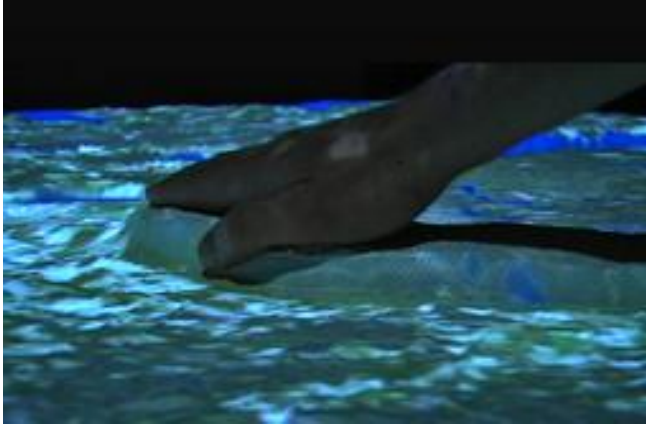




GÖTEBORGS UNIVERSITET



# Kommunikation om kulturarv

- en studie om ungdomars erfarenhet av och intresse för historiska miljöer

# Communicating Cultural Heritage

- A study of young people experience and interest in historic environments

Christina Andersson

Magisteruppsats i Lärande, kommunikation och IT

Rapport nr: 2010:119

## **Abstract**

Master Thesis: 15 p

Program and / or course: Learning, Communication and IT, TIA 032

Level: Advanced

Semester / year: Ht/2010

Supervisor: Thommy Eriksson

Examiner: Johan Lundin

Report No: 2010:119

---

### **Purpose**

The aim was to find out the experience of some young people's visits to historic environments. It was also to allow them to do a user test of a digital application that presents findings from an archaeological and historical research. The intention was to capture how they want to communicate the history and what they consider interesting in the design of a visitor center on Fästningsholmen, Kungälv, Sweden.

### **Theory**

Museums and visitor centers in the western world more and more use multimodal technologies in new ways to present their exhibitions and to reach new groups of visitors. Cultural institutions are working with the design of exhibitions both in the halls and their websites on the Internet.

### **Method**

The study includes surveys, interviews and user testing conducted with six young people at a school in Kungälv. Discussions have been held with participants of a Nordic collaborative group; Interregional KulturOplevelses Netværk (IKON). The flash-application has been lent out by Digital Time Travels project, a multidisciplinary project where Archaeologists from the University of Gothenburg, together with researchers at Chalmers University of Technology and the Swedish University of Agricultural Sciences are working together with private corporations, museums, and other cultural institutions to deliver information from the past in new ways.

### **Results**

Young people in the study expressed different motives for their visit to historic environments. Based on different needs and different experiences they describe their own idea of what Bohus Fortress has to offer. The interest varies in terms of access to the cultural heritage. The result shows that they are more interested in the present and future than the past. Many would like to see a link to the present moment in historical context.

Their thoughts are different both in terms of attitude to the historical environment and partly also to the use of new technology in the presentation of history. One thing that unites them is their interest in using the images in the presentation of history. Young people's expressed interest in accessing more presentations of history through pictures and films, has been supported in previous research.

## Sammanfattning

Historien, nuet och framtiden tillhör människan. Hur tänker unga människor om historiska platser i deras närmiljö? Museum och besökscentra i västvärlden tar mer och mer den digitala tekniken till hjälp för att på nya sätt presentera sina utställningar och för att nå nya besöksgrupper. Kulturinstitutioner arbetar med design av utställningar både i besökshallar och på webbsidor på Internet. Kan ungas intresse påverkas av hur kulturarvet kommuniceras?

Jag har valt att titta på hur deltagare från kommun, kulturinstitutioner och olika universitet via två olika projekt samarbetar med design och planering av digitalt historieberättande. Det handlar dels om ett nordiskt samverkansprojekt, Interregionalt KulturOplevelses Netvaerk (IKON)<sup>1</sup> samt ett interdisciplinärt projekt, Digitala tidsresor<sup>2</sup>. Båda projekten fokuserar på att utveckla historiska visualiseringar med hjälp av innovativ teknik.

Jag har gjort en studie bland gymnasieungdomar i Kungälv för att ta reda på deras erfarenheter av tidigare besök i lokala kulturarvmiljöer och för att undersöka deras behov av besöksmiljö i ett framtida besökscentra på Fästningsholmen. Ungdomarna uttrycker olika motiv till att de besökt historiska miljöer. Utifrån olika behov och olika upplevelser har de skapat sin egen en uppfattning om vad Bohus fästning har att erbjuda. Intresset varierar när det gäller att ta del av det kulturarvet. Övervägande är dock att ungdomarna intresserar sig mer för nuet och framtiden än för historien. De vill gärna se en koppling till nuet i historiska sammanhang. Deras tankar skiljer sig åt både i fråga om inställning till historiska miljöer och till att använda ny multimodal teknik i presentationen av historia. Ungdomarna genomförde en användartest av Digitala tidsresors flashapplikation som visar arkeologisk och kulturgeografisk information i Göta älvdalen. De gav sina synpunkter utifrån olika fokus, några tittade mer på design och andra på innehåll. Det jag kan se förenar ungdomarna är deras intresse för att använda bilder i presentation av historia. Ungdomarnas uttalade intresse för tillgång till fler presentationer av historia med hjälp av bild och film, har stöd i tidigare forskning<sup>3</sup>.

Det framkom att ungdomar inte var några vana besökare av kulturarv och kulturmiljöer på sin fria tid. De flestas upplevelser av historiska miljöer var relaterade till skolan och i ett par fall till familjen.

I studien ingår även litteraturstudier av forskning inom pedagogik och museipedagogik. Den forskningen visar på behovet av att samarbeta mellan olika kulturinstitutioner för att öppna kulturarvet för fler användare än de redan vana.

---

1 Kungälv kommun. IKON (Interregionalt KulturOplevelses Netvaerk) 2009-2012. 2010. <http://www.kungalv.se/Fastningsholmen/IKON---ett-eventuellt-EU-projekt/> (Hämtad 2010-05-13)

2 Digital Time Travels. 2009. <http://www.time-travels.org/> (Hämtad 2010-04-08)

3 Hansson, Johan. *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*. Diss. Umeå universitet. Umeå: Umeå universitet, 2010.

# Innehållsförteckning

Sammanfattning .....	3
Innehållsförteckning .....	4
1 Inledning .....	6
1.1 Förmedling av kulturarv till framtida generationer .....	6
2. Bakgrund .....	7
2.1 Museum i förändring .....	7
2.1.1 Kulturutbud och val .....	9
2.2 Problemformulering och syfte .....	10
2.3 Frågeställningar .....	10
2.4 Avgränsningar .....	11
3 Teoretisk bakgrund .....	12
3.1 Kunskapssyn .....	12
3.1.1 Socialkonstruktivismen .....	12
3.1.2 Sociokulturellt perspektiv .....	13
3.1.3 Multimodality - ett social semiotiskt perspektiv .....	14
3.2 Forskning i museimiljö .....	16
3.2.1 Engagemang .....	17
3.2.2 Intressen, motivationer och besökare .....	18
3.2.3 Att skapa mening och lära utifrån intresse .....	19
3.4 Kulturarv och medievanor .....	20
4 Metod och genomförande .....	20
4.1 Val av metod .....	20
4.2 Genomförande .....	21
4.3 Val av respondenter .....	25
5 Resultat och analys .....	26
5.1 Intervjuerna IKON .....	26
5.1.1 Respondent E .....	26
5.1.2 Respondent M .....	27
5.1.3 Respondent C .....	28
5.1.4 Respondent R .....	29
5.1.5 Respondent P .....	30
5.1.5 Respondent A .....	31
5.2 Tematisk sammanfattning .....	33
5.2.1 Fritidsintressen .....	33
5.2.2 Tankar om historia .....	33
5.2.3 Besök vid kulturarv och kulturmiljö .....	33
5.2.4 Modes på besökcentrat .....	33
5.2.5 Ny teknik i historisk miljö .....	34
5.2.6 Unga om historieintresse hos unga .....	34
5.2.7 Historia på nätet .....	34
5.2.8 Strukturerade frågor om Fästningsholmen/IKON .....	35
5.2.9 Motiv för besök .....	36
5.3 Användartester av Digitala tidsresors Flashapplikation .....	37
5.3.1 Användartest E .....	38
5.3.2 Användartest M .....	40
5.3.3 Användartest C .....	41
5.3.4 Användartest R .....	42
5.3.5 Användartest P .....	42
5.3.6 Användartest A .....	43

5.3.7	Strukturerade frågor om Flashapplikationen .....	44
5.4	Analys .....	45
5.4.1	Intresse för nutid och samband .....	45
5.4.2	Igenkännande och identifiering .....	45
5.4.3	Presentationsteknikers påverkan.....	46
5.4.4	Fri tolkning och engagemang .....	46
5.4.5	Interaktion.....	48
6	Diskussion .....	50
6.1	Om teoranknytning .....	50
6.2	Om resultatet .....	51
6.2.1	Individer och motiv .....	51
6.2.2	Intresset styr.....	51
6.3	Praktiska reflektioner.....	52
7	Slutsats.....	53
7.1	Kommunikation och design.....	54
7.1.1	Flashapplikation Digitala Tidsresor .....	54
7.1.2	Besökscentra och Bohus fästning .....	54
7.1.3	Framtida forskning .....	55
8	Källor .....	56
Bilaga 1	.....	59
Bilaga 2	.....	60
Bilaga 3	.....	61

# 1 Inledning

## 1.1 Förmedling av kulturarv till framtida generationer

Med ny forskning uppdateras våra kunskaper ständigt och den digitala tekniken erbjuder nya sätt för oss att ta del av ett internationellt utbud av information, kunskap och upplevelser. Det mediala utbudet leder till att det är svårt för individen att ta till sig mer än en bråkdel av allt. För unga människor är datorn och medietekniker något de växt upp med och använder ofta. Överallt runt om oss i samhället möter vi digital information. Det påverkar inte bara vårt sätt att informera oss, det leder till större förändringar än så. Roger Säljö, professor i pedagogik och pedagogisk psykologi vid Göteborgs Universitet, menar att när vårt sätt att kommunicera ändras, förändras även vår livsstil. Nya sätt att leva ger i sin tur upphov till nya sätt att kommunicera och lära.

Hur förändras villkoren för lärandet när nya tekniker och medierande resurser börjar användas i samhället? Hur påverkas samhället i sin helhet i sitt sätt att organisera information och hålla den tillgänglig, och hur förändras sätten att lära för individen <sup>4</sup>?

När nya kommunikationsmönster och kunskapssyner växer fram påverkar det även hur våra samhällseliga institutioner arbetar. Min studie handlar om unga människors upplevelse av kulturarv och kulturmiljöer. Vad får de med sig för kunskaper och erfarenheter från besök i kulturmiljöer? Jag anser att det är intressant att undersöka lärandet ur ett ömsesidigt perspektiv, något som sker i mötet mellan besökaren och miljön. Med miljö syftar jag på både fysisk och virtuell sådan. Den digitala tekniken har öppnat fler möjligheter för hur arkeologi, historia och kulturarv kan kommuniceras. Många aktuella kulturarvsprojekt bygger på samarbete mellan olika institutioner, universitet, statliga och kommunala förvaltningar samt förenings- och näringsliv. En av frågorna som ställts är frågan om hur de ska nå nya målgrupper; de unga som är framtidens besökare<sup>5</sup>. Många ungdomar använder multimediala sätt för att informera sig. Men hur intresserade är de av kulturarv? I uppsatsen beskriver jag inledningsvis de förändringar som sker på museum och besökscentra som ett led av innovativ teknik och en förändrad kunskapssyn. Därefter går jag igenom de teorier jag använder mig av vid analys och diskussion av studiens resultat. Avslutningsvis summerar jag mina tolkningar av studiens resultat. Inför utförandet av undersökningen förde jag diskussioner med projektledarna för IKON (Interregionalt KulturOplevelses Netværk) i Kungälv<sup>6</sup>. Vilket påverkade mitt val av respondenter och frågeställningar. Deltagarna i studien genomförde även ett användartest av en flashapplikation utlånad av projektledaren för Digitala Tidsresor<sup>7</sup>. Kartmaterialet för Flashapplikationen/pekskrämsapplikationen har utformats av Per Stenborg och Johan Ling, animationer och skriva konstnärliga illustrationer skapats av Charlotte Heyman, Inessa Popova och Bianca Neff, medan mjukvaruutveckling för applikationen gjordes av Jonas Bergdal-Chi och Daniel Miari.

---

4 Säljö, Roger. *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minnet*, Falun: Norstedts Akademiska förlag, 2005.

5 Løssing Warberg, Anne Sophie i samarbete med Kulturarvsstyrelsen ved Jakob Hansen og Charlotte Hansen. (red). *Digital museumsformidling - i brugerperspektiv*. København, 2009.

[http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user\\_upload/kulturarv/publikationer/emneopdeltdigitalisering/digital\\_museumsformidling.pdf](http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/publikationer/emneopdeltdigitalisering/digital_museumsformidling.pdf) (Hämtad 2010-05-06)

6 Kungälvs kommun, IKON (2009-2012)

7 Digital Time Travels (2009)

## 2. Bakgrund

### 2.1 Museum i förändring

Kulturdepartementet höll i december 2009 en konferens, ”Vägar framåt”, som handlade om kulturinstitutionernas roll i det nya medielandskapet. På regeringens hemsida finns en videoinspelning från kulturminister Lena Adelsson-Liljeroths inledningstal<sup>8</sup>. Här beskriver hon att olika myndigheter fått i uppdrag att samverka för att skapa en nationell strategi för digitalisering av kulturarvet. Hon hänvisar till att man inom EU har enats om att alla medlemsstater ska arbeta strategiskt för tillgång både till det egna kulturarvet men också till andra länders kulturarv. Riktlinjerna för tillgången till kulturen på nätet har samtidigt diskuterats i EU-rådet och det har konstaterats att det behövs en samlad elektronisk agenda för kulturen på nätet. Redan 2006 kom rådets slutsatser om digitalisering av och elektronisk tillgång till kulturellt material vilket gav riktlinjer åt kulturdepartementen i medlemsländerna<sup>9</sup>. Något som enligt Lena Adelsson-Liljeroth har påverkat samarbetet mellan institutioner och sektorer och gett det en skjuts framåt är den webb-baserade portalen Europeana, där museum och institutioner i olika europeiska länder samarbetar kring digital publicering<sup>10</sup>. Tillgängliggörandet av kulturarvet kommer medborgare tillgodo både på en nationell och på en internationell nivå. Inom myndigheter, institutioner och kulturdepartementet blir samtidigt samarbetet allt viktigare.

Stora delar av vårt historiska kulturarv finns samlat på institutioner vilka de senaste åren genomgått förändringar vad gäller tillgänglighet och öppenhet. Riksantikvarieämbetet är den statliga myndighet som har ansvaret att vara pådrivande i kulturarvsarbetet<sup>11</sup>. Verksamheten är uppbyggd kring samarbete med olika centrala myndigheter och organisationer, med länsstyrelser och läns museer samt med andra regionala och lokala aktörer.

Museum försöker nå nya målgrupper och fler besökare med hjälp av bland annat digitala tekniker och nya visualiseringsmetoder både i den fysiska miljön och via webbsidor på Internet. Många museers sätt att presentera sitt innehåll har med det utvecklats från att endast visa föremål och text i en fysisk utställningshall till att utforma mer kommunikativa miljöer som försöker fånga individens intresse och skapa en interaktion mellan besökare och utställning. En aktivare design och fler representationsformer för besökaren i utställningshallen har utformats samtidigt som nya teorier om kunskap och lärande har vuxit fram inom forskning och skola. Teorier som handlar om hur lärande sker utifrån intresse, motivation och engagemang. I en rapport från statens kulturråd 2010 framgår att kulturrådet drivit ett flerårigt utvecklingsprojekt för att stärka museernas pedagogiska arbete för barn och unga. Möjligheterna till museibesök för barn och unga har förbättrats sedan 2008 genom att en fri entréreform för målgruppen unga upp till 19 år infördes på statliga museum. Samma rapport visar på barn och ungas ändrade medievänor<sup>12</sup>.

8 Regeringskansliet. Uppdrag om digitalisering, elektronisk tillgång och digitalt bevarande. 2009. <http://www.sweden.gov.se/sb/d/tt> (Hämtad 2010-11-04)

9 Europeiska unionens officiella tidning, C297/1 (2006) <http://www.sweden.gov.se/content/1/c6/14/55/51/adfb7a76.pdf>, (Hämtad 2010-05-30)

10 Europeana. <http://www.europeana.eu/portal/>, 2010-05-29.

11 Startside för Riksantikvarieämbetet. [http://www.raa.se/cms/extern/vart\\_oppdrag/vart\\_oppdrag.html](http://www.raa.se/cms/extern/vart_oppdrag/vart_oppdrag.html) (Hämtad 2010-10-26)

12 Statens kulturråd. *Barn och ungas kultur*. Kulturen i siffror 2010:1. 2010. [http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns\\_ungas\\_kultur.pdf](http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns_ungas_kultur.pdf) (Hämtad 2010-09-15)

Museerna har under de senaste åren förändrats från att ha varit rent förmedlingsinriktade institutioner, där föremål och fakta endast presenterades i utställningshallen, till att mer fokusera på aktiviteter, besökarens egna tolkningar och lärande. Det har skett över de senaste decennierna samtidigt som nya kunskapssyner växt fram.

Museum är en arena där lärande kan äga rum, menar Eva Insulander som doktorerade med avhandlingen ”Tingen, rummet och besökaren” i maj 2010. Hon anser att forskningen om lärande och museum i Sverige har varit mycket begränsad. I en forskningsöversikt från 2005 visar hon på att det internationellt sett har gjorts omfattande forskning inom området bland annat i Storbritannien, USA och Kanada<sup>13</sup>. På senare år har det kommit en del empiriskt orienterade avhandlingar i Norden. Det har varit svårt att dra generella slutsatser av de arbetena då de handlat om enskilda personers intresse och insatser. Insulander för fram att det för tillfället pågår flera större projekt i Danmark, Sverige och Norge som handlar om lärande på museer<sup>14</sup>.

Det behövs fler undersökningar av hur museimiljöer designas för att interagera med besökare och hur besökare engagerar sig i miljöerna. Utställningen ”Älvresan - en tidsresa i landskapet” på Lödöse museum<sup>15</sup> är delvis uppbyggd med en interagerande design. Dels finns audiovisuell information om hur kulturlandskapet växer fram genom årtusendena, samt en flashapplikation som jag använt i mina användartester. Dessutom finns arkeologiska föremål upplagda som pussel med trasiga arkeologiska bitar så att besökarna själva kan sätta ihop bitarna på olika sätt. Besökaren får iträda forskarens undersökande och tolkande roll. Möjligheterna till att själv undersöka kulturlandskapets framväxt och kulturarv från utgrävningar finns även i Flashapplikationen som används i min studie. Användaren kan klicka fram olika tolkningar om arkeologiska fynd och själva gissa på vad de tror att fyndet fyllt för funktion i historien. Designerns avsikt är att öka besökarens förståelse för att all arkeologi är tolkningar. ”Älvresan” på Lödöse museum är ett samarbetsprojekt som startade 2007 mellan Institutionen för Arkeologi och Antikens kultur vid Göteborgs Universitet, Institutionen för Arkitektur vid Chalmers och Institutionen för Markvetenskap vid Sveriges Lantbruksuniversitet i Skara. Projektet har också haft kontakter med ett företag som utvecklar mjukvaror, EON-Reality. Finansiering av projektet sker genom Riksantikvarieämbetets FoU-satsning och med ekonomiskt stöd av föreningen De blindas vänner<sup>16</sup>. I Riksantikvarieämbetets program för 2006-2010 uttrycks ett behov av en ökad kunskap om kommunikationen mellan institutionella kulturarvsaktörer och medborgare när det gäller kulturarv.

Kulturmiljöarbete bygger i hög grad på ett samspel – en växelverkan - där människans engagemang, det professionella kulturarvsarbetet och den akademiska forskningen möts. Kunskap om kulturobjekt och kulturmiljöer behövs tillsammans med kunskap om människor för vilka dessa har eller kan få en betydelse. Vilka behov har medborgarna och hur kommunicerar de institutionella kulturarvsaktörerna med dem? Ett bra svar krävs så väl en ökad omvärldsbevakning som särskilda forskningsinsatser kring kommunikation om kulturarvet<sup>17</sup>.

13. Insulander, Eva. 2005. Museums and learning, a research overview.

[http://www.didaktikdesign.nu/dok\\_dd/museer\\_larande\\_eng.pdf](http://www.didaktikdesign.nu/dok_dd/museer_larande_eng.pdf) (Hämtad 2010-06-10)

14. Insulander, Eva. *Tingen, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*. Diss. Stockholms universitet. Stockholm: Stockholms universitet, 2010, 18,19.

