



Mediekonkurrens och kompetens

En kvalitativ studie över litteracitet och nya medier i en biblioteksmiljö.

Sofie Strandberg

Sociologiska institutionen
Kandidatuppsats i Biblioteks- och informationsvetenskap, 15 hp
Ht 2016

Titel: "Mediekonkurrens och kompetens": En kvalitativ studie över nya medier och litteracitet i en biblioteksmiljö

Författare: Sofie Strandberg

Handledare: Ragnar Lundström

Sammanfattning: Syftet med denna uppsats är att undersöka hur ett antal bibliotekarier ser på sitt läsfrämjande arbete i förhållande till nya medier. Dessa medier utgörs av tv spel, rollspel, science fiction och andra populär kulturella uttryck samt tillgång till digital media via internet. Studien har visat på hur nya medier är beroende av ett personligt intresse hos den enskilde bibliotekarien för att komma till sin rätt. Vidare har även en konkurrenssituation börjat framträda mellan nya medier och digital teknik i förhållande till läsning och den tryckta boken. Dessutom har även nya medier bidragit till att förändra innebörden av litteracitet. Nya mediernas framväxt vittnar också om ett ökat behov av källkritik och undervisning inom biblioteken. Samtidigt har nya medier etablerat olika populärkulturella uttryck och dessa bör lyftas fram inom biblioteken. Yrkesverksamma bibliotekarier behöver vidare uppdatera och utveckla en kompetens kring populärkultur i arbetet med målgruppen barn och ungdomar.

Nyckelord: bibliotek, nya medier, litteracitet, läsning

Datum: 2017-01-09

Innehåll

1. Inledning.....	1
Problemformulering.....	2
1.1 Syfte och frågeställningar.....	3
2. Teori	4
Deltagarkultur och dess begränsningar	4
Nya medier och litteracitet	5
3. Tidigare forskning.....	7
4. Metod.....	9
4.1 Semistrukturerade intervjuer.....	9
4.2 Urval	10
Reflektioner kring urval.....	11
Bloggmaterialet	11
4.3 Forskningsetik	11
4.4 Bearbetning av material.....	12
4.5 Analys av material	12
5. Resultat	14
5.1 Litteracitet	14
5.2 Barn och unga.....	15
5.3 Läsning.....	18
5.4 Medieformer	20
6. Slutsatser och diskussion	28
Litteratur	31
Appendix: Intervjuguide.....	i

1. Inledning

Barn och ungdomar lever idag i en allt mer digitaliserad värld vilket även påverkar bibliotekens möjligheter att nå ut till denna användargrupp. En väg att gå i arbetet med att locka barn och ungdomar till biblioteket är att arrangera spelrelaterad programverksamhet, vilket kan leda till att denna målgrupp blir regelbundna biblioteksanvändare (Werner 2013, 790). Utvecklingen av ny media teknologi genom internet har i sin tur skapat en deltagarkultur i vilken barn och ungdomar både kan inta en konsumerande samt producerande roll. Denna deltagarkultur förutsätter också behärslandet en grundläggande form av litteracitet (Jenkins 2006, 3-19).

Litteracitet är vidare ett begrepp med en rad olika definitioner och innebörder som utifrån ett grundläggande perspektiv kan sägas beskriva den förmåga som handlar om att avkoda och skapa mening utifrån en text. Litteracitet i sin renaste form betyder att kunna behärska läs och skrivkunnet. I takt med tiden har litteracitet och dess innebörd kommit att förändras till följd av den digitala teknikens utveckling (Strody 2014, 456-457).

En ytterligare tolkning av litteracitet görs av Carina Fast (2008) som menar att begreppet är problematiskt att översätta för att skapa någon form av allmängiltig förståelse. Direkt översättningen till svenska är inte helt optimal eftersom litteracitet är mångfacetterat och kan betyda en mängd olika saker beroende på vilket sammanhang det benämns inom. En övergripande och allmän betydelse av litteracitet kan sägas beröra de grundläggande förmågorna att kunna läsa och skriva sett till de rent tekniska färdigheterna. Litteracitet kan vidare innebära färdigheter i att kunna associera, dra slutsatser samt att kunna behärska en form av kritiskt tänkande i förhållande till den text som läses. Att också kunna ta in ny information och försöka skapa mening genom den kunskap som redan finns hos individen är ytterligare en definition av litteracitet (Fast 2008, 40-42).

Utifrån ovanstående diskussion är litteracitet dels ett mångtydigt begrepp samtidigt som det även är föränderligt i relation till den digitala teknik utvecklingen. Detta kan vidare tänkas innebära en utmaning för biblioteken utifrån det läsfrämjande uppdraget sett till barn och ungdomar.

Under en inledande fas i arbetet med denna uppsats och i samband med att söka litteratur som behandlade bibliotek och nya läsfrämjande metoder, resulterade detta i fyndet av ett projekt på ett folkbibliotek förlagt i Vindeln. Där arbetade man med att använda nya medieformer som serier, tv-spel, science fiction och fantasy¹ som verktyg för att hitta nya ingångar till läsning och lässtimulans. Detta projekt riktade sig till elever i årskurs 6-9 samt studerande på Vindelns folkhögskolas allmänna linje (Bildström 2015).

Genom det läsfrämjande projektet framträdde en bild av hur nya medier har kommit att användas som verktyg för att främja och stimulera till läsning. Dessutom visade projektet vid Vindelns bibliotek hur både bibliotekarier och biblioteken i sig kan tillägna sig redskap för att arbeta med nya läsfrämjande metoder. Då ett flertal bibliotek i dagsläget tillhandahåller både tv-spel, serier och rollspel för utlån finns här anledning att vidare undersöka dessa nya medier samt hur frågor som läsning, läsfrämjande och litteracitet gestaltar sig.

Problemformulering

Nya medier som exempelvis tv-spel har sedan ett antal år tillbaka funnits på biblioteken för utlån. Ett flertal studentuppsatser på både kandidat och magisternivå har tagit sig an ämnet tv-spel och bibliotek utifrån en rad olika utgångspunkter, några av dem i förhållande till en tid då tv-spel var något nytt och relativt kontroversiellt för biblioteken (Edman & Engström 2008). Tidigare studentuppsatser har bland annat undersökt tv-spelens plats inom biblioteket och hur bibliotekarier då resonerade kring inköp och urval av detta medium (Smedberg & Westman 2012). Mot bakgrund av detta finns här ett kunskapsglapp gällande hur tv-spel och andra nya medier kan fungera som läsfrämjande verktyg inom biblioteken.

Tidigare forskning har visat på hur tv-spel kan användas inom biblioteken med det övergripande målet att lyfta verksamheten på en mängd olika plan, både för användaren men även för biblioteket (Adams 2009, 201). Vidare har även tv-spel i egenskap av medium kunnat fungera som ett hjälpmedel till att förändra den bild och inställning som många yngre har av biblioteket, samt vad biblioteket kan erbjuda denna målgrupp sett till tjänster och verksamheter (Nicholson 2009, 213). Därför behöver ny kunskap produceras kring nya medier och dess potential för biblioteken. Samtidigt innebär detta att biblioteken också står

¹ Fantasy är en genre som bygger på en sorts sagoberättande där magi, övernaturliga krafter, hjälteberättelser och kampen mellan ont och gott utgör återkommande teman (<https://sv.wikipedia.org/wiki/Fantasy>).

inför nya utmaningar i förhållande till att ta tillvara på dessa potentiella resurser som nya medier representerar.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur ett antal bibliotekarier ser på sitt läsfrämjande uppdrag och sin yrkesroll i förhållande till nya medier. Med utgångspunkt i Henry Jenkins teorier om *New media literacy* vill jag undersöka hur bibliotekarier tänker kring nya medier och begreppet litteracitet. Detta har mynnat ut i fyra frågeställningar för att besvara det övergripande syftet.

