk.hb.se/lansbibl/barnbibl/index.htm> (1999-12-12)

<sup>8</sup>Elevdata är en av Sveriges läromedelsleverantörer, med kontor i Malmö.

### 5.1.3 Indelning i kategorier av cd-romspel med litterära förebilder

Här följer resultatet av den indelning i kategorier som vi har gjort av de cd-spel, som finns till utlån och/eller användning på de undersökta biblioteken. Definitionerna för de olika kategorierna återfinns under *4.1.4 Cd-romspelsproducenternas mål och syften med dataspel som har litterära förebilder*.

Spel	Hbibl	Hhemlån	Kbibl	Khemlån	Mbibl	Mhemlån
<b>Läsa och skriva</b>						
<i>Krakel Spektakels ABC</i>						X
<i>Krakels ABC – Den galna dammsugaren</i>		X				X
<i>Krakels ABC – Det magiska äventyret</i>					X	
<i>Krakels ABC – Storm över Allemansland</i>		X	X			
<i>Mera Krakel</i>				X		X
<b>Leka och lära</b>						
<i>Jona och valfisken</i>				X		
<i>Lek och lär med spöket Laban</i>		X		X		X
<i>Mumin - Jakten på trollkarlens rubin</i>		X		X		X
<i>Pettson och Findus i snickarbon</i>	X	X		X		X
<b>Matte</b>						
<i>Mästerkatten i stövlar: en räknesaga</i>						X
<i>Talriket Snövit</i>						X
<b>Sagor och äventyr</b>						
<i>Barna Hedenhös på Stockholmen</i>						X
<i>De vilda djurens flykt</i>				X		
<i>Det susar i säven</i>						X
<i>Inget knussel, sa Emil i Lönneberga</i>		X				X
<i>Knacka på!</i>	X			X		X
<i>Kurragömma med Muminrollen</i>	X					X
<i>Lek med Nicke Nyfiken</i>	X					X
<i>Loranga, Masarin och Dartanjang</i>				X	X	X
<i>Muminrollen - På kryss med havsörkestern</i>		X				
<i>Pettson och Findus julkalender</i>						X
<i>Pippi</i>			X			X
<i>Ronja Rövardotter</i>		X				
<i>Stöttnisse åker hiss</i>	X					X
<i>Sunes party</i>						X
<i>Sunes sportlov</i>						X
<i>Sy med Castor</i>		X				
<b>Skapa själv</b>						
<i>Bygg bilar med Mulle Meck</i>	X	X			X	X
<i>Bygg båtar med Mulle Meck</i>		X			X	X
<i>Pettson och Findus i snickarbon</i>	X	X		X		X
<b>Spela och tänka</b>						
<i>Barna Hedenhös på Stockholmen</i>						X
<i>De vilda djurens flykt</i>				X		
<i>Det glada postkontoret</i>		X				X
<i>Det susar i säven</i>						X
<i>Här kommer brandbilen</i>				X	X	X
<i>Här kommer polisbilen</i>		X		X		X
<i>Inget knussel, sa Emil i Lönneberga</i>		X				X

Spel	Hbibl	Hhemlån	Kbibl	Khemlån	Mbibl	Mhemlån
<b>Forts. Spela och tänka</b>						
<i>Pettson och Findus i trädgårdslandet</i>		X	X		X	
<i>Sofies värld</i>				X		
<i>Sy med Castor</i>		X				
<b>Språk</b>						
<i>Little Red Riding Hood</i>						X
<sup>9</sup>						

Sammanfattningsvis har **Helsingborgs stadsbiblioteks** barnavdelning främst spel i kategorin *Sagor och äventyr* följt av *Spela och tänka*. Allt som allt har man 18 spel med litterära förebilder i Helsingborg. **Kristianstads stadsbiblioteks** barnavdelning har 14 spel, flest i kategorin *Spela och tänka* följt av *Sagor och äventyr* och *Lek och lär*. Både i Helsingborg och Kristianstad har man spel i alla kategorier utom *Matte* och *Språk*. På **Malmö stadsbibliotek**, där man har 28 spel, väger kategorin *Sagor och äventyr* tyngst följt av *Spela och tänka*. Men här är även de mer kunskapsinriktade kategorierna representerade.

## 5.2 Verkligheten

I detta kapitel redovisar vi de resultat vi fått fram som ska hjälpa till att svara på vår andra frågeställning. För att ta reda på hur man på barnavdelningarna på de undersökta biblioteken omsätter sina tankar och idéer i praktiken, har vi valt att titta närmare på fyra faktorer: den fysiska miljön, de tekniska förutsättningarna, personalens kompetens och hur barnen nyttjar och vad de får ut av avdelningarnas cd-romspel som bygger på litterära figurer.

### 5.2.1 Den fysiska miljön

På de bibliotek där vi genomfört intervjuerna och observationerna, har vi också tittat närmare på hur den fysiska miljön ser ut runt datorerna, samt hur möbler och eventuell kringutrustning är anpassade till målgruppen. Detta har vi gjort för att se om den fysiska miljön är ett hinder eller en tillgång dels när det gäller att integrera cd-romspelsverksamheten i övrig verksamhet dels för att skapa förutsättningar för en fungerande datorverksamhet. När vi har gjort våra iakttagelser har vi utgått från det som finns förtecknat i bilaga nr.4. Här nedan redovisar vi resultaten vi fått fram vid de tre undersökta biblioteken.

**Helsingborgs stadsbiblioteks** barnavdelning har fem publika datorer. Två av dessa innehåller cd-romspel som bygger på litterära figurer, en innehåller bibliotekets katalog och de två andra diverse pedagogiska program. De två datorer som vi observerat har vi kallat för Dator 1 och Dator 2. Dator 1 innehöll två spel som är intressanta för vår undersökning (*Kurragömma med Muminrollen* och *Pettson och Findus i snickarbon*) samt två andra program. Dator 2 innehöll enbart spel som är relevanta för denna uppsats

<sup>9</sup> Hbibl står för de spel som man kan spela på Helsingborgs stadsbibliotek. Hhemlån står för de spel som man kan låna hem från Helsingborgs stadsbibliotek etc.

(*Bygg bilar med Mulle Meck, Knacka på!, Lek med Nicke Nyfiken och Stöttnisse åker hiss*). Båda cd-romspelsdatorerna står placerade till höger om informationsdisken (om man sitter i disken) och är klart synliga från denna. Datorerna står en liten bit ifrån varandra. De är stationerade vid ett trappräcke som finns mitt i avdelningen. Datorerna står också i nära anslutning till skapande verksamhet på avdelningen. Helsingborg skiljer sig vad gäller just skapande verksamhet från de två andra biblioteken som vi undersökt. På Helsingborgs stadsbiblioteks barnavdelning finns en fritidspedagog anställd, som har ansvar för bland annat detta. Här finns möjlighet att spela spel, rita, leka med lera m.m. Till sitt förfogande har denna kvinnliga fritidspedagog ett skåp fyllt med leksaker, spel, kriter, block osv. Det är detta skåp, som en del av barnen vi intervjuat syftar på i sina svar. Skåpet är öppet vissa tider och då får barnen på avdelningen använda sig av innehållet. I direkt anslutning till skåpet finns tre stora, runda bord där man kan ”pyssla” med det man plockat fram ur skåpet. Dessa bord står placerade mellan lekskåpet och cd-romspelsdatorerna. Speldatorerna är alltså belägna mitt emellan informationsdisken och den skapande verksamheten.

Speldatorerna är placerade långt ifrån avdelningens fönster, vilket gör att dagsljus inte reflekteras i bildskärmarna. I taket ovanför Dator 1 finns det två spotlights som är riktade ner mot datorn. Dessa ger ett behagligt ljus. I taket över Dator 2 finns en stor fyrkantig gallerlampa. Ljuset från denna reflekteras inte mer än normalt i bildskärmen. I taket finns också med jämna mellanrum ventilationsluckor och vi upplever luften på avdelningen som bra.

Det finns två pallar placerade framför varje cd-romspelsdator. Utrymmet runt datorerna är också så stort att man lätt kan placera ytterligare en stol vid varje dator. Varken datorborden eller pallarna är försedda med hjul eller är höj- och sänkbara, men möblerna verkar vara anpassade för barn. Detta gör att de flesta barnen når ner till golvet. Det finns dock inget fotstöd för dem som inte når ner med fötterna. I Helsingborg uppnåddes det rekommenderade avståndet på 0,5 meter mellan barnens ansikte och skärmen.<sup>10</sup>

Båda cd-romspelsdatorerna är försedda med två par hörlurar, vilket gör att två användare kan lyssna på samma spel. Om inte ljudvolymen i spelen är mycket hög tränger det inte ut ljud från hörlurarna till omgivningen. Till datorerna finns det också kopplat högtalare. Ljudnivån runt datorerna är för det mesta ganska hög. Detta beror på att barnen som använder spelen ofta låter spelens ljud komma från högtalarna i stället för genom hörlurarna, men det beror också på att det ofta är många barn åt gången som sitter vid och/eller rör sig runt datorerna. Ibland hörs högljudda diskussioner och ljudliga skratt från användarna. Då ljudet kom ur högtalarna sa oftast någon ur personalen till barnen att de måste använda sig av hörlurarna när de spelade. Detta resulterade i att barnen stängde av högtalarna för en stund. Vanligt var dock att de efter ett tag på nytt lät ljudet komma från högtalarna. En anledning till högtalaranvändandet kan vara att det ibland var fler än två barn som spelade ett spel tillsammans och att två par hörlurar per dator då gjorde att inte alla spelarna kunde höra spelets ljud.

---

<sup>10</sup> Appelberg, Lisbeth och Eriksson, Märta-Lisa, *Barn erövrar datorn* 1999.

Barnavdelningen på **Kristianstads stadsbibliotek** har fyra publika datorer. Två av dessa är avsedda för cd-romprodukter, en innehåller bibliotekets katalog och en har Internetuppkoppling. En av cd-romdatorerna innehåller cd-romspel av den karaktär som vi undersöker (*Krakels ABC: Storm över Allemansland*, *Pettson och Findus i trädgården* och *Pippi*) samt ytterligare några barnspel som inte är av intresse för denna uppsats. Samtliga fyra datorer står placerade runt en pelare, centralt belägen på avdelningen i nära anslutning till informationsdisken. Den dator vi observerat är dock placerad bakom pelaren (sett från informationsdisken), vilket gör att man från informationsdisken inte kan se datorutrustningen, bara om det sitter någon vid datorn. Den absoluta närmiljön runt datorerna består av bokhyllor på tre sidor, den fjärde sidan vetter mot informationsdisken. Bokhyllorna är placerade cirka två-tre meter från datorerna.

Avdelningens fönster befinner sig relativt långt ifrån cd-romspelsdatorn, vilket gör att dagsljus inte reflekteras i bildskärmen. Fyra stora spotlights finns monterade runt pelaren. Dessa är riktade inåt mot pelaren, vilket ger ett klart och behagligt sken över datorerna. Ljuset från taklamporna vid datorerna reflekteras dock i bildskärmen på cd-romspelsdatorn. Enda sättet att få bort denna reflektion är att släcka takbelysningen. Vi kan inte med blotta ögat uppfatta var avdelningens ventilationssystem är placerat men under våra observationer har vi upplevt luften som bra.

Inget av datorborden är försett med hjul, ej heller de två stolar som var placerade vid cd-romspelsdatorerna under våra observationstillfällen. Datorborden och stolarna är inte heller höj- och sänkbara och det finns inget fotstöd framför stolarna. Den tekniska utrustningen till cd-romspelen (bildskärm och dator) står stabilt på datorbordet. Cd-romspelsdatorn hade vid våra observationer ett par hörlurar. Det finns emellertid möjlighet att koppla till ytterligare ett par. Hörlurarna släppte inte ifrån sig ljud utåt. Det finns inga högtalare till datorn, så användaren kan inte höra spelens ljud på annat sätt än via hörlurarna. Under våra observationspass har ljudvolymen kring datorerna varit låg.

På barnavdelningen i Kristianstad hade man först den dator, som är aktuell för vår undersökning, placerad på småbarnsavdelningen i anslutning till bilderböckerna. Småbarnsavdelningen ligger precis vid ingången till barnavdelningen. Anledningen till att man flyttade datorn förklaras så här:

Då var det mycket större tryck på den datorn. Det var jämt kö på den och det var ett himla liv. Det problemet har vi inte längre. [- - -] Nej, Jag tycker det har blivit mycket bättre. Det var ju många föräldrar som tyckte det var hemskt irriterande när datorn tog allt intresse. Barn brydde sig inte om att välja böcker eller om nån förälder satte sig i soffan och försökte läsa med [dem], så var den där datorn liksom hela tiden där och pockade på uppmärksamheten ...

Andra anledningar till att man flyttade datorn i Kristianstad var att man tyckte att det var bra att ha alla datorerna samlade på ett ställe och att cd-romspelsdatorn kom närmare informationsdisken. Som datorerna nu står placerade på barnavdelningen syns de inte när man först kommer in på avdelningen. För att komma fram till datorerna måste användarna gå förbi hela småbarnsavdelningen, runda ett hörn och gå förbi Hcf- och Hcgkapitelböckerna.

Under observationerna framgick det, med utgångspunkt från det som rekommenderas i litteraturen vi läst, att avståndet mellan användarnas ansikten och bildskärmen var för kort vid cd-romspelsdatorn på Kristianstads stadsbibliotek. Orsaken till detta är att

datorborden inte är tillräckligt djupa. Till cd-romspelsdatorn på barnavdelningarna i Kristianstad och i Malmö finns endast ett par hörlurar till användarnas förfogande. Detta har påverkat samspelet mellan användarna negativt när två användare spelat ett spel tillsammans, eftersom bara en av dem kunnat höra spelets ljud, som ofta består av instruktioner och feedback. Vi iakttog också att hörlurarna på dessa båda bibliotek inte var anpassade för barn, vilket gjorde att många små barn hade problem med att få lurarna att sitta kvar på huvudet, eftersom de var för stora.

Det finns sex publika datorer på **Malmö stadsbiblioteks** barnavdelning. Två av dem innehåller cd-romprodukter, två är avsedda som internetdatorer och två för bibliotekets katalog. En av cd-romspelsdatorerna innehåller spel som bygger på litterära figurer (*Bygg bilar med Mulle Meck*, *Bygg båtar med Mulle Meck*, *Här kommer brandbilen*, *Krakels ABC: Den magiska dammsugaren*, *Loranga*, *Masarin och Dartanjang* och *Pettson och Findus i trädgården*) samt några andra barnspel. Datorerna står placerade som en rektangulär ö. Det är tre datorbord med tre datorer på varje långsida. Vid ena kortsidan finns en vägg. Vid denna är de båda katalogdatorerna placerade. Internetdatorerna står i mitten på båda långsidorna. Vid den andra kortsidan står de båda cd-romspelsdatorerna. Bredvid cd-romspelsdatorerna finns en gång och på andra sidan gången står avdelningens tidskrifter. Informationsdisken har under tiden som vår observationsstudie pågått blivit flyttad. Från början var den placerad på andra sidan om väggen vid katalogdatorerna. Man kunde då ha en viss uppsikt över datorerna från denna, eftersom väggen är relativt kort och informationsdisken var lång. Vid vårt andra observationstillfälle hade man flyttat informationsdisken. Som den är placerad nu har man svårt att ha uppsikt över datorerna. Datorerna på den ena långsidan (den sida där observationsdatorn är stationerad) kan man idag inte se från informationsdisken. Uppsikten över datorerna på den andra långsidan har dock blivit bättre eftersom disken flyttats i sidled åt det hållet.