15. WebbTV; Digitala tidsresor på Lödöse museum. 2009-06-17.

[http://www.kulturvast.se/kulturvast\\_templates/Kultur\\_ArticlePageWide.aspx?id=51406](http://www.kulturvast.se/kulturvast_templates/Kultur_ArticlePageWide.aspx?id=51406) (Hämtad 2010-11-04)

16. Lödöse museum. [http://www.lodosemuseum.se/kulturvast\\_templates/Kultur\\_ArticlePage.aspx?id=41479](http://www.lodosemuseum.se/kulturvast_templates/Kultur_ArticlePage.aspx?id=41479) (Hämtad 2010-09-15)

17. Riksantikvarieämbetet FoU-program för kulturmiljöområdet 2006-2010

[http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern\\_webbplats/2005/juni/fou\\_program\\_for\\_kulturmiljomradet\\_2006\\_2010,6.pdf](http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern_webbplats/2005/juni/fou_program_for_kulturmiljomradet_2006_2010,6.pdf) (Hämtad 2010-10-16)



Min undersökning studerar ett gränsområde mellan skol- och museiverksamhet. Den är ett försök att beskriva de erfarenheter ungdomarna har efter tidigare besök i historiska miljöer och hur de önskar att kulturarv kommuniceras. Den undersöker även hur de interagerar i en digital miljö med kulturarvsinformation.

### 2.1.1 Kulturutbud och val

Marknadsföringen från kulturinstanser har blivit kraftfull de senaste åren och olika intressenter samverkar för att synas. 2010 satsar Historiska museet tillsammans med TV4 och Nordstedts förlag på utställningar, en Tv-serie och uppslagsverk om Sveriges historia under 1000 år<sup>18</sup>. Hemsidor skapas på nätet som en följd av behovet att synas i det alltmer intensiva medieutbudet samt vetskapen om att många informerar sig via Internet. Det utvecklas interaktiva sidor på museernas hemsidor för att locka skolor, unga och barn att ta del av kulturarvet. I Västra Götalandsregionen har Västarvet lanserats, en gemensam organisation bland flera museer för att förmedla Västsveriges historia. Västarvets organisationsteam arbetar för att natur- och kulturarvet ska öka sin betydelse som resurs i den kommunala och regionala utvecklingen i Västra Götalandsregionen<sup>19</sup>. Detta tolkar jag som en del i utvecklingen av det uppdrag som de olika institutionerna fått av kulturdepartementet.

Inför uppbyggande av ett nytt besökscentrum och en förnyelse av kulturmiljön på Fästningsholmen i Kungälv deltar Kungälvs kommun tillsammans med Statens fastigheter, föreningar och näringsliv i projektet, IKON. Detta projekt handlar bland annat om hur man med innovativ teknik kan förstärka visualiseringen av vår historiska miljö. Det är ett interregionalt projekt med deltagare från Danmark, Norge och Sverige. Det är uppbyggt av olika intressenter och indelat i flera delprojekt där pilotstudier genomförs över hur de olika intressenterna kan utveckla sina besöksföremål. Resultaten ska projekten delge varandra via deras hemsida för att sprida kunskapen och uppnå synergieffekter. Projektets ägare i Kungälv har som mål att locka 170 000 besökare per år till Bohus fästning. De undersöker hur de med hjälp av bland annat satsningar på digitala hologram- och ljus-tekniker kan lyfta fram och öka intresset för fästningsruinens historia<sup>20</sup>. Inför mitt uppsatsarbete diskuterade jag med projektledarna i Kungälv om vad som kan vara intressant att få kännedom om inför utvecklande av besökscentrat. Mitt val blev att undersöka gymnasieungdomars erfarenheter av vår historiska miljö och deras intresse för olika presentationstekniker. Jag bestämde mig för att låta dem testa en befintlig flashapplikation om kulturlandskap och arkeologi. Flashapplikationen fann jag på Lödöse museum i deras pågående utställning ”Älvresan- en tidsresa i landskapet”. Olika applikationer och modeller har via projektet under några år utvecklats för att digitalt visualisera och förmedla arkeologisk och kulturarvsinformation. Projektet har använt sig av GIS (Geografiska Informations System) vid insamlandet av data.<sup>21</sup> I utställningshallen illustreras med hjälp av den nya tekniken hur vattennivåerna och landhöjning påverkat vårt kulturlandskap med framväxande bosättningar i Göta älv-dalen. Projicering av kartbilder sker på en topografisk reliefkarta samtidigt som ett

18 Historiska museet. Storsatsning på Sveriges historia. 2009. <http://www.historiska.se/press/pressmeddelanden/Pressarkiv-2009/Sveriges-historia-unikt-samarbete/> (Hämtad 2010-05-07)

19 Västarvet. [http://www.vastarvet.se/Kultur\\_Default.aspx?id=1006](http://www.vastarvet.se/Kultur_Default.aspx?id=1006) (Hämtad 2010-05-07)

20 Statens fastighetsverk & Kungälvs kommun Utvecklingsplan för Bohus Fästning och Fästningsholmen år 2010-2020. 2010. <http://www.kungalv.se/upload/Fastningsholmen/Dokument/Forslag%20Utvecklingsplan%20for%20Bohus%20fastning%20och%20Fastningsholmen%202010-2020%20Till%20KS%20Vers%2019%201%20%20100504%20CB.pdf> (Hämtad 2010-05-21)

21 GIS-centrum, Lunds Universitet. 2003. <http://www.giscentrum.lu.se/vadargis.htm> (Hämtad 2010-10-18)

audiospår berättar om hur miljön sett ut från 12500 år tillbaka i tiden fram till idag. I projektet har man använt sig av olika metoder för att tredimensionellt kunna representera tidigare natur och kulturlandskap<sup>22</sup>. Kopplat till det finns det två datorer med pekskärmar där besökaren kan ta del av kulturgeografisk information genom interaktion med en Flashapplikation. Den kommer framöver att läggas ut på projektets webbsida. Mitt intresse av att se hur kulturarv och kulturmiljö kan presenteras digitalt fick mig att välja den som en del av mitt arbete. Jag har observerat hur några ungdomar hanterade och upplevde Flashapplikationen använd från en dator med vanlig skärm och mus<sup>23</sup>.

## 2.2 Problemformulering och syfte

Uppsatsen syftar till att förmedla vad ungdomar önskar av en historisk besöksmiljö. Ett ytterligare syfte är att undersöka om medieteknik påverkar ungas engagemang för historia. Arbetet har en praktisk karaktär att förmedla ungdomarnas synpunkter till utvecklarna av Flashapplikationen, Digitala tidsresor, och till projektledarna för IKON.

Rapporten kan även vara av intresse för kulturarvsutvecklare, lärare och studenter vid lärarutbildningar att ta del av då den beskriver några gymnasieungdomars uppfattningar om historia och kulturarv.

Ungdomarna i undersökningen går i skolan och bor i en kommun rik på kulturarv och historiska besöksmiljöer. I de lokala omgivningarna finns två fästningar, en slottsruin, spår av klosterruiner från 1200-tal, Bohusläns näst största gravfält, samt platser med pågående arkeologiska utgrävningar med boplatser från folkvandringstid fram till vikingatid. Bland de arkeologiska aktiviteterna vill jag nämna Kungahällaprojektet, där Göteborgs Universitet deltar i utgrävningar av en vikingatida hallbyggnad på 48 meter. Vad har ungdomarna för upplevelser av dessa kulturarvsmiljöer? När man nu planerar för att utveckla Fästningsholmen och skapa ett besökscentra är det viktigt att ta del av ungdomarnas tankar så att man kan skapa en miljö attraktiv för kommuninvånare i alla åldrar. Hur intresserade är ungdomarna av historiska miljöer och kulturarv?

## 2.3 Frågeställningar

Mina forskningsfrågor är

- Vad motiverar ungdomar att besöka historiska miljöer och vilken erfarenhet har de från tidigare besök?
- Vad önskar ungdomar få möjlighet till i ett framtida kulturhistoriskt besökscentra?
- Vilka delar i Digitala Tidsresors multimodala applikation engagerar testgruppen? Vilket engagemang uttrycker de och hur navigerar de i applikationen?

---

22 Thuvander, L. ; Stenborg, P. ; Ling, J. et al. From the ice age to the present – an audiovisual and tactile model of the Göta River Valley in Western Sweden. Digital Heritage: Proceedings of the 14th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, red. M. Ioannides, A. Addisin, A. Georgopoulos, L. Kalisperis, Archaeolingua, Limassol, Cyprus . 2008. [http://www.time-travels.org/downloads/online\\_publication/DTT\\_VSMM08.pdf](http://www.time-travels.org/downloads/online_publication/DTT_VSMM08.pdf) (Hämtad 2010-09-15)

23 Digital Timetravels, (2010)

## 2.4 Avgränsningar

I den här studien har jag valt att undersöka unga människors upplevelser av historiska miljöer, både fysiska och virtuella. Med virtuella historiska miljöer avser jag kulturarvsinformation som är digitaliserad och där användaren kan interagera med Flashapplikationens multimediala resurser. Jag har avgränsat mig till att undersöka ungdomarnas upplevelse av den historiska miljön kring Nordre- och Göta älvdalen och på Bohus fästning, samt deras synpunkter på en kulturgeografisk och arkeologisk flashapplikation som visar Göta älvdalen ur ett historiskt perspektiv. Min studie befinner sig i ett gränsområde mellan skol- och museiverksamhet. Av tidsskäl fick jag begränsa mig till att genomföra intervjuer och observation på en gymnasieskola i Kungälv istället för i museimiljö. Avsikten var att nå en viss åldersgrupp och ta del av deras erfarenheter. Min bedömning var att det hade inneburit en stor osäkerhet i huruvida det skulle gå att få rätt kategori deltagare till undersökningen om jag hade försökt utföra den i museimiljön.

## 3 Teoretisk bakgrund

### 3.1 Kunskapssyn

Det finns i grunden två forskningstraditioner med ursprung från olika filosofiska inriktningar när det gäller synen på kunskap, empirismen och rationalismen. Dessa har sitt ursprung i antikens filosofi. Empirismen förmedlar att kunskap är sprunget ur erfarenheter. Rationalismen däremot hävdar att kunskap kommer av att inre förmågor utvecklas och mognar hos individer. De skilda perspektiven ger olika förutsättningar för hur utbildning ska organiseras och hur forskning ska bedrivas. Perspektiven har ända fram till idag påverkat synen på utveckling och lärande<sup>24</sup>.

För empiristerna är sinnenas intryck och stoffet i centrum för undervisningen. I början av 1900-talet framförde den amerikanske biologen John B. Watson kritik mot den tidens psykologiska dominans. Han utvecklade en teori grundad på beteenden och reaktioner i förhållande till miljön, den behavioristiska skolan. Burrhus F. Skinner vidareutvecklade Watsons kunskapssyn, han menade att det inte går att studera inre erfarenheter. Inläring bygger på stimuli och respons. Behaviorismen låg till grund för inlärningsprogram vilka blev populära i den svenska grundskolan på 60-70-talet<sup>25</sup>. Inom traditionen utvecklades en förmedlande pedagogik. En stor del av traditionell skolpraxis har genom tiderna dominerats av den synen<sup>26</sup>.

En person som kom att påverka kunskapssynen i en helt annan riktning var Jean Piaget. Han var biologiskt skolad men kritiserade behaviorismen och menade att inläring sker när individen skaffar sig nya erfarenheter och lägger dem till det han tidigare uppfattat. Kunskap konstrueras aktivt av individen. Detta perspektiv benämns konstruktivismen och kan ses som sprunget ur rationalismen. Från att tidigare ha varit starkt förmedlingsinriktad kom undervisning i skolan från 70-talet och framåt att påverkas av Piagets pedagogiska tankar<sup>27</sup>.

Samhällets syn har i olika hög grad under olika perioder varierat mellan dessa poler empirismen och rationalismen, för att under det senaste århundradet utveckla teorier som försökt överbrygga de två olika perspektiven. Även om de båda perspektiven kan ha sin rimlighet, så kan synen på människans förmåga att tillägna sig kunskap ses som mer komplex. Problematiken med ovanstående traditioner är att de är otillräckliga om man vill försöka förstå lärande, kunskaper och mänskliga färdigheter. Det som inte framkommer är att människan är en historisk och social varelse som kan samspela med sina medmänniskor och alla ting hon skapat. Hon har en förmåga att ta till sig kunskaper och färdigheter från omvärlden<sup>28</sup>.

#### 3.1.1 Socialkonstruktivismen

Den tredje kunskapssyn som växte fram i ett försök att överbrygga klyftorna mellan den empiristiskt grundade förmedlingspedagogiken och den konstruktivistiska kunskapssynen blev socialkonstruktivismen, grundad av Lev Vygotskij. I det nya perspektivet fick språket och kommunikationen en central roll. Vygotskij betonade

24 Säljö, *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minnet*. s.16 f.f.

25 Lundgren Ulf. (red). *Pedagogisk uppslagsbok. Från a till ö utan pekpinnar*. Värnamo: Informationsförlaget, 1996.

26 Dysthe, Olga. *Det flerstämmiga klassrummet: att skriva och samtala för att lära*, Översättning av Nilsson, Björn, Lund: Studentlitteratur, 1996.. s.46

27 *Pedagogisk uppslagsbok. Från a till ö utan pekpinnar*. (1996) Värnamo: Lärarförbundets förlag, Informationsförlaget

28 Säljö, *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minne*, .16 f.f.

både de sociala faktorerna och språkets betydelse i lärandet. En individ befinner sig på en utvecklingsnivå och med hjälp av andra som kommit längre kan individen nå en högre nivå, via den nära utvecklingszonen. Vygotskij definierade det som den proximala utvecklingszonen. Elever kan utöka sitt handlingsutrymme när de får hjälp av en mer erfaren person. Jerome Bruner introducerade ”Scaffolding” som en benämning på den hjälp eller stödstruktur som de som kommit längre kan ge individen som lär sig<sup>29</sup>.

Inom det socialkonstruktivistiska perspektivet har mediering en central roll. Begreppet förklarar hur människan samspekar med historiskt utvecklade redskap som finns i hennes kultur, när hon agerar och försöker förstå sin omvärld. Vygotskij skapade modellen om mediering som en triangel med tre hörn; medierande redskap/tecken, stimulus och reaktion/respons. Hans medarbetare Leontiev utvecklade modellen vidare mot det som kom att kallas aktivitetsteori. Människan handlar i alla situationer med hjälp av medierande redskap<sup>30</sup>.

För att förstå lärandet måste man se till den historiska förändringen av de medierande redskapen och den verksamhet de används i, menar Roger Säljö, professor i pedagogik och pedagogisk psykologi vid Göteborgs Universitet. Han resonerar utifrån ytterligare ett perspektiv på hur lärandet går till, vilket benämns det sociokulturella perspektivet.

### 3.1.2 Sociokulturellt perspektiv

Det är viktigt att betrakta de samhälleliga förändringarna och hur människor påverkas av dem. Vad av samhällets kollektiva minnen förs vidare idag och hur sker det? Hur bärs erfarenheterna vidare till nya människor?

Ur ett sociokulturellt perspektiv kommer erfarenheterna inte inifrån individerna. Lärandet måste ses som hur människor tar till sig och använder kulturella redskap i sociala praktiker. Hur och vad människor lär påverkas av vilka artefakter som finns omkring oss i samhället. Tecken och redskap spelar en väsentlig roll i mänskliga handlingar under utvecklandet av våra förmågor och beteenden. Medierande redskap är både fysiska redskap och intellektuella redskap, inklusive språk, som människor använder för att överföra kunskap mellan sig och från generation till generation.

I ett sociokulturellt perspektiv framstår människan som en redskapsproducerande och redskapsanvändande varelse, som inte bara lever i världen, utan som också omvandlar den för sina syften. Hon utvecklar kunskaper och färdigheter genom att skapa kulturella redskap som ingår i olika verksamheter i samhället och som förändrar vårt sätt att kommunicera, att arbeta, att roa oss och därmed också våra sätt att lära. Hon transformerar sin omvärld genom sina kunskaper och färdigheter, och hon transformerar också sig själv genom sitt lärande<sup>31</sup>.

Varje generation får med sig nya redskap och anpassar sig till de tekniker som utvecklas i den tid de lever i. Både språk och de fysiska redskap vi använder oss av idag för att kommunicera via förändras i snabb takt. De krav vi har på funktionell läsfärdighet är idag ur ett historiskt perspektiv mycket höga, menar Säljö.

---

29 Dysthe, O. s. 56.

30 Säljö, *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minne*, . 29.

31 Säljö, *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minne*, 225

Man kan också hävda att vi idag lever i en tid då de medierande redskapen är under stark förändring, med en påföljande förändring av sätten att förhålla sig till skrift och andra medieringsformer som nu är allt mer integrerade<sup>32</sup>.

Kress och Selander beskriver att utvecklingen skapar nya läsare och att det ändrar förväntningar på vad som är värt att ta till sig<sup>33</sup>.

Nya mönster av kommunikation uppstår. Förändringarna i samhället får till följd att det idag krävs andra förmågor när det gäller läsfärdigheter och att kunna skriva texter (samt att kunna uttrycka sig på andra sätt med bild och ljud, egen anmärkning) än tidigare. Säljö menar att man behöver ha både ett personligt och anarkistiskt läsande samt en digital läsfärdighet för att kunna läsa i en medievärld. Förr räckte det med att kunna läsa en text och upprepa den eller se en bild och beskriva den. Förutom att förstå texter och bilder digitalt framställda måste man även kritiskt kunna granska dem, tolka dem och förhålla sig till dem. I bildtolkning behöver man ha en kunskap om hur bilder kan redigeras med hjälp av fotoprogram, kunna fundera över vad avsändaren kan ha för budskap med mera. Man behöver dessutom kunna producera och presentera kunskap för andra utifrån det man har förstått. Utbudet och utvecklingen mot nya former av interaktivitet och kulturella redskap som skapas av medierna formar användare med nya förväntningar och uppfattningar om vad som är intressant att ta till sig enligt den utveckling som forskarna Kress och Selander beskriver. Det kan i sin tur ge upphov till många olika tolkningsgemenskaper som förespråkar olika, annorlunda sätt att lära. Kress och Selander menar att det kommer att leda till auktoritetskonflikter inom skolan<sup>34</sup>. Idag sker den tekniska utvecklingen med hög hastighet. Det påverkar förutom skolan även andra institutioner i samhället och leder till förändringar i hur kunskaper produceras och kommuniceras. Inom olika forskningsfält utvecklas nya begrepp för att förklara det som sker.

### 3.1.3 Multimodality - ett social semiotiskt perspektiv

Inom teoribildningen Multimodality förklaras och namnges nya resurser och handlingar i människors kommunikation vilka är en konsekvens av snabba förändringar i den sociala, ekonomiska och tekniska utvecklingen i vår tid. Gunther Kress företräder denna teori som undersöker och för fram ett socialt semiotiskt närmande till vår samtida kommunikation. Gemensamt för kommunikation i alla kulturer är att människors meningsskapande är centralt. Vi människor ramar in världen för att ge den mening<sup>35</sup>.

Kress för fram att kommunikation förekommer då ett budskap tolkas.

Communication depends on the transformative/interpretative engagement by participant in an interaction with a message made by another – in ways guided by their interest. Interpretation is the defining criterion of communication: only if there has been interpretation, has there been communication.<sup>36</sup>

En del av begreppet kommunikation består av representation. Kommunikation fokuserar en önskan eller ett behov att göra en representation tillgänglig för andra medan

---

32 Ibid., .218

33 Ibid., .223

34 Ibid., 222

35 Kress, Gunther. *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*; Oxon: Routledge, 2010, 10

36 Ibid, 35

representation handlar om att visa sitt intresse att engagera sig och materialisera sin mening i världen<sup>37</sup>. Kress menar att kommunikation och representation är politiska processer. Kommunikationen rekonstruerar konstant vår sociala grund, våra relationer och omgivning. Det förändrar maktfördelning och kan potentiellt vara politiskt problematiskt. Representation omskapar resurserna för meningsskapande, och de omgjorda resurserna formar dem som skapat dem<sup>38</sup>.

Karakteristiska egenskaper i vårt samtida medielandskap, menar Kress; är möjlighet till deltagande i nuvarande medieteknologier; en global och lokal nåbarhet av media; användarskapat innehåll; tillgänglighet/anslutning/rörlighet/tillstånd av att vara överallt för både personer och information; konvergens av representationella, produktiva och kommunikativa funktioner i teknik och utrustning; multimodalitet, det vill säga representationer i olika lägen, valda utifrån sin kommunikativa potential<sup>39</sup>.