- Hur ser bibliotekarier på begreppet litteracitet?
- Hur resonerar bibliotekarier kring litteracitet i relation till verksamheter med fokus på nya medier?
- Hur ser bibliotekarier på litteracitet i relation till arbetet med barn och unga?
- Kan ett personligt engagemang och intresse påverka arbetet med nya medier på biblioteken?

2. Teori

Internet utgör en stor del av många barn och ungdomars liv och fungerar samtidigt som en plats där ett aktivt skapande och delande av ett internetbaserat innehåll pågår, vilket i sin tur har lett fram till utvecklandet av en deltagarkultur. Denna kultur manifesteras vidare av olika former för delaktighet och deltagande genom exempelvis olika internet communities². Dessa interaktiva mötesplatser erbjuder möjligheten till att uttrycka sig genom ett digitalt skapande. Andra uttryck för en deltagarkultur kan innebära en internetbaserad form av kollektiv problemlösning samt en spridning och cirkulation av egen producerad media. En deltagande kultur kan vidare gestaltas genom skapandet av Wikipedia³ sidor som en form av problemlösning där man tillsammans arbetar för att samla in information för vidare spridning och kunskapstillägnande. Denna form av problemlösning kan återspeglas genom olika spelrelaterade sammanhang där användare går ihop och samarbetar inom ett online baserat community exempelvis. Att blogga eller spela in en podcast eller att ägna sig åt att skapa egna videoklipp och kortare filmer samt att skriva fanfiction⁴ kan alla ses som exempel på uttryck av en deltagarkultur (Jenkins 2006, 3-4).

Deltagarkultur och dess begränsningar

Samtidigt som denna kultur har potentialen till att fostra och utveckla nya förmågor hos barn och unga finns också ett antal svårigheter och hinder förknippat med en deltagarkultur. En av dem utgår ifrån en problematik kring en ojämn fördelning av tillgång till kunskaper, erfarenheter och andra förmågor som unga behöver för att kunna medverka i en deltagarkultur. Ytterligare svårigheter handlar om ett så kallat transparensproblem, vilket innebär de utmaningar dagens unga står inför i förhållande till att kunna förstå och tolka hur media påverkar deras världsuppfattning och tolkning av omvärlden. Utöver detta problem finns även en utmaning kring etiska frågeställningar där ungdomar behöver vägledning och

² Ett community är en internetbaserad mötesplats där användare som delar ett speciellt intresse kan utbyta information och kommunicera online (<https://sv.wikipedia.org/wiki/Community>).

³ Wikipedia är ett internetbaserat uppslagsverk där användare själva kan bidra till att samla kunskap och producera ny kunskap (<https://sv.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>).

⁴ Fan fiction är en skönlitterär genre i vilken berättelser och verk bygger på redan etablerade böcker, filmer eller tv-serier. Skapare av fanfiction kan både utgöras av erkända författare som amatörer (<https://sv.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>).

undervisning i hur de bör tänka och agera utifrån den allt mer offentliga roll som de intar i form av kreatörer och medkreatörer i olika internetbaserade communities (Jenkins 2006, 3).

Nya medier och litteracitet

Skolan som institution anses många gånger inte ha förstått vikten av den deltagande kulturens framväxt och betydelse. Jenkins (2006) hävdar därför att skolan måste engagera sig i att undervisa sina elever i det han kallar för *New media literacy*. Den deltagande kulturen har bidragit till att förändra synen på litteracitet vilken tidigare förknippades med en individuell färdighet till att istället ha övergått mot en mer kollektiv form och karaktär. De färdigheter som ingår i en ny form av litteracitet är ett antal kompetenser vilka i stora drag handlar om olika färdigheter för problemlösning. Exempelvis genom nätverkande och att kunna avgöra värdet av tillförlitliga källor, att kunna arbeta simultant och att röra sig mellan olika uppgifter, kunna navigera mellan olika mediekanaler samt att genom lek kunna utveckla en sorts kreativ problemlösning och lärande. Alla dessa kompetenser kan förstås utifrån ett övergripande plan där det handlar om en interaktion mellan olika medier i förhållande till individen. Nedan följer en kortfattad summering av dessa förmågor (Jenkins 2006, 3-4).

- Lek
- Utförande
- Simulering och efterliknande
- Ändamålsenlighet
- Simultankapacitet
- Kognitionsfördelning och interaktionsförmågor
- Kunskapsutbyte och samarbete
- Bedömning och avgörandeförmåga
- Navigerande mellan olika mediekanaler
- Nätverkande
- Förhandlingsförmåga

Deltagarkultur anses vidare utgöra goda platser eller miljöer för lärande och benämns som samhörighetsrum. Dessa rum är informella till sin karaktär och den gemensamma nämnaren kring dessa miljöer är att de bygger på en grund av gemenskap bestående av en sorts kravlöshet där klass, könsskillnader samt utbildningsbakgrund inte gör någon skillnad och på

så sätt kan en firare form av deltagande möjliggöras. Dessa rum skiljer sig från formella läromiljöer som skolan och är mer informella och kreativa till sin karaktär (Jenkins 2006, 9).

För att barn och unga ska kunna medverka i en deltagande kultur förutsätter detta ett behärskande av litteracitet vilket i detta avseende syftar till läs och skrivkunnighet samt kritiskt tänkande vilket är något som skolundervisningen står för. Precis som den muntliga traditionen en gång förändrades till följd av utvecklingen av ett skriftspråk genom tryckkonsten, kan framväxten av en ny media litteracitet förstås som ett svar på digital och teknisk utveckling. Traditionell litteracitet behöver därför anpassas och förändras för att kunna matcha och överensstämma med den utveckling som sker till följd av ett förändrat medielandskap (Jenkins 2006, 19).

3. Tidigare forskning

Utifrån ett amerikanskt forskningsperspektiv har flera bibliotek sett den kapacitet som tv-spel har i egenskap av medium för att dels locka till sig nya användargrupper som ofta anses svåra att nå. Detta kan göras genom att arrangera programpunkter som spelklubbar i biblioteksregi vilka riktar sig till en yngre målgrupp. En fallstudie utförd på två offentliga bibliotek med spelklubsverksamhet visade på de möjligheter som biblioteket har i egenskap av att fungera som "informella läromiljöer". Inläring kan ske genom lek och kreativitet riktat gentemot användargrupper som anses vara omotiverade och oengagerade i förhållande till undervisning. Många bibliotek har anammat en fusion av tv-spel och brädspel⁵ inom den egna programverksamheten för att på så sätt hitta nya vägar att nå ut till användare. De forskare som förespråkar en ny syn på litteracitet argumenterar för att skolväsendet har en något begränsad och alltför smal syn på detta begrepp som endast innefattar färdigheter i läsande och skrivande. Detta leder i sin tur till att man går miste om kunskap och förståelse kring hur olika tekniska och kulturella kontexter formar och påverkar det moderna samhälle vi lever och verkar i (Brown & Kaspar 2013, 755-756).

Utifrån Brown & Kaspars (2013) fallstudie som dels visade på vilka möjligheter denna form av verksamhet har då den inkorporerar spelande tillsammans med att introducera ungdomar för biblioteket och dess resurser, samtidigt som ett nytt ljus kastas över vad litteracitet kan innebära. Genom att inkludera olika former av brädspel kunde deltagarna i spelklubben också erbjudas möjligheten att öva på både rättstavning, läsning och analytiskt tänkande. I detta avseende kan brädspel⁶ fungera som ett alternativt sätt till att utveckla olika kunskapsförmågor och tekniker. Dessutom kunde spelklubbens deltagare uppvisa färdigheter inom teknik då de gavs möjligheten att inom ramarna för spelklubben få öva på dataprogrammering samt att arbeta med film och redigering. Sammantaget visade den aktuella studien på hur spelklubbens deltagare hade fått en fördjupad kännedom om biblioteket och dess olika resurser och aktiviteter. Spelklubben främjade dessutom utvecklingen av ungdomars litteracitet och ett ökat intresse i att delta i olika läroinriktade aktiviteter inom själva spelklubben. Programverksamheten visade sig ha haft en

⁵ Brädspel kan här ses som en synonym till sällskapsspel.