Barnavdelningen har många fönster, men dagsljuset från dessa reflekteras inte i cd-romspelsdatorns bildskärm eftersom tidskriftshyllan, som står placerad på den sida om datorn där fönstren är, gör att dagsljuset inte når fram till cd-romspelsdatorn. Ett behagligt och tillräckligt ljus sprids över datorerna från lampor i taket. Lamporna reflekterar inget ljus i skärmen. Vad gäller avdelningens ventilationssystem har vi svårt att se var i taket det sitter. Vi har under våra observationstillfällen upplevt miljön som luftig.

Eftersom cd-romspelsdatorn som innehåller spel som bygger på litterära figurer, är placerad i anslutning till en gång, finns det lite bättre utrymme runt denna och den andra cd-romdatorn jämfört med utrymmet kring de andra fyra datorerna. Trots gången är ändå utrymmet vid observationsdatorn väldigt litet. Max två barn får plats vid den samtidigt. En av anledningarna till detta är att det finns en stor rund pelare som sträcker sig från golv till tak precis bredvid stolen som hör till datorn. En annan anledning till att utrymmet blir begränsat beror på att alla datorborden står kloss i kloss, vilket gör att utrymmet till höger om observationsdatorn (om man sitter ner vid datorn) är mycket litet. Det är mycket svårt att få in en stol i det utrymmet. Rörelseutrymmet vid den observerade datorn är således starkt begränsat.

Vad gäller den observerade datorns tillhörande möbler, är varken bordet eller stolen försedda med hjul. Dessa är inte höj- och sänkbara och inte anpassade för barn. Det



finns inte heller något fotstöd för den som inte når ner till golvet. En person som är kortare än 150 centimeter når definitivt inte ner med fötterna till golvet. Datorbordet är djupt nog för att avståndet mellan användarens ansikte och dataskärm ska vara tillräckligt.

Vad vi kan avgöra står datorutrustningen stabilt och bildskärmen är flimmerfri. Till datorn som innehåller cd-romspel som bygger på litterära figurer, finns det ett par hörlurar och i dagsläget finns ingen utrustning vid datorn så att man kan koppla in ett par hörlurar till. Där vi suttit under våra observationer (cirka två-tre meter bakom datorn) har vi inte hört att ljud tränger ut från lurarna till den omgivande miljön. Det finns inte heller några högtalare till datorn, som användaren skulle kunna sätta på. Trots stor aktivitet runt datorerna vid våra observationstillfällen har ljudnivån där varit ganska låg.

På samtliga, av oss undersökta, barnavdelningar tycker man att det är viktigt att datorn är placerad i nära anslutning till där det finns personal, det vill säga där informationsdisken är. Anledningen till detta är att man vill kunna se vad som händer runt datorn. Då detta skrivs har det emellertid skett en förflyttning av cd-romspelsdatorn, innehållande de spel som vi är intresserade av, på Malmö stadsbibliotek. I dag står denna dator placerad för sig själv på småbarnsavdelningen. Det finns ingen möjlighet att ha uppsikt över denna dator från informationsdisken och datorn står inte heller speciellt nära denna. Liksom i Kristianstad är datorerna inte det första besökarna ser när de kommer till barnavdelningen i Malmö eller i Helsingborg.

### 5.2.2 De tekniska förutsättningarna

I samband med intervjuerna har vi ställt frågor kring den tekniska utrustningen och vid observationerna har vi iakttagit hur denna fungerar samt hur den påverkar barnens användning av spelen.

I datorerna på **Helsingborgs stadsbiblioteks** barnavdelning ligger cd-romspelen på datorns hårddisk. Anledningen till detta är att personalen kommit fram till, efter att ha provat många olika modeller, att detta är den bästa lösningen för att få tekniken att fungera. Till exempel låser sig inte datorn lika ofta med denna lösning jämfört med tidigare användningssätt. För att minimera de tekniska problemen har man i Helsingborg också låtit de flesta cd-romspelen ligga kvar mycket länge i datorerna. Man har kommit fram till att det ofta uppstår problem vid byten av spelen. Man säger också att det inte finns tid att byta speciellt ofta.

De dataspel som vi valt att undersöka skiljer sig mycket åt när det gäller sättet att avsluta dem. Vid observationerna har vi märkt att detta har ställt till större eller mindre problem både för användarna och personalen på barnavdelningarna. Det vanligaste förfaringssättet var att användarna först försökte att avsluta spelet själva. Om de hade någon vuxen eller ett äldre barn i sitt sällskap, vände de sig sedan till honom eller henne för att få hjälp. Om inte heller den i barnets sällskap klarade av att avsluta spelet, vilket var vanligt förekommande, vände de sig antingen till personalen för att få hjälp eller så lämnade de datorn utan att ha avslutat spelet. På barnavdelningen i Helsingborg hände det ofta att personalen, när de hade vägen förbi speldatorerna, avslutade ett spel efter att användarna lämnat datorn. När användarna bad personalen om hjälp kunde de alltid

avsluta spelen korrekt. Under våra observationer framkom det att personalen var väl förtrogna med alla de installerade spelen. I Helsingborg uppstod inte problemet med att datorn låste sig. Personalen behövde aldrig rycka in för att starta om en dator för att den låst sig eller för att ett program hängt upp sig.

På **Kristianstads stadsbiblioteks** barnavdelning används en cd-växlare som bara tillåter ett visst antal spel åt gången. Man byter ut spelen när man tycker att de används för lite. Det var, under våra observationer, vanligt förekommande att datorn låste sig. Användarna vände sig då ofta till personalen för att få hjälp. Allt för intensivt klickande på de olika ikonerna på skrivbordet för att starta ett spel, utan att invänta reaktion från datorn, var en vanlig orsak till att datorn låste sig.

I Kristianstad och Helsingborg måste användarna dubbelklicka på ett spels ikon på skrivbordet för att starta det önskade spelet. Ett problem som lätt uppstår på grund av detta belyses med följande exempel, som är hämtat från en observation i Kristianstad: En pojke i 7-årsåldern hade stora svårigheter att starta något av datorns spel, eftersom han inte riktigt klarade av att dubbelklicka på ikonerna på skrivbordet. Det hela slutade med att han, efter många försök att starta något av spelen, gav upp och lämnade datorn utan att ha spelat något av spelen. Vid ett tillfälle under en observation i Kristianstad "lurade" tekniken ett barn från att använda cd-romspelsdatorn. En pojke i åtta-årsåldern sprang fram till datorn och utropade glatt: "Datorn är ledig!" När han väl var framme vid datorn såg han att bildskärmen var helt svart och han utbrast med klar besvikelse i rösten: "Nä, den är avstängd!", varpå han sedan lämnade datorn. Datorn var emellertid inte alls avstängd utan det var skärmläckaren som var på och denna var helt svart.

Också i **Malmö** är utrymmesbegränsningen i utrustningen anledningen till att inte fler cd-romspel finns installerade i datorn. Här har man som mål att byta ut sina spel en gång i månaden:

Tanken är ju att vi skulle skifta rätt så ofta. Vi har ju börjat ett samarbete med Elevdata och i det ligger att vi skulle visa upp det nyaste nya och ändra kanske en gång i månaden eller så. Och att de då skulle kunna skicka hit intresserade föräldrar och lärare att titta, lika väl som att ha det i sina egna lokaler.

Man sa också att intervallerna mellan spelbytena är beroende av hur mycket deras systemavdelning hinner med. Eftersom detta är en tidskrävande uppgift, misstänker man att de på systemavdelningen inte är speciellt förtjusta i barnavdelningens planer. Man sa vidare att det inte heller är tvunget att man byter ut samtliga spel varje gång, men att något spel ska vara nytt. Under våra observationer i Malmö var det ingen som bad personalen om hjälp med att avsluta ett spel, trots att vi märkte att vissa användare inte lyckades med detta. Det vanligaste handlandet, efter att barnet insett att han eller hon inte klarade av att avsluta spelet, var att de antingen fortsatte att spela samma spel eller att de lämnade datorn med spelet i gång.

Tekniken ställde till med ganska stora problem för användarna av cd-romspelen i Malmö. Under våra tre observationspass där låste sig datorn mycket ofta. För att rätta till detta krävdes det att en ur personalen startade om datorn, eftersom det behövs ett lösenord för att komma åt spelen. Totalt var det åtta barn som lämnade datorn efter att de hade spelat en stund, på grund av att datorn låst sig. 18 barn satte sig vid olika tillfällen vid datorn för att spela men lämnade den igen då de märkte att den inte

fungerade. Vid två olika tillfällen låste sig datorn fyra gånger under 30 minuters tid. Användarna av cd-romspelsdatorn i Malmö sökte ibland upp personalen för att få hjälp när datorn låst sig, men vanligast var att de bara lämnade datorn. Vad vi kunde märka var det vanligast att datorn låste sig när en användare ville byta från ett spel till ett annat eller då de klickade alltför intensivt i ett spel utan att vänta på reaktion från datorn.

Menysidan som användaren väljer spel ifrån är webbaserad, vilket gör att användaren bara behöver klicka en gång på ikonerna för att starta ett spel. Detta underlättar användningen framför allt för de mindre barnen.

### 5.2.3 Personalens kompetens

I det här avsnittet kommer vi att redogöra för sådant som rör personalens kompetens i samband med elektroniska medier och dator teknik i allmänhet och cd-romspel med litterära förlagor i synnerhet.

På **Helsingborgs stadsbibliotek** har personalen på barnavdelningen inte fått någon utbildning utifrån rörande dessa cd-romspel. Man svarade följande då vi frågade om detta:

Ingen. ... utan vad vi har gjort det är ju när vi har köpt nya då i början så satte vi oss och tittade på dom själva och så, men det tar ju en väldig tid om man ska gå igenom varje dataspels alla möjligheter ... Sen lär man sig tillsammans med barnen efterhand vad det finns för möjligheter. Skulle vi ha den ambitionen att vi var jätteduktiga på allt det vi har där så skulle vi inte kunna ha det. Vi skulle tappa mycket tid där.

I Helsingborg sade man att något samarbete med andra bibliotek, angående cd-romspel, inte förekommer regelbundet.

På intervjufrågan om personalen tycker sig ha tid och möjlighet att hjälpa barnen när de använder sig av de undersökta cd-romspelen har alla de intervjuade svarat att de har alldeles för lite tid för att kunna hjälpa barnen i den utsträckning som de skulle vilja. Tidsbristen är också ett skäl till att man ofta inte har någon möjlighet att hjälpa barnen, eftersom man själv inte har haft tid att sätta sig in i spelen. När det gäller personalens kompetens på barnavdelningen på Helsingborgs stadsbibliotek, har vi dock uppfattat det som att de är relativt väl förtrogna med hur deras olika cd-romspelen som bygger på litterära figurer fungerar och är uppbyggda. Eftersom det inte uppstod några direkt tekniska problem i Helsingborg har vi svårt att uttala oss om deras kompetens rörande detta.

På **Kristianstads stadsbibliotek** sade man att i början, när denna typ av spel dök upp på marknaden, så hade man bland annat Pippispelet installerat på en dator i arbetsrummet, för att personalen skulle kunna sätta sig in i det. Men efterhand som produktionen av cd-romspel som bygger på litterära figurer ökade och man oftare bytte spel i datorerna på avdelningen, har personalen inte hunnit med att sätta sig in i alla spel som finns i avdelningens bestånd. Följande citat är hämtat från intervjun i Kristianstad: "Jag känner själv att jag har alltså inte suttit framför de datorerna och gått igenom alla dessa spel. Jag kan dem alltså inte. [- -] Så det känns som att sätter de sig där så får de ofta klara sig själva."

I Kristianstad har man vid ett tillfälle gått en kurs som handlade om barn och datorer i allmänhet. Det var då främst Internet som berördes och nästan inte alls dataspel. Både i Kristianstad och Helsingborg, ställde man sig lite frågande till vad en utbildning kring hur man kan använda cd-romspel med litterära förlagor skulle innehålla. Men på båda ställena tycker man att man skulle behöva utbildning i det rent tekniska som rör dataspelen.

Alltså nån direkt utbildning vet jag inte, men det är klart lite mer tid och titta på dem, vad de kan ge barnen, det skulle man nog önska. För jag menar man läser ju de flesta barnböcker men man tittar ju inte på alla spelen så det skulle man ju önska att det fanns mer tid. Men det är ju samma som inläsningstid, det finns inte heller, så det är samma sak. [---] Det är det rent tekniska i så fall som man skulle behöva mer utbildning i, känner jag. (Kristianstad)

I Kristianstad tycker man att länsbiblioteket hjälper till att främja utbyte av erfarenheter mellan olika bibliotek.

Vid våra observationer på barnavdelningen i Kristianstad och i Malmö framkom det att personalen där har bristfälliga kunskaper om "sina" olika cd-romspels funktioner. De tekniska kunskaperna räckte inte heller till för att de skulle kunna lösa de tekniska problem som uppstod på ett korrekt sätt. Denna kunskapsbrist resulterade ibland i irritation hos personalen för att de inte kunde hjälpa användarna på bästa och smidigaste sätt. Anledningarna till denna kunskapsbrist har framkommit under våra djupintervjuer. Den största orsaken till detta är tidsbrist. Personalen har inte fått tillräckligt med tid till sitt förfogande för att sätta sig in i hur de spel fungerar, som deras avdelning har installerade i sin publika cd-romspelsdator. Personalen har heller inte fått någon utbildning i hur de ska kunna lösa de tekniska problem, som är vanliga och dagligen kan uppstå kring cd-romspelsdatorerna. Att tekniken kring spelen krånglar gör att personalen måste lägga ner mycket tid på att rätta till de fel som uppstår.

Vid de tillfällen då användarna i Kristianstad bad någon i personalen om hjälp, när datorn låst sig eller man ville ha hjälp med att avsluta ett spel, visade det sig att personalen var mycket osäker i sin hantering av cd-romspelen och den tekniska utrustningen. Oftast löste personalen problemet genom att antingen trycka på escapeknappen eller dra ut väggkontakten. Vid ett tillfälle, då en flicka och hennes pappa hade problem med att avsluta spelet *Krakels ABC: Storm över Allemansland* vände de sig till en bibliotekarie för att få hjälp. När bibliotekarien kom fram till datorn sa hon till pappan att hon inte kan något om datorer. Därefter vände hon sig till oss och bad oss hjälpa till, varpå hon själv lämnade datorn. Vi valde att inte ingripa aktivt i någon större utsträckning, eftersom vi inte ville påverka studien. Det medförde att datorn fortsatte att krångla och när flickans mamma tillkom i sällskapet sökte även hon upp bibliotekarien för att få hjälp. Samma bibliotekarie kom tillbaka och sa att hon inte visste hur man ska göra för att avsluta. Till slut drog hon ut väggkontakten, vände sig sedan till oss och förklarade hur trötta personalen är på den här "apparaten". Under tiden som datorn startade om fortsatte bibliotekarien att samtala med oss. Hon sa bland annat följande med hänsyftning på cd-romspelsdatorn: "Snart får dom skicka iväg oss på en kurs så vi kan bli IT-tekniker om vi ska ha den här kvar"

På frågan om personalen har fått någon utbildning angående användning av cd-romspel som bygger på litterära figurer, var det endast på avdelningen för Barn och Unga vid **Malmö stadsbibliotek** som informanten sa att personalen fått någon sådan utbildning. Detta genom ett samarbete som avdelningen har med Elevdata. Vid vår fråga om

intervjupersonerna tycker att det behövs utbildning i hur man kan använda sig av cd-romspel som bygger på litterära figurer, tyckte man i Malmö att samarbetet med Elevdata ger tillräcklig kunskap. Personalen tycker att det som tas upp på dessa kurser är givande. Under intervjuerna ställde vi också frågan om det finns något utbyte av erfarenheter med andra bibliotek när det gäller cd-romspel som bygger på litterära figurer. I Malmö fick vi följande svar:

Ja, o ja. Vår länsavdelning är ju sammanhållande faktor här och vi har ju möten varje termin, alla barnbibliotekarier i hela Skåne. Och där kommer ofta upp sådana där frågor. Senast var väl för fjorton dagar sedan när vi hade ett möte i Landskrona. Då var cd-rom uppe ett par gånger. Allt ifrån urval till hur man sköter utlån rent praktiskt, hur man emballerar dem och så vidare.