Ett centralt begrepp inom multimodality är det engelska ordet *mode*. *Modes* är uttrycksmedel, socialt och kulturellt formade för att skapa mening vid representation och kommunikation. Det kan vara bild, text, tal, musik, rörelser etc. Bilder och texter har olika möjligheter att erbjuda mening. Inom olika kulturer kan meningen inom samma mode variera, exempelvis kan en gest i ett socialt sammanhang innebära något helt annat i ett annat socialt sammanhang. Hur information representeras är relativt till val av *mode*. Varje *mode* har sin brukskvalité och Kress menar att det gäller att välja *mode* efter vilken möjlighet det erbjuder<sup>40</sup>.

Insulander använder begreppet *teckensystem* för Kress *modes*. Centralt i de kommunikativa handlingarna mellan människor finns två aktiviteter, meningsskapande och lärande. Begreppen brukar kopplas till olika akademiska fält, meningsskapande till kommunikationsstudier och lärande till utbildningsvetenskaperna. Meningsskapande är nödvändigt för allt lärande och lärande är en sekvens av teckenskapande aktiviteter<sup>41</sup>

Intresset hos både den som ska delge ett budskap och den som ska engageras av det är viktigt. Att ständigt omforma redskap och miljöer så att de passar mottagare blir en nödvändig utmaning för att uppehålla engagemang och intresse hos människor.

Design är ett ständigt nyskapande och innovativt förhållningssätt som förhåller sig till det framtida<sup>42</sup>.

Rather than being a competent of implementation of conventionally given practices, design is transformative, hence inevitably innovative. In contemporary semiotic production and communication – the two now always linked- agency in the interested process of design meets with the affordances- socially and semiotically – of the resources available for production. Interest and agency now extend to the choice and the uses of facilities of sites of appearance and the media of dissemination<sup>43</sup>.

Mänskliga erfarenheter och skapande sätts i fokus inom design för lärande samtidigt som man beaktar medie- och teckensystems betydelse för lärande. Individerna vill

37 Insulander, Eva. *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 49

38 Kress, *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*, 52

39 Ibid, 21- 22

40 Ibid, 79-83

41 Insulander., *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 46 till 47.

42 Kress, *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*

43 Ibid, 132-133.

förverkliga sina intressen i världen och Kress, poängterar att det är det design handlar om<sup>44</sup>.

Datorer, I pads, mobiler och Iphons är några av de verktyg som ungdomar idag blivit vana vid och många intresserar sig för. Det börjar museum och skola utnyttja i sina lärandemiljöer. Genom att designa lärmiljöerna kan de bli intressanta för fler användare.

Insulander hänvisar till att Kress poängterat att design sätter fokus på individens förverkligande av sitt intresse i världen.

Design handlar om att göra urval och sedan arrangera resurser för att skapa specifika budskap till en specifik publik<sup>45</sup>.

Skolan har tidigare haft monopol för förmedlande av kunskap. Nu har synen på kunskap breddats, kunskap skapas överallt på användarstyrda platser på nätet bland annat. Kress menar att det är ett stort glapp mellan skolan och samhället. Dagens ungdomar i konsumtionssamhället och informationsrevolutionen nöjer sig inte med att vara konsumenter, de vill vara producenter<sup>46</sup>.

### 3.2 Forskning i museimiljö

I Sverige har forskningen inte varit framträdande inom museipedagogik utan man har fått förlita sig på internationell forskning beskriver Eva Insulander i en forskningsöversikt från 1995 omfattande forskningsfronten i Sverige och engelskspråkiga områden<sup>47</sup>. Författaren refererar till en artikel om museer och lärande som publicerats i ett temanummer om forskning i tidskriften Science Education 2004. Uppdraget kom från National Science Foundation för att utvärdera tidigare forskning och dra upp riktlinjer för framtida forskning. Tre viktiga aspekter av lärande framställdes i artikeln, vilka bör utnyttjas för att undersöka vilken betydelse museum har i människors liv.

In the introduction, three characteristic aspects on learning are presented, that should be seized in order to investigate the importance of museums in people's lives: Learning has a personal, a contextual and a timely aspect, and all three must be considered if development is to take place<sup>48</sup>.

Insulander beskriver den kontextuella lärandemodellen som John H. Falk & Lynn.D. Dirking arbetar med. Där är kopplingen mellan lärande och en specifik plats central. Det talas om museet som en plats för Free-choice learning, ett sätt av författarna att särskilt lyfta fram lärande utanför skolan som kännetecknande av frivillighet.

Denna frivillighet menar de hänger samman med förändringar i samhället som innebär att vårt förhållande till auktoritet och kunskap har ändrats, på så sätt att individen får allt större handlingsutrymme. Författarna pekar på att tidigare exkluderande röster nu inkluderas på museerna och att free-choice learning ska ses i ljuset av sådana samhälleliga förändringar<sup>49</sup>.

---

44 Kress, *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*, 132.

45 Insulander. *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 37.

46 Grönblad, Fatima. Stort glapp mellan skolan och samhället. KK-stiftelsen. 2008-06-17. <http://www.kks.se/templates/ArticlePage.aspx?id=13550> (Hämtad 2010-10-16)

47 Insulander, *Museums and learning, a research overview*.

48 Ibid. s.12

49 Insulander. *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 20.



Som jag uppfattar det tangerar ovanstående till viss del den konflikt som förs fram av Gunther Kress i en webbartikel. Konsumtionssamhället och informationsrevolutionen förändrar lärares auktoritet och synen på skolan. Det finns så många valmöjligheter för elever idag och ett starkt tryck på dem att forma sin egen livsstil genom intressen och produkter<sup>50</sup>.

Insulander menar att trots att Falk & Dierkings kontextuella lärandemodell är grundad i både sociala och konstruktivistiska lärandeteorier ligger deras intresse på individens mentala processer med internalisering och assimilering av information. Insulander, som har det designteoretiska perspektivet i sin avhandling, invänder mot Free-choice learning synsättet för dess betoning på att själva lärandet skiljer sig åt i miljöer med olika grad av formalisering. Hon för fram synen på lärande som en social meningsskapande aktivitet, oavsett inramning. Eva Insulander behandlar hur museiutställningen får sin mening i mötet med besökaren. Hon tar upp det perspektiv Eileen Hooper- Greenhill (1991) framfört, att museum är platser för meningsskapande, det centrala är besökarens intresse och deltagande i museernas kommunikationsprocess<sup>51</sup>.

Likartade tankar kan iaktas i de utställningar och modeller som designats och presenteras i översikten över dansk nutida museipedagogiks utveckling. Kulturarvsstiftelsen beskriver i en analogi de digitala förmedlingsprojekt som genomförs i den danska museivärlden. Forskare och förmedlare har fokuserat på fyra områden; insamling på nya sätt, ung publik, lokal användare erfarenhet och kulturarvsspridning utanför museets fysiska miljö<sup>52</sup>. Utställningar genomförs där de digitala presentationsteknikerna får stort utrymme och förväntas nå fler brukare av kulturarvet. Ett exempel är Thorvaldsens museums ”Tilbygning”, en artificiell tillbyggnad på en webbsida. Där läggs bilder, filmer och kommunikationsforum ut vilket man tänker sig kan nå den unga generationen samtidigt som unga är med och producerar innehåll<sup>53</sup>.

En av representationsteknikerna som möjliggör ett brukarperspektiv med möjlighet för brukaren att både vara producent och konsument heter Byskrivaren och finns på Struer museum i Danmark. Ett projekt som bygger på IKT (Information Kommunikation och Teknik) men även innefattar en fysisk person i utställningshallen. På museet finns en stor pekskärm som fungerar som informations- och kommunikationsplattform på samma gång. Användaren kan vara medskapare till informationen på den stora pekskrmen. Även om det tekniskt är möjligt visar det sig att de flesta har allt för stor respekt för att experimentera med pekskrmen. I internationella studier om web-2.0 miljö är det av 100 tillfrågade endast 9 som tillåter sig kommentera enkelt medan endast en skapar riktigt innehåll. Ett förhållande som alltså visar ett 90-9-1 förhållande när det gäller delaktighet av att skapa innehåll<sup>54</sup>.

### 3.2.1 Engagemang

Eva Insulander har i sin avhandling tagit fram en modell hon kallar ”Modell över besökarens engagemang” Modellen är en sammanställning över studiens resultat där hon

---

50 Grönblad. Stort glapp mellan skolan och samhället.

51 Insulander, *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 20

52 Løssing Warberg (red.) Digital museumsformidling - i brugerperspektiv.

53 Tilbygningen - en virtuel udvidelse af Thorvaldsens Museum. <http://tilbygningen.dk/> (Hämtad 2010-05-07)

54 Løssing Warberg (red.) Digital museumsformidling - i brugerperspektiv.

beskriver de olika former av engagemang hon fann bland deltagarna. Engagemang delar hon in i följande tre områden; **Expressiv**; värdering och förvåning; **Narrativ**; person och aktivitet; **Metareflekerande**; utställningsdesign och historia. Det expressiva engagemanget har med besökarens spontana reaktioner att göra. Det narrativa bygger på att besökaren kopplar det han/hon är med om i utställningen till sin egen person eller någon aktivitet han/hon tidigare deltagit i. Det metareflekerande engagemanget är kopplat till utställningens design eller till tolkning av det historiska materialet<sup>55</sup>.

### 3.2.2 Intressen, motivationer och besökare

Bo Hansson skriver i sin avhandling om ”Historieintresse och historieundervisning” att han har en konstruktivistisk syn på lärande och ser lärandet som något som sker individuellt men att det sker i ett socialt sammanhang. Samspelet med andra människor är viktigt när det gäller konstruktionen av vad som är meningsfullt att lära sig, vilket Hansson hänvisar till att Tomas Kroksmark tidigare fört fram<sup>56</sup>. Intressets betydelse för lärande diskuteras av många olika forskare och intresse som begrepp definieras bland annat av

...de norska historiedidaktikerna Jan Bjarne Bøe och Kolbjørn Hauge. De förklarar intresse som ett begrepp som anger att en individ är engagerad av något, tilltalas av detta och gärna sysselsätter sig med det<sup>57</sup>

Målet för lärandemiljöer, såväl i skola som på museum bör vara att kunna erbjuda engagerande stoff för så många elever och övriga besökare som möjligt.

John Dewey anser det primärt att stoffet måste ha en betydelse för eleverna i den utveckling där de befinner sig. Först då kan ett långvarigt intresse uppstå, vilket krävs för att ett lärande ska utvecklas. Han menar att det är den inre motivationen som måste till för lärande ska uppstå<sup>58</sup>.

Hansson lyfter fram att historieintresset bland majoriteten av ungdomar handlar om senare tids historia, familjens historia och historia som förknippas med geografiskt närliggande områden. Samt att det ofta är dramatiska inslag som intresserar dem<sup>59</sup>.

Museibesökare går ofta till museum i olika sociala konstellationer. Utifrån olika motiv har någon, till exempel en familjemedlem, bekant eller vän valt och drivit fram ett museibesök.

Falk har skapat en modell för att beskriva museibesökarens upplevelser<sup>60</sup>. Modellen bygger på idén om att när en individ väljer att besöka ett museum på fritiden kan identitetsrelaterade behov tillfredsställas vilka avslutas långt efter att museibesöket är avslutat. Detta genom att besöket påverkar besökarens individuella utveckling och berikning av den personliga identiteten. Falk lyfter fram att museibesök är utmärkta exempel på informellt (Free-choice learning) lärande. Tre kritiska faktorer, tror han bidrar till det;

55 Insulander, *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*, 260-261.

56 Hansson, *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*, 38

57 Ibid, s 41.

58 Hansson, *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*, 41

59 Ibid, s. 60

60 Falk, John H. *Identity and the Museum visitor experience*, Walnut Creek, Calif: Left Coast Press, 2009.

The choice and control visitors exercise over the experience.  
The emotional nature of the experience.  
The context and appropriateness of what visitors encounter in the museum<sup>61</sup>.

Den som bestämmer besöket har val och kontroll över det han/hon gör på sin fritid. Den känslomässiga upplevelsen samt sammanhanget och utmaningen besökaren möter i museet är faktorer som påverkar besökarens framtida uppfattning om innehållet av den specifika utställningen och om museet i allmänhet.

Falk skriver att många undersökningar av besökande på museum har gjorts via enkäter samtidigt som att det behövs mer än enkäter för att förstå besökarens upplevelser. Han menar att det är viktigt att känna till något om besökarnas identitetsrelaterade motivationer för att kunna göra kvalificerade gissningar om deras besök. Tidigare besöksupplevelser påverkar framtida besök samtidigt som de influerar till andra potentiella besökare framtida besök. I Falks modell beskrivs ett flöde av hur personliga identiteter och tidigare erfarenheter under inverkan av de identitetsrelaterade besöksmotivationerna och personlig, fysisk och sociokulturell kontext påverkar både besökare och museum eftersom det händer något med personlig identitet och uppfattningar om vad ett museum är varje gång en besökare varit på ett museum. De identitetsrelaterade motivationerna har Falk klassat i fem kategorier; *Explorer*- en besökare som vill upptäcka utställningen; *Facilitator*- en besökare som har med sig barn eller annan person som den vill underlätta för. Personen sätter sig själv i andra hand och följer mest med som ledsagare; *Experience seeker*- en besökare som kommer för att vara med om en upplevelse i första hand; *Professional/Hobbyist*- en besökare som vill åt utställningens innehåll och som kommer för att förkovra sig; *Recharger*- en besökare som kommer för att njuta av miljön i utställningshallen<sup>62</sup>.

### 3.2.3 Att skapa mening och lära utifrån intresse

Meningsskapande och lärande diskuteras av olika forskare som kopplat till hur förändrade identiteter påverkar lärande. Insulander refererar till Selander som tar upp hur individers förmåga att engagera sig i sociala domäner och utveckla sin förmåga att använda tillgängliga semiotiska resurser samt till Kress som visar på hur individer utifrån intresse ramar in världen så den blir meningsfull<sup>63</sup>.

Det viktigaste kriteriet för meningskapande är individens *intresse*. Att spåra intresset är därför ett sätt att metodiskt fånga och beskriva meningskapandet. Intresset kan kopplas till besökarens uppmärksamhet, vilket sedan kan leda vidare till *engagemang*. Engagemang är den meningskapande individens intresserade, intensiva och ihållande ”förbindelse” med den inramade del av världen, som är för handen vid en interaktion<sup>64</sup>.

Inom ett socialsemiotiskt perspektiv är mening något som skapas två gånger, först när individen tolkar det som någon annan presenterar sedan när individen skapar en egen materiell representation av det han/hon förstått<sup>65</sup>.

---

61 Ibid s. 142-156.

62 Falk, John H. *Identity and the Museum visitor experience*, 160-161

63 Insulander. *Tinget, rummet, besökaren: Om meningskapande på museum*, 40.

64 Ibid. s.48,

65 Kress, *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*,108

### 3.4 Kulturarv och medievanor

Statistik på barn och ungas kulturvanor är bristfällig, hävdar Statens Kulturråd i en rapport från 2010<sup>66</sup>. De lägger därför fokus på ungas medievanor och visar att 62 % av alla unga använder Internet varje dag. Tekniken ger användarna möjlighet att möta samt att producera kultur. Från Internet tar de reda på fakta, laddar ner musik, film, gör egen film och musik, de skriver, spelar spel och visar bilder med mera.

I takt med den ökande digitaliseringen runt om i samhället upptäcker museum möjligheterna med att öppna upp sina samlingar och visa dem även för grupper som inte spontant besöker museum. Både allmänhet och skolor kan via Internet få en ökad tillgång till samhällets kollektiva samlade resurser. Digitala Tidsresor flashapplikation ”Tidsresan” är på väg att bli en sådan resurs.

Forskning som rör just gränssnittet mellan museerna och dess besökare är än så länge förhållandevis begränsad, åtminstone när det gäller studier som genomförts med svenska museer i fokus<sup>67</sup>. Vad människor väljer att spendera sin fritid till är mycket individuellt, det bygger på intresse. Tidigare forskning har visat att i västvärlden har intresset för att spendera den lediga tiden för att lära och utvecklas ökat<sup>68</sup>. Danska Kulturarvstyrelsens forskningsöversikt över hur museum arbetar för att ta till sig möjligheterna som den nya digitala kulturen erbjuder menar att samhällets digitalisering leder till stigande förväntningar på museerna att erbjuda upplevelser av kulturarv i digital form.

Brugerne får hele tiden nye muligheder for at bidrage, dele og deltage i den digitale kultur. I takt med samfundets generelle digitalisering er der derfor stigende forventninger til museerne om at tilbyde oplevelser og indsigt i kulturarven i digital form<sup>69</sup>.

Hur ser de ungas förväntningar på de nya möjligheterna och medierna när de ska ta till sig kulturarvspresentationer? För att få veta mer om några av de ungas tankegångar valde jag att genomföra denna studie bland gymnasieungdomar på en skola i Kungälv.

## 4 Metod och genomförande

### 4.1 Val av metod

Undersökningen genomförs med hjälp av enkäter, intervjuer och användartest. Blandningen av dessa metoder görs för att ge en bredd och ett djup i försöket att beskriva ungdomarnas upplevelse av olika historiska miljöer. I en av klasserna, där två av respondenterna gick, fick alla de 18 studenterna svara på en enkät om vilka aktiviteter de ansåg önskvärda i ett framtida besökscentra på Fästningsholmen. Den standardiserade enkäten delades ut innan intervjuerna och användes för att ta ut de ungdomar som deltog i den fördjupade intervjun. Jag valde att genomföra dels intervjuer och dels användartester vilka gjordes enskilt med sex ungdomar i åldern 17-

66 Statens Kulturråd. Barn och ungas kultur. Kulturen i siffror 2010:1. 2010. [http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns\\_ungas\\_kultur.pdf](http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns_ungas_kultur.pdf) (Hämtad 2010-09-15)

67 Eriksson, L. Et Ljunggren, P. (red). Museipedagogiken, lärandet och framtiden.. Dokumentation av föreningen för undervisning i svenska museer (FUISM) konferens på Statens historiska museum 15-16 oktober 2007

68 Falk, *Identity and the Museum visitor experience*

69. Løssing Warberg, (red). *Digital museumsformidling - i brugerperspektiv, I.*

19 år<sup>70</sup>. De genomfördes under 4 veckor från april till maj på en gymnasieskola i Kungälv. Intervjuerna skedde som semistrukturerade intervjuer vilka spelades in i ljudinspelningsprogrammet Audacity. Dessutom besvarades strukturerade frågor i ett formulär av respondenten. I samband med intervjuerna gjordes även användartesten av Flashapplikationen. Här använde jag en kontextuell undersökning, vilket innebar att jag studerade dem när de använde Flashapplikationen. Tillvägagångssättet valdes för att försöka förstå vilka problem eller beteenden som uppstod i situationen<sup>71</sup>. Målgruppen unga användare valdes ut och intentionen var att undersöka deras intresse för och behov av utveckling av sidan. Vad fungerar /fungerar inte, vad är intressant och vad är deras åsikter om Flashapplikationen? Jag antecknade hur ungdomarna navigerade i miljön samt deras engagemang och vad och hur de kommenterade under testet. Resultaten analyserades sedan för att visa på ungdomarnas uppfattningar, jämförelse gjordes med tidigare forskning om ungdomars historieintresse, museibesök och medievanor. De kategoriserades vid analysen med avseende på deras identitets- relaterade motiv och deras olika former av engagemang. Ungdomarna informeras om att vid redovisningen av resultatet anonymiseras de och att inspelningarna av intervjuerna stannar i intervjuarens ägo.