övergripande positiv effekt på biblioteket sett till dess helhet (Brown & Kaspar 2013, 771-773).

Synen på de offentliga biblioteken och dess funktioner utifrån ett historiskt perspektiv har enligt Adams (2009) kretsat kring hur biblioteket har bistått med undervisning, samt främjandet av lärande och kritiskt tänkande. Vidare har biblioteken också fungerat som en plats för livslångt lärande och självförverkligande (Adams 2009, 197). Adams (2009) diskuterar vidare hur olika spelrelaterade verksamheter kan hjälpa till att stödja de mer långsiktiga målen som biblioteken jobbar med som exempelvis utbildning, rekreation, deltagande och inkludering. Spel och spelande kan också fungera som en form av social interaktion i och med att biblioteket kan anordna spelturneringar och på så sätt skapa nya möten mellan olika spelande användargrupper. Biblioteket står också inför en utmaning i arbetet med att introducera och lyfta olika former av medialitteracitet vid sidan av den traditionella formen av litteracitet som ofta förknippas med tryckt text och annan information. Spel och spelande kan utgöra ett sätt att närma sig och introducera nya former av litteracitet för biblioteket och dess användargrupper. Dessa kategorier av litteracitet är något som anses allt mer viktigt att kunna behärska i takt med tiden och utifrån ett framtidsperspektiv. (Adams 2009, 201).

James Paul Gee (2007) bidrar i denna diskussion med idéer om hur vi bör vidga innebörden och vår tidigare förståelse av begreppet litteracitet genom att se på det som en tvådelad aktivitet som pågår dels på tankeplanet men som samtidigt tar sig ut i form av en social och kulturell handling. Vi lär oss denna nya form av litteracitet genom avkodandet av information som innehåller både ord och bild i samband med att spela tv-spel. Denna litteracitet kallas vidare "multimodal" vilket syftar till texter som består av en blandning mellan ord och bild. I den globaliserade och högteknologiska värld vi lever i understryks vikten av att vi som världsmedborgare lär oss att behärska flera former av litteracitet än den traditionella som oftast tryckta böcker representerar, samt att tv-spel har något att lära oss kring denna nya form av litteracitet (Gee 2007, 5-20).

4. Metod

Fallstudier inom bibliotek och informationsvetenskap kan användas för att studera ett eller flera fall samt fenomen som utspelar sig inom en specifik miljö. Denna typ av studier lämpar sig väl för undersökningar som är av en mer explorativ karaktär och där frågeställningar som kretsar kring hur och varför är i fokus (Wildemuth 2009, 52-53).

De fyra medverkande bibliotekarierna i studien fungerar som fall kring hur biblioteksverksamheter och yrkesverksamma bibliotekarier förhåller sig till nya medier och litteracitet. Som datainsamlingsmetod har intervjuer genomförts för att studera hur de tillfrågade bibliotekarierna resonerar kring fenomenet gällande bibliotek, nya medier och litteracitet.

4.1 Semistrukturerade intervjuer

Kvale & Brinkmann definierar den kvalitativa forskningsintervjun som "ett professionellt samtal" (Kvale & Brinkmann 2014, 18) i vilken nya insikter och lärdomar kan skapas.

Relationen som utspelar sig mellan den som blir intervjuad styrs i stor utsträckning av att det redan finns ett förutbestämt ämne kring detta samtal. Genom ett aktivt lyssnande samt att ställa frågor som berör det aktuella ämnet för studien kan ny kunskap inhämtas (Kvale & Brinkmann 2014, 18-19).

Den semistrukturerade intervjuvarianten har valts ut där frågorna är förutbestämda men samtidigt fria att ändras efter samtalets gång (Wildemuth 2009, 233). Med hjälp av den semistrukturerade intervjuens frihet och flexibilitet angås denna variant vara bäst lämpad för studien. Framför allt med tanke på den variation av tänkbara svar och föreställningar som kunde tänkas finnas hos bibliotekarierna i förhållande till frågeställningarna. Intervjuguiden byggdes upp kring ett antal övergripande teman följt av en rad frågor som berörde de centrala frågeställningarna kring litteracitet, läsfrämjande och målgruppen barn och unga. Denna intervjuguide finns tillgänglig som bilaga till uppsatsen (Se bilaga 1).

4.2 Urval

För att illustrera och beskriva hur bibliotek förhåller sig till litteracitet och nya medier har fyra bibliotekarier valts ut som respondenter för denna studie. De olika bibliotekarierna hade varierande kunskap och kännedom gällande både litteracitet och olika nya medietyper. Dessutom fanns också ett specialintresse kring olika medieformer som tv-spel, serier och populärkultur hos tre av fyra bibliotekarier. Tre barn och ungdomsbibliotekarier samt en skolbibliotekarie valdes ut som respondenter mot bakgrund av att dessa bibliotek sammantaget tillhandhöll nya medier av olika slag som tv-spel, rollspel och serier.

Genom att intervjua en skolbibliotekarie som komplement kan denna studie bidra med ett annat perspektiv på litteracitet utifrån skolbibliotekens arbete och erfarenheter. Samtidigt som övriga bibliotekarier utgörs av samma yrkeskategori det vill säga barn och ungdomsbibliotekarier kan flera olika synsätt och tankar lyftas fram kring litteracitet.

Dessutom har material insamlats genom en blogg som berör det projekt som bedrevs vid Vindelns bibliotek gällande läsfrämjande och nya medier mellan 2015-2016. Denna bibliotekarie valdes ut med anledning av den konkreta erfarenheten som fanns av att ha arbetat läsfrämjande med nya medier, samt att materialet kunde ge en bredd och ett djup kring nya medier. I bloggen varvas tankar, berättelser och erfarenheter utifrån arbetet som bedrevs med det läsfrämjande projektet tillsammans med egna funderingar och reflektioner kring bibliotekarieämbetet samt över nya medier och populärkultur (Bildström 2015). Bibliotekarien som står bakom både bloggen och det läsfrämjande projektet är verksam vid det omnämnda biblioteket. Bloggen valdes att användas då det var både tidsmässigt och geografiskt sätt problematiskt att genomföra en intervju på Vindelns bibliotek. Däremot gjordes ett studiebesök på detta bibliotek med intentionen att få en djupare insikt i verksamheten samt ett personligt möte med bibliotekarien bakom bloggen. Studiebesöket och mötet bidrog till en djupare förståelse både av verksamheten men även kring de resonemang som fördes i bloggen.

Tabellen nedan ger en överblick kring bibliotekarierna och respektive bibliotek samt att fingerade namn har tilldelats. Varje bibliotekarie representerar i sin tur en röst kring nya medier och litteracitet.

Lisa	Tina	Karin	Adam
Folkbibliotek	Folkbibliotek	Integrerat skol och folkbibliotek	Integrerat skol och folkbibliotek
Tillhandahåller tv spel för utlån	Tillhandahåller tv spel för utlån	Tillhandahåller inte tv-spel för utlån	Tillhandahåller inte tv-spel
Eget intresse av tv-spel	Eget intresse av serier	Inget uttalat intresse av ett specifikt medium	Eget intresse av populärkultur och serier

Reflektioner kring urval

På grund av tidsbrist har inte riktlinjer för undervisning och vägledning kring källkritik kunnat studeras närmare i förhållande till skolbibliotekens verksamhet. Det har inte heller varit möjligt att djupare studera olika biblioteks tidigare programverksamheter eller att intervjua flera bibliotekarier vid samma bibliotek för en mer utförlig studie.