#### 5.2.4 Användarnas nyttjande och behållning

Här redovisar vi de resultat, som framkommit vid våra empiriska undersökningar och som gestaltar hur användarna nyttjar och vad de får för behållning av de undersökta cd-romspelen. Vi har också observerat om man på avdelningarna bedriver cd-romspelsintegrerad verksamhet, och i så fall hur.

På frågan om man aktivt använder sig av cd-romspelen som bygger på litterära figurer i sin verksamhet, svarade samtliga intervjuade bibliotekarier nej.

Totalt intervjuade vi 33 barn.<sup>11</sup> Av de barn som vi frågade om de ville hjälpa till att svara på några frågor, var det fyra som svarade nej. Eftersom vi innan intervjuerna inte kunde vara helt säkra på hur gamla barnen var, kom vi att genomföra tre intervjuer med barn, vars ålder faller utanför vår åldersavgränsning. Dessa tre intervjuer ingår inte i de resultat vi redovisar här. Något som var gemensamt för alla intervjuer var att barnen svarade mycket fåordigt på våra frågor.

Här följer ett diagram som visar åldersfördelningen av det totala antalet intervjuade barn.

Ålder	Antal barn
6	5
7	7
8	6
9	6
10	4
11	2
12	3

Mest frekvent användes cd-romspelen av barn mellan sju och nio år. 19 av de 33 intervjuade barnen var i dessa åldrar. Vid samtliga tre djupintervjuer har man sagt att det sällan är äldre barn, barn över 12 år, som sätter sig och spelar cd-romspelen som bygger på litterära figurer. Oftast föredrar man då internetdatoren. På alla biblioteken är det en del barn som ständigt återkommer för att spela men det är också många ”nya” barn som provar på att använda cd-romspelsdatorerna.

<sup>11</sup>14 flickor och 19 pojkar.

På samtliga bibliotek där vi gjort våra intervjuer och observationer finns det vissa regler som användarna av cd-romspelsdatorerna förväntas följa. I **Helsingborg** har man som regel att användarna får sitta en kvart åt gången vid cd-romspelsdatorerna. Detta eftersom det är många barn som vill komma åt att spela. Här har man också en bokningslista där användarna kan boka sin speltid. Man får inte lov att ringa och förhandsboka någon av datorerna, utan de är till för dem som besöker avdelningen. Personalen vill inte heller att en och samma person ska boka en speldator allt för många gånger samma dag. Man tycker det är viktigt att andra besökare också har möjlighet att komma till att använda datorerna. I Helsingborg har man dessutom en regel som säger att barn under sex år måste ha någon vuxen bredvid sig när de spelar. Detta eftersom de har haft problem med att små barn har suttit och hamrat på tangentborden och då förstört utrustningen. I Helsingborg sades det också att avdelningens båda cd-romspelsdatorer var avsedda för barn i olika åldrar. Dator 1 för de lite yngre medan Dator 2 innehåller spel för de lite äldre barnen.

Under djupintervjuerna var vi också intresserade av att få veta om personalen fått någon respons från avdelningens besökare, och i så fall vilken, vad gäller att de har cd-romspel som bygger på litterära figurer i avdelningens datorer och till hemlån. I Helsingborg, där man har haft samma cd-romspel installerade i speldatorerna under lång tid, är man förvånade över att inga besökare har ifrågasatt att det alltid är samma spel i datorerna. Besökarna verkar vara nöjda med det som finns. Innan man startade med att även ha denna typ av spel till hemlån, var det emellertid många vuxna som frågade om de skulle kunna få låna hem de spel som finns i datorerna. I dag, då man har detta medium även till hemlån, har personalen fått positiv respons från vuxna. De tycker att detta är bra, eftersom de då kan ta hem och skapa sig en egen uppfattning om vad de tycker om spelen och om de, trots sitt relativt höga pris, är värda att köpa för privat bruk.

Att vuxna besökare tycker att det är bra att avdelningen har spel i olika svårighetsgrader i sina datorer framkom också under intervjun.

...den här enklaste som heter Knacka på! ... Den är ju alltså till för riktigt små barn och ... även [för] föräldrar som är lite osäkra på det här med datorer är den ganska enkel. Så jag vet föräldrar som har tackat mig för att jag har visat dem på den, för det var ett så bra sätt att förstå hur det funkar.

Vad informanten kunde påminna sig under intervjun, så har personalen inte mött några negativa reaktioner på att de har denna typ av medium. Varken i Helsingborg eller på de två andra biblioteken svarade man att man aktivt går ut och söker feedback från användarna vad gäller dessa spel, men att personalen ändå märker vad besökarna tycker om spelen. I Kristianstad och i Helsingborg sa man att det hade varit intressant att aktivt ta reda på vad användarna tycker angående de här spelen.

På barnavdelningen på Helsingborgs stadsbibliotek gjorde vi 21 barnintervjuer, 11 var med barn som använde Dator 1<sup>12</sup> och tio med barn som använde Dator 2.<sup>13</sup> Ett av skälen till att flertalet av våra barnintervjuer gjordes i Helsingborg beror bland annat på att man där har två datorer med spel av den karaktär som vi undersöker.

---

<sup>12</sup> Sju flickor och fyra pojkar.

<sup>13</sup> Tre flickor och sju pojkar.

Spelen som spelades av barnen i samband med intervjuerna var följande: *Bygg bilar med Mulle Meck* (6), *Kurragömma med Mumintrollen* (3), *Lek med Nicke Nyfiken* (3), *Pettson och Findus i snickarbon* (8) och *Stöttnisse åker hiss* (1).<sup>14</sup> När vi frågade vad barnen gjorde förutom att spela dataspel på biblioteket fick vi i Helsingborg följande svar: Rita, läsa, leka, titta i böcker, leka med sakerna som finns i lekskåpet, skriva, göra läxorna, fika, låna böcker och hyra videofilmer.<sup>15</sup>

Av de totalt 33 barn som vi intervjuat i samband med våra observationer på de tre biblioteken svarade fyra barn, alla intervjuade i Helsingborg, att de inte har tillgång till dataspel någon annanstans än på biblioteket. Av våra tre undersökta bibliotek nyttjades datorerna som innehåller cd-romspel som bygger på litterära figurer mest frekvent i Helsingborg. Under våra observationer där användes vid Dator 1 dessa spel av sammanlagt 32 barn (oavsett ålder)<sup>16</sup> medan 31 barn (oavsett ålder) nyttjade spelen i Dator 2.<sup>17</sup> Vid observationerna användes Dator 1 främst av små barn (barn under sex år) medan Dator 2 främst nyttjades av barn i åldrarna 7-12 år. I Helsingborg förekom det sällan att användarna spelade något av spelen själva. Oftast var det minst två barn som spelade tillsammans. När det gäller de yngre barnen satt det nästan alltid någon vuxen eller ett äldre syskon hos barnet medan han eller hon spelade. Vanligt var att spelarna vid båda cd-romspelsdatorerna hade många åskådare. Samspelet mellan barnen eller mellan den vuxne och barnet, var oftast aktivt och vi upplevde det som om användarna hade roligt tillsammans framför datorerna. Ytterst sällan uppstod meningsskiljaktigheter mellan användarna. Det var vanligt att åskådarna intog en aktiv roll i spelandet genom att ge kommentarer till det som skedde i spelet, ibland gav de råd till hur något skulle lösas och ofta var inlevelsen hos åskådarna lika stor som hos spelarna själva.

På barnavdelningen i Helsingborg var alltså aktiviteterna vid och runt cd-romspelsdatorerna ofta stor och många barn ville komma åt att spela. Av de tre undersökta biblioteken var det här vi tydligast märkte att användningen av cd-romspelen styrdes av de tids- och bokningsregler som avdelningen satt upp för användningen av datorerna. Barn stod ofta uppsatta i kö för att få använda datorerna. För det mesta var det någon ur personalen som såg till att barnen kom till datorerna när det var deras tur, men ibland sa också barnen till varandra att det var dags att avsluta för att datorn var bokad. Inte vid något tillfälle uppstod konflikter i samband med att ett eller flera barn tvingades sluta spela på grund av bokningsreglerna.

På datorborden till cd-romspelsdatorerna i Helsingborg stod också en behållare med de manualer som hör till spelen som finns installerade i avdelningens cd-romspelsdatorer. Ibland hände det att de äldre barnen använde sig av manualerna för att få hjälp med att komma vidare i ett spel. När man vände sig till personalen handlade det omväxlande (på samtliga bibliotek) om att få hjälp med att avsluta ett spel, starta om datorn för att den låst sig eller för att ett spel betedde sig felaktigt. I Helsingborg bad ibland barnen också

<sup>14</sup> Siffran inom parentes anger antal barn som nyttjat de olika spelen vid intervjutillfället.

<sup>15</sup> Av de 33 barnintervjuer vi gjorde var de 12 första utan tilläggsfrågan som nämns i metodavsnittet. Vid dessa 12 intervjuer svarade två barn spontant att de också brukar låna böcker på biblioteket. Vid de andra 21 intervjuerna svarade fyra barn spontant att de lånar böcker på biblioteket. På tilläggsfrågan svarade 15 barn ja på om de brukar låna böcker när de är på biblioteket och två svarade nej.

<sup>16</sup> 18 flickor och 19 pojkar.

<sup>17</sup> 10 flickor och 21 pojkar.

om hjälp för att reglera ljudvolymen i hörlurarna. Inte vid någon av våra observationer bad användarna personalen om hjälp för att lösa en uppgift i spelen.

På barnavdelningen i Helsingborg iakttog vi hur en liten flicka som tillsammans med sin mamma en längre stund suttit och lekt med avdelningens muminhus och tillhörande figurer, direkt efter att de lekt färdigt flyttade de sig till Dator 1 och började spela *Kurragömma med Muminrollen*.

Den enda regeln, när det gäller datorn som vi observerat, som man har på barnavdelningen i **Kristianstad** är att man som användare får sitta och spela i 20 minuter åt gången. Tanken är att datorn, som innehåller cd-romspel som bygger på litterära figurer, ska vara för barn mellan fyra och åtta år, medan den andra cd-romdatorn är avsedd för barn i åldrarna åtta till tolv år. Anledningen till detta är att de installerade programmen i respektive dator har dessa åldrar som sin målgrupp. I datorn, som är aktuell för denna uppsats, fanns: *Pettson och Findus i trädgården* (2) och *Pippi* (3).

Under de vardagseftermiddagar som vi genomförde observationer i Kristianstad var det mycket liten aktivitet vid cd-romspelsdatorn. Enligt personalen på avdelningen var det mindre än vanligt. Under lördagsobservationen var det betydligt fler barn som använde spelen i datorn och också fler barn som cirkulerade rund datorn. Totalt var det 15 barn (oavsett ålder) som använde cd-romspelen som bygger på litterära figurer under våra observationer där.<sup>18</sup> Av dessa 15 användare var det endast två som spelade ett spel tillsammans, alla de andra barnen spelade ensamma. Bara vid två tillfällen fanns det åskådare runt datorn när något barn spelade ett spel. Under våra observationer i Kristianstad påverkade avdelningens tids- och bokningsregler inte användarnas nyttjande av cd-romspelsdatorn, eftersom det vid dessa tider inte förekom någon kö för användandet av datorn. De tekniska problemen däremot, begränsade ibland användarna i Kristianstad.

Vid djupintervjun i Kristianstad framkom att man inte fått några negativa reaktioner, utan besökarna verkar vara glada och nöjda över att man kan spela dessa spel på biblioteket och att de också har möjligheten att låna hem dem. Vid ett tillfälle under våra observationer, berättade en mamma som kommit till avdelningen för att hennes 4-åriga dotter skulle få spela dataspel, att de inte har någon dator hemma och att hon tycker att det är bra att barnen kan spela dataspel på biblioteket så de lär sig att hantera en dator.

Fem av våra barnintervjuer gjorde vi på Kristianstads stadsbiblioteks barnavdelning.<sup>19</sup> På intervjufrågan vad de brukar göra mer på biblioteket än att spela dataspel svarade barnen på Kristianstads stadsbibliotek att de brukar skicka hotmail, spela schack, låna böcker och spel samt läsa. Ett av de intervjuade barnen svarade att han enbart brukar spela dataspel när han är på biblioteket och att det är hans vuxna sällskap som brukar låna böckerna åt honom.

---

<sup>18</sup> Fem flickor och tio pojkar.

<sup>19</sup> Två flickor och tre pojkar.



På **Malmö stadsbiblioteks** avdelning för barn och unga får barnen spela 30 minuter åt gången och meningen är att man ska boka datorn i förväg. Anledningen till att man har denna regel är för att undvika misstämning hos barnen som vill spela. I Malmö, liksom på de andra biblioteken får användaren spela längre tid än den uppsatta om det inte finns några barn som står i kö för att använda datorn. Under intervjun i Malmö framkom inte huruvida personalen där har tänkt sig att cd-romspelen som bygger på litterära figurer ska användas av barn inom ett visst åldersintervall.

På Malmö stadsbibliotek, där man strax före vår intervju flyttat hela barnavdelningen till nya lokaler, sa man att många besökare kommer till avdelningen enbart för att spela dessa spel, vilket varit extra tydligt under tiden direkt efter flytten. Ofta fick de under denna tid kommentarer och reaktioner angående detta:

Och nu när vi öppnade här, ja vi fick ju inte upp dom här cd-rom grejerna förrän i slutet på förra veckan , och då hade vi också föräldrar som kom de första dagarna: [- -] Var är de här spelen? Har ni dem inte? Och vi som har kommit hit bara för det!

Överlag tycker man i Malmö att man huvudsakligen fått positiv respons från besökarna för att man har detta medium på avdelningen.

Under observationspassen på barnavdelningen på Malmö stadsbibliotek genomfördes sju intervjuer.<sup>20</sup> Följande spel spelades av barnen under våra intervjuer: *Bygg bilar med Mulle Meck* (1), *Bygg båtar med Mulle Meck* (1) och *Loranga, Masarin och Dartanjang* (5). På barnavdelningen på Malmö stadsbibliotek svarade barnen att de, förutom att spela dataspel, brukar använda Internet, läsa böcker och serier, titta i böcker, hyra videofilmer och låna böcker.

Under våra tre observationspass på Malmö stadsbiblioteks barnavdelning spelade 14 barn (oavsett ålder) något av avdelningens cd-romspel som bygger på litterära figurer.<sup>21</sup> I Malmö var det vanligast att barnen spelade spelen ensamma, men de hade ofta en eller flera åskådare stående runt omkring sig när de spelade. Med jämna mellanrum levde sig dessa åskådarbarn ordentligt in i spelet, vilket bland annat visade sig i att de hejade på spelaren eller gav besvikna respektive glada utrop ifrån sig, beroende på hur spelaren lyckades i spelet. Vanligt var också att åskådarna kom med förslag på hur spelaren skulle kunna lösa en uppgift i spelet. Vid de tillfällen då någon vuxen satt med barnet vid datorn gav denne ofta barnet uppmuntrande kommentarer och talade om hur duktigt det var. Att avdelningens datorer är uppskattade av användarna syntes tydligt under vår lördagsobservation. Det var mycket folk som satt och använde datorerna och många som cirkulerade runt dem. Vid ett tillfälle uppehöll sig 14 personer vid de sex datorerna.