De historiska miljöer jag har utformat min undersökning kring är miljöer jag känner väl och arbetar i både som lärare och som lokalguide. Vid litteratursökning har jag använt mig av Gunda, Libirs och Eric. Jag har sökt på Internet och där besökt olika museums och institutioners hemsidor. Några exempel på sidor jag studerade inledningsvis men inte använder i uppsatsen är

- Läns museet i Varberg; <http://www.museum.varberg.se/>
- The British museum;  
[http://www.britishmuseum.org/explore/young\\_explorers1.aspx](http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers1.aspx), 2010-10-26
- <http://www.riksarkivet.se/default.aspx?id=2136&refid=1021>, 2010-10-26
- Vestro Gothia; [http://www.vestrogothia.se/Kultur\\_Default.aspx?id=28226](http://www.vestrogothia.se/Kultur_Default.aspx?id=28226), 2010-10-26

## 4.2 Genomförande

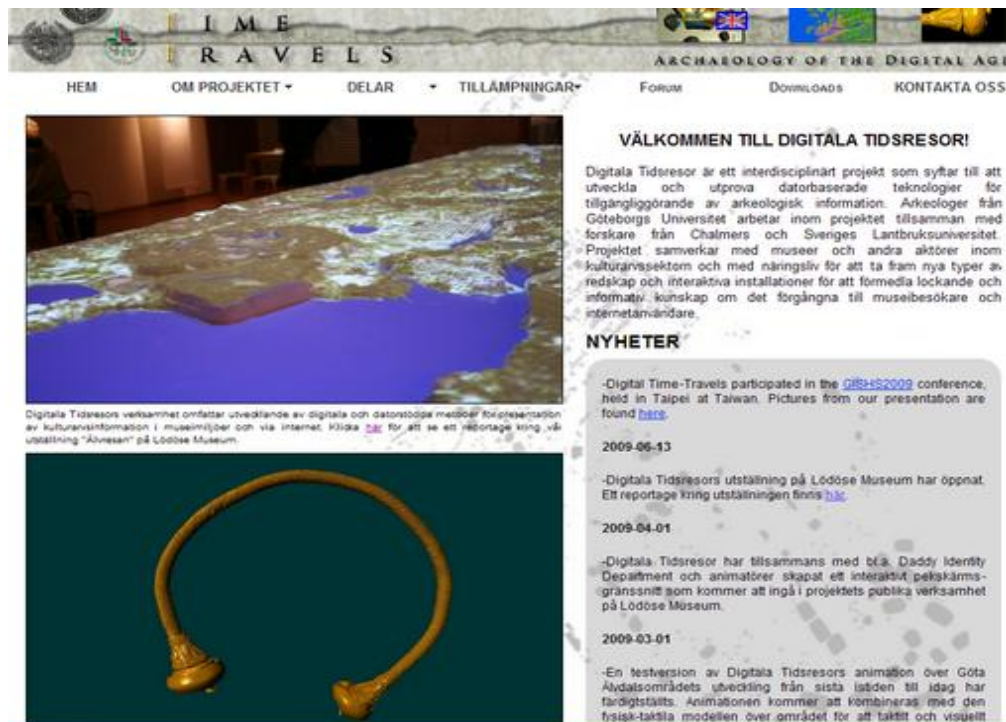
Jag bestämde mig för att undersöka ungas upplevelse av både fysiska besök och virtuella besök i historiska miljöer. Efter genomsökning av ett antal olika museers hemsidor hade jag fått en översiktlig uppfattning om ett antal museers verksamhet och vad de erbjöd på sina interaktiva sidor för besökare online. Jag undersökte även andra historierelaterade hemsidor för att få en bild av vad som bjöds på i form av interaktion, besökare- dator. Jag noterade en hel del förberedande material för skolklasser att ta del av inför besök. Jag hittade drag and drop spel, för att testa medeltida kläder, sidor för kommentarer och chatt. Därefter tog jag kontakt med projektledare för IKON-gruppen i Kungälv. Som medlem i föreningen *Kungälvs Musei vänner*, vilken är en av intressenterna i det lokala projektet, ombads jag i oktober 2009 att delta i en tvådagars workshop på Läns museet i Varberg. Där genomfördes diskussioner, dramaövningar, guide visningar och grupparbeten om historieförmedling. Jag deltog i december i ett samlingsmöte samt tog del av ett arbetsmötesprotokoll från ett möte jag inte kunde delta i med intressenter ur IKON-gruppen i Kungälv vilka tillhör ett delprojekt benämnt, Borgar, slott och herresäten. Arbetet inriktas på att göra en pilotstudie om Bohus

---

70 För frågemall se bilaga 1

71 Kuniavsky Mike. *Observing the user experience*. Burlington: Elsevier, 2003.

fästning och Fästningsholmen. I projektet undersöks bland annat hur man kan ta hjälp av olika audiovisuella tekniker i historieberättandet. På Bohus fästning genomförs ett pilotprojekt kring användandet av ljus teknik för att förmedla historia och förstärka upplevelsen<sup>72</sup>. I februari-mars 2010 hade jag två möten med projektledarna för IKON i Kungälv, där vi diskuterade vidare vad som skulle vara intressant att undersöka inom projektet och mitt uppsatsarbete. De framtida besökarna, den unga generationens intresse av teknik och besökscentra blev fokusområdet. På nätet hade jag tagit del av en presentation av utställningen Älvresan. Jag besökte den utställning med både fysiska och digitala representationer på Lödöse museum (figur 1,2,3,4)<sup>73</sup>.



**Figur 1** Digitala tidsresor, ett interdisciplinärt projekt, som utformat datorbaserade teknologier för att informera om arkeologiska fynd.

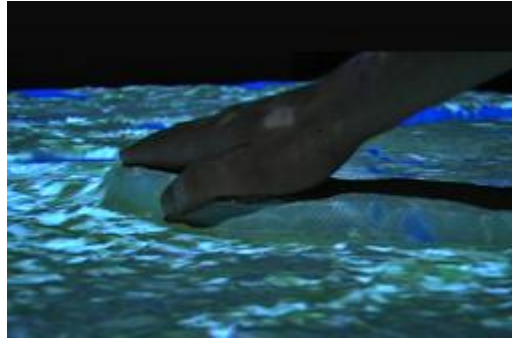
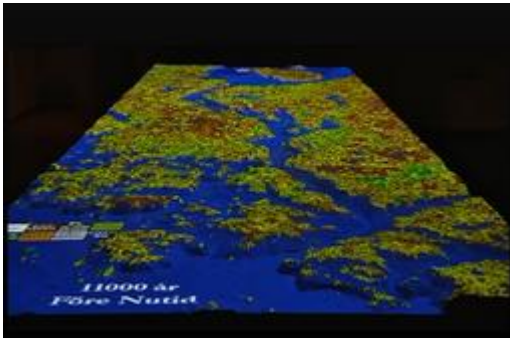
72 Anteckningar frukostmöte: Uppföljning av Bohusdagen Fars Hatt 2010-01-28

<http://www.kungalv.se/upload/Fästningsholmen/Dokument/Anteckningar%20frukostmöte%20Bohusdagen%2028%20jan10.pdf> (Hämtad 2010-10-16)

73 Webbtv, Digitala Tidsresor (2009)

Jag bestämde mig för att i min undersökning använda den digitala Flashapplikationen som finns i utställningen (figur 4) för att testa på unga användare. Projektets intention är att den även ska läggas ut som webbapplikation på Digitala tidsresors hemsida<sup>74</sup>.

Min första idé hade varit att intervjua ungdomar på plats när de såg både den fysiskt uppbyggda modellen, en audiovisuell och taktil modell över Göta älvdalen (figur 2 och 3), samt när de där testade Flashapplikationen (se figur 4) på datorer med pekskärm i utställningshallen<sup>75</sup>.



**Figur 2** Den fysiska modellen med projicering. **Figur 3** Den audiovisuella och taktila modellen är anpassad för synskadade.



**Figur 4** Flashapplikationen visas på två datorer med pekskärm i utställningshallen.

74 Digital Time Travels

75 Stenborg P, Ling J. och Thuvander L. GIS och 3D-teknik som redskap för visuellt och taktilt tillgängliggörande av kulturarv: Lägesrapport från projektet Digitala Tidsresor: Nya strategier för arkeologin och kulturmiljövården? GOTARC Serie D Arkeologiska Rapporter Nr 70. 2008. [http://www.time-travels.org/downloads/online\\_publication/GOTARC\\_D70.pdf](http://www.time-travels.org/downloads/online_publication/GOTARC_D70.pdf) (Hämtad 2010-10-15)

Vid ett möte med projektledaren Per Stenborg på Institutionen för Historiska studier tillhandahölls Flashapplikationen. Applikationen är under utveckling och finns i skrivande stund inte tillgänglig från Digitala tidsresors hemsida



**Figur 5** Ingångsidan för Flashapplikationen som ungdomarna möter vid användartestet.

Av praktiska och tidsmässiga skäl fick jag nöja mig att testa Flashapplikationen på en ordinär 15 tums datorskärm med mus. Jag hade inte tillgång till datorer med pekskärm i testsituationen. Upplevelsen blir annorlunda då man får manövrera med en mus samt ser den på en mindre skärm än i utställningshallen. Samtidigt är det så den kommer att presenteras för dem som aldrig besöker utställningen utan bara Digitala tidsresors hemsida och då inte har tillgång till dator med pekskärm. Som sista förberedelser inför mötet med deltagarna i undersökningen utformade jag intervjufrågor, diskuterade dem med min handledare och testintervjuade slutligen två ungdomar (17 och 22 år). Därefter besökte jag gymnasiet och bestämde tid för intervjuer.



### 4.3 Val av respondenter

När det gäller urvalet av respondenter skrev jag till samtliga rektorer på Mimers hus och bad dem om hjälp med kontakter med ungdomarna. Jag fick via en av rektorerna kontakt med klasslärare (på två av de fyra gymnasiespåren) som hjälpte mig att komma i kontakt med ungdomar att intervjua. Jag hade önskemål om att få intervjua 5-7 ungdomar från olika gymnasieprogram. Resultatet blev två ungdomar från vardera samhällsvetenskapliga, medie- och teknikprogrammet.

För att förenkla för mig själv under min analys har jag valt att ge ungdomarna en bokstav ur deras namn. Dessa bokstäver anges även i sammanställningen nedan.

Deltagare	Ålder	Gymnasieprogram	Kön
E	18	Samhäll	Man
M	19	Media	Kvinna
C	19	Media	Kvinna
R	19	Teknik	Man
P	19	Teknik	Man
A	17	Samhäll	kvinna

**Tabell 1 Deltagarnas ålder, kön och gymnasieutbildning-**

Innan intervjuerna informerades ungdomarna om att det i studien ingick dels intervjufrågor i muntlig och skriftlig form och dels ett användartest. De fick veta att det skulle ta mellan 40-60 minuter. Jag presenterade studiens syfte och bad ungdomarna fylla i ett formulär med ålder, kön och om de varit på Bohus fästning samt kryssfrågor om vad de skulle önska möta i ett framtida besökscentra på Fästningsholmen.

## 5 Resultat och analys

Mina resultat redogörs i två huvuddelar; intervju om besök på historiska platser och därefter användartestet av den digitala Flashapplikationen. De inledande frågorna (se bilaga1) handlade om ungdomarnas intressen samt deras upplevelse och erfarenhet av att besöka historiska platser/museum. På vilket sätt hade tidigare besök skapat mening och gjort intryck på dem? Först gör jag en partiell transkribering med exakta citat av frågor och svar med det jag vill lyfta fram hos varje respondent för sig. Därefter gör jag en sammanfattning på hur intervjuinnehållet var upplagt och det som jag tycker kan beskrivas utifrån vad dessa ungdomar säger. I del två börjar jag med att redogöra för användarnas synpunkter och reaktioner vid testet av Flashapplikationen. Sedan redovisas hur ungdomarna svarade på strukturerade frågor efter avslutat användande. Avslutningsvis lyfter jag fram fem faktorer jag noterat angående de intervjuade ungdomars intresse när det gäller både kulturarvsbesök och Flashapplikationstest

### 5.1 Intervjuerna IKON

#### 5.1.1 Respondent E

E har varit på Historiska museet med familjen för något år sedan men det uppskattade han inte, han anger att han tyckte det var tråkigt. Han har varit på fästningen och det tyckte han var mysigt. Han är den enda som uppgett att han gått till dit på fritiden med kompisar och som spontant uppger att han kan tänka sig gå till fästningen igen. Han för det snabbt på tal när jag frågar om minnen från historisk plats.

– **Kan du berätta om någon historisk plats som du har besökt som du har minnen ifrån? Till exempel fornlämning, ruin, borg, slott eller...**

– *Kungälv's fästning till exempel, bara. Jag var där förra året på de där Medeltidsdagarna då, det var ju kul tycker jag. För det är så där mysigt och roligt liksom att se tillbaka så långt och att folk ändå engagerar sig så mycket tycker jag är kul.*

– **Kommer du ihåg varför du gick dit?**

– *Nää, jag var ute och gick med några kompisar bara så gick vi förbi då gick vi in och kollade vad det var och så där.*

Tidigare i intervjun har E uttryckt att han helst spenderar fritiden med sina kompisar. Identitetsskapandet genom umgänget med kompisarna gör att valet blir lätt. De är några kompisar som nyfikna söker sig till en plats där det händer saker. E har inte någon större erfarenhet av att gå på kulturella aktiviteter men sedan upplevelsen i somras har han uttryckt att han kan tänka sig det igen.

– **Brukar ni gå på kulturella aktiviteter?**

– *Nej, men jag kan tänka mig att det kan bli så i sommar, gå till fästningen och kongressen och liknande men det har inte varit något sådant hittills i alla fall.*

E har också gett uttryck för att han är intresserad av historia som ämne.

– **Om jag säger historia, vad har du för tankar kring det?**

– *Framförallt att det är kul, historia tycker jag är kul. Typ andra världskriget och Ceasar och Napoleon och så där. Men historia i skolan tycker jag är väldigt individuellt till vilken lärare man har om det är roligt eller inte.*

E gör en distinktion mellan historia och historia i skolan. Menar han här formell historia och den informella upplevelse han har vid medeltidsdagarna? Tyvärr ställer jag inte en följdfråga till E så det får bli min gissning. Tydligt blir det dock att han uppskattar Medeltidsdagarna.

– Men jag tycker det är kul med sådana där Medeltidsdagar och som fästningen har. Det tycker jag är kul.

Denna aktivitet med medeltidsklädda personer, hantverkare och riddare haft en stark påverkan på E. Han återkommer till den flera gånger vid intervjun och kan redogöra för flera av aktiviteterna som skett ett år tillbaka i tiden. E tycker också att det är viktigt att koppla historia till nutid.

– **Är det något som du tycker är viktigt att vi vet idag, om vår historia, människans historia?**

– Krig tycker jag är ganska, alltså bakomliggande orsaker som man kan förbättra det så att det inte blir samma sak igen liksom. (Paus) Men också kanske industri och utveckling om rättigheter och sådant. Sådan historia tror jag det är viktigt att komma ihåg och skriva ner.

Den tolkning jag gör är att man skulle kunna placera E i två av Falks kategorier, *Experience seeker* och *Explorer*. Han söker aktiviteten, besöket på Bohus fästning, för att få vara med om något stort och unikt, folks engagemang. Samtidigt visar han nyfikenhet och intresse av det historiska sambandet.

### 5.1.2 Respondent M

Den andra av ungdomarna som berättar att hon besökt fästningen med vänner, har varit där i musiksammanhang. Hon anför att det är en mysig plats. När jag frågar om hon minns ett besök i historisk miljö säger hon:

– Det är nog fästningen som jag kommer ihåg mest, där var vi förra sommaren när det var sån vad heter det... allsång. Allsång där på Bohus fästning. Jag tycker det var kul.

– **Ok, kommer du ihåg varför du gick dit? Allsången sa du...**

– Ja så var det gött väder och så var det många av mina kompisar som var där. Lite rolig folkfest, alltid roligt när det är nära också, jag tycker det är roligt med allsång på Skansen, men det är långt bort. Så det är skönt att ha något i närheten så det känns lite hemma.

– **Hur tycker du att det är att vara på fästningen om du skulle bedöma det?**

– Jag tycker att det är mysigt, jag tycker att det är roligt eftersom det är en sådan gammal grej. Det finns inte så mycket gammalt kvar i Kungälv, det är ju Västra gatan och så men det är ju en gammal fästning. Jag har inte varit på så många fästningar så det är kul att se tycker jag. Och det känns sådär kul att det är så många olika, man kan gå och se så olika delar och man kan promenera och ... (tystnar).

Här visar M på behovet av att spendera tid ihop med kompisarna i en mysig miljö där olika intressen samtidigt tillgodoses. Hennes intresse för musik har hon berättat om inledningsvis i intervjun. Hon återkommer till allsången senare när jag ber henne berätta vad hon vill uppleva på ett framtida besökscentra på Fästningsholmen

– Ja, jag tänker mycket musik. Jag tycker det är roligt med musik men blir glad av det. Så det är ju sådant, jag gillar ju allsång, alla kan sjunga med, det känns lite mer som att alla får vara med. Och sen.. det är det jag tror hade passat. Sen vad skulle man mer kunna ha... nåt kafé av nåt slag kanske, fast det kanske finns redan, fast det hade jag tyckt va mysig så att man kunde sitta där och fika på somrarna och så det är det. Då tror jag ändå att kafé och sådant hade funkade. Kafé funkade ju alltid eller om man kunde ha någon restaurang av något slag eller något sådant, det tror jag hade funkade året om, speciellt på sommartid. Det hade jag tyckt om.

– **Är det något du skulle vilja se på Bohus fästning? Om man skulle utveckla den.**

– På själva fästningen, bygga om eller?

– **Eller använda olika saker för att visualisera någonting**

– Jag tycker att det är fräckt när man har lyst upp den å så. Man hade blått ljus någon gång, jag kommer inte ihåg vad det var för. Men så tycker jag är rätt coolt så man ser den på långt håll. Jag tycker att man ofta ska ha ljus på den så att man lyser upp den, det tycker jag gör väldigt mycket. Men annars så tycker jag att den är fin som den är så att man ska behålla det.

M föreslår belysning av fästningen för att förlänga det visuella, få möjligheten att se den på långt håll. Om jag skulle göra ett försök att förstå hennes motiv för besök på fästningen så tolkar jag det som det femte kriteriet i Falks lista över behovsmotivationer, *Recharger*, längtan att fysiskt, känslomässigt, intellektuellt ladda i en vacker och uppfriskande miljö. M gillar att kunna promenera runt i de olika delarna på fästningen, hon tycker den är fin och mysig. Önskar sig möjlighet att kunna sitta där på somrarna och fika eller lyssna till musik. Redan inledningsvis i intervjun berättade hon om att hon gillar att fika och att umgås med vänner på fritiden. På kafé laddar hon gärna och får sina umgängesbehov tillfredställda.

### 5.1.3 Respondent C

Några av de intervjuade minns att de varit på fästningen med sina familjer. C är en av dem men hon minns inte speciellt mycket av besöken, varken de med familjen eller de med skolan.

– Jag tror att det mest var när man vara liten, jag har ju varit på fästningen här i Kungälv någon gång tror jag när man var liten, och på Marstrands fästning har jag varit på och på museum någon gång då och då . Men nåt' har jag varit på.

– **Är det någon gång du minns speciellt?**

– Nä inte så jag direkt kommer på. ( Paus )

– **När du var på Bohus fästning som du berättade, vet du varför du gick dit?**

– Det var väl för att man ville se hur det var. Uppleva liksom hur, hur det såg ut och hur de levde. Om jag gick på guidad tur, det kanske jag gjorde, då fick jag antagligen reda på hur de levde. Så att det var väl det man ville veta lite hur det gick till, hur de levde.

– **Var det med familj eller klass?**

– Det var nog med familj. Tio år sedan kanske

– **Har du varit där efter?**

– Ja vi är ju där varje år med fältstafetten. Vi har ju fältstafett här på skolan då är det ju inget med historia, utan det är ju att vi samlas där.

– **Kommer du ihåg något som du har sett där uppe när du tänker på det nu?**

– Inte så direkt mer än en väldig massa sten.

Även om det kan vara tidsaspekten som avgör skulle jag kunna göra en kvalificerad gissning av att varken valet, sammanhanget eller känslorna hjälpt C att bevara besöken i minnet. Hon kommer inte ihåg något hon har sett på Bohus fästning mer än en massa stenar. C uttrycker under intervjun att historia kan vara intressant men att inte är något som är viktigt för henne.

– **Vad tycker du är viktigt att veta om vår, eller människans historia? Vad är viktigt för dig att veta?**

– Jag vet inte om det är jätteviktigt, det är väl intressant så. Men det är inget som jag känner att jag behöver veta. Man klarar sig utan att veta, men det är klart det är intressant när man väl...jaha var det så det var. Det är kul, det är en bonus tror jag.

Senare frågar jag henne om vad hon tänker om andra unga människors historieintresse.

– **Vad tänker du om unga människors intresse för historia.**

– Det var väl det jag sa förut, att man tänker inte på det om man inte är intresserad av det. Det är mer något som finns där men man tycker inte det viktigt kanske.

Det finns saker som hon skulle vilja se i ett i ett framtida besökscentra, hur livet var förr.

– *Ja i kombination till, det är guidad tur så man får leva sig in i hur det var, eller att folk är utklädda kanske. Om jag ska gå till fästningen hade jag velat veta hur folk levde, den säger inte så mycket en stenruin liksom. Jag skulle vilja se vad de hade på sig, vad de åt och hur det var. Hur det såg ut runt omkring kanske?*

Om C skulle besöka fästningen skulle det vara för att lära sig något. Hon skulle kunna passa in i Falks tredje kategori av besöksmotiv, *Professional/Hobbyist*. Om hon går så går hon till miljön för att lära sig något specifikt som den erbjuder. Det minns hon var anledningen även till de tidigare besöken när hon gick med skolan och familjen. Trots att hon inte minns så mycket av besöken, minns hon att hon gick till fästningen för att lära sig något om hur det var och hur människorna levde.