Bloggmaterialet

Utifrån det material som inhämtades via en blogg har inte frågor som berörde litteracitet kunnat ställas som vid en regelrätt intervju. Det inhämtade materialet gav däremot en samlad och heltäckande bild kring övriga frågeställningar för denna studie och bedömdes därför vara fullt tillräckligt. Bloggen behandlade flera aspekter av både bibliotekarieämbetet, det läsfrämjande projekt som bedrevs mellan biblioteket och en närliggande folkhögskola mellan 2015-2016.

4.3 Forskningsetik

Innan intervjuerna genomfördes informerades respondenterna om själva syftet med denna studie och vad den ämnar undersöka, därefter framfördes information om samtyckes principen för de tillfrågade respondenterna. Som en ledstjärna i all forskning kan principen kallad informativt samtycke sammanfatta ett etiskt förhållningssätt mellan forskaren och deltagaren där vederbörande alltid har rätten att frivilligt medverka och även dra sig ur forskningsprojektet (Svensson & Ahrne, 2015; 29, se även Vetenskapsrådet forskningsetiska riktlinjer⁷).

⁷www.codex.vr.se

Intervjuerna spelades in med hjälp av mobiltelefon och respondenterna gav sitt medgivande till att låta sig spelas in.

Då det inte är aktuellt för studiens syfte att lyfta fram olika biblioteks förhållningssätt och jämföra dem emellan har jag valt att inte lägga någon vikt vid att omnämna biblioteken, utöver att de tillhandahåller tv-spel för utlån eller ej samt vilken typ av biblioteksverksamhet det handlar om. Den källa där material har insamlats via en blogg är situationen en annan eftersom det rör sig om en publicerad text. Denna bibliotekarie har vidare gett klartecken till att omnämna biblioteket i framställning och presentation av materialet.

4.4 Bearbetning av material

Efter genomförda intervjuer transkriberades dessa. Gällande bloggen inhämtades materialet efter en noggrann läsning där de inlägg i form av texter som ansågs relevanta och intressanta för syftet plockades ut. Efter insamlingsarbetet med texterna från bloggen sammanställdes dessa som ett dokument vilket senare fungerade likt en transkriberad intervju. Dock med skillnaden att denna text är återgiven i en mer monolog liknade form än övriga intervjuer vilka bygger på en dialog.

4.5 Analys av material

De utförda intervjuerna transkriberades och analyserades utifrån en tematisk analys. Denna analysmetod valdes ut eftersom den erbjuder ett sätt att dels kunna ge struktur åt det insamlade materialet och att samtidigt kunna urskilja teman och även ge nya perspektiv på de forskningsfrågor som ligger till grund för studien. Den tematiska analysen är flexibel till sin karaktär och det finns egentligen inga exakta tillvägagångssätt att arbeta utifrån den (Braun & Clarke 2006, 79). Däremot har arbetet med det insamlade materialet bestående av transkriberade intervjuer utgått ifrån den stegvis fördelade guide som Braun & Clarke hänvisar till (Braun & Clarke 2006, 87).

Under processen med analysarbetet har ett teoretiskt förhållningssätt använts i relation till materialet genom kodning och urval av teman, vilket innebär att en mer detaljerad beskrivning av en viss del av materialet blir mer framträdande (Braun & Clarke 2006, 84). Det teoretiska förhållningssättet har använts eftersom denna studie i sig ämnar utforska det tidigare utvalda teoretiska ramverket närmare i förhållande till materialet. Detta förenklade även arbetet med att hitta teman som relaterade till de teoretiska utgångspunkterna.

Efter genomförd transkribering kunde lämpliga koder tilldelas det insamlade materialet vilket ledde vidare till att senare kunna sortera in de olika koderna till olika potentiella temans tillhörighet. Innan materialet kodades lästes samtliga intervjuer igenom för att på så sätt ge en minnesbild över det samtal som intervjuerna bygger på. Kodningsprocessen utfördes genom att föra anteckningar vid sidan av de transkriberade intervjuerna. De tilldelade koderna kopierades senare i ett nytt dokument där en vidare bearbetning skedde och olika teman som kunde kopplas samman med koderna som skrevs ut.

Allt eftersom olika teman började framträda namngavs dessa och utifrån ett övergripande innehåll där även tillhörande undergrupper av teman kunde passa in. I varje analyserad intervju fanns ett antal större teman som tillsammans med underliggande relaterade teman berättade en historia om det insamlade materialet. Gällande antalet underliggande teman kunde dessa variera kraftigt beroende på huvudtema, ett ungefärligt antal kunde uppskattas mellan 10-15 stycken per huvudtema. Analysarbetet resulterade i en sammanställd rapport kring varje intervjuad bibliotekarie, för att i kapitel 5 kunna presentera och diskutera resultaten har varje huvudtema tilldelats ett eget avsnitt där samtliga analyser ifrån den tematiska insamlingen finns med som en sammanfattad version. Detta tillvägagångssätt möjliggjorde för varje tema att dels kunna presenteras och fungera som en knypunkt för allt insamlat och analyserat material.

5. Resultat

Fyra huvudteman har valts utifrån de tematiskt analyserade intervjuerna vilka presenteras tillsammans med en tillhörande diskussion.

- Litteracitet
- Barn och unga
- Läsning
- Medieformer

5.1 Litteracitet

Detta tema präglades av osäkerhet samt en oklarhet kring innebörden av litteracitet hos nästan samtliga bibliotekarier. Tankar om vad litteracitet betydde varierade väldigt mycket beroende på respondent. Det fanns dock ett samförstånd kring att litteracitet var ett väldigt vitt begrepp och kunde innehålla många olika betydelser samt att det upplevdes vara en aning svårdefinierat till sin karaktär. Ingen av respondenterna uttryckte någon tidigare kännedom eller kunskap om nya medier och litteracitet som teoribildning. Temat litteracitet var i förhållande till övriga teman betydligt mindre omfångsrikt och uttömmande vilket kan tolkas på flera sätt. Möjligen kan detta tyda på den osäkerhet eller ambivalens som finns just på grund av dess mångfacetterade karaktär. För att visa på några av de uppfattningar kring litteracitet som fanns hos respondenterna har följande citat valts ut:

Det behöver ju inte vara att bara vara att läsa en bok, det kan vara att läsa ett spel, det kan vara att se på film. Det kan vara att läsa på skyltar, att lära sig att hitta i mobil och internet världen (Lisa).

Biblioteket har en tydlig uppgift att jobba med att förmedla information, säkerställa att informationen är korrekt på något sätt och att överföra det på brukarna och besökarna. Att få barn och ungdomar att läsa kritiskt på något sätt är det jag jobbar med någonstans (Tina).

Genom text naturligtvis men också genom andra medier eller genom bilder eller genom symboler kanske. Alltså ett utvidgat litterärt begrepp som inte är bundet till boken (Karin).

Litteracitet som begrepp uttrycktes av Tina med termer kopplade till ren läsförståelse samt vikten av att behärska denna för att kunna klara sig och vara delaktig i ett samhälle.

Samtidigt diskuterades och associerades litteracitet runt en upplevd konkurrenssituation som biblioteket befinner sig i förhållande till nya medier på grund av sin lättillgängliga karaktär. Detta gällde främst olika typer av internetrelaterad media.

Karin ansåg att litteracitet som begrepp inte är något som biblioteket uttalat arbetar emot. Begreppet i sig upplevdes ha börjat framträda mer och mer i olika sammanhang sedan 2000 talet. Den innebörd eller betydelse som kan sammankopplas med litteracitet rörde sig om tankar kring någonting djupare än läs och skrivkunnighet. Dock var det oklart exakt vad som kunde tänkas ligga bakom denna tanke. Däremot ansågs teknisk utveckling vara något som över tid också förändrar litteracitet som begrepp. Temat kretsade också runt informationssökning där undervisning efter skolbiblioteksplanen och ett källkritiskt tänkande anses mycket viktigt både hos undervisande lärare och hos bibliotekarierna. Det fanns en upplevelse och ett intryck av ett svagt intresse eller en förståelse av kritiskt tänkande utanför skolmiljön utifrån Karins erfarenheter.