På Malmö stadsbibliotek påverkade ibland de tidsbegränsande reglerna användarnas spelande, då datorn med jämna mellanrum var bokad av en annan användare. Det var alltid någon ur personalen som bad det spelande barnet att lämna datorn på grund av bokning. Något annat som begränsade användarnas nyttjande var när det uppstod tekniska problem vi cd-romspelsdatorn. I Malmö hände det mycket ofta att datorn låste sig, vilket resulterade i att 26 barn lämnade datorn efter att antingen ha spelat en liten stund eller, ännu vanligare, utan att ha spelat något av spelen. Trots att tekniken

<sup>20</sup> Två flickor och fem pojkar.

<sup>21</sup> Fem flickor och nio pojkar.

krånglade en hel del var det ovanligt att barnen sökte upp någon i personalen för att få hjälp med att starta om datorn. Oftast försökte barnen på samtliga av de tre undersökta biblioteken att själva eller att med hjälp av den vuxne i sitt sällskap lösa problemet. Vanligt var också att de dataspelande barnen med inblandning från åskådarna hjälpte varandra när problem dök upp i spelen.

Vi tycker att det är värt att nämna två iakttagelser som vi gjort på barnavdelningen på Malmö stadsbibliotek som skildrar ett, vad vi tycker, anmärkningsvärt handlande från personalen när två olika barn vid två separata tillfällen bad om hjälp med att starta om cd-romspelsdatorn, eftersom den låst sig. Vad som skedde vi dessa tillfällen var att personalen talade om för barnen att spelen i den datorn är till för yngre barn. Vid det ena tillfället sa personalen till barnet att han trots det ändå gärna fick använda spelen i datorn. Vid det andra tillfället svarade bibliotekarien pojken, som var i 12-års åldern, att eftersom spelen är för yngre barn så skulle han säkert inte ha någon behållning av spelen. Efter att han fått detta svar visade bibliotekarien honom till avdelningens andra cd-romdator, som inte innehåller några spel av samma typ utan mer läroinriktade program. Pojken satte sig vid den påvisade datorn, men lämnade den efter bara en kort stund. Trots att pojken sagt till bibliotekarien att cd-romspelsdatorn inte fungerade startade denna inte om datorn.

Vad gäller användarnas handlande och reaktioner vid cd-romspelsdatorerna var de för det mesta mycket koncentrerade i sitt spelande och de påverkades sällan av det som hände runt omkring dem. De spelande barnen och deras åskådare visade ofta genom gester, kommentarer, skratt samt glada, besvikna och arga utrop att de levde sig in i spelet. Ibland hände det också att barnen sjöng och gungade med till musiken som kom från spelen.

Under observationerna på de tre undersökta biblioteken kom användarna av cd-romspelen som bygger på litterära figurer ofta till datorn i sällskap med någon vuxen, ett äldre syskon eller en kompis. Om barnet kom i sällskap med någon vuxen lämnade denne ofta barnet ensamt vid datorn när det kommit igång med spelet. Det var vanligt att den vuxne i barnets sällskap gick runt på avdelningen och plockade ihop barnböcker för hemlån medan barnet eller barnen spelade något av spelen i datorn/datorerna. När den vuxne plockat ihop ett antal böcker återvände han eller hon till sitt dataspelande barn varpå de oftast lämnade datorn och avdelningen tillsammans.

### 5.2.5 Cd-romspel som språkutveckling och lässtimulans

I samtliga våra intervjuer har vi ställt frågor angående möjligheten att använda cd-romspel som bygger på litterära förlagor som lässtimulans hos barn. Under våra observationer iakttog vi också de dataspelande barnens förhållningssätt till cd-romspelsdatorn i relation till böckerna på avdelningen. Med vårt experiment ville vi testa ett möjligt tillvägagångssätt, genom vilket man skulle kunna åstadkomma detta. Vi ska här kort redogöra för våra resultat angående detta.

Vid djupintervjuerna frågade vi om personalen har märkt att de cd-romspel som bygger på litterära figurer lockar barnen att låna och läsa böckerna, som dessa spel bygger på. Vi frågade också om de märkt att barn som känner till de litterära förlagorna har lockats till att spela spelen som skapats utifrån dem. Samtliga intervjuade svarade att de inte

hade märkt att spelen lockat barnen till att låna och läsa böckerna, utan de trodde snarare att det är så att barn som känner till böckerna eller figurerna i böckerna, lockas till att prova på att spela cd-romspelet som handlar om dessa figurer.

På frågan till barnen om de vet om att det finns en bok/böcker som handlar om den/de här figuren/figurerna, svarade 18 att de visste att det finns en bok/böcker om den/de här figurerna. 14 av dessa 18 barn hade också läst någon av böckerna. Fyra barn kände till att figurerna finns i bokform men hade inte läst någon bok om dem. Av de intervjuade svarade 15 att de inte visste om att det finns böcker om figuren/figurerna i spelet.

I vår e-postenkät undrade vi om informanterna tyckte att cd-romspel som bygger på böcker lockar barnen att låna och läsa böckerna. Svarspersonerna kunde välja mellan att svara ja, nej eller vet ej. Representanter för 6 bibliotek svarade ja, 2 svarade nej och 10 svarade vet ej.

Vi undrade också om barn som läst böckerna lockas att börja spela spelen de bygger på. De svarande hade här samma svarsalternativ att välja mellan. Ingen tillfrågad svarade nej på den här frågan. 10 personer svarade ja medan 8 svarade vet ej. En ja-svarare kommenterade svaret med att det är tydligt att barn lockas av spel med populära bokfigurer, till exempel Pettson, Pippi eller Mulle Meck.

Experimentet som vi genomförde på barnavdelningen på Kristianstads stadsbibliotek pågick under tiden 1999-11-04 – 1999-11-24, det vill säga under tre veckors tid. Cd-romspelen som var installerade i experimentdatorn under experimenttiden var *Det susar i säven* och *Loranga, Masarin och Dartanjang*. Den media som vi kontrollerade utlåningsfrekvensen på under denna tid finns förtecknade i bilaga nr.4. De medier som har anknytning till Kenneth Grahames bok *Det susar i säven* och som blev utlånade under experimenttiden men inte var utlånade veckan före experimentets start var seriealbumen *Det susar i säven* del 1 och del 2 av Michel Plessix och videofilmen *The wind in the willows. Labyrinten*. Vad gäller medier som handlar om Barbro Lindgrens figurer Loranga, Masarin och Dartanjang, var det endast ett exemplar av boken *Barbros pjäser för barn och andra* och cd-romspelet *Loranga, Masarin och Dartanjang* (ett likadant cd-romspel som fanns installerat i experimentdatorn) som lånades ut under experimenttiden. En av anledningarna till att cd-romspelet *Loranga, Masarin och Dartanjang* inte var utlånat under veckan före experimentets start var att cd-romspelet inte var tillgängligt för hemlån, eftersom det misstänktes vara trasigt och därför kontrollspelades av en ur personalen denna vecka. Mycket av Kristianstads stadsbiblioteks medier som handlar om Loranga, Masarin och Dartanjang, var utlånade redan innan vi startade vårt experiment. När det gäller medier som rör cd-romspelet *Det susar i säven* fanns nästan hela bibliotekets bestånd inne för hemlån då experimentet startade.

Vid en kortare pratstund med en av barnbibliotekarierna på Kristianstads stadsbibliotek, efter att experimentet avslutats talade hon om för oss vilka reflektioner och iakttagelser de gjort under experimenttiden. De märkte inte att det var särskilt tydligt att barnen som spelade dataspelen upptäckte de framskyttade medierna. Dataspelen, som lånades ut under veckan har ganska stor utlåningsfrekvens även annars. Det utlån som var något anmärkningsvärt, var i så fall serieböckerna om *Det susar i säven*, som inte är så mycket utlånade annars. Bibliotekarien menade att man nog skulle behöva jobba mer aktivt med

sambandet mellan dataspelen och böckerna, för att se någon märkbar effekt. Under den här experimenttiden hade det inte gjorts, utan man hade bara sett till att medierna funnits på hyllan.

## 5.3 Möjligheter

I detta kapitel tar vi upp de resultat vi fått fram i samband med att vi bad informanterna ge oss visioner kring hur man kan använda cd-romspel som bygger på litterära figurer. Vi bad dem också nämna för- och nackdelar med denna produkt.

### 5.3.1 Dataspelens potential att berika barnavdelningarnas verksamhet

Vid djupintervjuerna med barnbibliotekarierna bad vi dem visionera kring frågan hur man aktivt kan använda sig av cd-romspel som bygger på litterära figurer i barnverksamheten. I **Helsingborg** fick vi följande två visioner:

Man kan låta barnen träffa den som har gjort det här spelet. [- - -] Någon som demonstrerar hur man gör så de får se hur man gör ett dataspel. Det skulle vara jätteroligt, så de ser att det inte bara är något som finns utan det faktiskt är någon som ligger bakom det. Så kanske de när de blir stora själva vill göra det. Det kan ju vara ett sätt.

Många barn har ett dåligt språk [och] att man där kanske skulle kunna göra mycket, mycket mer när det gäller det vi har i våra datorer. Alltså mer medvetet visa dem på hur de kan leka med språket i datorn och så. [---] Det tror jag skulle kunna gå. Det gör man kanske i skolorna nu på en del håll. Det håller kanske på att växa fram. Att vi då har vår nisch, där det är lite mer lekfullt och lustbetonat kanske, men ändå ger dem mycket. Och där kan jag tänka mig att det är bra om det sitter någon med vid datorn och visar dem.

I **Kristianstad** framkom tankar om att man skulle kunna jämföra spelen med böckerna de bygger på. Detta skulle kunna göras i samband med bokprat och sagostunder. Idén att man skulle kunna göra lekar kring de här spelen diskuterades också. I **Malmö** fick vi följande vision:

Ja, det var en svår fråga. Men det förutsätter ju att man jobbar i små grupper och i återkommande grupper. Vad jag begriper i något samarbete med någon skolklass och en lärare eller en förening och liknande. Ja det kan ju vara på olika sätt, ska det vara mer avancerat kan man ju ha program och bok parallellt och på något sätt göra jämförelser och diskutera och skriva. [- - -] Det blir kanske mer levande för somliga, ni vet man har ju olika inlärningsstilar och en del ska se och andra ska höra och en tredje ska göra. Och då kan ju detta vara en inlärningsstil. Som sagt: att man då med en klass både skulle kunna läsa och sen jobba med det här... och sen brodera vidare: "Vad hände sen?" Vilka egna äventyr skulle man vilja se hända efteråt?

På samtliga bibliotek sa man att en förutsättning för att de här visionerna ska kunna bli verklighet, är ökade resurser i form av mer personal, utrustning och pengar.

Vi frågade också i vår e-postenkät hur man aktivt kan använda detta medium i verksamheten. Vi bad de svarande visionera och ge oss vilda idéer. Nio valde att inte alls besvara frågan av de övriga tio fick vi bland annat följande svar:

Vi har fullt jobb att lyckas bemanna informationsdisken och besvara alla biblioteksfrågor och bedriva ett intensivt uppsökande arbete riktat till skolan och barnomsorgen. Men visst, hade vi resurserna skulle vi kunna använda spelen som avstamp i vidare studier av de litterära figurerna, som kan resultera i artiklar, eget diktande av nya äventyr, figurens hemsida...

Vi kan få figurerna 'levande', med röster och igenkännande.

Några av våra dataspel/cd-rom är inlagda i bibliotekets datorer. Om bibliotekarien skulle syssla mera med cd-rom i verksamheten kunde man först läsa boken tillsammans med barnen, sedan kolla in

samma på cd-rom. Vad finns för skillnader? Vad är bättre än förlagan osv. Det är som att jämföra en bok och en film. Film kan vara väldigt interaktiv den också. Det behövs träning till detta.

### 5.3.2 Fördelar och nackdelar med cd-romspel som bygger på litterära förebilder

Vi bad också våra informanter vid djupintervjuerna berätta vad de ser för fördelar respektive nackdelar med cd-romspel som bygger på litterära figurer. Några nackdelar som nämndes vid intervjun i **Helsingborg** var att denna typ av spel lätt säljs bara för att det handlar om en populär figur och att kvaliteten inte är så viktig. En annan nackdel som framkom var:

Nackdelen kan ju naturligtvis vara att det tar tiden ifrån det vi tycker att man ska, läsa och så. Man ska läsa boken. Det är precis som med videofilmen... Nej, jag har inte läst boken men jag har sett filmen. Det kan ju bli likadant. Men sen är det ju också så att det kan skapa intresse för boken. Det har vi inte kollat, det vet vi ingenting om. Men vi vet ju när det är på TV till exempel, en sån här litterär figur, då är det ju många som kommer och vill låna. Det är väldigt tydligt. Och det kan ju mycket väl vara så med de här spelen också fast vi märker inte det så tydligt.

I **Malmö** svarade man att de kan locka fler besökare till biblioteket. Även följande synpunkt lades fram:

Ja, detta att de bygger på böcker är ju både en fördel och en nackdel. Det kan ju vara så att man tycker: "nej, men den kan jag" och "den har jag på cd-rom, så den behöver jag inte läsa". Ja, det är lite i stil med de här illustrerade klassikerna som fanns förr i världen. [- - -] Men samtidigt så kanske [det är] bättre det än ingenting, då vet man i alla fall vad det är och man kan hänga med i samtalen när folk pratar om Robin Hood, eller vad det nu är. Man har i alla fall hört namnet och har en dunkel aning om vad det rör sig om. Återigen det där med inlärningsstilar. Kan och vill man inte läsa så kan man ta del av det på något annat sätt.

## 6. Diskussion, analys och slutsatser

I detta kapitel presenteras våra slutsatser samt de diskussioner och analyser som föregriper dessa. Diskussionerna kring uppsatsens två första frågeställningar grundar sig på de resultat vi fått fram genom våra empiriska undersökningar och litteraturstudier. Slutsatserna kring den tredje frågeställningen bygger på diskussionerna kring uppsatsens två första frågeställningar.

För att kunna föra en meningsfull diskussion kring vårt syfte och våra frågeställningar har vi i vissa fall valt att även diskutera datorverksamhet i stort. Detta beror dels på att materialet kring vårt specifika ämne inte är så omfattande samt att de faktorer vi tittat på i våra undersökningar har väldigt många beröringspunkter med resten av datorverksamheten på folkbibliotekens barnavdelningar. Vårt huvudintresse är dock givetvis verksamheten kring cd-romspel med litterära figurer. Kanske kommer detta i framtiden att bli en mer utbredd verksamhet på folkbibliotekens barnavdelningar, i takt med att cd-romspelsmarknaden vidgas och kvalitetsmässigt stärks.

### 6.1 Intentioner

Vi kommer här att diskutera varför folkbibliotekens barnavdelningar erbjuder användarna cd-romspel med litterära förlagor. Denna del av vårt syfte besvaras med hjälp av vår första frågeställning, som är: Vilka implicita och explicita intentioner har barnavdelningarna när det gäller dess användning av cd-romspel som bygger på litterära figurer?