### 5.1.4 Respondent R

R kan beskriva hur det såg ut på borggården efter besöket med familjen.

– *Javisst, jag har väl varit inne där några gånger och man har fått se hur det ser ut där liksom. Hur olika folk behandlas på olika sätt, till exempel att de har någon fängelse håla där mitt i borgen och det är liksom bara ett hål i marken och ett galler över minns jag.*

– **När gick du dit?**

– *Ja från när jag var där senast 1 år sedan.*

– **Vem var det med?**

– *Äh, det var nog också med min familj som jag gjorde det, om jag inte minns fel.*

Han har redan vid mina inledande frågor gjort klart för mig att historia är viktig kunskap.

– **Vad får du för tankar när jag säger historia**

– *Viktig kunskap om det gångna, tänker jag direkt spontant. Nåt man kan lära av liksom och ha nytta av nu liksom. Se till att inte göra fel som redan har blivit gjorda. Så kan jag tänka.*

– **Är det några speciella saker som är viktiga att få veta om vår, människans historia?**

– *Mycket tänker jag att man får veta om vad som hänt och sånt som har gått fel, speciellt sådana grejor kan jag tycka är väldigt intressant. Så att man kanske kan återkoppla till nutida händelser och så liksom så ser man att det är något mönster som repeterar sig själv fast man vet att det har hänt innan så varför gör vi inte något?*

R minns detaljer när han återger besöket. Historia är viktigt för honom. Han för fram sitt behov av att förstå historien för att kunna dra paralleller och förstå det som händer nu.

Han har även uttryckt att han och vännerna går på utställningar.

– **Vad kan det vara för utställningar?**

– *Ja det kan vara lite allt möjligt. Ofta då något som är relaterat till något hett samtalsämne, kanske då konflikter och så i världen.*

Han uttrycker vad han tänker om att använda ny teknik för att presentera historia.

– **Om vi nu kommer in på det här med teknik då. Vad tänker du om att använda ny teknik då man berättar historia?**

– *Det tror jag kan vara väldigt bra för det är lättare att ta till sig via ett medium som man är van vid.*

– **Skulle du vilja veta om historia på något speciellt sätt?**

– Vet inte... fördelen om vi pratar datorer och IT skulle då vara att det skulle kunna vara interaktivt...interaktiv envägskommunikation mellan dator och användare. Det tror jag skulle kunna hjälpa lärandet en hel del.

Jag ber honom utveckla det med interaktiv envägskommunikation.

– Ähh, jo att datorn är förprogrammerad liksom till att göra vissa uppgifter men du får själv utforska miljön där detta sker liksom. He,he hittar på egna ord där.

R uttrycker också att en webbapplikation på nätet kan vara intressant att vara medskapare i, men på utställningen är det bättre med att det är envägsinteraktion (hans begrepp) eftersom när man är i utställningen vill man ha tid till annat än att vara medskapare. Han tycker att det är viktigt att själv kunna kontrollera Flashapplikationen. När jag ger mig på en tolkning från Falk kategorier blir det en vag gissning. Det är inte lätt att se R:s motiv ur modellen om identitet och besökares upplevelser. Men jag uppfattar det som att han är en *Explorer* när han vill upptäcka mönster i historiska händelser och se om det repeteras i dag för att förstå hur fel kan förhindras att upprepas. Han vill expandera sina intellektuella horisonter genom att ta hjälp av historien.

### 5.1.5 Respondent P

Intervjuerna med A och P finner jag svårare att återge och analysera. Båda intervjuerna skiljer sig från de andra i fråga om hur och när de genomfördes. De kom att ske under mer tidspress och jag upplevde att det inte blev något flyt i intervjuerna. Hur situationen ser ut vid intervjun och hur mötet blir mellan mig som intervjuar och den intervjuade tror jag har stor påverkan för samtals utveckling. I det ena fallet sköts intervjun upp 20 minuter och den blev kortare än planerat. Anledningen var att en film skulle visas i studentens klass. Filmen innehöll väsentliga moment inför kommande arbetsområde så läraren bad oss skjuta på intervjun ca 20 minuter. Flera orsaker kan ha bidragit till det att utskriften av intervjun inte blev särskilt innehållsrik. Jag tror att filmen kan ha satt igång tankar hos P, jag upplevde det svårt att nå honom. Jag kan undermedvetet ha blivit stressad och därmed ändrat mitt sätt att fråga etc. Jag hittar väldigt få saker att ta upp från den intervjun. P säger att han har varit vid någon historisk plats utomlands när han rest, men inte besökt lokala historiska platser mycket. Han anser att det är bra att känna till krig ur ett historiskt perspektiv. P ger inte uttryck för att vara speciellt intresserad av historia, han hade besökt fästningen och sa sig känna till namnen på de olika delarna men kom inte på något att berätta om besöken. Han tror att intresset bland unga för historia är lågt. Han tror att de siktar på det som är nu och framåt. När vi kommer in på ett framtida besökscentra och möjligheterna där tar han upp presentationstekniker.

– **Jag tänker på ungdomar om du tror det finns något som skulle kunna locka ungdomar?**

– Det är väl något modernare, berätta på ett modernare sätt så använda sig av moderna ja... datorer och så till exempel... för att få nåt större intresse skulle jag kunna tänka mig jag vet inte riktigt.

Det jag får fram är att P tror på modernare berättartekniker, han uttrycker även att det är något han själv vill se. Något mer han skulle vilja se i ett framtida besökscentra är bilder från de platser man inte får gå in till i fästningen. Han vill höra lite mystiska berättelser, inte fakta, utan mer om sådant man kan få fundera på. Samtidigt är han intresserad av fakta program, Discovery nämner han och säger att det är viktigt med allmänbildning. Jag förstår det som att P inte är intresserad av historiska detaljer. Jag tolkar det som att P vill vidga sina horisonter och därmed kategoriserar jag honom som en *Explorer*.

### 5.1.5 Respondent A

Intervjun med A låg sent på eftermiddagen med start efter klockan 17. Jag kände mig förvirrad av resultatet då jag lyssnade och skrev ut intervjun. Det kan ha berott på trötthet, språkförbistring eller helt enkelt att det är svårare att koncentrera sig efter en hel arbetsdag. Den här intervjun är nog den jag funderat mest över. Jag har läst den m och om igen och upplever att den kan förstås på olika sätt. Med bättre uppföljningsfrågor kunde det ha blivit tydligare resultat. Inledningsvis upplevde jag att det var svårt att förstå en del av svaren jag fick vid de ställda frågorna. Till exempel är vi pratade om framtiden på Fästningsholmen.

**– Jag skulle vilja prata lite om framtiden på Fästningsholmen. De diskuterar att skapa ett besökscentra där för året runt besökare mer. Är det något som du skulle vilja se och uppleva i ett sådant framtida besökscentra på Fästningsholmen?**

*– Saker som man inte trodde kunde finnas, saker inom 3d som man inte kan tänka sig, som är övermänskligt.*

**– Lite med ny teknik, 3d?**

*– Ja*

**– Vad menar du med övermänskligt?**

*– Det som inte människan liksom själv kan skapa bara sådär, utan mer att man måste... till exempel rymdfarkost är inte sådant som alla kan göra utan mer övermänskligt... utan svåra saker som 3d, tekniska saker.*

**– Vad skulle du vilja se i form av 3d?**

*– Ingen aning, nya uppfinningar kanske som kan vara bra anpassade för handikappade.*

Jag kände mig förvirrad av svaren. Hade jag frågat otydligt? Handlade det om att A hörde något annat än det jag tänkte att jag frågade om, eller är hon/vi trötta? Varför följde jag inte upp? Samtidig kom jag i efterhand att tänka jag på utställningen Älvresan i Lödöse museum. Där har man byggt en fysisk 3d modell anpassad för synskadade. Genom textuering på den fysiska modellen och en audioröst som berättar hur landskapet växer fram kan synskadade känna hur vattnets och landskapets utbredning ändrats under en tidsperiod på 12000 år. Så på Lödöse har man ju faktiskt skapat en sorts uppfinning som genom sin taktila presentation möjliggör kulturarvsinformation till fler besökande grupper. På sätt och vis tycker jag det tangerar det som A efterlyste. Kanske var det ett kreativt svar jag fått och att A hade en vidare föreställning av vad ett besökscenter skulle kunna presentera än vad jag i min tanke lyckades föreställa mig. Eftersom jag inte gjorde uppföljningsfrågor får detta ses som en grov gissning.

Något mer som jag anser värt att lyfta ur den intervjun är ett uttalande A gör som stödjer mitt och IKON-projektets argument för att göra intervjuerna med unga.

Hur tror du att det skulle kunna bli en attraktiv plats för unga människor? Har du någon tanke om det?

*– Då får man nog fråga sig vad ungdomar är intresserade av, inte bara hålla sig till dem som är medelålders? (tystnad)*

**– Att man tar reda på...**

*– Mm...*

**– ...tycker du är viktigt?**

*– Det ska ju beröra alla som bor i den omgivningen främst, vad det är brist på, som man kan intressera sig av.*

A säger att hon inte är intresserad av historia. Hon ger samtidigt sin syn på hur det kan ha blivit så. Skolans inverkan på hennes historieintresse är något som hon tar upp även vid användartesten av tester av Flashapplikationen senare.

– **Finns det någon slags historia som du skulle vilja få veta mer om?**

– Nej

– **Vad tänker du om unga människors intresse för historia?**

– Jag tror att det har fått en dålig klang, att skolan har dragit ner det väldigt mycket, nej jag vet inte. Det har alltid varit så där å vad tråkigt- historia. Jag tror att man inte riktigt vet vad historia är för att man är så begränsad till vad det är. Jag tror att skolan begränsat till vad det är. Man vet inte riktigt vad historia är längre, liksom politik och religion man vet inte vad som är vad längre.

Jag tolkar det som att A försöker spränga de givna ramar som tidigare avgränsat ämnet historia i skolan för henne. Hon försöker skapa egen mening för att kunna känna intresse och motivation.

– **När du tänker på historia i skolan som du har en negativ upplevelse av...**

– Mm

– **Vad är det kopplat till?**

– Kungar och allt sådant som inte berör en själv idag. Varför skulle jag vilja veta? Vad har jag för nytta av att veta vem Karl den 1:e var?

Här blir det tydligt att det som betonas i grundskolans mål för historieämnets värde för elevens egen identitet inte är det som A har upplevt på historiektionerna.

– **Är det just kungar eller är det allas människors liv.**

– Klart kvinnohistoria är väldigt kul, det kan vara allt som ändå berör en idag som utvecklingen. Men vad har vi för nytta av att veta saker och ting som kanske inte berör oss idag. Vi kan inte jobba vidare på det alltså. Däremot kan det vara bra att veta krig och orsakerna. Varför veta onödiga fakta? Det finns så mycket annat inom historien som kan intressera människorna och så som man kan satsa på

– **Du nämnde utveckling.**

– Ja att man kan utvecklas (skratt) ehh...

– **...i samband med historia?**

– Att man kan... om man kollar på kvinnohistoria som (otydligt) är väldigt dålig för, om man ser steg för steg vad som hände liksom, hur kvinnan kämpade sig fram liksom tills idag och vad har vi för bit kvar, det var det jag menade liksom...utveckling

Det jag tycker är intressant är A:s tydliga intresse av att veta saker som berör en idag.

Hon vill inte veta onödiga fakta. Hon vill veta hur kvinnokampen har sett ut fram till idag och hur det påverkat hennes ställning idag.

A ger inte uttryck för att hon är intresserad av att gå till ett besökscentrum på Fästningen.

– **Ja då undrar jag om du har besökt något museum eller någon historisk byggnad?**

– Ja fästningen någon gång, fältstafetten med skolan

– **Är det något du minns speciellt från det?**

– Nej

– **Är det enstaka gång du besökt fästningen?**

– Ja, aldrig, nästan aldrig. Det är bara om det är något med skolan.

– **Har du varit på någon annan historisk plats?**

– Ja Carls, vad heter den ute i Marstrand.

– Carlstens fästning?

– Ja... (tystnad)

– Varför gick du dit?



– *Också med skolan annars hade jag inte gjort det.*

Historia som hon förknippar med fästningen och skolan intresserar henne inte. Hon berättar att skolan tvingade med henne till kulturarvs platser. Det är svårt att hitta något motiv för henne, som hon tänker om fästningen idag, till att gå dit. Både miljön och historia där verkar ointressant för henne. Jag hittar ingen av Falks kategorier att placera henne i. Av det hon uttrycker i intervjun är tolkar jag det som att hon inte är en trolig framtida besökare utifrån de motiv och intressen som styr henne nu.

## **5.2 Tematisk sammanfattning**

### **5.2.1 Fritidsintressen**

Jag inledde intervjuerna lite öppet för att få veta något om vad ungdomarna i studien var intresserade av och vad de gillade att göra på sin fritid. Nästan alla sa att de använde fritiden till träning, olika medieaktiviteter (TV/dator och böcker) och till att umgås med kompisar. När det gällde att använda andra kulturutbud uppgav de att det inte var så vanligt. Några nämnde olika alternativ; att de gick på konserter, utställningar, dans och en hade varit på Medeltidsdagarna på Bohus fästning. Då min uppgift var att undersöka vad som kan locka unga människor till ett framtida besökscentra blev det viktigt för mig att undersöka vad som intresserar dem. A uttryckte i klartext hur viktigt hon tycker att det är att man frågar om ungdomars intressen och inte bara medelålders vid utvecklandet av ett framtida besökscentra på Bohus fästning. Det A säger tangerar mina egna och projektledarna vid IKON:s tankar i vår diskussion inför mitt uppsatsarbete. Det finns mycket forskning kring medelålders museibesökare, eftersom de är en frekvent besökandegrupp på museum. Nu gäller det att få fram mer om de ungas intressen som A så tydligt för fram.

### **5.2.2 Tankar om historia**

Jag ville sedan få veta lite om ungdomarnas tankar om historia. Deras spontana svar handlade om krig, andra världskriget, Kungälv, historien i vårt land, i vår värld, kvinnohistoria och om hur människor levde förr. Några kom in på att man behövde känna till om historia för att lära sig av tidigare misstag. En av ungdomarna särskiljde sig genom att uttrycka att hon inte ansåg det vara jätteviktigt att känna till något om människans historia. Enligt henne var det inte något hon kände att hon behövde veta om människans historia, men att det kunde vara intressant.

### **5.2.3 Besök vid kulturarv och kulturmiljö**

När det gällde att besöka historiska platser eller museum svarade alla att de varit på Bohus fästning. Ett par hade även besökt Carlstens fästning på Marstrand och Ragnhildholmens slottsruin vid Nordre älv. En nämnde ett museibesök på Historiska museet och en annan nämnde att han har stött på någon, ospecificerad, byggnad utomlands. Av ungdomarna som jag intervjuade hade alla varit på Bohus fästning med skolan, majoriteten för många år sedan när de gick i mellanstadiet och fem hade nyligen varit där med gymnasiet på fältstafett. Men få hade gått dit på sin fritid. Två uppgav att de hade varit där med sina familjer på fritiden och två hade gått dit med sina vänner på olika aktiviteter, en på allsång och en på Medeltidsdagar.

### **5.2.4 Modes på besökscentrat**

Efter de inledande frågorna kom vi in på det som var det centrala i intervjun; ungdomarnas tankar om vad de skulle vilja möta i ett framtida besökscentra på Fästningsholmen. Begrepp modes innefattar som, jag tidigare nämnt i kap 3.1.3,

kulturella och socialt formade resurser för representation och kommunikation<sup>76</sup>. Sammanfattningsvis förde ungdomarna fram önskningsom att få möta ny teknik, framtidsuppsynningar, modernare sätt i berättandet med hjälp av datorer, förslag på att sammanfläta besökscentrat med nutida populärkultur. De önskade även att kunna få se hur människor levde/klädde sig förr, kunna gå på guidade turer, se/delta i medeltidsspel/rollspel, lyssna på musik samt att på besökscentrat kunna besöka restaurang och kafé. En sammanställning i tabellform presenteras på nästa sida av hur de besvarade de strukturerade frågorna om vad de önskade möta i ett framtida besökscentra.

### 5.2.5 Ny teknik i historisk miljö

Jag ansåg det var intressant att fråga om vad de tänkte kring att använda ny teknik i historieberättande. Deras uppfattningar var blandade även om fyra av dem vara positiva. Två av ungdomarna ställde sig tveksamma till om det skulle fungera. En av ungdomarna uttryckte det så här ”*Den nya tekniken med den gamla platsen kanske hade skurit sig lite grann kanske men det vet man inte för än man har testat på det liksom*”. En motsatt synpunkt var att det underlättar att ta till sig information från de artefakter man är van vid. ”*Det tror jag kan vara väldigt bra för det är lättare att ta till sig via ett medium som man är van vid*”. Ungdomarna gav förslag på vad för teknik man skulle kunna använda i historieberättandet; rörliga bilder på datorn, film, interaktiv kommunikation mellan människa och dator.

### 5.2.6 Unga om historieintresse hos unga

Enligt resultaten av Skolverkets nationella utvärdering av grundskolans undervisning från 2003, konstaterades det att eleverna uppskattar skolämnet historia. Det anses vara svårt men intressant och viktigt i livet. Ny forskning av Johan Hansson (2010) visar dock att denna inställning förändrats något.

*Eleverna i denna undersökning uppvisar dock en generellt sett mindre välvillig inställning till historia och historieundervisning än de som medverkat i tidigare studier. Ungefär en femtedel av eleverna i den föreliggande undersökningen intar en mer negativ attityd och anser att historia mest är något som hör till skolan och inte till andra delar av deras liv<sup>77</sup>.*

Den negativa attityden ger även ett par av ungdomarna i min studie uttryck för. En av de intervjuade är klar över att skolans historia inte intresserar henne. På frågan om vad ungdomarna tänkte om andra unga människors intresse för historia svarade tre av fyra att de trodde att historieintresset var lågt. Den fjärde respondenten trodde att historieintresse bland ungdomar är väldigt varierat. Hon lyfte perspektivet att för att ta del av historiska kulturmiljöer måste intresset finnas. Två uttrycker att individuella lärare och skolan kan påverka hur intressant ämnet blir.

### 5.2.7 Historia på nätet

Den sista frågan jag ställde handlade om hur ungdomarna använde nätet för att ta del av historia. Samtliga svarade att de använde nätet, framförallt i skolarbetet för att ta del av historia. Fem nämnde att de googlar, fyra av dem använde Wikipedia. En nämnde Växjö museum hemsida, en annan tidningars hemsidor exempelvis Vetenskapens värld och Allt om Historia, samt en tredje rollspelsidor.

<sup>76</sup> Kress, *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*, 45

<sup>77</sup> Hansson, *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*, 60.

## 5.2.8 Strukturerade frågor om Fästningsholmen/IKON

Här har jag sammanställt svaren som ungdomarna gav på de strukturerade frågorna inledningsvis i intervjun (se bilaga 2). I samtliga fall utom i ett (P) har de intervjuade fyllt i svaren innan intervjun började. Alternativ 3 har alla kryssat i vilket visar att alla är intresserade av att möta Bild/film projiceringar på 3dmodeller (med vilket jag avser specifika fysiska modeller). Fyra av de andra alternativen intresserade en majoritet. Fyra av ungdomarna visade intresse för touchscreens med information i form av text, bild och film där du kan trycka på det du vill veta om; turer där guider (tidsenligt klädda) visar runt och berättar om fästningens historia; möjlighet att spela rollspel; ljusvisualiseringar, ljus som projiceras för att visa något som inte finns i rummet, till exempel ett hologram.

E	M	C	R	P	A	Vilka av följande inslag skulle du möta i ett historiskt besökscentra. Kryssa för de alternativ du tycker låter intressanta.
		X	X		X	Montrar med historiska föremål
	X	X	X	X		Touchscreens med information i form av text, bild, film där du kan trycka på det du vill veta om.
X	X	X	X	X	X	Bild/film projiceringar på modeller(3D)
X		X	X			Audioguidning, fakta förmedlas via föremål/platser via hörlurar eller din mobiltelefon.
X		X	X	X		Turer där guider (tidsenligt klädda) visar runt och berättar om fästningens historia.
	X	X				Dramatisering av vår historia (teaterinslag);
	X	X				Interaktiva sidor där du med bild, ljud och text kan vara med och skapa/berätta om vår historia via en dator;
X		X		X		Aktivitetsrum där du får prova på att tillverka något med teknik som var vanligt förr i tiden;
	X	X				Möjlighet att klä ut sig i historiska kläder.
X		X	X		X	Möjlighet att spela rollspel.
	X	X	X			Besökscentrat har en webbsida där du kan få information och du kan medverka till innehållet genom att skriva, lägga in bilder etc.
	X	X		X	X	Ljusvisualiseringar, ljus som projiceras för att visa något som inte finns i rummet, te x ett hologram

**Tabell 2** Frågor som ställdes inledningsvis vid intervjuerna. I diskussionen tar jag upp utformningen.

### 5.2.9 Motiv för besök

Här gör jag en sammanställning på hur jag tolkat ungdomarnas motivationer, gällande tidigare besök på Bohus fästning, utifrån svaren i enkäter och intervjun. Av sammanställningen kan jag se hur skilda uppfattningar de har av vad som motiverat dem att gå till Bohus fästning och vad som eventuellt skulle påverka dem att gå till ett framtida besökscentra. A var jag tveksam till att placera, hon var en medföljare och satte sig själv i andra hand.