Detta tema överensstämde på många plan med Jenkins (2006) teori om litteracitet och nya medier där källkritik samt att kunna bedöma och värdera olika informationskällor ingick som en av dessa färdigheter. Visserligen är källkritik något som skolbibliotek är delaktiga i och detta område är även något som inte är helt främmande för biblioteken i egenskap av det informationsförmedlande uppdraget. Vidare kan respondenternas inställning och egen uppfattning av litteracitet som begrepp också återkopplas till tidigare forskning gällande litteracitet. Begreppet i sig och utifrån dess allra mest grundläggande form har dels visat sig problematisk att översätta, samtidigt som litteracitet kan inta olika betydelser beroende på sammanhang. Dessutom är innebörden av litteracitet även något som har förändrats över tid.

5.2 Barn och unga

Utifrån Lisas perspektiv var det tydligt att målgruppen barn och unga är väldigt tekniskt kunniga. Denna grupp har en inställning och ett kreativt förhållningssätt till att både lära sig ny teknik och att använda sig av teknik. Samtidigt uttryckte Lisa en tanke om ett behov av en mer källkritiskt inriktad undervisning eller guidning. Lisa beskrev utifrån sin yrkeserfarenhet

hur yngre användare uppskattar att vuxna kan se dem och bekräfta dem utifrån deras eget intresse av exempelvis tv-spel.

Att ta tillvara på den kontaktförmedlande egenskap som finns genom det egna intresset av tv-spel som bibliotekarie skulle i detta fall kunna fungera som en länk i att etablera eller uppmärksamma barn och unga på frågor som berör källkritik. Här skulle detta problem eventuellt kunna öppnas upp och lösas genom samtal och diskussion mellan bibliotekarier och den målgrupp som utgörs av barn och unga. Vidare finns här ett behov av den förmåga som Jenkins (2006) hänvisar till som innefattar bedömningsförmåga och avgörandeförmåga i förhållande till att tolka den information som barn och unga i olika sammanhang konfronteras med genom olika informationskällor (Jenkins 2006, 3-4).

Ytterligare en iakttagelse över hur duktiga barn och unga är på att söka och finna information, men samtidigt inte kan förstå eller tolka den information som återfinns var tydligt kring detta tema. Detta uttrycktes på följande vis:

Användningen av de digitala kanalerna går ju ner i åldrarna väldigt tydligt. En åttaåring kan ha väldigt hög kompetens rörande till exempel var man hittar olika saker, men samtidigt har man kanske inte heller kapaciteten att tolka riktigt (Tina).

I fråga om spel som riktar sig till framför allt yngre barn fanns dessa till största del i pc-format vilket också är ett bestånd som avtar allt mer till följd av ett minskat marknadsutbud. Det biblioteket som Tina arbetade på tillhandahåller dock spel för utlån till barn och dessa spel är ofta baserade på olika filmer och tv-serier. Hon berättade vidare att det fanns pc spel anpassade till barn som är mer läroinriktade kring fakta och språk men även här är beståndet smalt. Tina menade vidare att det är svårt att hitta kvalitativa barnspel för inköp.

Läroinriktade eller pedagogiska spel som riktar sig till mindre barn kan fungera som en introduktion av nya medier och litteracitet genom att via lek kunna tillägna sig kunskap. Jenkins (2006) menar att barn många gånger kan uppleva läromedel som både abstrakta och opersonliga. Däremot har spel förmågan att engagera dem och bryta denna barriär och genom att spela kan de känna sig delaktiga på ett annat sätt (Jenkins 2006, 23).

En del av bibliotekariens yrkesroll innebär att kunna ta del av och förstå den verklighet som barn och unga lever i genom all den teknik som idag finns tillgänglig. Internet är i dag en stor

del av barn och ungas liv och är en arena där de interagerar och kommunicerar. Samtidigt som internet står för en ständig tillgång till information innebär detta vidare att all denna information är svår att värdera för barn och unga. Karin upplevde att biblioteket inte längre är en plats som de behöver för att kunna tillgodose sina tekniska behov. Dagens barn och unga upplevs som mycket tekniskt kompetenta men samtidigt aningslösa över hur konsekvenser av internet och internet användning i verkligheten tar sig ut. Det finns även en avsaknad kring förståelsen av det innehåll som de kan tänkas ta del av gällande internet genererad information. Visuella media och rörliga media har emellertid fungerat som ett framgångsrikt verktyg i samband med bokprat riktat till barn och unga utifrån Karins erfarenheter. Följande citat illustrerar detta:

Där tog jag fram en app där de kunde se hajar simma i havet, och la man dit sitt finger så kunde hajen nosa på fingret, det var ju jättespännande. Det var en fördjupad upplevelse av hur en haj rör sig, och vad en haj är än vad man kan gestalta i ord. Och jag hade också en hajdocka, en haj som specialgjordes så den fanns också där, lite som ett 3 dimensionellt hjälpmedel. Det var ju en sådan succé med hajappen (Karin).

Denna beskrivning exemplifierar hur man kan använda och arbeta med ny media som lockelse samt väcka intresse hos barn och unga i samband med bokprat. Då flera sinnen stimuleras samtidigt genom att både kunna lyssna, se och röra under ett bokprat har intresse och koncentration väckts hos de unga. I detta avseende finns en koppling mellan hur Karin dels har förstått och samtidigt använt sig av de medier som barn och unga nyttjar som ett verktyg att nå ut till dem.

Tematiken rörande barn och ungdomar och även hos Adam handlade om ett behov av någon form av källkritisk undervisning:

Barn och ungdomar behöver digital kompetens och vägledning. Inte bara för att bli duktiga medborgare utan för att klara vardagen och skolan (Adam).

De slutsatser som kan dras utifrån temat barn och unga är en återkommande diskussion kring ett behov av att denna målgrupp får tillgång och verktyg till att lära sig källkritik i förhållande till digitala medier. Samtliga bibliotekarier har på olika sätt gett uttryck för detta vilket dels skulle kunna tolkas som en signal om att detta område är något som behöver uppmärksammas. Samtidigt som det i någon mån är oklart exakt hur detta källkritiska arbete

skulle kunna bedrivas inom en biblioteksmiljö. Behovet finns men frågan är vem som har ansvaret kring källkritisk undervisning då detta är något som oftast förknippas med skolundervisningen. Kanske är lösningen ett förstärkt och utökat arbete i skolan men även ute på biblioteken. Utifrån det teoretiska ramverket som beskriver just kompetensen att kunna avgöra och bedöma olika källors tillförlitlighet i en tid där tillgången till information är närmast oändlig, tillför också en ytterligare utmaning i att förmedla ett käll och informationskritiskt tankesätt.

We are taught to think of knowledge as a product, but within a collective intelligence, knowledge is also always in process. As such, one must understand where one is in the vetting process to know how much trust to place in any given piece of information (Jenkins 2006, 43).

5.3 Läsning

Under intervjun med Lisa framkom flera nya och alternativa synsätt i förhållande till läsning och vad läsning kan vara. Lisa ansåg att läsning inte nödvändigtvis behöver vara bundet till boken, vilket vidare innebar att läsning är något som kan ske genom flera olika medier bland annat via tv-spel och film. Läsning som begrepp präglas av en öppen och tillåtande syn och framför allt med ett ställningstagande eller en inställning till att nya former av läsning inte får nedvärderas. Även rollspel kan ses som ett sätt att läsa då dessa spel många gånger bygger på en stor mängd text för att kunna delta aktivt i spelet.