#### 6.1.1 Mål med barnverksamhet och datorverksamhet för barn

Både i litteraturen och i våra djupintervjuer har ett flertal mål med barnverksamhet och datorverksamhet för barn på folkbibliotek nämnts. Vi kommer här att sammanfatta de mål som vi uppfattar som mest allmängiltiga och/eller extra viktiga att lyfta fram, för att kunna utforma en väl fungerande datorverksamhet för barn på folkbibliotek. Flera forskare och ämneskunniga har fört diskussioner kring och uttalat sig om dels vikten av att ha klart uttalade mål och dels givit förslag på sådana. En av dessa är Anette Eliasson (Eliasson, Lööf & Rydsjö red. 1997). Hon har sammanställt en lista av tänkbart övergripande mål med att använda sig av datorer och elektroniska medier på folkbibliotekens barnavdelningar. De mål som framför allt betonats av informanterna i våra undersökningar är de som Eliassons betecknar: *Det demokratiska målet* och *Jämlikhetsmålet*. Det har framkommit som viktigt för biblioteken att alla ska få tillgång till den nya tekniken och man ser det som en av sina uppgifter att tillhandahålla dessa nya medier för allmänheten. Främst i Malmö betonats vikten av att grupper med särskilda behov ska få samma möjligheter att tillgodogöra sig kunskap och kulturella

upplevelser som andra grupper i samhället. Man ser de elektroniska medierna som ett viktigt redskap i detta arbete. Bakom de här intentionerna ligger troligtvis den folkbildningstanke som är en av grundpelarna i de svenska folkbibliotekens historia. Uppfyller man dessa intentioner bidrar man, enligt litteraturen, till att motverka de växande informations- och kunskapsklyftorna i samhället. Eliasson poängterar vidare att det är viktigt att komma ihåg att folkbibliotekens kultur grundar sig på frivillighet, demokrati, upplevelser av kultur och bildningstanke. Hon har också, liksom andra ämneskunniga betonat att det är viktigt att man har i åtanke den skillnad som barn gör mellan sin fria tid och sin skoltid, där många associerar skolan med lärande och tvång och fritiden med lek och frihet. Våra informanter har också de poängterat vikten av att kunna erbjuda brukarna både nyttig kunskap såväl som lustfyllda kulturella upplevelser. Upplevelseaspekten är viktig och man tycker att biblioteken kan betona den biten mer än till exempel skolan. Vi har dock i våra empiriska studier fått intrycket att upplevelsen i sig inte är ett fullgott mål. Man nämner alltid den nöjsamma upplevelsen i samband med lärande. Tyngdpunkten här blir alltså det som Eliasson kallar *Det pedagogiska målet*. Det viktigaste är att barnen lär sig använda tekniken och programmen. Vi menar att det bör vara ett mål i sig att ge barnen positiva kulturella upplevelser. Därför ser vi ett nedtecknat upplevelsemål som en bra delgrund för att utveckla och forma en givande verksamhet

Andra intentioner som nämns i våra intervjuer och enkätsvar kan sorteras in under Eliassons beteckningar *Marknadsföringsmålet*, *Det teknikromantiska målet* och *Det kulturella målet*. De två först nämnda målen innebär att man vill vara med i frontlinjen när det gäller den tekniska utvecklingen för att dels höja bibliotekets status och dels locka fler besökare till sig. Det kulturella målet nämns också i *Unescos Folkbiblioteksmanifest* (1994) och innebär bland annat att biblioteken ska vara öppna för alla konstnärliga uttrycksformer.

Ytterligare ett mål, som framkommit i våra undersökningar är att biblioteken vill erbjuda konsumentupplysning. Vi anser att det är ett viktigt mål, att visa på vad marknaden har att erbjuda vad gäller dataspel med kvalitet, men att biblioteken bör vara uppmärksamma på att inte slå sig till ro med detta. Väljer man att investera så mycket pengar, som denna typ av verksamhet kräver, är det bäst hushållande med resurser att aktivt sträva efter att tillföra verksamheten så mycket som möjligt och tillmötesgå användarnas olika behov i största möjliga utsträckning. Vi anser att det är viktigt att här poängtera att det viktigaste inte är att man har det nyaste och/eller att man har så många spel som möjligt, utan att man gör någonting meningsfullt och bra av det man har.

Något som har blivit påtagligt i samband med våra djupintervjuer är att de mål man har på respektive bibliotek dels är mycket generella och övergripande och dels inte är nedtecknade. Detta tolkar vi som att man främst har implicita mål. Säkert har samtal kring målen förts på avdelningarna, men vi ser det ändå som ett problem att man inte har något måldokument, när det gäller att förankra intentionerna hos personalen. När det gäller en så här relativt ny verksamhet blir det extra viktigt med klara och tydliga mål så att alla kan arbeta i samma riktning och onödiga målkonflikter kan undvikas. Det är rimligtvis även en brist när det gäller kontakterna med kommunpolitiker och biblioteksledning i samband med resursfördelning till barnverksamheten. I litteraturen betonas också vikten av att ha klara och tydliga explicita mål för att kunna göra en

fullgod utvärdering och på så sätt kunna vidareutveckla sin verksamhet. Detta uttrycks både av ämneskunniga i litteraturen och i till exempel *Unescos Folkbiblioteksmanifest*.

I vår undersökning av de tre biblioteken och i de svar vi fått i e-postenkäten har det framkommit att man överlag inte har någon planerad verksamhet kring de spel vi undersöker. Man arbetar inte heller aktivt för att integrera denna del av verksamheten i den övriga. Här kan Bengt Källgrens (1997) synpunkt, att det ligger i bibliotekariens uppdrag att integrera nya medier och ny teknik i den befintliga verksamheten lyftas fram. Han pekar på vikten av medvetenhet och kontinuerligt arbete i detta sammanhang. Slutsatsen vi drar utifrån våra undersökningar och litteraturstudier är att det inte räcker att enbart placera en dator med cd-romspel i på avdelningen, utan att det är en aktivitet som kräver fortlöpande planering och arbete för att bli meningsfull för barnverksamheten och brukarna. Vi tror också att de olika delverksamheterna kan berika varandra om de integreras på ett aktivt och målinriktat sätt.

### 6.1.2 Urvals- och förvärvspolicies för elektroniska medier

Kvalitetsaspekten vid inköp av dataspel är mycket viktig för biblioteken, vilket betonas av informanterna i våra djupintervjuer. Detta poängteras även av Gunilla Eriksson (1997) då hon skriver att bibliotekets urval ses som en kvalitetsmässig garanti av allmänheten. Hon menar att kvalitetskriterierna för etablerade medier även bör överföras till nya medier. Det är tradition bland bibliotekspersonal att kritiskt granska och utvärdera medier, vilket underlättar kvalitetsgranskningen även av nya medier. Vi har märkt att det finns en medvetenhet kring detta på de undersökta biblioteken. Man är även medveten om att det är viktigt att ta hänsyn till detta mediums särart i samband med förvärv till avdelningen. Man har bland annat nämnt aspekter som grafik och olika nivåer i spelen som viktiga kriterier, samt att man inte köper in spel som alltför mycket liknar dem som redan finns i det egna beståndet.

Vi anser att man kan ta ytterligare ett steg när det gäller urvalskriterier för dataspel. De punkter, som Anette Eliasson (1995) ställt upp angående detta, och som vi har presenterat i litteraturgenomgången är viktiga att beakta. De kan i många fall fungera som ett stöd i kvalitetsgranskningen. Punkterna består av frågor som är viktiga att ställa sig i samband med urval. Här handlar det dels om syftet med spelen. Både producenternas syfte och avdelningens egna syften är viktiga att ha i åtanke. I samband med förvärv är det dessutom viktigt att ta hänsyn till vad man har för mål med barnverksamheten i allmänhet och datorverksamheten i synnerhet, för att se om man med hjälp av de aktuella dataspelen kan bidra till att uppfylla dessa syften och mål. Detta är en av de viktiga punkterna i Eliassons lista. Det är också betydelsefullt att fundera över möjligheter till interaktivitet för användare i olika åldersgrupper. Finns, till exempel, fler svårighetsgrader, vilken feedback ges till användaren i spelet, vilken hjälp kan man få, och så vidare. Eliasson skriver också att det är viktigt att ta ställning till både spelens innehåll såväl som dess strukturella uppbyggnad.

Några frågor som vi tycker är extra intressanta är dels den som rör vilken målgrupp spelet har och dels den som handlar om hur dataspellets implicita synsätt på barnet kan beskrivas. Ofta framgår av förpackningen vilken målgrupp spelet vänder sig till, men utifrån våra observationer kan vi dra slutsatsen att barnen själva inte alltid bryr sig om vilken målgrupp de tillhör. Vi har till exempel sett 13-åringar ha stort nöje och utbyte



av spel avsedda för barn under sex år. Det handlar både om datorvana och språkkunnighet när ett barn väljer att nyttja ett särskilt spel. Det finns en medvetenhet om vilka användarna är på barnavdelningarna på de olika biblioteken. Det är viktigt att ställa sig frågorna: vad kan detta spel ge just våra användare samt varför och på vilket sätt? När det gäller det implicita synsättet på barnet i spelen är det naturligtvis inget som framkommer tydligt, vilket också ofta är fallet när det gäller till exempel barnböcker. Vi är övertygade om att kompetensen att se dessa faktorer i medier finns hos barnbibliotekarierna och används vid urval av böcker, videofilmer och så vidare. Vi vill betona vikten av att använda sig av denna kompetens även i urvalet av dataspel och i tankarna kring hur man på avdelningen kan använda sig av dataspelens möjligheter.

I djupintervjuerna har det framkommit att bristande ekonomiska resurser för barnavdelningarna, begränsar möjligheten att köpa in utrustning och media i den utsträckning man önskar. Men, som vi tidigare nämnt, behöver inte kvantiteten vara av avgörande betydelse för att skapa en väl fungerande cd-romspelsverksamhet. När det gäller inköpskanaler för dataspel är BTJ den som alla de undersökta biblioteken i störst utsträckning använder sig av. En av anledningarna till detta är att licensfrågan då redan är löst. Dessutom är det, precis som när det gäller andra medier, smidigt eftersom man får samlad information om det nya som kommer ut, samt ett kortfattat och användbart kvalitetsomdöme om varje ny produkt.

### 6.1.3 Jämförelse – bibliotekens och producenternas intentioner

Vi har sett att bibliotekens intentioner är mycket snarlika cd-romspelproducenternas. Detta är dock inte särskilt överraskande eftersom båda parterns mål är mycket generella. Båda poängterar vikten av att förena nytta med nöje, det vill säga lärande i samband med lek. Spelen vi undersöker innefattas ofta på grund av detta i begreppet *edutainment*. Man vill ofta ge barnen baskunskaper av olika slag, till exempel i matematik och språk. Man vill också stimulera barnens kreativitet och fantasi samt utveckla deras logiska tänkande och koordinationsfärdigheter. Det finns alltså stora likheter när det gäller intentioner. Men det är viktigt att vara medveten om att ett av producenternas största mål är att driva ett vinstgivande företag och att ett medel för att åstadkomma detta är att använda sig av kända och älskade barnboksfigurer. Spelen behöver inte nödvändigtvis vara av samma goda kvalitet som de litterära förlagorna. Det är här bibliotekariernas medvetenhet om de egna verksamhetsmålen samt den individuella kompetensen i urvalsfrågor blir extra viktig.

Vi har jämfört de tre undersökta bibliotekens bestånd av cd-romspel som bygger på litterära förebilder med spelproducenternas intentioner. Vi har kommit fram till att producenternas mål med spelen stämmer överens med de övergripande och implicita mål som finns på de tre biblioteken. På samtliga bibliotek har man flest spel från kategorierna *Sagor och äventyr* och *Spela och tänka*. Detta ser vi som extra intressant eftersom upplevelseaspekten i intervjuerna alltid har nämnts i samband med att man vill att barnen ska lära sig något. Man vill förena nytta med nöje. Om man tittar närmare på kategorin *Sagor och äventyr* kännetecknas dessa spel främst av att vara spännande och roliga. Den pedagogiska aspekten betonas inte i särskilt hög grad. För att verkligen leva upp till de intentioner man säger sig ha borde man ha haft fler spel av typen *Lek och lär*, där barnens basfärdigheter tränas genom lek. Ett problem i sammanhanget är naturligtvis att de spel som kan placeras in under *Lek och lär* är färre till antalet. Om

man inte är mycket medveten i sitt urval så faller det sig säkert naturligt att den kategorin inte blir representerad i lika hög grad i bibliotekens bestånd. Det behöver dock inte vara en nackdel att kategorin *Sagor och äventyr* är representerad i så stor utsträckning. En fördel vore dock om man lät upplevelser i sig utgöra ett klart uttalat mål, ett så kallat *Upplevelsemål*. Vi ser upplevelsemålet i sig som viktigt, eftersom folkbiblioteken ska finnas till för barnen på deras fria tid och förmedla alla typer av kulturella upplevelser, oavsett om det gäller böcker, barnteater eller dataspel. Detta naturligtvis utan att förlora den goda kvalitet man står för.

Den förenklade kategoriindelning av cd-romspelen vi undersöker, som vi har gjort, är i detta sammanhang inte alls tillräcklig. Med tanke på den snabba produktionstakten av nya cd-romspel på den svenska marknaden ställer vi oss bakom Eliasson när hon påtalar behovet av att göra ett klassifikationsschema över detta medium, som ett stöd för bibliotekspersonalen i sin strävan att skilja de bra spelen från de dåliga.

## 6.2 Verkligheten

Analyserna och slutsatserna i detta kapitel grundar sig på det vi fått fram via litteraturläsning på området samt våra egna iakttagelser av den fysiska miljön, våra djupintervjuer och barnintervjuer, våra observationer och det genomförda experimentet. Det är uppsatsens andra frågeställning som det här kapitlets analyser och slutsatser ska hjälpa till att svara på, det vill säga: Vad har man för cd-romspelsverksamhet på de tre undersökta biblioteken och hur fungerar den? Speciellt avseende: den fysiska miljön, de tekniska förutsättningarna, personalens kompetens samt barnens nyttjande och behållning av avdelningens dataspel som bygger på litterära figurer.

### 6.2.1 Den fysiska miljön

Appelberg och Eriksson (1999) betonar i sin bok *Barn erövrar datorn* att om man som personal vill få datorerna att fungera som en integrerad del i den övriga verksamheten, har det bland annat stor betydelse var man placerar apparaterna och dess kringutrustning i lokalen. Författarna nämner en rad viktiga faktorer man bör ha i åtanke. Appelberg och Eriksson anser att datorer kan vara ett skapande redskap och att de därför bör vara placerade i närheten av annan skapande verksamhet. Detta har vi iakttagit på våra tre bibliotek. Vi har också studerat hur datorerna är placerade på avdelningen, främst i förhållande till informationsdisken. Detta med tanke på möjligheterna för personalen att ha uppsikt över det som händer runt datorerna samt att kunna hjälpa användarna vid behov. Dessutom resonerar vi kring utrustningen och möblerna vid datorerna.

Vi anser att en skapande verksamhet är ett medel som kan ge goda förutsättningar till integrering av olika delar i barnverksamheten. Den skapande verksamheten kan fungera som en stimulerande länk mellan datorverksamhet och till exempel skön- och facklitteratur på avdelningen. Vi tror att liknande möjligheter finns att låta även de övriga verksamheterna sinsemellan berika varandra. I Helsingborg finns kontinuerligt en skapande verksamhet i direkt anslutning till cd-romspelsdatorerna. Den fysiska närheten underlättar integreringen mellan dessa verksamheter, men vi uppfattar inte att personalen är medveten om den möjlighet detta innebär. Användarna själva har dock redan på egen hand skapat en viss integrering. Exemplet som vi nämnt med flickan som

lekte med Muminhuset och sedan fortsatte med att spela *Kurragömma med Muminrollen* visar på detta. Anledningarna till att vi just nämner den skapande verksamheten är dels att Appelberg och Eriksson särskilt betonar detta och dels att vi tycker att integreringen i detta sammanhang blir extra tydlig. Vi tror att det är naturligt för barn att integrera på detta vis, vilket även Kerstin Rydsjö (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) anser. Hon menar att barnbibliotekens styrka ligger i att vara gränsöverskridande, både vad gäller möten mellan generationer och mellan kultur- och konstformer. Vidare skriver hon att barn prioriterar olika medier och blandar dem friskt. Hon anser att barnbibliotekarier genom att utgå från att medier påverkar och kompletterar varandra, kan dra nytta av detta i sin förmedling av bibliotekets material och på så sätt hjälpa barn att utveckla sin medieanvändning. Vi tror att det för barnverksamheten finns mycket att vinna om man som personal tillsammans med de unga användarna aktivt och medvetet går in för att koppla samman olika medier, för att visa på till exempel deras likheter, skillnader och vad de tillsammans och enskilt kan erbjuda användaren. Inget av de undersökta biblioteken har tillfullo gjort en medveten integrering av datorverksamhet och annan verksamhet.