#### Kategorisering efter Falk identitetsrelaterade museimotivationer(2010)<sup>78</sup>

Explorer	Facilitator	Experience seeker	Professional/Hobbyist	Recharger
<b>E</b>		<b>E</b>		
		<b>M</b>		<b>M</b>
			<b>C</b>	
<b>R</b>				
<b>P</b>				
	<b>A</b>			

Tabell 3 Tolkning över motiv ungdomarna haft vid tidigare besök på Bohus fästning.

Ungdomarna beskriver fyra av fem kategorier som motiv för deras besök, att upptäcka, att söka erfarenheter, lära mer eller för att ladda i skön miljö. Ungdomarna uppvisar spridda motivationer för sina museibesök. Samtidigt är jag medveten om att de i framtiden kan komma att besöka Bohus fästning i ett annat sammanhang med en annan identitetsrelaterad museimotivation. Det som kan vara intressant i sammanhanget är att de fått personlig minnen av vad fästningen kan erbjuda utifrån sina tidigare erfarenheter och att mun till mun spridning är, enligt Falk, den effektivaste marknadsföringen.



Figur 6 Bohus fästning i Kungälv. Vilka motiv har besökare som kommer hit?

<sup>78</sup> Falk, *Identity and the Museum visitor experience*, 158.

### 5.3 Användartester av Digitala tidsresors Flashapplikation

Inför användartesterna instruerar jag mina respondenter att de ska utforska en Flashapplikation installerad på min dator. Den är utvecklad av Digitala tidsresor, ett projekt som jag berättat kort om i min presentation före intervjun. Intentionen är att den färdigutvecklad ska läggas in på Digitala tidsresors hemsida (figur1).

Vid testsituationen ber jag användaren att navigera i de olika sidorna som Flashapplikationen innehåller och samtidigt att han/hon ska prata högt och kommentera det han/hon tänker på under tiden. Användaren får veta att jag kommer att observera honom/henne under tiden och notera mina iakttagelser. På direkta frågor om hur man går vidare i Flashapplikationen instruerar jag dem till att använda reglage, knappar och flikar (figur 7).



Figur 7 Reglage, knappar och flikar

Flashapplikationen innehåller sidor av olika karaktär; texter, kartbilder, animerade figurer och filmsekvenser som visar den roterande 3d-modellen av artefakten<sup>79</sup>. Innehållet består av arkeologiska fynd från stenåldern fram till 500 e KR. Två huvudområden finns representerade, Sandarna i Göteborg och Vittene utanför Trollhättan.



Figur 8 Exempel på olika innehåll i Flashapplikationen

79 Kitzler Åhfeldt, L. Uppdragsrapport nr 21/2008/AFL Optisk 3D-scanning av gulfynd från Vittene, Stockholms Universitet, 2008. [http://www.timetravels.org/downloads/online\\_publication/21\\_2008\\_AFL.pdf](http://www.timetravels.org/downloads/online_publication/21_2008_AFL.pdf) (Hämtad 2010-10-15)

### 5.3.1 Användartest E

E tar god tid på sig att studera vattennivåerna med hjälp av reglaget på första sidan (figur 9). Han frågar varför gradindelningen är indelad som den är, 12500 år sedan, 9000, 5000 och 2000 samt slutmarkeringen nutid. Han orienterar vattendragen på kartan och undrar varför södra delen av Göta älv blir osynlig på kartan då reglaget når positionen för 2000 år sedan (figur 10).



Figur 9 Reglaget innan 12500 år sedan



Figur 10 Reglaget inställt på för 2000 år sedan

E tycker att inzoomningen med pilarna är bra. Han berättar vidare att han flyttade till Kungälv för 2 år sedan och att han inte känner till trakten så bra än. E frågar sedan hur man går vidare i Flashapplikationen från första sidan. Därefter går han via den röda knappen Sandarna-folket, via informationsrutan ”Stenåldern i Göteborg”( figur 11). Han går in på knappen Sandarna vidare via fliken Sandarna- boplatsen till sidan 3 med rubriken ”Vad är en överlagrad boplats”(figur 12). Han reagerar på informationen om Lihultperioden som inträffade för ca 8000-6000 år sedan då temperaturförändringar fick havsytan att stiga till ungefär 15-25 m över dagens nivå. E kopplar det till dagens växthusdebatt och Al Gore (figur 9,10).



Figur 11 Informationsruta



Figur 12 Överlagrad boplats



Figur 13 Lihultperioden

Han går vidare till strandförskjutningen och skrattar åt den rörliga animationen som illustrerar landhöjning och sedan stigande havsnivå. Animationen visar en fiskande figur som måste gå närmare och närmare vattnet på grund av landhöjning och strandförskjutning sedan plötsligt måste springa upp på land då vattnet stiger under Lihultperioden (figur 14,15,16 och17).

– *Hur kul som helst*, kommenterar E.



Figurer 14,15,16 och 17 Illustration över hur vattennivåerna har sjunkit och stigit historiskt.

E uppehåller sig en lång stund på sidorna vid Vittene. Han intresserar sig för kelterna, kontinenten och guldsätten som har hittats där (figur 18,19 och 20). Han funderar:  
 – *Varför är forskarna osäkra på den keltiska kulturens utspridning? Det vore intressant att veta varför de tror det de tror, hur de kommit fram till det. Hur tog sig ringarna hit?*



**Figur 18** Ingång till Vittne  
Tolkningar av härdarna



**Figur 19** Foto över Vittne idag



**Figur 20**

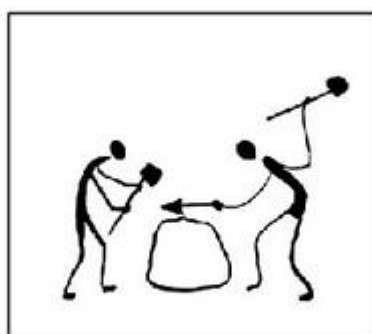
E går vidare till Tourques ringen Och läser olika tolkningar om hur guldet kan ha hamnat i Vittne under fliken ”Gissa om guldet”. Han går sedan in under knappen Härdarna och klickar upp fliken ”Vad har de använts till?” (figur 20 och 21). Även här ges tre alternativ till hur fynden kan tolkas. E uppskattar att de arkeologiska fynden presenteras med öppna utsagor så att användaren själv får tolka.

– Det är bra att de inte säger att så här är det utan att så här kan det vara. Det är bra!

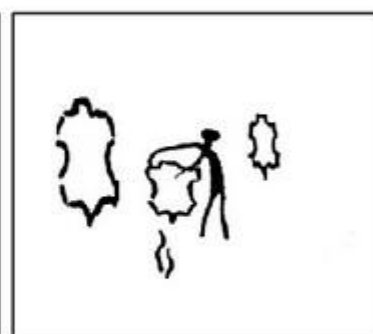
### Vad tror du att härdarna använts till?



Ritualer och ceremonier: Härdarna har använts i samband med viktiga ritualer och ceremonier och att de varit tända även under natten.



Metallframställning: Härdarna har använts för att framställa järn och koppar.



Rökgarvning av skinn. Härdarna har använts till att göra djurhudar till användbart skinn genom så kallad rökgarvning.

**Figur 21** Tolkningsförslag

E anser att det går mycket bra att navigera runt på sidan, vilket överensstämmer med min observation av hans agerande. Han tycker att berättarrösten är entonig. E skulle gärna vilja att det fanns information inlagt från fler områden, till exempel Kungälv eller Uddevalla. Han skulle också vilja se mer av vad stenåldersmänniskan levde av. Att få se hur landskapet förändras under en tillbakagång i tiden uppskattar han. Han fokuserar på både webbsidans funktion och dess innehåll. Han sitter 25 minuter och läser texter, visar engagemang och intresse. Det blir jag som får avbryta testandet.

### 5.3.2 Användartest M

M startar och testar utan frågor. Hon uttrycker att det är riktigt ”coolt” med att man kan gå tillbaka och kolla vattennivåerna på första sidan. Hon upptäcker snabbt att man kan klicka sig in under knapparna och går vidare via Sandarna-knappen. M säger att hon känner till Göteborg. Hon visar stort intresse och lust att navigera runt, hon öppnar och stänger flikar snabbt. Hon blir störd då en röst börjar läsa texten automatiskt då hon klickar upp stenikonen och kommer in på Sandarna-boplatserna i Göteborg. Jag upplyser om hur hon kan göra för att stänga av ljudet. Hon går sedan in via trädikonen, Landskapet och kommenterar de blå prickarna som syns på kartan som kommer fram (figur 22).



Figur 22 Markering av kända boplatser



Figur 23 Snabbinformation

En text upplyser om att prickarna markerar kända boplatser av samma typ som Sandarna vilka man funnit nära Göteborg (figur 22).

- *Det hade varit kul att kunna zooma in dem.*

M tycker att det är snyggt med snabbinformationen som ligger under ikonerna märkt med ett frågetecken (figur 23). Hon gillar de enkla korta texterna som presenterar innehållet då man klickar upp de första knapparna.

Hon går in via Sandarna-knappen, vidare under vattenikonen och tittar på animationerna. M tycker att det är bra med rörliga bilder så att det händer något i bilden. Hon går via vattenikonen vidare under fliken Landhöjningen där en karta över Norden med istäcke visas. Hon tycker att det är ”coolt” att se hur isen smälter (figur 24).



Figur 24 Isens utbredning och avsmältning

Bredvid kartan finns en nedräkning av siffror med enheten BP (Before Present). Hon undrar vad BP står för och vill ha en förklaring.



Under testen känner sig M störd av konkurrensen mellan text och bild som finns under Vittne, Härdarna. Hon kommenterar då ett bildspel automatiskt körs igång i rutan intill texten.

– Ska man läsa samtidigt? Det känns som att man missar något i bilden då.

Hon säger att hon vill kunna välja när rörliga bilder sätts igång i de fall de kombineras med text. Hon tycker att det är fint att kunna se fotografiet över gården Vittene från idag. M navigerar sig snabbt och nyfiket genom Flashapplikationen. Hon kommenterar inte innehåll i de beskrivande texterna utan pratar mest om design och utformningen under testet. Hon anser att designen är snygg och lättanvändlig. Hon uttrycker att det är bra med text, bild och att vissa bilder är rörliga. Hon avslutar självmant efter cirka 15 minuter.

### 5.3.3 Användartest C

Trots att C inledningsvis markerar att hon inte är så intresserad av historia visar hon under testet ett engagemang. Hon säger att det är intressant att se hur mycket vattnet förändras över tiden, det har hon inte tänkt på förut. Hon blir skrämmd av rösten när den plötsligt dyker upp och väljer att stänga av ljudet när hon får veta att det går. Hon tycker om kopplingen karta och händelser.

- Bra att man kan se vart det hände. Bra med förtexten att det inte kommer upp med en gång utan att man kan välja var det är intressant att gå in” (figur 25 och 26).



Figur 25 Informationsruta



Figur 26 Informationsruta

C efterfrågar olika differentierade symboler på knapparna. Hon vill att de ska indikera vad hon kommer att se för slags media om hon går in där, exempelvis animeringar, fotograferade objekt eller kartor. Motiveringen är att hon inte vill missa filmsekvensen, inslagen med den roterande 3d modellen (figur 27)<sup>80</sup>. Hon har tidigare uttryckt att hon är intresserad av fotografering vilket förklarar att hon är speciellt intresserad av den fotografiska representationen. Det är vid bilderna hon stannar upp mest.



Figur 27 Torquesringen kan upplevas tredimensionellt i Flashapplikationen. Det åstadkoms genom att filmsekvenser skapats med speciell teknik och sedan lagts ut. Filmen visar den roterande 3d-modellen av artefakten

80 Kitzler Åhfeldt, Uppdragsrapport nr 21/2008/AFL Optisk 3D-scanning av guldfynd från Vittene.

Med entusiasm i rösten säger C ivrigt att den här sidan funkar.

– *Den här sidan tror jag skulle ha använt mig av om jag skulle hitta om historia. Att det presenteras på ett så nytt sätt och att det händer lite mer!*

Hon fastnar för att det är en ny typ av informationskälla, vilket hon tror

– *...kan sträcka sig till en större skala.*

C gillar sättet som det (kulturmiljö och kulturarv) presenteras på. Hon uppskattar att hon kan se hur platsen ser ut idag.

– *... bra att se att det ligger hus där idag.*

Hon visar engagemang en stund och slutar sedan självmant att klicka sig runt efter ca 15 minuter.

### 5.3.4 Användartest R

R för fram tankar främst om sidans utformning och interaktivitet. Han saknar liksom C en medieindikator och säger:

– *Hade gärna sett en indikator på medieinnehållet, tex olika ikoner för text, annan för animering, tredje för 3d osv. När det finns fler medium i valmöjligheterna tror jag det kan intressera fler. Det är synd att man inte hittar animationerna i programmet.*

Han tycker att det är bra att det finns ljud, men anser att det borde gå att stänga av ljudet när man befinner sig inne i Flashapplikationen. R tycker i övrigt att det är lättnavigerat och bra uppbyggt. Ibland tycker han att texten är liten och att det hade varit bra att kunna zooma den. R uppskattar att reglaget (tidslinjen) inte är kopplat till knapparna.

Men lite motsägelsefullt vill han ändå ha mer information på den första sidan där tidslinjen finns. Han önskar förklaring till vad som hände med vattennivån

– *Det hade varit intressant att på tidslinjen få veta mer om vad som hänt genom årtusendena. På den sidan hade det varit bra att få förklaring till land och strandförskjutningen.*

Han syftar på information som ligger på en annan sida under vattenikonen inne i Sandarna knappen. Den informationen, som är textbaserad, skulle han vilja ha kopplad till tidslinjen, vilken endast är kopplad till en karta. På kartan visas hur olika vattennivåer breder ut sig över land beroende på var på tidslinjen användaren drar reglaget (figur 10,11). Han uppskattar upplägget under ikonerna med eld; Härdarna och fliken ”Vad tror du de användes till” men hade gärna sett ett förtydligande.

– *Bra att de har lagt upp det på det sättet, enkelt förklarat. Men det att man kan klicka (gissa) och få mer annan text är inte självklart, kanske det borde stå ”Läs mer”.*

### 5.3.5 Användartest P

P tar få initiativ och visar inte något större engagemang. Han koncentrerar sig på designen och tycker att första sidan skulle ha lite mer rörliga inslag. Han tycker ”att det skulle vara snyggt om den kunde animera mer själv” när man för musen över området. Dessutom tycker han att dragreglaget skulle fastna på vissa årtal som kunde visa sig. Han går in på ikonerna Härdarna och klickar upp några flikar och sidor. P tycker om med variationen av bilder och blandningen av olika presentationsmedium. Text, ljud och bild tycker han är intresseväckande i samspel. Han tycker att det är bra att det går att stänga av ljudet och att det är lätt att komma åt knappar och flikar. Enligt P är interaktiviteten på sidan tillräcklig och passar både vana och ovana användare. Han saknar inget och vill heller inte se mer på sidan, när han slutar agera efter ungefär 10 minuter. Som jag beskrev tidigare har vi fått tidspress på grund av att intervjun började senare än planerat och att P ska vidare till andra lektioner.

### 5.3.6 Användartest A

A undrar inledningsvis om hon ska trycka lite. Hon visar inget intresse för första sidan. Hon klickar snabbt runt på olika sidor inom Sandarna-knappen och vill fortsätta utan ljud. När hon går vidare till Vittene-knappen säger hon att hon tycker bäst om fotografierna.

– *Bra med foto, kan vara tråkigt med animerat – svart vitt.*

Hon säger att hon inte är insatt, men att hon kan se vad som skulle kunna förbättras. A kommenterar att det skulle vara roligare att testa med pekskärm. Hon påpekar att hon inte är så intresserad av historia. Hon tror att man blir uppväxt med intressen.

Flashapplikationen påminner om att följa med till forntidsbyn, sådant som skolan tvingat henne till. Hon går snabbt igenom Sandarnadelen av Flashapplikationen och stannar några sekunder vid varje bild. A har fokus på designen.

– *Det är roligare om det är en touchscreen, och man kan röra själv inte bara se.*

A slutar självmant efter en kort stunds navigerande. Eftersom A i intervjun berättat om sitt intresse för dans får jag en idé om att testa om det finns något intresse hos henne om hon ser de animerade figurerna dansa över Härdarna under eldikonen. Jag frågar om hon vill se en animation över hur figurer dansar över eld (figur 29). Med min hänvisning öppnar hon Vitteneknappen och fliken om härdarna. Hon betraktar tyst animationen men säger inget. Efteråt skriver A att hon tycker det borde vara mindre animationer i Flashapplikationen.



Figur 28 Animering av härdarna



Figur 29 Serie av bilder ur animering med dans över härdarna.

### 5.3.7 Strukturerade frågor om Flashapplikationen

Sammanställning av frågorna som ungdomarna svarade på i anslutning till användartesten av Digitala tidsresors Flashapplikation. I sammanställningen använder jag den bokstav jag gett mina respondenter som markering för hur de besvarat frågorna

#### Hur fungerade det att navigera runt på sidan?

Mycket bra	Bra	Mindre bra	Dåligt
E M P	C A R		

#### Tycker du att sidan har gett dig nya perspektiv på tid och rum i Göta Älvdalsområdet?

I stor utsträckning	I viss mån	Tveksamt	Inte alls
	E M C P R	A	

#### Tycker du att sidan har gett dig förståelse för Göta Älvområdets historia som du inte haft tidigare?

I stor utsträckning	I viss mån	Tveksamt	Inte alls
E M C	P R	A	

#### Hur viktigt är det att du själv har möjligheten att kontrollera vad du vill se på sidan?

Mycket viktigt	Viktigt	Mindre viktigt	Inte alls viktigt
E M P	C A R		

Tabell 3 Urval av strukturerade frågor vid Flashapplikationstesten

## 5.4 Analys

Utifrån min studie finner jag fem olika faktorer som känns viktiga att lyfta kring de intervjuade ungdomarnas intresse när det gäller både kulturarvsbesök och Flashapplikationstest.

### 5.4.1 Intresse för nutid och samband

Som jag tidigare nämnt är intresse och engagemang viktigt för lärandet. För flera av ungdomarna i min studie är det historiska intressant om man kan se kopplingen till nutid. Det kommer fram på flera olika sätt i intervjuerna; exempelvis i uppfattningarna om att ungdomar nog mer är intresserade av nuet och framtiden, men har viljan att se mönster i historien för att lära av misstag. Vikten av att lära sig av tidigare historiska erfarenheter för att dra nytta av det idag poängteras även av Hansson. Han för fram att enligt Dewey och senare tids forskare, påverkar sättet man tar tillvara på elevernas tidigare kunskap om lärostoffet deras möjligheter att lära sig mer. Även hur ungdomarna värderar kunskap påverkar lärandet.

Genom att kunskaper liksom värderingar varierar över tid skiftar även intresset, och därmed förutsättningar för att lära. Intressets betydelse för lärande har även uppmärksammats i historiedidaktiska sammanhang, till exempel av de norska historiedidaktikerna Jan Bjarne Bøe och Kolbjørn Hauge. De förklarar intresse som ett begrepp som anger att en individ är engagerad av något, tilltalas av detta och gärna sysselsätter sig med det. Den som skall hjälpa elever i deras lärande kan se intresset som ett mål eller som ett medel för undervisningen. Oavsett synsätt, och hur och i vilket syfte ett intresse stimuleras, är det viktigt att det görs eftersom, ”all läring er i sterk grad bestemt av de intresser elevene har. Derom læring skal bli mest mulig effektiv, må det nærmeste målet være å utvikle interessen for det en skal lære<sup>81</sup>.