Utifrån Tinas perspektiv kretsade läsning runt en upplevelse av en allt mer nedåtgående läsförståelse. På ett övergripande plan ser Tina att fler och fler inte förstår innebörden av det man faktiskt läser. Läsning ansågs vidare vara mycket lustdrivet och får inte bli en prestationsinriktad aktivitet. Det är inte alltid så viktigt vad som läses utan helt enkelt att läsa. Vidare upplevdes läsning oberoende av form ge ringar på vattnet. Läsning värderas högt och beskrivs som ett sätt att skapa egna bilder och en levande fantasi. Läsning i sig är en långsam aktivitet samtidigt som dagens unga har tillgång till andra medier framför allt digitala. Detta medför dessutom att de är vana vid ett snabbt tempo och ständiga förändringar. Därför kan läsning tänkas vara svårt att närma sig på grund av dess långsamma karaktär. Tina uttryckte detta på följande sätt:

Man kanske läser på ett annorlunda sätt och kanske inte har förstått vad man läser. Och det är ju lite grann är kärnan på något sätt, att kunna läsa och förstå det man har läst det är jätteviktigt för att klara sig någonstans (Tina).

Karin beskrev också läsning som en aktivitet vilken utgörs av ett långsamt tempo. Läsning handlade dessutom om hur läsande förebilder är en viktig komponent i att skapa så kallade läsande barn. Äldre ungdomar upplevdes vidare som krävande att arbeta med gällande läsning. Vidare beskrevs detta i relation till den digitala teknik som dagens barn och unga både konsumerar och interagerar genom, vilket upplevdes som ett problem. Temat läsning närmade sig även de svårigheter och hinder som finns i förhållande till att kunna tillägna sig text:

Ibland kan det vara elever som har väldigt svårt att läsa svarta tecken mot vitt papper
(..)

Det som har ökat är barn som har olika former av problematik, och det har ökat väldigt mycket de senaste 5 åren och i synnerhet de sista två åren skulle jag säga. (Karin).

Den verklighet som Karin vittnar om utifrån ovanstående citat visar dels på de behov som finns av hjälpmedel, både tekniska som pedagogiska. Biblioteken står inte bara inför uppdraget att arbeta läsförbättrande utan också att möta en användargrupp där flera olika svårigheter kring läs och skrivkunnskap finns närvarande och som även upplevs öka utifrån Karins berättelse.

Jenkins (2006) menar att barn och unga först måste behärska en grundläggande form av litteracitet, det vill säga läs och skrivkunnskap som ett fundament för att sedan kunna bygga vidare ny kunskap. Utifrån Jenkins perspektiv beskrivs också bibliotekariens genomgående förändrad roll i sitt uppdrag sett till utvecklingen av ett medielandskap där information är tillgänglig på ett helt annat sätt än innan. Framför allt utgörs denna nya roll av att arbeta mot att förenkla tillgången till information som återfinns både online och i fysiskt format samt bistå med informationssökning (Jenkins 2006, 20). Barn och ungdomar som av olika skäl inte har samma förutsättningar att kunna tillägna sig grundläggande litteracitet kommer med stor sannolikhet att behöva extra vägledning och stöd. Här står biblioteken inför ytterligare en utmaning och frågan är hur biblioteket skall tackla denna i förhållande till nya medier och litteracitets utbredning. Jenkins (2006) har visserligen bejakat och diskuterat ett flertal hinder och problemområden för tillägnet av nya medier och litteracitet men har däremot förbisett problemen som finns för barn och unga att tillägna sig en grundläggande litteracitet.

Jenkins (2006) har samtidigt belyst ett flertal problemområden i förhållande till nya medier och litteracitet där frågor kring en ojämlig tillgång av kunskap, erfarenheter och möjligheter har avhandlats. Den diskussion som förs kring dessa problemområden tar bland annat upp klasstillhörighet och hur denna påverkar barn och ungas förutsättningar att medverka i en deltagarkultur. Kritik riktas vidare mot hur både skolor och offentliga bibliotek hindrar deltagarkulturen från att blomstra då dessa två institutioner efter lagstiftande har blockerat tillgången till olika program för socialt nätverkande (Jenkins 2006, 13).

5.4 Medieformer

Bibliotekarien Lisa talade om boken som medieform genom att samtidigt beskriva hur viktigt det var att synliggöra flera kulturyttringar än bara just boken, vilken samtidigt är den medietyp som oftast värderas och framställs främst. Gällande boken som medium blev det också tydligt hur allt fler barn och ungdomsböcker håller på att anpassa sig till en förändrad teknisk utveckling då det har blivit vanligt förekommande med böcker där QR koder⁸ gör det möjligt att få tillgång till en sorts extra material till boken. Denna trend har visat sig återfinnas i både faktaböcker och skönlitteratur.

De böcker som är inspirerade av eller som bygger på redan existerande tv-spel upplevs kunna fungera som en länk mellan olika medier och kan samtidigt användas som ett verktyg att introducera böcker genom. Lisa presenterade dessa böcker och kopplingen till tv-spel i samband med bokprat. Både böcker som bygger på tv-spel och tv-spelet i sig upplevdes och ansågs kunna fungera som vägar att tillägna sig berättelser. Den lockelse som dessa böcker har beskrivs mer utförligt via detta citat ifrån intervjutillfället:

Sedan finns det ju dem som är mer skönlitterära, och då får du återuppleva hela spelet i bokform och träffa alla karaktärerna igen och få stanna i spelvärlden ett tag.

Bokprat kan man ju göra utifrån att visa att det är de här böckerna som bygger på spelen som du gillar. Sedan finns det ju skyltningar. Man gör en skyltning med de här böckerna och tv spelet och visar att de här två samspelar (Lisa).

Vidare säger detta någonting om hur barn och unga med ett tv-spels intresse kan röra sig mellan olika medietyper som i detta fall den tryckta boken och det interaktiva tv-spelet,

⁸ QR koder kan avläsas eller scannas genom användning av olika applikationer till mobiltelefoner. Information som lagras i QR koder kan exempelvis innehålla kontaktuppgifter, rabatter och erbjudanden (<https://sv.wikipedia.org/wiki/QR-kod>).

samtidigt som de kan tillgodogöra sig sitt intresse genom tillgången av två separata medieformer.

Utifrån Jenkins (2006) teori och de förmågor som representeras av ny litteracitet och nya medier finns en koppling kring navigerandet mellan olika mediekkanaler och den tematik som kretsar kring boken. Tillägnandet av en berättelse kan ske genom att använda olika mediekkanaler i både analogt och digitalt format. Samtidigt vittnar också framväxten av böcker med QR koder att de kan existera både fysiskt och digitalt parallellt. Men framför allt hur detta också kan leda till att barn tillägnar sig information och kunskap genom att de inhämtat denna ifrån olika källor, vilket i sin tur kan leda till ett kunskapsutbyte och delande av information mellan barn som en form av deltagarkultur:

Rather, the child assembles information from various media, with the result that each child knows something his or her friends do not. As a result, the child can share his or her expertise with others (Jenkins 2006, 47).

Tv-spels böcker och böcker med QR koder fungerar som ett exempel på hur vi tar del av ett medielandskap i vilka historier och berättelser återfinns och sprids över en rad olika medieplattformar (Jenkins 2006, 46).

Den popularitet och efterfrågan som utgörs av tv-spels baserade böcker återkom under intervjun med Tina. Dessa böcker utges också i stor utsträckning på engelska men detta verkade inte utgöra något problem eller hinder utifrån målgruppens perspektiv. Däremot arbetade man inte ifrån bibliotekets håll aktivt med att inkludera dessa böcker i det läsfrämjande arbetet genom exempelvis bokprat. Ett uttryck för ett ansvar hos vuxenvärlden men även ifrån samhället i stort kring att undervisa och guida unga i ett allt mer förändrat medielandskap och all dess tillgängliga information beskrevs på följande vis:

Vi ser att man konkurrerar om väldigt många andra delar. Vi konkurrerar med tv, det har vi kanske alltid gjort eller i alla fall i modern tid men det är ju tydligare att det är mycket mer lättillgängligt allting (Tina).