I samband med djupintervjuerna undrade vi om det fanns någon speciell tanke bakom cd-romspelsdatorernas placering. Alla informanter nämnde att närheten till informationsdisken var viktig. Anledningen till detta, uppfattar vi, är att man vill ha uppsikt över aktiviteten kring datorerna. Detta främst på grund av att man är rädd om den dyra utrustningen samt att man inte vill att det ska bli för stöjt. Vi tycker också att det är viktigt med närheten till informationsdisken dels av de anledningar vi nyss nämnt, men främst för att det förhoppningsvis underlättar för användarna att be om hjälp när problem uppstår. Det kan också underlätta för personalen att ta initiativ till kontakt, när man ser ett behov av hjälp. Den aktivitet som sker kring datorer inbjuder till interagerande och etablerande av kontakter både användare emellan och även mellan personal och användare. Vi har inte sett att irritation väckts av att folk i omgivningen har börjat prata med någon som suttit vid datorn. Detta skulle kunna utnyttjas mycket mer från personalens sida för att hjälpa barn som inte själva vågar be om hjälp. Denna kontakt kan sedan leda till att man kan lotsa barnen vidare in i de olika möjligheter till upplevelser och information som finns på ett folkbiblioteks barnavdelning. Kontakten bidrar också till att barnen i ett längre perspektiv känner sig mer hemma på biblioteket och vågar komma fram med sina frågor om olika saker. Vi har observerat i våra studier att barnen ofta inte frågar om hjälp fast de skulle behöva det. En första kontakt från bibliotekariens sida skulle säkert kunna vara mycket förlösande.

I litteraturen nämns att man bör fundera noga över var på avdelningen man väljer att placera sina datorer. Detta med tanke på att aktiviteten vid och kring datorerna kan bli både stimmig och högljudd, vilket kan vara frustrerande för besökare som vill ha lugn och ro. Som vi nyss nämnt anser vi och personalen på de undersökta biblioteken, att cd-romspelsdatorerna bör vara placerade i nära anslutning till avdelningens informationsdisk. Detta har på två av de undersökta biblioteken, i Helsingborg och Kristianstad, lett till att man har cd-romspelsdatorn/datorerna centralt placerade på respektive avdelning, eftersom informationsdiskarna ligger ungefär mitt i avdelningen. Att placera datorerna centralt på avdelningen ser vi som en fördel eftersom det i "ytterkanterna" av avdelningarna då ges utrymme för användare som vill ha det tyst och stilla omkring sig. Under våra observationer i Malmö var cd-romspelsdatorn placerad centralt på avdelningen i nära anslutning till informationsdisken, men den kom sedan att

flyttas till småbarnsavdelningen som ligger i avdelningens ena ytterkant, utan uppsiktsmöjlighet från informationsdisken. Vi har inte undersökt anledningarna till att denna cd-romspelsdator flyttats från sin centralt belägna plats i anslutning till övriga datorer, till en mer undanskymd plats på småbarnsavdelningen. Vi kan se både för- och nackdelar med en sådan placering. Det kan vara en fördel att skilja en dator innehållande spel för yngre barn från exempelvis internetdatorer som mest används av tonåringar, eftersom det är svårt att kontrollera att internetdatorerna inte används på ett sätt som kan upplevas som stötande av småbarnsföräldrar och vara olämpligt för mindre barn att se. Nackdelar med en sådan placering kan vara att datorn kan ta barnens uppmärksamhet från böckerna runt omkring, vilket var fallet i Kristianstad innan vår undersökning. Vi ser också en risk i att avdelningens datorer placeras ut på olika ställen, eftersom det då kan bli svårt för användarna att finna en avskild och lugn plats. Under våra observationer har vi också blivit medvetna om att det är väldigt svårt att avgöra vilka spel som passar för små barn och vilka som passar för större. I *Multimedia nu* (1995) framkommer det att det inte finns lika klara gränser när det gäller åldersgrupper för nyttjandet av dataspel som i bibliotekets övriga mediabestånd. Det här är faktorer som man måste ta ställning till på respektive arbetsplats. Det är viktigt att ha verksamhetsmålen i åtanke samt att väga in för- och nackdelar med olika placeringar och se vilka förutsättningar som gäller på ens eget bibliotek, när man placerar ut sina publika datorer. I detta sammanhang är det positivt att ha ett flexibelt möblemang, till exempel datorbord på hjul, eftersom man då kan placera datorerna dels efter gällande förutsättningar och dels efter hur man vill styra verksamheten.

Vi har inte uppfattat att man har haft de ergonomiska aspekterna i åtanke för användarna när man placerat ut sina datorer på de bibliotek vi har undersökt. Exempelvis har man på inget av biblioteken höj- och sänkbara bord eller stolar vid datorerna, vilket borde vara en självklarhet med tanke på de stora variationerna i längd på användarna på en barnavdelning. I litteraturen tas det upp att barn har ett behov av större rörelseutrymme än vuxna. Dessutom har vi sett att datorverksamheten för barn ofta är en gruppaktivitet. Även detta är faktorer man bör tänka på vid utplaceringen av datorerna. På barnavdelningarna i Helsingborg och Kristianstad finns gott om utrymme för användarna kring datorerna. I Malmö däremot är utrymmet kring cd-romspelsdatorn starkt begränsat. Detta missgynnar handikappade barn. Det är anmärkningsvärt, eftersom man för övrigt i Malmö anstränger sig för att ha en handikappvänlig verksamhet och miljö. När det gäller ljus, luft samt stabil och flimmerfri utrustning tycker vi att man på samtliga bibliotek uppfyller de ergonomiska kraven. I Helsingborg och Malmö uppnår man också det rekommenderade avståndet mellan datorskärmen och användarnas ansikte.

Under våra observationer har vi blivit medvetna om vikten av att man har flera fungerande hörlurar kopplade till varje cd-romspelsdator. Det är svårt, och i många fall omöjligt, att spela de aktuella spelen om man inte kan höra instruktionerna som ges. Det är också viktigt för barnen att kunna höra den positiva feedback som ges när de klarat någon uppgift. Vi vill poängtera att de dataspel vi behandlar är ett multimedium och bygger på både syn- och hörselintryck. Som vi tidigare tagit upp har det spelande barnet ofta sällskap av ett annat barn eller en vuxen framför datorn. Därför blir det viktigt att det finns mer än ett par hörlurar. När det är flera barn som sitter framför datorn handlar det mest om att man ska få tillfälle att ha ett gemensamt nöje. När sällskapet är en vuxen sitter den vuxne ofta med för att kunna hjälpa till, vilket blir helt omöjligt när

denne inte kan höra vad som sägs i spelet. Ett alternativ till hörlurarna är att använda sig av högtalare. Ganska många barn kan då tillsammans ha nöje av spelen. Nackdelen med detta är att miljön kring datorerna då kan bli högljudd och stökig. Naturligtvis är det också viktigt att ha hörlurar som storleksmässigt är anpassade till barn.

Slutsatserna vi drar av detta är att på de undersökta biblioteken har man till viss del utifrån den fysiska miljön skapat förutsättningar för en väl fungerande datorverksamhet. Mycket återstår dock att göra för att öka möjligheterna till integrering och kreativitet. Med lite eftertänksamhet är en del förändringar lätta att åstadkomma medan andra kräver mer resurser till exempel i form av tid och plats.

### 6.2.2 De tekniska förutsättningarna

Efter genomförda undersökningar är vår uppfattning att det lätt uppstår tekniska problem med datorutrustning som ska användas av många, kanske särskilt när man har med barn att göra. Det är viktigt att i detta sammanhang dra lärdom av andra och prova olika lösningar tills man kommer fram till något som fungerar bra. Det kan till exempel röra sig om att IT-tekniker och bibliotekarier på olika bibliotek delar med sig av sina erfarenheter. I detta sammanhang blir det också extra viktigt att utvärdera sin verksamhet så att man kan identifiera och åtgärda problemen. På samtliga tre bibliotek har man eller har haft problem med den tekniska utrustningen. I Helsingborg har man under flera år provat sig fram till den tekniska lösning man har idag och som också fungerar bra. Man har bland annat funnit det vara lämpligt att lägga spelen på hårddisken, samt att inte byta ut dem för ofta eftersom det skapar problem. Vad vi kan se är man i Malmö och Kristianstad ganska långt ifrån någon tillfredsställande lösning på de tekniska problemen i detta sammanhang. Detta påverkar på ett negativt sätt både användarnas nyttjande och behållning av dataspelen och datorverksamhetens utveckling.

Under våra observationer har vi identifierat tre återkommande tekniska problem. För att kunna öppna spelen i datorerna måste barnen kunna dubbelklicka på den ikon på skrivbordet som hör till det spel de vill spela. Detta har många av de yngre barnen svårt för. För att underlätta användningen för dessa barn och för ovana datoranvändare är ett webbaserat skrivbord att föredra, vilket man har i cd-romspelsdatorn på Malmö stadsbibliotek. Vi har också sett exempel på hur en svart skärmläckare har "lurat" barn att tro att datorn är avstängd. Det vanligast förekommande problemet är att datorn låser sig, vilket gör det omöjligt för barnen att spela vidare. I Malmö var det tydligt att detta problem uppstod i samband med att barnen bytte från ett spel till ett annat. Vi har inte gjort någon grundlig undersökning av bibliotekens tekniska utrustning. Därför kan vi naturligtvis inte uttala oss helt säkert om detta. Men utifrån det kunnande vi har om informationsteknik är vi övertygade om att detta inte är några olösliga problem. Att satsa på teknisk utrustning kräver både tid och kunskap av personalen för att den ska fungera i verksamheten. Att i ett initialskede ta sig tid att identifiera olika problem, samt se när och hur de uppstår gör det lättare att tillsammans med IT-teknikerna komma fram till en bestående lösning. Detta skulle på sikt medföra att den tid personalen lägger på att försöka lösa de ständigt återkommande problemen skulle kunna användas till annat. Man skulle också slippa den källa till irritation som nu finns. Vi vill avslutningsvis ge några förslag som kan underlätta arbetet med den tekniska utrustningen. Vi har gjort iakttagelsen att ju fler spel man har installerade i en dator desto vanligare är det att

datorn låser sig. Därför menar vi att man inte bör ha för många spel i datorn samtidigt och att man är väl förtrogen med hur dessa spel fungerar, till exempel när det gäller att avsluta spelet. En teknisk utrustning som kan främja möjligheten till integration och barnens kreativitet är att ha en skrivare kopplad till datorn. I många spel ges möjligheten att skriva ut något barnen har skapat själv eller som man kan arbeta vidare med bredvid datorn, till exempel färgläggande av bilder. Man skulle också kunna låta barnen jobba med färg och form i datorn, skriva ut och sedan klippa ut olika former och skapa ett collage. Det abstrakta förvandlas då till något konkret.

### 6.2.3 Personalens kompetens

Vi har i våra undersökningar sett det som Kerstin Rydsjö (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) skriver om, det vill säga att bibliotekspersonalen tvekar inför den elektroniska medieutvecklingen. Rydsjö tror att denna tvekan kan bero på följande konflikter: *resurskonflikt*, *kompetenskonflikt* och *målkonflikt*. Vi ser att alla tre konflikterna finns på biblioteken som vi har undersökt. Den mest framträdande är kompetenskonflikten. Man har i intervjuerna gett uttryck för osäkerhet både gällande cd-romspelen vi undersöker och den tekniska utrustningen. Bristen på teknisk kompetens grundar sig främst i att man inte får någon kontinuerlig utbildning i detta. När det gäller bristen på kunskap om spelens innehåll och funktioner handlar det främst om tidsbrist. Man tycker sig inte ha tid att spela spelen. Detta anser vi är ett hinder för utvecklingen av datorverksamheten, eftersom man inte ser den potential och de möjligheter som finns i dem. En ständig kompetensutveckling av all personal är en förutsättning för att barnverksamheten på ett bra sätt ska kunna använda den nya tekniken och plocka fram dess fördelar och undvika nackdelarna. I *Unescos folkbiblioteksmanifest* (1994) framkommer också att bibliotekens personal bör få fortbildning för att bibliotekets tjänster ska ha en fullgod kvalitet.

Vi anser vidare att den attityd man har får stor betydelse för vilken kompetens man tillgodogör sig och utstrålar. Under våra observationer har vi sett olika exempel på hur personalen bemöter de problem som uppstår. Man kan välja att ta tag i situationen med ett leende eller med irritation. Detta kan tyckas vara en både simpel och naiv slutsats från vår sida men vi har sett att attityden har en mycket stort betydelse för stämningen på avdelningen, som i sin tur påverkar barnens förtroende för personalen och deras eget nöje av cd-romprodukterna. Den negativa attityd vi sett under observationerna kan enligt Rydsjö grunda sig i en målkonflikt. Med detta menar hon att i resursknappa tider väljer barnbibliotekarierna att försvara sina basverksamheter, som rör de traditionella medierna. Detta har vi sett exempel på när man har pratat om tidsbristen. Man anser sig inte ha tid att sätta sig in i spelen men man säger också att det råder tidsbrist när det gäller inläsning av nya böcker. Dock tar man sig denna tid när det gäller böckerna men inte när det gäller cd-romspel. Rydsjö menar att barnbibliotekarierna inte uppfattar vilken betydelse de elektroniska medierna har för barnverksamheten på biblioteken. Vi tror att personalen i många fall kanske inte ens har slagits av tanken att man kan använda dessa cd-romspel aktivt i verksamheten. Man är inte tillräckligt förtrogen med detta medium för att se dess möjligheter, vilket tydligt visar sig i svaren vi fått då vi bitt informanterna visionera kring hur man aktivt kan använda sig av cd-romspel som bygger på litterära förebilder i verksamheten. En negativ attityd till elektroniska medier och dator teknik kan också medföra en risk att man, även om man får utbildning inom ämnet, har svårt att tillgodogöra sig kunskaperna.

Ett tydligt exempel på misstag som kan begås på grund av bristande kompetens och engagemang berör den åldersgräns man på biblioteken sätter på de olika spelen. I Helsingborg finns spelet *Knacka på!* i den dator, vars innehåll är ämnat för äldre barn. Producenternas målgrupp för detta spel är åldrarna tre till fem år. Vi har tidigare återgett ett exempel från Malmö då en bibliotekarie talar om för en pojke i 12-årsåldern att han inte skulle ha någon större behållning av spelen i denna dator och i stället för att visa honom till rätta hänvisar honom till en annan dator tänkt för äldre barn. Vi ställde oss ganska så frågande till detta handlande från personalens sida. Dels därför att cd-romspelsdatorn innehåller två spel, *Bygg bilar med Mulle Meck* och *Bygg båtar med Mulle Meck*, som har barn upp till 12 år som målgrupp och dels därför att vi undrar om det är personalens uppgift att tala om för användaren vad han eller hon kan tänkas ha för behållning av ett medium om användaren inte frågat efter detta. Detta exempel visar hur ett barn går miste om en upplevelse och kanske även nya kunskaper på grund av bibliotekariens bristande kunskaper gällande spelens innehåll och möjligheter. Vi har själva vid våra observationer märkt att en ovan datoranvändare, oavsett ålder, kan få mycket ut av ett spel anpassat för små barn eftersom dessa utgår från att användaren inte har stora erfarenheter och kunskaper om varken datorer eller spel. Detta att bibliotekarien inte startade om datorn efter att ha hänvisat pojken till den andra cd-romdatorn ställde vi oss också frågande till. Kan detta handlande ha berott på att bibliotekarien kände sig osäker på tekniken, kände sig stressad eller trött på att datorn på nytt hade låst sig? Detta var några av frågorna vi ställde oss och som vi inte kan ge något korrekt svar på eftersom vi inte frågade bibliotekarien varför hon handlade som hon gjorde.