Det här handlar om kunskapssamhället i stort anser jag. Resonemanget bör kunna överföras till alla lärandemiljöer. Vad historia får för betydelse för oss idag och hur det värderas av vår tid tror jag påverkas av vad för nytta vi kan se att vi kan dra av den. Liksom att vi måste presentera innehållet på ett för ungdomarna intressant sätt. Ungdomarna i undersökningen pratade mycket om kopplingen mellan historia och nutid. Kopplingar som görs för att förstå och skapa mening av det de ser kan se olika ut. Det kan vara att jämföra de historiska vattennivåerna med en nutid som handlar om miljö och det budskap Al Goore nyligen fört fram i föreläsningar och film om vårtids ekologiska påverkan. Kopplingen till historien för att se mönster, överensstämmer med skolans strävansmål i historia. Målen är enligt läroplanen att ungdomarna:

... fördjupar sina historiska kunskaper för att underlätta förståelsen av nutiden, underbygga ställningstaganden och skapa handlingsberedskap inför framtiden,<sup>82</sup>

### 5.4.2 Igenkännande och identifiering

Ungdomarnas intresse för Europas historia, andra världskriget samt övrig 1900-talshistoria stämmer väl överens med vad forskningen av Hansson<sup>83</sup> beskriver att ungdomars historieintresse fokuseras kring. Att flera av ungdomarna talar om och intresserar sig för dessa delar anser jag även kan ha med deras erfarenhet av nyligen genomgångna kurser inom historieämnet i skolan att göra. Samtidigt finns det en tidsmässig närhet till dessa händelser vilket gör att information och påminnelse i

81 Hansson. *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*, 39

82 Skolverket: Ämne – Historia, <http://www.skolverket.se/sb/d/726/a/13845/func/amnesplan/id/HI/titleId/Historia> (Hämtad 2010-05-06)

83 Hansson. *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*, 60

samhällsdebatten aktualiserar händelserna. Därigenom kan eleverna känna igen stoffet. Det blir även lättare att identifiera sig med den del av historien som inte ligger mer än något århundrade bakåt i tiden.

### 5.4.3 Presentationsteknikers påverkan

Även sättet att presentera stoffet på spelar en avgörande roll för intresset hos mottagaren. Hur vi väljer att presentera vår historia får olika påverkan på olika individer. En del av de intervjuade vill ha mer teknik i presentationen, andra vill ha mer aktivitet, dramatik och så vidare.

I en nyligen utkommen avhandling av Johan Hansson visas det att ungdomar föredrar film i historieundervisningen framför det skrivna ordet<sup>84</sup>. I min undersökning bekräftas intresset för den rörliga bilden/filmen som informationskälla hos samtliga ungdomar. I övrigt begränsas mina jämförelser när det gäller digitala användningsområden i historieundervisningen då Hansson i sin forskning endast i ett par rader tar upp de nya mediala presentationsteknikerna som möjlighet i historieundervisningen. Det förvånade mig under läsningen av avhandlingen då samtliga ungdomar jag intervjuat har svarat att de använder sig mycket av nätet för att ta reda på saker i historieundervisningen. Den satsning som görs både nationellt och internationellt enligt Kulturdepartementet, när det gäller spridning av kulturarv och kulturmiljö via nätet (se kapitel 2) visar att digitala användningsområden i historieundervisningen är intressanta att undersöka. Förklaringen kan vara att Hanssons fokus ligger långt från mitt ämne samt att användandet av datorer i undervisningen först slagit igenom de senaste åren. Hanssons intervjuundersökningar genomfördes 2005/2006. De senaste åren har datortillgången ökat på flera skolor runt om i landet. Flera kommuner gör nu satsningar på att varje elev ska få tillgång till en dator var i skolarbetet vilket kan påverka hur undervisningen kan genomföras.

Med ökad tillgång till datorer och Internetuppkoppling ökar också möjligheterna till fler presentationstekniker i skolan. Tillsammans med den unga generationens vana vid och intresse för olika medier kommer sättet på vilket historia kommuniceras troligen att förändras mycket inom en snar framtid.

### 5.4.4 Fri tolkning och engagemang

Förankrad i det sociokulturella perspektivet anser jag att det inte finns en sanning utan att saker ständigt omprövas. Vi lär av varandra och vi förhåller oss till nya idéer och verktyg hela tiden. Arkeologer och innovatörer finner ständigt nya ting som omformar vår historia. Vi omformas och utformar gemensamt vår framtid i en ständigt pågående process. Ur detta perspektiv är det både intressant och nödvändigt att de professionella bjuder in till lärandemiljöer och situationer där olika tolkningsprocesser blir belysta och kan få betraktarna att inte bara fråga efter vad expertisen vet, utan att det även framgår att det inte finns en sanning utan endast olika tolkningsgemenskaper.

På museer idag är lärande ett begrepp som har fått allt större betydelse. I jämförelse med uttryck som förmedling, rymmer begreppet lärande tankar om ömsesidighet i relationen mellan museet och besökaren. Utvecklingen kan förstås mot bakgrund av nya kommunikationsmönster som vi sett växa fram, där museet betonar möjligheten till olika tolkningar, där man också bjuder in besökaren som aktiv medskapare av det som visas i utställningarna<sup>85</sup>.

84 Hansson, Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet, 102.

85 Insulander, Eva. Utställningen, besökaren och lärandet. I Museipedagogiken, lärandet och framtiden., Eriksson, L. Et Ljunggren, P. (red), 9-18. Dokumentation av föreningen för undervisning i svenska museer (FUISM) konferens på Statens historiska museum 15-16 oktober 2007.

Ett exempel på det finns i designen av Flashapplikationen. Forskarna uppmanar användarna att gissa eller ta ställning för olika tolkningar av olika fynd.



**Figur 30** Exempel på tolkningsuppmaningar (se även figur 21 s 37)

Figur 30 är ett exempel där forskarna visar att det kan finnas flera förklaringar till att guld hamnat i Vittne. Användaren kan i Flashapplikationen klicka på var och en av rutorna för att få mer förklaringar till de olika teorierna och vad de grundar sig på. Användaren uppmanas att gissa vad han/hon tror är mest sannolikt. I användartestet märkte jag ett engagemang och intresse hos de två av mina intervjupersoner som öppnade denna sida.

Insulander hänvisar till Kress och Selander i sin avhandling när hon tar upp de förändringar som skett i samhället vilka inneburit bland annat ett förändrat förhållningssätt till expertis, auktoritet och kunskap<sup>86</sup>. Museerna har på grund av det förväntningar på sig att motsvara krav på alla nivåer. Samtidsanknytning och nya vägar till engagemang för besökare har blivit viktiga i utställningshallarna. Vidare har förändringarna lett till att en central aspekt av lärande på museer är att besökaren själva ska kunna designa sitt lärande utan formella krav på att kunskaperna ska bedömas, enligt Insulander.

I utställningar ges nu också museibesökare ett ökat handlingsutrymme, då de tilldelas en central roll i skapandet av mening. När utställningar betraktas som resurser som besökare kan använda för att skapa mening får det också en avgörande betydelse för hur besökare positioneras<sup>87</sup>.

Enligt mitt sätt att förstå besökare finns det olika vilja hos dem till att vara aktiva i meningsskapandet. Några vill se hur det är och få historia berättad för sig. Andra talar om det positiva med att få vara med och tolka.

I testet av Flashapplikationen fann jag olika engagemang hos ungdomarna. Hos några handlade det mer om Flashapplikationens tekniska design och hos andra mer om

<sup>86</sup> Insulander, *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*

<sup>87</sup> Ibid.,12.

innehåll. Engagemanget uppfattade jag även som uttryckt utifrån ungdomarnas tidigare intressen, kunskaper och erfarenheter. Insulanders modell över olika typer av engagemang fick mig att tänka vidare kring de olika typer av engagemang som ungdomarna i min studie visade när de testade Flashapplikationen. Modellen har jag beskrivit i kapitel 3.2.1

Engagemang som jag förstår det föregår meningsskapande. Eftersom meningsskapande blir olika utifrån olika individer gäller det att skapa utställningar som är så varierande som möjligt och där man som besökare kan möta utställningen på olika behovsnivåer. De som skapar utställningen kan aldrig veta vad av deras intentioner som når besökare. Bengt Lundbergs och Per-Uno Ågrens forskning om utställares intention och besökares upplevelser visar i en undersökning från 1999 att i fyra fall som de studerat överensstämde skaparnas intentioner inte alls med vad besökarna uppfattade.

The authors state among other things that the visitors do not at all perceive the exhibition according to the intention of the creator<sup>88</sup>.

Olika personer får med sig olika upplevelser beroende på flera faktorer; vem de är, i vilket sammanhang de kommer, de erfarenheter de för med sig och hur de tolkar det de möter. Som jag ser det när jag använder mig av Falks modell har besökare olika identitetsrelaterade motiv och dessa motiv kommer ur behov de vill få tillfredställda. Utifrån det påverkas deras upplevelser och därmed engagerar de sig i och tolkar det de möter på olika vis. Minnen påverkar deras personliga identitet och samtidigt deras framtida upplevelse av vad platsen de besökt har att erbjuda. Detta får även en påverkan på platsen/museet, eftersom besökaren för vidare och sprider sin uppfattning till andra<sup>89</sup>.

#### 5.4.5 Interaktion

Interaktion i en lärandemiljö kan innebära många olika typer av interagerande: mellan människa-människa och människa-artefakt. Jag har endast tittat på interaktion mellan användare och datorprogram i min studie. Bland de intervjuade tycker samtliga att det är viktigt att få möjligheten att själv kunna kontrollera det man vill se i Flashapplikationen. Det var viktig/mycket viktigt för alla vid testandet.

Flashapplikationen är uppbyggd med en stor öppenhet för användaren att välja sin lärväg. Det går att öppna de olika knapparna och flikarna i den ordning man önskar. Användaren bestämmer själv, vilket innebär en stor frihet men vilket även kan upplevas som en osäkerhet kring hur miljön är uppbyggd. Några av de intervjuade uttrycker att de önskar guidning från första sidan.

Designen av en applikation bör göras för att underlätta användningen. Det är viktigt att resurserna görs så lättillgängliga för användarna som möjligt. Det ska vara enkelt att navigera i miljön. Dessutom bör det vara lätt att få en överblick av innehållet. Ett par förslag på ett tillägg i Flashapplikationen ges under användartesten. När det gäller bilderna med tolkningsutrymme, föreslås att det bör stå ”Klicka här och läs mer”. En del användare kanske missar att det finns mer att läsa vid varje val i tolkningssituationen som den nu är utformad. Ett annat förslag gällde mer förtydliganden på första sidan angående medieinnehåll. Vid användartestet visade det sig också att förtydliganden kan behövas då funderingar uppkom kring hur man går vidare i Flashapplikationen. För den som skapar en webbsida kan det verka tydligt att användaren kan gå vidare från en plats

<sup>88</sup> Insulander, *Museums and learning, a research overview*, 35.

<sup>89</sup> Falk, *Identity and the Museum visitor experience*.



till en annan i Flashapplikationen med hjälp av knappar och flikar men det är inte alltid uppenbart för användaren.

Utbudet och utvecklingen mot nya former av interaktivitet och kulturella redskap som skapas med nya medieteknikerformar användare med nya förväntningar och uppfattningar om vad som är intressant att ta till sig<sup>90</sup>. C ger uttryck under testandet av Flashapplikationen att formen för presentationen får henne intresserad. Hon visar uppskattning och tycker att Flashapplikationen är nyskapande. Hon läser runt på många flikar, visar engagemang och är mycket positiv till programmet. Samtidigt säger hon att hon inte är så intresserad av historia. Jag tolkar det som att det är presentationssättet med interaktion som skapar motivation hos henne.

Jag har tidigare tagit upp hur kunskapsauktoriteter och tolkningsföreträdare leder till konflikter inom skolan. De nya förväntningarna som formats av ett samhälle under kommunikationsförändring skapar individer som vill förvekliga sina intressen i världen. Kress poängterar att det är det design handlar om<sup>91</sup>.

R uttrycker att interaktiviteten bör vara envägs på museet, eftersom när man går på utställningen har man inte tid för att skriva kommentarer själv. Det är viktigt att man får val och kontroll över hur man tar till sig informationen. Samtidigt anser han att man inte har tid att vara medskapare på utställningen. Däremot ser han positivt på möjligheten att själv vara medverkande hemifrån på en webbsida som besökscentrat har.

---

90 Säljö., *Lärande, kulturella redskap: Om läroprocesser och det kollektiva minne.*, 223

91 Insulander, *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum.*,37.

## 6 Diskussion

### 6.1 Om teorianknytning

Jag kan inte dra några generella slutsatser av vare sig intervjuer eller användartester i min studie eftersom mitt urval är litet. Jag har valt att jämföra min analys med forskning som utförts tidigare inom pedagogik och särskilt inom museipedagogik. Till denna forskning hör Eva Insulanders och Bo Hanssons avhandlingar samt John Falks forskning inom Free-choice learning, vilka jag alla har tagit upp under rubrik 3. Från Falks modell, ”The museum Visitors Experience Model”, har jag lånat de kategoriseringar jag använt i min analys av ungdomarnas tidigare besök på fästningen. Som jag tolkar Falk menar han att besökarens upplevelser inte handlar om besökare i sig eller om museet och utställningen separat utan om det ögonblick då besökarna är museet och museet besökaren. Samtidigt uppfattar jag att Falk menar att upplevelserna mer handlar om besökarens behov och intressen än om mål och intentioner hos museipersonal. Det får konsekvenser för hur vi ska tänka om museum och besökare.

Instead, we need to appreciate that every visitor is a unique individual, and each is capable of having a wide range of very different kinds of visitor experiences (even though currently most visitors only select from a very limited palette of possible experiences). Finally, it demands that we come to accept that the long-term meanings created by visitors from their time in the museum are largely shaped by short-term personal, identity-related needs and interests rather than by goals and intentions of the museum’s staff<sup>92</sup>.

Besökarens intresse och förverkligande av intresse i världen är också något som det multimodala designteoretiska perspektivet utgår från<sup>93</sup>. Utifrån som jag uppfattar det perspektivet, poängteras dock här att både den som designar budskap och den som besöker har intressen. Intressen bör beaktas ur ett delat perspektiv. Det finns alltid en avsändare, någon som har en mening att förmedla. Det finns alltid ett intresse hos den som förmedlar budskap via en representation, men det måste även finnas en mottagare som blir intresserad av meddelandet och gör en tolkning. Först då uppstår kommunikation, enligt Kress. Kultur och resurser omskapas hela tiden. Olika människor, beroende av i vilken livssituation de är i, har olika semiotiska resurser. Kress understryker nödvändigheten av att ha mottagaren i åtanke när man formulerar sin representation och fundera över vilka effekter den kan få<sup>94</sup>.

Min uppfattning är att både det designteoretiska perspektivet och Falks tankar om identitet och museibesökarens upplevelse talar om möten och meningsskapande för besökare i museimiljö. Mötet besökare – museimiljö har jag inte undersökt i den fysiska kulturmiljön, däremot har jag frågat efter den långsiktiga betydelsen efter besök på Bohus fästning och det som fick ungdomarna att gå dit, de identitetsrelaterade behoven och intressena hos ungdomarna. En av mina respondenter uttalar tydligt att hon inte tror att någon ungdom gör något som den inte är intresserad av. Jag har observerat interaktionen mellan användare och en artefakt från museimiljön på Lödöse vilken också är designad för webbmiljö. I det senare fallet anser jag att det handlar om vilken mening användaren kan skapa med hjälp av artefakten och intresset för den presentationsmodellen.

---

92 Falk, *Identity and the Museum visitor experience*, 35.

93 Insulander, *Tinget, rummet, besökaren: Om meningskapande på museum*, 37.

94 Kress, *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*, 71.

## 6.2 Om resultatet

### 6.2.1 Individer och motiv

Utifrån vad ungdomarna berättat har jag analyserat intervjuerna och tolkat vilka motiv de kan ha haft vid tidigare besök på Bohus fästning. Ungdomarnas personliga identiteter och deras uppfattningar är något de för med in i besöket. Falk visar med sin kontextuella modell att det som skapar de identitetsrelaterade besöksmotivationerna påverkas av flera sammanhang; den personliga (besökarens), den fysiska (platsen) och den sociokulturella (gruppinteraktionerna) kontexten spelar alla en viktig roll. Dessa sammanhang försöker jag till viss del fånga upp när jag frågar om ungdomarnas intressen, deras uppfattningar om kulturarvs- och kulturmiljöbesöken samt i vilket sammanhang de besökt fästningen. Jag gjorde en sammanställning under rubrik 5.2.9 utifrån en jämförelse med de fem identitetsrelaterade besöksmotiv som de flesta museibesökare kan sorteras under och hur jag uppfattar det mina respondenter säger om sina tidigare besök på Bohus fästning. De olika individerna visar på olika motiv för sina besök. Kategorierna och teorin bakom har jag utvecklat i kapitel 3:3. Enligt Falk behöver man känna till dessa olika motiv för att kunna säga något om besökarens behov när man tänker vidare om utvecklandet av verksamheten<sup>95</sup>.

Jag vill även påpeka att när det gäller Falks modell handlar den om Free-choice learning och att modellen är framtagen efter flera intervjuer och observationer både vid besök och också efter lång tid efter besöket. Det fick mig att först tveka till att använda kategorierna i modellen eftersom min undersökning är av annan karaktär. Jag har bara träffat ungdomarna vid ett tillfälle i deras gymnasieskola. Ungdomarna jag har intervjuat har i några fall gått med sina familjer till Bohus fästning, det var länge sedan och de minns inte så mycket. Jag kan i de fallen inte säga vem som valde besöket. I något fall har besöken gjorts enbart med skolan, där handlade det om en påtvingad upplevelse. Trots dessa motstridiga tankar valde jag ändå att använda modellen.

I analysen av noteringarna vid användartesten hade jag god hjälp av att tänka utifrån Insulanders modell ”Modell för besökarens engagemang” när det gäller ungdomarnas engagemang vid användandet av Flashapplikationen. Deras olika reaktioner och uttryck, samt vad de förde fram gällande design och innehåll när de engagerade sig i användartesten, kunde jag jämföra med modellen (se kapitel 3.2.1).

### 6.2.2 Intresset styr

Jag intervjuade de unga för att försöka ta reda på vilka intressen och behov de hade när det gällde kulturarvsförmedling. Lust och intresse blir tydligt när man ska motivera elever att lära, vilket leder till en ökad individualisering i skolan. Det framkommer av intervjuerna hur allt mer medvetna ungdomarna är om denna individualisering och personers olika intressen samt att det styr individernas val. Mitt antagande blir att för läromiljöer utanför skolan blir det ännu viktigare att beakta de olika intressen som individer kan ha och erbjuda en bredd av möjligheter för att kunna locka besökare. Ungdomarna uttryckte fem faktorer som påverkade deras intresse vilka jag valde att lyfta i resultatdelen.

---

95 Falk, *Identity and the Museum visitor experience*, 217-232.

### 6.3 Praktiska reflektioner

Jag vill göra några förtydligande av hur min presentation och ifyllandet av de första frågorna gick till för de intervjuade. Urval och introduktionen för de medverkande blev annorlunda än det jag hade planerat. Min intention var att göra på samma sätt i varje klass, men det var inte möjligt. I en av klasserna, samhällsprogrammet, fick jag komma ut och presentera mig. Via ett papper med strukturerade frågor om vad ungdomarna skulle önska av ett framtida besökscentra på Fästningsholmen anmälde ungdomarna sitt intresse för att bli intervjuade. Tre anmälde sig men en av de anmälda föll bort på grund av svårighet att hitta tid till intervjun. I de andra två klasserna tog lärarna ut två elever till intervjuerna. I det ena fallet, på teknikprogrammet, via lottning och i det andra fallet tillfrågades två studenter direkt. I de senare fallen fick jag presentera mig i samband med intervjun. Detta för att det blev tidstress inför terminsslutet. Jag är medveten om att detta kan leda till (bias) skillnader i resultatet. Å andra sidan kan det vara en styrka att eleverna valdes ut på olika sätt, det kan ha gett ett bredare urval än om endast motiverade elever valt själva att delta. I det senare fallet skulle det kunna ge en snedfördelning med enbart intresserade elever. Det är dock inte möjligt för mig att avgöra av vilka skäl ungdomarna kom till intervjun. Jag är medveten om de olika urvalen av respondenter under min analys. Tiden på dagen tror jag också kan ha påverkat en av intervjuerna, samt det faktum att vi vid en annan intervju hamnade i tidspress. Dessa två sistnämnda intervjuerna fann jag svårare att analysera.

Min intention var att i studien ha med ett större underlag av de strukturerade frågorna från samtliga studenter i de medverkande klasserna, ca 60 elever. Frågorna om vad ungdomarna önskade möta i ett framtida besökscentra hade jag tänkt ge som inledning och samtidigt skulle de som kunde tänka sig delta i intervjun anteckna det längst ner på pappret. Men på grund av att jag inte fick möjligheten att komma ut i samtliga klasser och presentera mig så valde jag bort det momentet. Av de 18 frågeformulären som jag samlade in har jag valt att endast ta upp resultat från de 6 eleverna som intervjuades.