Här finns en antydning till det transparensproblem som innebär ett glapp eller en avsaknad kring förståelsen av hur tillgängliga medier också påverkar uppfattningen och tolkningen av omvärlden utifrån ett barn och ungdomsperspektiv (Jenkins 2006, 3). Denna problematik har

också uppmärksammats av Tina och detta är också något som påverkar biblioteket och hur de skall förhålla sig till och arbeta med barn och unga i förhållande till medietillgänglighet, samt hur detta påverkar denna målgrupp på ett antal olika plan.

Karin drevs av en stark tilltro till den fysiska boken som medium. Det läsfrämjande arbete som bedrevs på detta bibliotek präglades vidare av ett tankesätt att arbeta med litteraturen på ett lockande sätt, samtidigt som detta arbete ansågs ställa höga krav på bibliotekarier att utföra i en tid där visuell media konkurrerar med litteraturen. Upplevelsen av att biblioteket befinner sig i en konkurrenssituation i förhållande till andra medieformer innebär en ytterligare utmaning för biblioteket och det läsfrämjande arbetet.

De slutsatser som kan dras är att nya medier och litteracitet i detta avseende skulle kunna fungera som ett verktyg för bibliotekarier att använda sig av. Dels för få ökad kunskap om det medielandskap som utgör en stor del av barn och ungas liv samt att kunna utveckla metoder för exempelvis källkritiskt arbete och informationsökningsundervisning.

Adam som hade erfarenhet av ett läsfrämjande arbete där olika populärkulturella medier användes som redskap, beskrev hur viktigt det var att som användare få känna sig delaktig genom att diskutera böcker eller serier exempelvis. Att biblioteket fokuserade på att intressera sig för vad barn och unga för egen del önskar och vill ha i samlingarna ledde över tid till en positiv attityd och inställningsförändring gentemot biblioteket.

Deltagarkultur kan anknytas till biblioteket utifrån ovanstående diskussion samt hur bibliotekets användare aktivt fick delta och uttrycka sina önskemål gällande samlingarna. En kulturell form av spetskompetens ute på biblioteken gällande både spelkulturer och seriekultur efterlystes vidare av Adam. Samtidigt uttrycktes ett behov av att kunna lyfta fram serier och seriekulturen som en konstform på biblioteken. För att kunna genomföra detta efterfrågades också en kompetensuppdatering och utveckling hos bibliotekarier rörande serier som medium.

Utifrån Adams berättelse finns ett behov av en kunskapsuppdatering och en fördjupad insikt i dels ungdomskulturer men även kring medier som inte utgörs av den traditionella boken. Dessa kunskapsområden behöver lyftas hos yrkesverksamma bibliotekarier. Detta kan vidare ses som ett antagande att nya medier också bör ses som kulturella uttryck parallellt med boken. Nya medier bidrar till en framväxt av nya och alternativa kulturyttringar på

biblioteket som i sin tur kan ses som en avspegling av det förändrade medielandskap som de har växt fram ur.

Vid det bibliotek som Lisa arbetade på tillhandahölls tv-spel för utlån. Hos Lisa fanns även ett starkt personligt engagemang och intresse av tv-spel. Detta påverkade dels bredden av detta tema och gav en ingående berättelse om tv-spelet som medium utifrån flera aspekter. Tv-spel fungerade som ett redskap för att skapa kontakt och bygga en relation mellan ungdomar och biblioteket utifrån ett gemensamt intresse. Vidare påverkas också själva driften och arbetet med tv-spel inom biblioteket på ett positivt sätt av det personliga intresset kring tv-spel. Detta medium är mycket uppskattat och efterfrågat både hos yngre men även äldre låntagare. Däremot är tv-spel rent praktiskt många gånger dyrt och svårt att hantera arbetsmässigt. Tv-spel kan ses som ett krävande medium att arbeta med, samtidigt som det är en tillgång för biblioteket. Det finns ett flertal positiva effekter av tv-spel i förhållande till unga då det är ett utmärkt sätt att tillägna sig engelska kunskaper på genom att majoriteten av tv-spel är på engelska. För att kunna ta sig vidare i spelet och avancera krävs språkkunskaper vilket i sin tur är en drivkraft för lärande och tillägnande. Lisa beskrev under intervjutillfället en egen erfarenhet som ung av engelskspråkiga tv-spel och kunskapsinhämtande på egen hand:

Jag satt ju där med en ordbok och översatte för att jag skulle ta mig fram i spelet och inte tänkte jag på att det där var något lärande (Lisa).

Tv-spel kan även ses som en form av drivkraft till olika sorters informationsökande och kunskapsinhämtande på nätet för att kunna bli en bättre spelare. Denna kunskap kan inhämtas genom Wikipedia sidor som behandlar olika spel samt internetbaserade forum via communities . I samband med att spela tv-spel kan simultanförmågor övas upp och i många fall anses tv-spel generera en utveckling av ett logiskt tänkande. Tv-spel upplevs stimulera kreativitet och problemlösande förmågor samtidigt som dessa tv-spel är lust och lekfyllda. Den sammantagna bilden av tv-spel som gavs utifrån Lisas erfarenheter överensstämmer med ett flertal av de kunskaper och förmågor som nya medier och litteracitet innehåller utifrån Jenkins (2006) teoretiska ramverk. Exempelvis förmågor som problemlösning, kunskapsdelning och lärande genom lek i form av tv-spel.

En genomgående tematik kring tv-spel var hur detta medium kan leda till upptäckandet av andra medier och även av biblioteket som helhet. Vidare anses tv-spel ha förmågan att utveckla och fördjupa den enskildes engelska kunskaper. Tv-spel som medium har utifrån Tinas berättelse bland annat kunna locka helt nya målgrupper till biblioteket och även breddat besöksstatistiken och är ett uppskattat och populärt biblioteksmedium. Vidare presenteras eller beskrivs inte tv-spel på något specifikt sätt utan benämns som en del av ett större medieutbud. Ett återkommande tema kring tv-spel utifrån Tinas perspektiv var att det upplevdes som ett krävande medium då de är svårhanterliga, kostsamma och dyra att ersätta vid eventuell förlust. En tanke med att tillhandahålla tv-spel ifrån första början var att biblioteket såg möjligheten att kunna fånga in den grupp som traditionellt inte anses utgöra den regelbundne biblioteksbesökaren eller nyttjaren, nämligen tonårspojkar. Eftersom inget personligt intresse eller privat engagemang fanns kring tv-spelen hos Tina kan detta vara en bidragande orsak till hur detta bibliotek arbetar med tv-spel. Däremot fanns planer på kommande programverksamhet riktad till barn och unga med olika former av tv-spel och brädspel.

Synen på tv-spel var genomgående positiv rent inställningsmässigt utifrån Karins perspektiv, och hon såg flera pedagogiska fördelar genom tilläggnandet av engelska kunskaper av tv-spel speciellt gällande yngre barn. Biblioteket lånar inte ut tv-spel men anser att det finns möjligheter i pc spel av pedagogisk karaktär där barn och unga kan öva upp sin läsförståelse genom olika anpassade spel. Tv-spel ansågs vidare kunna liknas vid en saga eller en berättelse och att tv-spelen bygger på ett narrativ. Det framkom inte någon uttalad koppling mellan tv-spel och nya sätt att läsa men någonstans finns en medvetenhet om tv-spelens berättande förmåga. Eftersom tv-spel är kostsamt att köpa in har biblioteket prioriterat film och böcker då är det handlar om en mindre verksamhet samt ett skolbibliotek med en undervisande profil.

Adam som hade erfarenhet av att bedriva programverksamhet inkluderande tv-spel, läsning och pyssel för barn upplevde detta vara mycket populärt. Utifrån denna programpunkt fick också de yngre själva prova på att spela. De övriga aktiviteterna som läsning och pyssel utgick ifrån tv-spelet som en form av inspirationskälla. Då det bibliotek som Adam är verksam vid inte tillhandahåller tv-spel för utlån hade man till denna programaktivitet lånat

både spel och spelkonsoler till biblioteket för att kunna erbjuda barn och unga möjligheten att prova på att spela tv-spel.