I litteraturen nämns möjligheten att ha datorkunnig personal som inte är biblioteksutbildad som ansvarig för datorverksamheten på barnavdelningen. Vi ser många fördelar med att man har flera yrkesgrupper representerade på bibliotekens barnavdelningar, bland annat med tanke på vad de olika personalgrupperna kan ge varandra och verksamheten utifrån sina skilda kompetenser. I Helsingborg har man till exempel valt att anställa en fritidspedagog som har hand om skapande verksamhet. Vi anser dock att det kan ligga en fara för verksamhetens helhet i att specialiserade yrkesgrupper har hand om vissa delar i barnverksamheten. Faran vi ser är att man som personal inte känner ett ansvar och/eller behov av att vara insatt i och behärska verksamhetens olika delar, eftersom det finns personer med större kompetens som tar hand den delen som man själv inte är så duktig på. För att få en helt integrerad barnverksamhet bör all personal på barnavdelningen vara väl förtrogen med alla delarna i verksamheten. Bibliotekspersonalen bör kunna greppa över hela verksamheten på avdelningen för att främja integrationen.

Källgren (1997) tar upp ett intressant resonemang angående personalens kompetens. Han menar att i takt med medieutvecklingen kommer det att finnas ett behov av bibliotekarier som fungerar som humanist-teknologer, personer som förenar humaniora med teknik. Vi ser också denna utveckling och behovet av denna yrkeskompetens hos bibliotekarier. Här finns många möjligheter att skapa nya arbetsformer och nya sätt att ta sig an gamla problem. Ett sätt kan enligt Rydsjö (Eliasson, Löf & Rydsjö red. 1997) vara att låta användarna bidra med sitt kunnande. Detta medför också en förändring av yrkesrollen för bibliotekarien. Det är då viktigt att vara medveten om den risk för en maktkonflikt som kan föreligga. Med tanke på vilken kostsam verksamhet detta är, så

vore det dock slöseri både med ekonomiska resurser såväl som personalens kompetens och brukarnas kreativitet, fantasi och kunnande att inte ta vara på de möjligheter som ligger i ett samarbete av detta slag.

#### 6.2.4 Användarnas nyttjande och behållning

Under våra observationer iakttog vi hur användarna nyttjar spelen och utifrån detta försökte vi se vilken behållning de kunde tänkas få av denna aktivitet. Vi har funnit att användarna upplever det som roligt och stimulerande att spela denna typ av spel. Vi anser att denna entusiasm är en möjlighet för personalen på folkbibliotek. Här finns möjligheter dels att skapa kontakter, som vi tidigare nämnt, dels att tillsammans med användarna utveckla barnverksamheten och även att stimulera lässvaga och biblioteksövna barn till att vidareutvecklas i sitt läsande och sitt informationssökande.

Vi har sett i våra undersökningar att aktiviteten kring datorerna i stor utsträckning är en gruppaktivitet, vilket också framkommer i litteraturen till exempel hos Antonsson och Niklasson (1996). Barnen spelar ofta tillsammans, både med vänner och föräldrar. Vi har sett att dataspelandet kan främja samspelet mellan olika generationer, vilket vi ser som något positivt. De spelande barnen och deras åskådare utbyter ofta erfarenheter och vi har också sett att spelen gör att barnen engagerar sig känslomässigt, vilket märks genom till exempel skratt och hejarop eller att de uttrycker besvikelse vid motgångar. Ett eller flera barn som engagerat sitter och spelar ett dataspel drar, likt en magnet, till sig flera barn, vilket gör att nya bekantskaper ofta uppstår. De positiva följderna med att ha dataspel av denna karaktär på biblioteken är att barnen kan öva upp sin socio-emotionella kompetens. Detta skriver även Appelberg och Eriksson (1999) om när de skriver om vilken betydelse en dator kan ha i skolan. Andra positiva följder, enligt Appelberg och Eriksson är att barnen utvecklar sin finmotorik och koordination öghand. Vi anser också att Barbro Johansson (1998) påpekar något viktigt när hon skriver att interaktiva dataspel bidrar till en ny sorts läskunnighet där bilder och symboler får en stor betydelse. I dagens samhälle får texten alltmer konkurrens av bilder och symboler. Därför är det viktigt för barnen att öva upp denna sorts kodavläsning. Andra tydliga fördelar man kan se med den sorts dataspel som vi undersökt är att barnen erhåller baskunskaper i datoranvändning och deras koncentrationsförmåga övas upp. Dessa kunskaper, tillsammans med till exempel färdigheter i basämnen, erbjuds barnen på ett sätt så att lek kombineras med inläring. I vår undersökning såg vi ett exempel i Kristianstad på hur en förälder varje vecka besökte biblioteket med sin dotter för att denna skulle få möjlighet att lära sig hur en dator fungerar, eftersom familjen inte hade någon egen dator.

Detta medium är lockande för barn, framför allt av de anledningar Gifford (Antonsson & Niklasson 1996) tar upp i sina sju punkter. Detta är slutsatser som även vi tillsammans med forskare inom ämnet har dragit. Dessa handlar om att barn får utlopp för fri lek där deras kreativitet och fantasi sätts i centrum. Barnen kan gå in i andra världar och få andra upplevelser än vad de kan få i den reella världen. Datorvärlden består av en rad microvärldar där barnen kan våga sig på upprepade risktagningar eftersom spelen ger dem möjlighet att prova om och om igen. I dataspelets värld får barnet lov att bestämma och har möjlighet att bemästra situationer som det annars inte kan göra i en värld kontrollerad av vuxna.



Folkbibliotekens mål med sin barnverksamhet är bland annat att stimulera barn till läsning och utveckla deras språk. Detta har vi tagit fasta på i vårt syfte och vi har i våra undersökningar försökt få svar på om cd-romspel som bygger på litterära förebilder kan användas i arbetet med språkutveckling och lässtimulans. Appelberg och Eriksson (1999) som inriktat sin undersökning på förskolebarn skriver att en viktig bieffekt med att låta barn spela denna typ av spel är att spelens figurer blir ett glädjande återseende och att detta kan väcka barns litterära intressen. De skriver också att barn vill höra och läsa mer om dessa figurer och stimuleras till att besöka biblioteket. Rosell och Östgård (1999) visar i sitt examensarbete på vilken stor betydelse spel av denna typ kan ha när det gäller barns språkutveckling.

I djupintervjuerna och e-postenkäten ställde vi frågan om bibliotekarierna tror att denna typ av spel kan locka barnen att läsa böckerna som spelen bygger på. Informanterna uttryckte stor osäkerhet i denna fråga. Vi fick uppfattningen att man inte tidigare ställt sig denna fråga. Däremot tyckte man sig se tydligt att barn som läst en bok om till exempel Pettson lockades till att prova på att spela dataspelen om Pettson och Findus. Här finns en tydlig koppling mellan medierna och vi menar att man kan jobba för att den ska fungera även på motsatt håll, det vill säga att man använder spelen i sitt arbete för lässtimulans. Vårt experiment var en enkel åtgärd för att stimulera kopplingen mellan medierna. Vi fick visserligen vissa marginella resultat när det gällde utlåningen men kan också konstatera att det krävs ett mer aktivt förfarande av personalen för att åstadkomma något mer omfattande och givande resultat. Vi är övertygade om att dataspel av denna karaktär eller liknande kommer att ta allt större plats i medieutbudet. Folkbiblioteken har mycket att vinna i sitt arbete med språkutveckling och lässtimulans om man på bästa sätt utnyttjar de möjligheter som mediet i sig kan erbjuda barnen och även de möjligheter som öppnar sig när man jobbar för att integrera olika medier och verksamheter på barnavdelningarna.

### 6.3 Möjligheter

De slutsatser som ingår i det här kapitlet bygger på det som framkommit i de två tidigare analyskapitlen. Vi avser här att svara på vår tredje frågeställning som lyder: Vilka möjligheter finns att utveckla barnverksamheten när det gäller cd-romspel som bygger på litterära figurer?

De slutsatser vi tidigare kommit fram till tyder på att cd-romspel som bygger på litterära förebilder har mycket att ge barnen i dagens IT-samhälle och även innehar en stor potential att berika barnverksamheten på ett folkbibliotek. En hel del hinder av olika slag måste dock forceras för att nå målet – en välfungerande och praktisk cd-romspelsintegrerad verksamhet. Vi har identifierat vissa faktorer som är extra viktiga att ta hänsyn till när man vill uppnå det här målet. Dessa är *målbeskrivning och utvärdering, målgrupp och mediets särart, den fysiska miljön, tekniken, kompetens* samt *fördelar och nackdelar med en cd-romspelsintegrerad barnverksamhet.*

*Målbeskrivning och utvärdering.* Vi anser att den viktigaste faktorn för att uppnå målet är att skapa en realistisk målbeskrivning och förankra den hos all berörd personal. Detta gäller både biblioteksledning, barnavdelningens egen personal, IT-tekniker samt eventuella andra samarbetspartners. Vi ser det som en möjlighet att låta barnens åsikter

och önskemål vara en del av bakgrunden vid utformandet av målen. En förutsättning för att datorverksamhetens mål ska kunna efterlevas är att de stämmer överens med avdelningens övergripande mål och övriga delverksamheters mål. På så vis underlättar man också en integrering verksamheterna emellan. En förutsättning för att målbeskrivningen ska vara meningsfull är att man gör regelbundna utvärderingar av verksamheten och de författade målen.

*Målgrupp och mediets särart.* För att skapa en fungerande verksamhet är det viktigt att ta barnens förhållningssätt till detta medium i beaktande. Vi har till exempel observerat att barn ofta använder cd-romspel i grupp och att de åldersgränser bibliotekspersonal och producenter satt upp för spelen inte stämmer överens med verkligheten. Detta är också ett exempel som har att göra med detta mediums särart. Vi anser att det är mycket viktigt att man, som personal, är väl förtrogen med de möjligheter till aktivitet som spelen erbjuder samt att man också är observant på spelens nackdelar. För att på bästa sätt plocka fram spelens potential krävs att man har god kännedom om detta mediums särart, detta gäller såväl innehåll som form och struktur samt multimediala egenskaper. Detta är också av stor betydelse när man ska kvalitetsbedöma spelen i samband med inköp. För att underlätta för barnen vid användningen av cd-romspel är möjligheten att få tydliga instruktioner i olika former viktig.

*Den fysiska miljön.* Vi har i våra undersökningar konstaterat att det är av största vikt att skapa goda förutsättningar i den fysiska miljön runt datorerna. För att kunna uppnå sina mål med datorverksamheten måste man ägna till exempel datorernas placering och möblernas utformning mycket eftertanke. Ett förslag är också att låta barn och ungdomar även här vara med vid planeringen av miljön på avdelningen.

*Tekniken.* Den tekniska utrustningen har avgörande betydelse för hur verksamheten fungerar och för vad användarna får för behållning av cd-romprodukterna. Man bör tänka på att tekniken ska vara lämpad för barn och att den ska användas av många både vana och ovan användare. Det är viktigt att personalen på avdelningen har en viss teknisk grundkompetens så att mindre vardagliga problem snabbt och enkelt kan åtgärdas. Det är också viktigt att man provar sig fram till den tekniska lösning som passar bäst för den egna verksamheten och de målgrupper man riktar sig mot.

*Kompetens.* Ingen verksamhet fungerar utan kompetent personal. Mediatekniken i dagens samhälle utvecklas oerhört snabbt. Därför är det mycket viktigt att personalen får möjlighet till återkommande vidareutbildning. Här spelar också den attityd man har till tekniken och verksamheten en mycket viktig roll. Man kan i detta sammanhang även låta användarna få bidra med sitt kunnande.

*Fördelar och nackdelar med en CD-romspelsintegrerad barnverksamhet.* Vi tror att grundinställningen har stor betydelse för om man ska lyckas ta vara på de fördelar, som CD-romspelsverksamheten kan föra med sig. Det finns problem att övervinna, som t.ex. tidsbrist och tekniska/praktiska problem. Man behöver tro på det man gör och prioritera i sin verksamhet så att man kan frigöra de resurser som krävs för att se resultat. De fördelar detta kan ge är att väcka intresse för läsning, stimulera den kulturella verksamheten, locka barn till biblioteket samt skapa möjligheter till naturlig kontakt mellan barn och bibliotekarier.

Om man planerar och förbereder noga, strävar efter att integrera med övrig verksamhet och är noga med att utvärdera med jämna mellanrum finns det alltså goda möjligheter att utveckla barnverksamheten på folkbibliotek med hjälp av cd-romspel som bygger på litterära figurer. Slutligen vill vi poängtera vikten av att utgå från användarna, det vill säga barnen, deras behov, efterfrågan och behållning.

## Litteraturförteckning

Antonsson, Frida & Niklasson, Karin (1996). *Från DOOM till Krakel Spektakels ABC : datorspel och lekfulla datorprogram för barn och ungdom på svenska folkbibliotek*, magisteruppsats i Biblioteks- och informationsvetenskap 1996:31. Borås: Bibliotekshögskolan.

Appelberg, Lisbeth och Eriksson, Märta-Lisa (1999). *Barn erövrar datorn : en utmaning för vuxna*. Lund: Studentlitteratur.

*Barnspåret : idébok för bibliotek* (1994). Lund: Bibliotekstjänst.

*Bibliotekslag* (SFS 1996:1596). (Elektronisk). Tillgänglig:  
<http://www.notisum.se/rnp/SLS/lag/19961596.htm> (1999-12-22).

Eliasson, Anette (1996). Datorprogram för barn. *Barn & Kultur*, nr.2.

Eliasson, Anette (1995). *Datoriserat lärande : Ett pedagogiskt perspektiv på datorprogram för barn*, magisteruppsats i Biblioteks- och informationsvetenskap 1995:12. Borås: Bibliotekshögskolan.

Eliasson, Anette, Lööf, Staffan & Rydsjö, Kerstin (red.) (1997). *Barnbibliotek och informationsteknik : elektroniska medier för barn och ungdomar på folkbibliotek*. Borås: Valfrid.

Eriksson, Gunilla (1997). Låntagarna och de nya medierna. I *Modern teknik – moderna medier : biblioteken i IT-samhället*. Lund : Bibliotekstjänst. S. 146-156.

*Fantasi & Kunskap. Riktlinjer för verksamheten*. Opublicerat manuskript (1992). Malmö: Biblioteksnämnden Malmö stad.

Hernwall, Patrik (1993). *Datorn i lågstadiebarnets begreppsvärld – sex lågstadiepojkers uppfattning av datorn*. C-uppsats Pedagogiska Institutionen Stockholms Universitet (Elektronisk). Tillgänglig:  
<http://www.ped.su.se/~hernwall/text/dator.html> (1999-12-29).

Jessen, Carsten (1995). *Børns computerkultur* (Elektronisk). Tillgänglig:  
<http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj/compkult.htm> (1999-12-10).

Jessen, Carsten (1998). *Fortolkningsfællesskaber. Børns og unges reception af computerspil* (Elektronisk). Tillgänglig: <http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj/fortolkning.htm> (2000-01-22).

Johansson, Barbro (1998) *Två barn och en dator. Maktkamp och förhandlingar framför dataskärmen* (Elektronisk). Tillgänglig: [http://www.ped.su.se/barn/text/tva\\_barn.pdf](http://www.ped.su.se/barn/text/tva_barn.pdf) (1999-12-29).

Johansson, Barbro (1996). Virtuella lekkamrater. *Kulturella perspektiv*, nr.4.