I efterhand kan jag se att jag har använt en alldeles för vid definition av vissa begrepp och formulerat ett par av frågorna otydlig. Jag frågar om de är intresserade av "Touchscreens med information i form av text, bild, film där du kan trycka på det du vill veta om". Här hade jag en inre bild av hur en applikation kan vara uppbyggd med interaktivitet, så som jag såg den på Lödöse museum. Men det är kanske inte helt klart för läsaren vad jag avser. Jag borde även ha varit mer specifik i min enkät när det gäller beskrivningen av vad jag menar med teknik. Jag har använt "Bild/film projiceringar på modeller (3D)" i den strukturerade enkäten, vilket kan tolkas på olika sätt av de svarade. I min tanke fanns både den modell (figur 2) som Lödöse museum använder i sin utställning "Tidsresan" och även de scannade föremål (figur 27) som i Flashapplikationen behandlats och filmats för att framstå som 3d.

Min undersökning har gjorts i skolans värld genom intervjuer och användartester med gymnasieungdomar. Samtidigt handlar den om en informell lärandemiljö, det lokala kulturarvet som finns omkring ungdomarna. Det har varit svårt att komma åt ungdomarnas intresse för den praktik jag inte sett dem i, den fysiska kulturarvmiljön eller en existerande museimiljö.

Trots bristerna jag tycker mig ändå att utifrån de sex ungdomar jag intervjuat och den litteratur jag läst kunna föra fram några synpunkter som är viktiga att beakta vid utformandet av ett framtida besökscentra och ett utvecklande av Flashapplikationen.

## 7 Slutsats

Intresset varierar när det gäller att ta del av det kulturarvet. Övervägande är dock att ungdomarna intresserar sig mer för nuet och framtiden än för historien. De vill gärna se en koppling till nuet i historiska sammanhang. Deras tankar skiljer sig åt både i fråga om inställning till historiska miljöer och till att använda ny teknik i presentationen av historia. Dessa ungdomar är inte några vana besökare av kulturarv och kulturmiljöer på sin fria tid.

De intervjuade ungdomarnas tankar skiljer sig åt både i fråga om inställning till historiska miljöer och delvis också till att använda ny teknik i presentationen av historia. De uttrycker fler skillnader, i sina önskemål av hur de vill möta historiska presentationer i ett framtida besökscentra, än likheter. Det jag kan se förenar dem är deras intresse för att använda bilder i presentation av historia. Ungdomarna önskar tillgång till fler presentationer med hjälp av bild och film. Flera av ungdomarna säger att det är viktigt att det finns flera olika medium som valmöjligheter när kulturarv ska presenteras.

Ovanstående anser jag visar på betydelsen av det vidgade textbegreppet; det talade och skrivna språket är inte det enda medlet för representation och kommunikation. Individer skapar mening på olika sätt med hjälp av olika mode, teckensystem. Många olika meningsbärande tecken kan skapa mening och meningsskapandet ger motivation till lärande. En utställningsdesign måste kunna möta besökares olika behov utifrån både form och innehåll.

Ungdomarna är medvetna om hur olika intressen får dem att göra olika val. Utifrån olika motiv och intressen har de tidigare valt att besöka Bohus fästning. De har olika intresse av att få historia förmedlad. En är starkt kritisk till skolans historieundervisning. Några är kritiska till den kunskapsförmedling som inte är meningsskapande för dem. När det gäller historisk kunskap tycker flera att de vill kunna dra nytta av de erfarenheter som gjorts i konflikter och utvecklingssammanhang genom tiderna. Ungdomarna är fokuserade på nuet och framåt. Flertalet påtalar att de vill se en koppling till nuet även i historiska sammanhang.

Jag tycker mig kunna urskilja några faktorer, vilka jag redovisat i kapitel 5.4 som de sammantaget för fram som viktiga för att fånga deras intresse.

## **7.1 Kommunikation och design**

Här följer några tankar jag vill förmedla till de projekt som jag diskuterat med inför min studie.

### **7.1.1 Flashapplikation Digitala Tidsresor**

När ungdomarna testade Digitala Tidsresors applikation uttrycktes olika intressen och engagemang i deras agerande och kommenterande utifrån den designmässiga utformningen kontra det innehållsmässiga på sidan. Några talar huvudsakligen om utformandet av Flashapplikationen, hur den är uppbyggd, till exempel vad de anser om knappar och reglage. Andra fokuserar mer på kulturarvsinformationen, vad som presenteras och vad de skulle vilja se mer av. Möjligheten att själv kunna kontrollera det man vill se var något som uttrycktes vara viktigt/mycket viktigt för alla vid testandet av Flashapplikationen.

Det som framkom var att ungdomarna tycker att det är lätt att hantera Flashapplikationen. Men några skulle vilja ha anvisningar om var olika medier fanns inlagda i Flashapplikationen. De föreslår en design med olika mediemarkörer, till exempel att knappar på första sidan skulle informera om vilka typer av media som sidorna innehåller. De visste inte om de missat något medieinnehåll som kunnat intressera dem. De vill även kunna stänga av och på ljud inne i Flashapplikationen. De noterade och uppskattade att Flashapplikationen innehöll öppna frågor som bjöd in dem till tolkning kring det arkeologiska materialet.

### **7.1.2 Besökscentra och Bohus fästning**

När det gäller utformningen av ett framtida besökscentra är det viktigt att platsen kan möta många olika identitetsrelaterade besöksmotiv. Besökare kommer till miljön av olika anledningar som för att upptäcka, umgås i sociala sammanhang, för att lära på olika nivåer eller för att njuta av en skön miljö. Människor gör olika val utifrån sina intressen och det sammanhang de för tillfället befinner sig i. Dessa individuella olikheter och olika behov uttryckte de unga i intervjuerna.

Ungdomarna uttryckte att de är intresserade av nuet och framtiden, och av att koppla historia till vår tid. Det fanns många olika intresseområden som de ville se representerade i ett framtida besökscentra. Det blev tydligt att unga är intresserade av film och rörliga bilder. Kunskapen om det kan utnyttjas till att använda foto och rörliga bilder både ur historiskt- och samtida perspektiv anser jag. Av presentationer var film och 3d-grafik något som samtliga ville möta. Ungdomarna var intresserade av ljusvisualiseringar och hologram. Många ville se pekskrämar med information i form av text, bild och film där man kan trycka själv och få veta mer. Några vill möta ny teknik, framtidsuppfindingar och modernare sätt i berättandet med hjälp av datorer. Andra vill se hur människor levde och klädde sig, gå på guidade turer och uppleva medeltidsspel samt rollspel. Önskemål uttrycktes också om att sammanfläta historien med nutida populärkultur samt tillgång till musikupplevelser och kaféer.

Representationerna bör vara multimodala så att de på olika sätt presenterar innehåll för och kommunicerar med besökaren. Möjlighet att interagera och vara en del av den skapande processen bör erbjudas, även om medverkan i att producera innehåll till utställningarna inte kan förväntas bli hög.

Jag tyckte mig se bland ungdomarna se behov och önskningar av att få upptäcka, uppleva, lära och ladda "batteriet" på Fästningsholmen. En spännande miljö, aktiviteter, samlad kunskap och en skön miljö behövs för att tillgodose de olika behoven. Digitalisering och Internet hjälper till att öppna museimiljön för nya målgrupper. Dels kan den digitala tekniken skapa positiva upplevelser för medievana besökare i utställningshallen och dels kan det via Internet fungera som reklam för nya besökare. Det blir också en möjlighet att sprida kulturarvet till dem som aldrig går till besökscentrat. Viktigt är att tillägga att olika aktiviteter föredras av olika individer i besökscentrat liksom att ungdomarna har olika inställning till att få kulturarvsinformation via nätet. Även om det satsas stort på digitalisering av vårt kulturarv och att göra kulturarvet tillgängligt över nätet så utläser jag av några av ungdomarnas svar att det inte kommer att konkurrera ut upplevelsen av att få se historia i dess rätta miljö.

### **7.1.3 Framtida forskning**

En av de intervjuade uttrycker att hon skulle använda det nya sättet, Digitala tidsresors Flashapplikation, för att lära mer om historia. Hon tror på utformningen. "*Det kan funka ett nytt sätt att nå ut*" säger hon under användartestet.

På politisk nivå finns beslut om digitalisering av vårt kulturarv. I skolorna ökar tillgängligheten av datorer och PC-kanoner.

**Påverkas ungas historieintresse genom sättet historia kommuniceras på?  
Kan ungdomars intresse för historia öka med hjälp av digital presentation?  
Hur används digitalt presenterad historia i undervisningen?**

Det skulle vara intressant att undersöka en större grupp unga i skolan om de blir mer intresserade av historia när nya medier och tekniker används i undervisningen.

Det skulle även vara intressant att undersöka hur historieundervisningen i skolan tar del av de satsningar på digitaliserat kulturarv som nu görs.

## 8 Källor

- Digital Time Travels. 2009. <http://www.time-travels.org/> (Hämtad 2010-04-08)
- Dysthe, Olga. *Det flerstämmiga klassrummet: att skriva och samtala för att lära*, översättning av Nilsson, Björn, Lund: Studentlitteratur, 1996.
- Eriksson, L. Et Ljunggren, P. (red). *Museipedagogiken, lärandet och framtiden*. Dokumentation av föreningen för undervisning i svenska museer (FUISM) konferens på Statens historiska museum 15-16 oktober 2007
- Europeana, <http://www.europeana.eu/portal/>, 2010-05-29.
- Europeiska unionens officiella tidning, C297/1 (2006)  
<http://www.sweden.gov.se/content/1/c6/14/55/51/adfb7a76.pdf>, (Hämtad 2010-05-30)
- Falk, John H. *Identity and the Museum visitor experience*, Walnut Creek, Calif: Left Coast Press, 2009.
- GIS-centrum, Lunds Universitet. 2003. <http://www.giscentrum.lu.se/vadargis.htm> (Hämtad 2010-10-18)
- Grönblad, Fatima. Stort glapp mellan skolan och samhället. KK-stiftelsen. 2008-06-17. <http://www.kks.se/templates/ArticlePage.aspx?id=13550> (Hämtad 2010-10-16)
- Hansson, Johan. *Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet*. Diss. Umeå universitet. Umeå: Umeå universitet, 2010.
- Historiska museet. Storsatsning på Sveriges historia. 2009. <http://www.historiska.se/press/pressmeddelanden/Pressarkiv-2009/Sveriges-historia-unikt-samarbete/> (Hämtad 2010-05-07)
- Institute for Learning Innovation. Learn about us. 2008. <http://www.ilinet.org/display/About/Home> (Hämtad 2010-06-17)
- Insulander, Eva. 2005. Museums and learning, a research overview. [http://www.didaktikdesign.nu/dok\\_dd/museer\\_larande\\_eng.pdf](http://www.didaktikdesign.nu/dok_dd/museer_larande_eng.pdf) (Hämtad 2010-06-10)
- Insulander, Eva. Utställningen, besökaren och lärandet. I *Museipedagogiken, lärandet och framtiden.*, Eriksson, L. Et Ljunggren, P. (red), 9-18. Dokumentation av föreningen för undervisning i svenska museer (FUISM) konferens på Statens historiska museum 15-16 oktober 2007.
- Insulander, Eva. *Tinget, rummet, besökaren: Om meningsskapande på museum*. Diss. Stockholms universitet. Stockholm: Stockholms universitet, 2010.
- Kitzler Åhfeldt, L. Uppdragsrapport nr 21/2008/AFL  
Optisk 3D-scanning av guldfynd från Vittene, Stockholms Universitet, 2008.



[http://www.timetravels.org/downloads/online\\_publication/21\\_2008\\_AFL.pdf](http://www.timetravels.org/downloads/online_publication/21_2008_AFL.pdf) (Hämtad 2010-10-15)

Kress, Gunther R. *Literacy in the New media Age*. London:Routledge, 2003.

Kress, Gunther R. *Multimodality, A social semiotic approach to contemporary communication*. Oxon: Routledge, 2010

Kungälvvs kommun. IKON (Interregionalt KulturOplevelses Netvaerk) 2009-2012. 2010. <http://www.kungalv.se/Fastningsholmen/IKON---ett-eventuellt-EU-projekt/> (Hämtad 2010-05-13)

Kuniavsky Mike. *Observing the user experience*. Burlington: Elsevier, 2003.

Løssing Warberg, Anne Sophie i samarbete med Kulturarvsstyrelsen ved Jakob Hansen og Charlotte Hansen. (red). *Digital museumsformidling - i brugerperspektiv*. København, 2009.

[http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user\\_upload/kulturarv/publikationer/emneopdelt/digitalisering/digital\\_museumsformidling.pdf](http://www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/publikationer/emneopdelt/digitalisering/digital_museumsformidling.pdf) (Hämtad 2010-05-06)

Lödöse museum.

[http://www.lodosemuseum.se/kulturvast\\_templates/Kultur\\_ArticlePage.aspx?id=41479](http://www.lodosemuseum.se/kulturvast_templates/Kultur_ArticlePage.aspx?id=41479) (Hämtad 2010-09-15)

Lundgren Ulf. (red). *Pedagogisk uppslagsbok. Från a till ö utan pekpinnar*. Värnamo: Informationsförlaget, 1996.

Medierådet. Ungar & Medier 2008; Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier.

[http://www.medieradet.se/upload/Rapporter\\_pdf/Ungar\\_&\\_Medier\\_2008.pdf](http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_Medier_2008.pdf) (Hämtad 2010-05-02)

Startsida för Riksantikvarieämbetet.

[http://www.raa.se/cms/extern/vart\\_uppdrag/vart\\_uppdrag.html](http://www.raa.se/cms/extern/vart_uppdrag/vart_uppdrag.html) (Hämtad 2010-10-26 )

Regeringskansliet. Uppdrag om digitalisering, elektronisk tillgång och digitalt bevarande . 2009. <http://www.sweden.gov.se/sb/d/13149> (Hämtad 2010-11-04)

Riksantikvarieämbetet *FoU-program för kulturmiljöområdet 2006-2010*

[http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern\\_webbplats/2005/juni/fou\\_program\\_for\\_kulturmiljomradet\\_2006\\_2010.pdf](http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern_webbplats/2005/juni/fou_program_for_kulturmiljomradet_2006_2010.pdf) (Hämtad 2010-10-16)

Selander, Staffan, Svärdemo-Åberg, Eva (red). *Didaktisk design i digital miljö: nya möjligheter för lärande*, Stockholm: Liber AB, 2009.

Skolverket: Ämne – Historia,

<http://www.skolverket.se/sb/d/726/a/13845/func/amnesplan/id/HI/titleId/Historia> (Hämtad 2010-05-06)

Statens fastighetsverk & Kungälv kommun Utvecklingsplan för Bohus Fästning och Fästningsholmen år 2010-2020. 2010.

<http://www.kungalv.se/upload/Fästningsholmen/Dokument/Förslag%20Utvecklingsplan%20för%20Bohus%20fästning%20och%20Fästningsholmen%202010-2020%20%20Till%20KS%20%20Vers%2019%201%20%20100504%20CB.pdf>  
(Hämtad 2010-05-21)

Statens kulturråd. *Barn och ungas kultur*. Kulturen i siffror 2010:1. 2010.

[http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns\\_ungas\\_kultur.pdf](http://www.kulturradet.se/Documents/publikationer/2010/barns_ungas_kultur.pdf)  
(Hämtad 2010-09-15)

Stenborg P, Ling J. och Thuvander L. GIS och 3D-teknik som redskap för visuellt och taktiskt tillgängliggörande av kulturarv: *Lägesrapport från projektet Digitala Tidsresor: Nya strategier för arkeologin och kulturmiljövården?* GOTARC Serie D Arkeologiska Rapporter Nr 70. 2008. [http://www.time-travels.org/downloads/online\\_publication/GOTARC\\_D70.pdf](http://www.time-travels.org/downloads/online_publication/GOTARC_D70.pdf) (Hämtad 2010-10-15)

Säljö, Roger. *Lärande, kulturella redskap: Om lärprocesser och det kollektiva minnet*, Falun: Norstedts Akademiska förlag. 2005.

Thuvander, L. ; Stenborg, P. ; Ling, J. et al. From the ice age to the present – an audiovisual and tactile model of the Göta River Valley in Western Sweden. *Digital Heritage: Proceedings of the 14th International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, red. M. Ioannides, A. Addisin, A. Georgopoulos, L. Kalisperis, Archaeolingua, Limassol, Cyprus . 2008. [http://www.time-travels.org/downloads/online\\_publication/DTT\\_VSMM08.pdf](http://www.time-travels.org/downloads/online_publication/DTT_VSMM08.pdf) (Hämtad 2010-09-15)

Tilbygningen - en virtuel udvidelse af Thorvaldsens Museum. <http://tilbygningen.dk/>  
(Hämtad 2010-05-07)

Västarvet, [http://www.vastarvet.se/Kultur\\_Default.aspx?id=1006](http://www.vastarvet.se/Kultur_Default.aspx?id=1006) (Hämtad 2010-05-07)

WebbTV; Digitala tidsresor på Lödöse museum. 2009-06-17.

[http://www.kulturvast.se/kulturvast\\_templates/Kultur\\_ArticlePageWide.aspx?id=51406](http://www.kulturvast.se/kulturvast_templates/Kultur_ArticlePageWide.aspx?id=51406)  
(Hämtad 2010-11-04)

## **Bilaga 1**

### **A Hur gillar du att spendera din fritid?**

Var brukar du tillbringa din lediga tid?  
Går du på kulturutbud?

### **B Nu skulle jag vilja prata lite om din erfarenhet av historia och upplevelser relaterat till det! Vad har du för tankar kring historia?**

Vad tycker du är viktigt att veta om vår, eller människans historia? Vad är viktigt för dig att veta?  
Har du besökt något museum eller någon historisk byggnad?

### **C Nu vill jag att vi pratar lite om framtiden på Fästningsholmen. Kan du berätta för mig vad du skulle vilja se/uppleva i ett framtida besökscentra på Fästningsholmen?**

Vad tänker du om att använda ny teknik i historieberättandet?  
Vad tänker du om unga människors intresse för historia?  
Har du använt nätet för att ta reda på något om historia?

## Bilaga 2

Ålder \_\_\_\_\_ Man  Kvinna

Har du varit på Bohus fästning? \_\_\_\_\_

Om ja när var senaste besöket? I år eller x antal år sedan

\_\_\_\_\_  
Vem var du där med? (klassen, familjen, vänner etc)

*Vilka av följande inslag skulle du vilja möta i ett historiskt besökscentra?  
Kryssa för de alternativ du tycker låter intressant/intressanta:*

- Montrar med historiska föremål
- Touchscreens med information i form av text, bild, film där du kan trycka på det du vill veta mer om.
- Bild/film projiceringar på modeller (3D)
- Audioguidning, fakta förmedlas vid föremål/platser via hörlurar eller din mobiltelefon.
- Turer där guider (tidsenligt klädda) visar runt och berättar om fästningens historia.
- Dramatisering av vår historia (teaterinslag)
- Interaktiva sidor där du med bild, ljud och text kan vara med och skapa/berätta om vår historia via en dator.
- Aktivitetsrum där du får prova på att tillverka något med teknik som var vanligt förr i tiden.
- Möjlighet att klä ut sig i historiska kläder.
- Möjlighet att spela rollspel.
- Besökscentrat har en webbsida där du kan få information och du kan medverka till innehållet genom att skriva, lägga in bilder etc.
- Ljusvisualiseringar, ljus som projiceras för att visa något som inte finns i rummet, tex ett hologram.

-----  
Jag kan tänka mig att delta i intervjuer och test av Digitala Tidsresors webbsida

Namn \_\_\_\_\_

-----  
Det fungerar för mig att bli intervjuad på följande tider

Tisdagar em \_\_\_\_\_ Torsdagar \_\_\_\_\_ Fredagar \_\_\_\_\_

## Bilaga 3

### Flashapplikation Digitala tidsresor

Hur fungerade det att navigera runt på webbsidan?

Mycket bra                      Bra                      Mindra bra                      Dåligt

Vad fungerade/fungerade inte?

Tycker du att sidan ger dig nya perspektiv på tid och rum i Göta Älvdalsområdet?

I stor utsträckning              I viss mån              Tveksamt                      Inte alls

Tycker du att sidan gett dig förståelse för Göta Älvdalsområdets historia som du inte haft tidigare?

I stor utsträckning              I viss mån              Tveksamt                      Inte alls

Hur viktigt är det att du själv har möjligheten att kontrollera vad du vill se på sidan(interaktiviteten)?

Mycket viktigt                      Viktigt                      Mindre viktigt                      Inte alls viktigt

Vad det något du fastnade för i Flashapplikationen?

Hur upplevde du text? Ljud? Bilder?

Vad anser du om interaktiviteten i Flashapplikationen?

Är det något du skulle vilja se eller kunna göra i Flashapplikationen?

Något du vill tillägga?