Källgren, Bengt (1997). Bibliotekarien och den nya tekniken. I *Modern teknik – moderna medier : biblioteken i IT-samhället*. Lund : Bibliotekstjänst. S. 13-27.

Lundgren, Lena (1995). *Barn bibliotek datorer : rapport från ett projekt*. Stockholm: Länsbiblioteket i Stockholms län.

*Multimedia nu : utbudet för barn och ungdom* (1995). Stockholm: Statens kulturråd.

Norstedts Rabén Multimedia. (Elektronisk). Tillgänglig: <http://www.paninteractive.net/labels/nrm.htm> (1999-11-08).

Rosell, David & Östgård, Daniel (1999). *Datorer i skolan : dataspel som läromedel*. Examensarbete. Luleå: Luleå tekniska universitet.

Turkle, Sherry (1987). *Ditt andra jag*. Stockholm: Prisma.

*Unescos folkbiblioteksmanifest* (1994). UNESCO (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.kur.se/lbk/lbrapporter/unesco.html> (1999-12-19).

*Välkommen till Levande Böcker* (1999). Förlagskatalog från Levande Böcker.

*Överenskommelse, Bibliotek : överenskommelse mellan Helsingborgs stads kulturnämnd och biblioteksstyrelse avseende drift av stadens bibliotek 2000-01-01 – 2000-12-31*. Opublicerat manuskript (1999). Helsingborg, Helsingborgs stad.

## Bilaga nr.1

### Intervjufrågor ställda vid djupintervjuerna

#### Allmänna inledande frågor

- Vad kan man använda datorerna till på barnavdelningen? (Internet? Ordbehandling, ritprogram och likn? Dataspel? Egna bok- och speltips/recensioner?)
- Finns det speciella datorer där man bara kan spela dataspel?
- Vilka spel som bygger på litterära figurer kan man spela på biblioteket?
- Vilka regler gäller vid användningen av avdelningens dataspel? (t ex bokning , tidsbegränsning, begränsning av antalet barn vid samtidig användning av ett spel vid en dator)
- Ni har fler spel som bygger på litterära förebilder till utlån än vad som finns att tillgå i datorerna. Vad beror det på? Licenser? Ekonomi? Pedagogisk avsikt? Utrymmesskäl?
- Vilken speciell avsikt är det med datorernas placering? (Här avser vi främst speldatorn)

#### Bakgrund

- När infördes datorer på barnavdelningen?
- Vilka program hade ni ursprungligen i datorerna? När installerades fler? Vad installerades?
- När introducerade ni dataspel för användning på plats resp. till utlån? Vilka spel började ni med att använda i datorerna? Varför just dessa?
- Hur var diskussionerna innan ni införde dataspel i verksamheten? Varför började ni använda dem?

#### Inköp/urval

- Varifrån köper ni spel som bygger på litterära figurer?
- Vilka urvalskriterier använder ni er av när ni väljer att köpa in eller inte köpa in dataspel till avdelningen?
- Vad finns det för rådgivning eller vägledning att tillgå inför inköp av dataspel?
- Är det skillnad på urvalskriterierna vid inköpen av spelen beroende på om de ska vara till utlån eller i avdelningens datorer? Vilka i så fall?
- Uppmuntrar ni användarna att komma med förslag till inköp av dataspel? Varför/Varför inte?
- Finns det något utbyte av erfarenheter med andra bibliotek?

#### Personalen/kompetens etc.

- Har ni som personal tid och möjlighet att hjälpa barnen när de använder dataspelen?

- Har ni fått utbildning angående användningen av dataspel? Om ja, vilken? Om nej, tycker du att det behövs? Varför? Hur skulle den i så fall kunna se ut?

### **Användarna**

- Vad används datorerna främst till? (Internet? Ordbehandling, ritprogram och liknande? Dataspel?)
- Finns det några skillnader beroende på ålder och kön? Vilka i så fall?
- Har ni märkt om de cd-romspel som bygger på skönlitterära barnböcker har lockat barnen att låna och läsa böckerna? Har ett nytt spel ökat efterfrågan på boken det bygger på?
- Har ni märkt om det faktum att barnen har läst böckerna som spelen bygger på kan locka dem till att börja spela?
- Är det olika barn som använder dataspelen eller är det ofta samma barn som nyttjar dem?
- Vad får ni för respons från användarna?
- Söker ni aktiv feedback från användarna?

### **Bibliotekets syfte med att ha spelen**

- Använder ni dataspelen i verksamheten? Om ja, hur och i vilket syfte använder ni dem? Ge gärna några exempel!
- Vilken funktion vill ni helst se med dataspel? Nöje, inläring eller annat?
- Har ni som personal inflytande över barnavdelningens mål och syfte?
- Vilka syften och mål har ni här på barnavdelningen när det gäller dataspel?
- Är era syften och mål inspirerade av t ex direktiv från biblioteksledningen, kommunala mål, Bibliotekslagen eller liknande? Om ja: På vilket sätt?
- Tycker du att biblioteken ska tillhandahålla dataspel som bygger på litterära figurer, till utlån och i sina datorer? Varför/varför inte?

### **Integreringen i verksamheten**

- Är uppdelningen av spelen i datorerna/datorn anpassade efter vissa åldersgrupper? Vilka?
- Hur ofta byter ni spel?
- Hur går ni tillväga när ni bestämmer vilka spel som ska finnas i cd-tornet? Får användarna vara med och önska vilka spel som ska finnas i cd-tornet?
- Hur kan man aktivt använda dataspelen som bygger på litterära figurer i verksamheten? Visionera!
- Har ni gjort det någon gång? Hur bar ni er i så fall åt och vad blev resultatet?
- Bedriver ni någon marknadsföring när det gäller dataspel som bygger på litterära figurer?

### **Fördelar/nackdelar**

- Vad tycker du om att man producerar dataspel som bygger på böcker?
- Vad ser du för fördelar och nackdelar med dem?

## Bilaga nr.2

### **Intervjufrågor som ställdes till de dataspelande barnen vid observationerna**

- Hur gammal är du?
- Vilket spel spelar du just nu?
- Vet du om att det finns en bok/böcker som handlar om den här figuren/de här figurerna?
- Har du läst den/dem?
- Har du tillgång till dataspel någon annans stans än här på biblioteket?
- Brukar du komma till biblioteket för att göra annat än att spela dataspel? Vad då?

### **Efter att två observationsdagar genomförts lades följande fråga till intervjuerna:**

- Brukar du låna böcker?



## Bilaga nr.3

**Förteckning över cd-romspel med litterära figurer som kan lånas hem från våra observationsbiblioteks barnavdelningar samt de spel som kan brukas där**

### **HELSINGBORG**

Spel i avdelningens datorer:

- Bygg bilar med Mulle Meck
- Knacka på!
- Kurragömma med Mumintrollen
- Lek med Nicke Nyfiken
- Pettson och Findus i snickarbon
- Stötnisse åker hiss

Spel som kan lånas hem:

- Bygg bilar med Mulle Meck
- Bygg båtar med Mulle Meck
- Det glada postkontoret
- Här kommer polisbilen
- Inget knussel, sa Emil i Lönneberga
- Krakels ABC – Storm över Allemansland
- Krakel Spektakel – Den galna dammsugaren
- Lek och lär med spöket Laban
- Mumin - Jakten på trollkarlens rubin
- Mumintrollen - På kryss med havsorkestern
- Pettson och Findus i snickarbon
- Pettson och Findus i trädgårdslandet
- Ronja Rövardotter
- Sy med Castor

### **KRISTIANSTAD**

Spel i avdelningens datorer:

- Krakels ABC – Storm över Allemansland
- Pettson och Findus i trädgården
- Pippi

Spel som kan lånas hem:

- De vilda djurens flykt
- Här kommer polisbilen
- Här kommer brandbilen

- Jona och valfiskens
- Knacka på!
- Lek och lär med spöket Laban
- Loranga, Masarin och Dartanjang
- Mera Krakel
- Mumin – Jakten på trollkarlens rubin
- Pettson och Findus i snickarbon
- Sofies värld

## **MALMÖ**

Spel i avdelningens datorer:

- Bygg båtar med Mulle Meck
- Bygg bilar med Mulle Meck
- Här kommer brandbilen
- Krakels ABC – Det magiska äventyret
- Loranga, Masarin och Dartanjang
- Pettson och Findus i trädgården

Spel som kan lånas hem:

- Barna Hedenhös på Stockholmen
- Bygg bilar med Mulle Meck
- Bygg båtar med Mulle Meck
- Det glada postkontoret
- Det susar i säven
- Här kommer brandbilen
- Här kommer polisbilen
- Inget knussel, sa Emil i Lönneberga
- Knacka på!
- Krakels ABC – den galna dammsugaren
- Krakel Spektakels ABC
- Kurragömma med Mumintrollen
- Lek med Nicke Nyfiken
- Lek och lär med spöket Laban
- Little Red Riding Hood
- Loranga, Masarin och Dartanjang: det kommer tigrar
- Mera Krakel
- Mumin – Jakten på trollkarlens rubin
- Mästerkatten i stövlar: en räknesaga
- Pettson och Findus i snickarboden
- Pettson och Findus julkalender
- Pippi
- Stötnisse åker hiss
- Sunes party
- Sunes sportlov
- Talriket Snövit

## Bilaga nr.4

### **Observationsmall – fysisk miljö/teknisk utrustning**

- Hur många datorer finns på barnavdelningen?
- Var i barnavdelningen är speldatorerna placerade? (t ex står de i nära anslutning till en skapande verksamhet, informationsdisk (för att få hjälp))?
- Är datorborden försedda med hjul och hur ser ventilationssystemet ut? Gör detta datorernas placering i rummet flexibel?
- Finns det plats för flera användare vid datorerna samtidigt? Finns det rörelseutrymme runt datorerna?
- Hur är bildskärmen placerad i förhållande till dagsljus och lampor? Har man tänkt på att reflekterande ljus kan vara ansträngande för ögonen hos användaren?
- Finns det hörlurar till datorerna? Kan två personer ha varsitt par hörlurar och lyssna på samma spel? Släpper hörlurarna igenom ljud utåt? Kontrollera ljudnivån runt datorerna.
- Är stol och bord framför datorerna höj- och sänkbara, så att de kan anpassas efter barnens längd? Finns det fotstöd åt dem som inte når ner till golvet?
- Är bildskärmen stabil och flimmerfri (kan vara svårt att avgöra med blotta ögat)? Avstånd mellan skärm och ansikte? (bör vara en halv meter)

## Bilaga nr.5

### Media till experimentet i Kristianstad

#### Grahame, Kenneth – Det susar i säven

- Hcf, *Det susar i säven*, Bok, **6 ex.**
- Hcf/LK, *Det susar i säven*, Kassettbok, **2 ex.**
- Hc/O, *Det susar i säven*, Bok & Band, **1 ex.**
- Hcf/LK, *Det susar i säven. 1*, Kassett, **2 ex.**
- Hcf(yb), *Landsvägen*, Bilderbok, **2 ex.**
- ufHmf, *Vjetar u vrbama*, (Det susar i säven på serbokratiska), Bok, **1 ex.**
- uHe, *The wind in the willows*, Bok, **1 ex.**
- uHci, Plessix, Michel, *Det susar i säven. D1.*, Seriealbum, **2 ex.**
- uHci, Plessix, Michel, *Det susar i säven. D2.*, Seriealbum, **2 ex.**
- G, Holmberg, Hans, *Kring Kenneth Grahames Det susar i säven och andra djurberättelser*, Häfte, **2 ex.**
- *The wind in the willows. Labyrinten*, Videofilm, **1 ex.**

#### Lindgren, Barbro, media om Loranga, Masarin och Dartanjang

- Hcf, *Loranga*, (del 1 av 2 i en samlingsvolym, innehåller Loranga, Masarin och Dartanjang; Loranga, Loranga, 1996), **1 ex.**
- Hcf, *Loranga, Loranga*, Bok, **3 ex.**
- Hcf/LK, *Loranga, Masarin & Dartanjang*, Kassettbok, **1 ex.**
- Hcf, *Loranga, Masarin och Dartanjang*, Bok, **5 ex.**
- uHc/DO, *Loranga, Masarin och Dartanjang*, Cd-romspel, **1 ex.**
- Hcg.02, *Barbros pjäser för barn och andra*, **5 ex.**

## Bilaga nr.6

### E-postenkät

Till bibliotekarien

Vi heter Ulrika Bengtsson och Pernilla Tejera och skriver just nu vår magisteruppsats i Biblioteks- och informationsvetenskap vid Lunds universitet (BIVIL). Med vår uppsats vill vi försöka ta reda på hur cd-romspel som bygger på litterära figurer kan berika och aktivt användas i barnverksamheten på landets folkbibliotek.

Vår fråga till dig är om du skulle vilja hjälpa oss med dina erfarenheter och kunskaper, genom att svara på några frågor. De tar c:a 5-10 minuter att besvara. Vi hoppas att du på detta sätt vill bidra till att vår uppsats får en högre kvalitet. Vi vill ha dina svar så fort som möjligt! TACK PÅ FÖRHAND FÖR DIN HJÄLP.

Det enklaste sättet att ge oss dina svar är att göra på följande sätt: 1.Börja med att välja svarsfunktionen i menyraden ("Svara författare", "Reply" eller liknande) 2.Besvara sedan frågorna i brevet (använd piltangenterna för att förflytta dig i brevet) 3.Skicka sedan iväg svaret genom att klicka på "Skicka", "Send" eller liknande så får vi ditt svar. Om du vill skicka in dina svar på annat sätt finns våra e-postadresser sist i detta brev.

Frågorna vi skulle vilja ha svar på är följande (viktigt att tänka på är att när vi skriver dataspel i frågorna avser vi dataspel SOM BYGGER PÅ LITTERÄRA FIGURER, till exempel Pettson och Findus i snickarbon, Pippi, Stöt-Nisse åker hiss med flera):

Mitt biblioteks namn:

1. Har ni dataspel som bygger på litterära figurer i avdelningens datorer och/eller till utlån? Om du kan svara ja på denna fråga så fortsatt att besvara frågorna 2-7. Om du svarar nej på denna fråga då hoppa vidare till frågorna 8-9.

JA [ ] NEJ [ ]

2. Varför började ni använda dataspel i barnverksamheten?

Svar:

3. Lockar de cd-romspel som bygger på böcker barnen att låna och läsa böckerna?

JA [ ] NEJ [ ] VET EJ [ ]

4. Lockas de barn som läst böckerna att börja spela?

JA  NEJ  VET EJ

5. Använder ni aktivt dataspel som bygger på böcker i er verksamhet?

JA  NEJ

Ge gärna exempel och/eller kommentarer:

6. Varför har ni dataspel som bygger på litterära figurer?

Inläring: JA  NEJ

Upplevelse: JA  NEJ

Nöje: JA  NEJ

Språkutveckling: JA  NEJ

Stimulera till läsning: JA  NEJ

Annat:

7. Hur kan man aktivt använda dataspel som bygger på litterära figurer i verksamheten?  
Plats för visioner och vilda idéer:

FORTSÄTT HÄR OM DU SVARAT NEJ PÅ FRÅGA 1:

8. Vilka är anledningarna till att ni inte har dataspel i avdelningens datorer och/eller till utlån?

Svar:

9. Har det förts några diskussioner kring att införa resp. inte införa dataspel som bygger på litterära figurer i verksamheten? Hur har dessa i så fall varit?

Svar:

Tack och vänliga hälsningar  
Ulrika Bengtsson och Pernilla Tejera

[ulrika.ab@telia.com](mailto:ulrika.ab@telia.com) eller [pernilla.tejera@swipnet.se](mailto:pernilla.tejera@swipnet.se)

Hit kan du maila om du har några frågor eller om du vill sända in dina svar på detta sätt.