Detta kan ses som ett exempel på hur deltagarkultur kan gestalta sig i praktiken. I detta fall utgick biblioteket ifrån ett populärkulturellt medium vilket användes dels som en aktivitet men även som ett redskap för att låta barn och unga själva få agera medskapare. Adam ansåg att tv-spel, tv-spels kultur och tv-spels anknuten litteratur upplevs vara i behov av att lyftas fram inom biblioteken. Detta handlar vidare om att vidga det kulturförmedlande uppdraget som biblioteket har genom att arbeta för att etablera och synliggöra en spelkultur. Att försöka marknadsföra spelrelaterad litteratur av olika slag samt att satsa på programpunkter där tv-spel finns med, är långsiktigt mer framgångsrikt för biblioteken än att bara tillhandahålla spel för utlån.

När det gäller just tv-spel bör man kanske fundera kring bibliotekets ställningstagande. Många bibliotek har tv-spel på biblioteket men har man verkligen respekt och kunskap för kulturen eller är det bara en lockvara för en specifik målgrupp? (Adam).

Att bedriva spelrelaterad verksamhet kräver både resurser, tid och kunskap om mediet utifrån den bild som har getts av de tillfrågade bibliotekarierna. Tv-spel kan sammanfattningsvis ses som ett medium med många positiva egenskaper och är mycket uppskattat hos användarna. Dock upplevde flera bibliotekarier att tv-spelen är krävande att arbeta med sett till kostnader både för inköp men även vid förlust eller skador. Hur biblioteken väljer att arbeta med spelrelaterad programverksamhet är upp till varje enskilt bibliotek. I någon mån präglas också arbetet inom biblioteket med tv-spel utöver utlån av den enskilde bibliotekariens intresse, kunskap och drivkraft. Tv-spel har i tidigare forskning diskuterats och presenterats som ett medium med en rad potentiella möjligheter för lärande och utveckling av olika färdigheter. De slutsatser som kan dras är att detta medium har potentialen att användas på en mängd olika sätt, vilka emellertid står och faller med hur pass insatta biblioteket är i dessa möjligheter och vilka resurser som finns tillgängliga.

Serier beskrevs som en viktig form av läsning vilken även kan fungera som en inkörsport till fortsatt läsande. Genom de tillhörande bilderna hos seriemediet kan dessa fördjupa och även förenkla läsningen av själva berättelsen. Tina hade ett personligt intresse kring serier

och menade vidare att det fanns en problematik rörande hur skolan och lärare ser på serier som medium i relation till unga och deras läsutveckling.

Det får absolut inte vara en seriebok kan de säga. Det ser vi ofta när vi har klasser på besök till exempel, INGA SERIER! Man får ju acceptera att de har sin inställning men det är problematiskt. Jag tycker man ska vara försiktig med det att döma ut hela medieformer (Tina).

Runt tematiken medieformer diskuterades *Twilight* och *Hungerspelen* och hur dessa två populärkulturella fenomen har skapat nya läsare som kanske först har sett filmen och sedan övergått till läsning av böckerna.

Det är ju som att vi har ju en tydlig *Twilight* effekt, man börjar läsa *Twilight* och sen upptäcker man att det fanns massa andra böcker och så började vi köpa in dem (Tina).

Karin som använde sig av digital teknik i samband med bokprat via *Spotify*, *Youtube* och appar, nyttjade samtidigt denna teknik som ett sätt att väcka intresse kring litteraturen. Applikationer har fungerat väl som ett sätt att förstärka själva berättandet på. Karin berättade vidare att serier som medium var mycket populärt och här finns ett stort intresse ifrån den yngre målgruppen. Dessutom var även dystopier och fantasy på tydlig framväxt som genre.

Adam beskrev serier utifrån förmågan att fungera som ett läsfrämjande verktyg och hur detta medium utvecklar både läsutveckling och ett skriftspråkligt ordförråd. Serier är även ett medium som mindre barn kan ha glädje av som en ingång till läsande och vidareutveckling av läsförståelse. Serier kan sägas utgöra en form av modern mytologi och kan användas till att skapa en diskussion kring litteratur, vilken i sin tur kan stimulera den enskildes läsintresse. Emellertid upplevde Adam serier som ett förbisett medium i förhållande till den traditionella litteraturen samt att serier saknar den status och plats inom biblioteket som boken har.

Adam beskrev vidare science fiction som en genre där det finns en problematik rörande en avsaknad av en litterär debatt kring detta medium. Genom att placera, skylta och synliggöra en sci-fi avledning på biblioteket kan dess status förhöjas och få ett egenvärde. Precis som med serier kan sci- fi fungera som ett läsfrämjande verktyg då den öppnar upp för diskussion

av både universella och existentiella problem. Framför allt beskriver sci-fi mänskliga reaktioner till följd av teknologisk förändring och utveckling. Fantasy som genre är även ett fantasifrämjande och inspirerande verktyg för läsning och skapande. Sagan och berättelsen i sin ursprungliga form beskrivs som ett hjälpmedel för människan att lösa olika livsproblem och dilemman. Hos Adam finns också en praktisk erfarenhet av att ha arbetat med läsfrämjande med nya medier som serier och sci fi vilket har visat sig vara framgångsrikt på flera olika plan.

Jag gick igenom ursprunget till science fiction och pratade om ambivalensen till forskning och vetenskapen samt vad som är karakteristiskt för just genren. Det som jag tyckte att det var viktigast att visa är att science fiction lär oss är att det är i vår makt att ändra saker och det är en viktig poäng för dagens ungdomar. Responsen från lärare och pedagoger var faktiskt att dom tyckte att själva orienteringen kring genren var det intressantaste (Adam).

Det litterära samtalet kan ses som en väg till nya perspektiv på både litteratur och kultur. Sci-fi som medium har kapaciteten att användas både inom bibliotek och skolvärlden som ett redskap för en litterär diskussion. Precis som med annan media är det återigen det egna intresset och kunskapen hos bibliotekarien som kan förverkliga detta mediums potential. Angående serier är fallet detsamma där detta medium många gånger möts av ett motstånd ifrån skolan. Samtidigt kämpar seriemediet med att etablera sig och få det erkännande som boken har ute på biblioteken.

6. Slutsatser och diskussion

Syftet med denna uppsats var att undersöka hur ett antal bibliotekarier ser på sitt läsfrämjande uppdrag och sin yrkesroll i förhållande till nya medier. Nya medier erbjuder sammantaget sett möjligheter till lärande samt att de kan fungera som redskap att locka till sig yngre målgrupper till biblioteken. De nya medierna är samtidigt beroende av ett personligt intresse och engagemang hos bibliotekarierna för att kunna nå sina inneboende resurser och potential. Som en bieffekt av nya mediers framväxt och i synnerhet genom internet och en digitalkultur blir det allt tydligare hur barn och ungdomar påverkas av den. Speciellt hur bristen på ett källkritiskt tänk och förhållningssätt till information ständigt är närvarande hos barn och ungdomar utifrån bibliotekariernas erfarenheter och perspektiv.

Utifrån bibliotekariernas upplevelser besitter många ungdomar stor teknisk kompetens och praktiska färdigheter. Samtidigt som de saknar förmågan att kunna tolka den information som de inhämtar på ett adekvat sätt.

Gällande tv-spel upplevdes detta som ett populärt och uppskattat medium hos användarna samt att tv-spel även har bidragit med att locka nya användargrupper till biblioteket. I ett av fallen beskrevs tv-spel också fungera som ett kontaktförmedlande verktyg i relationen mellan bibliotekarien och yngre målgrupper. Att bli sedd och bekräftad av vuxenvärlden utifrån ett delat intresse genom tv-spel är en positiv effekt av detta medium. De slutsatser som kan dras är att tv-spel är beroende av en inneboende kunskap och kännedom hos den enskilde bibliotekarien för att kunna komma till sin rätt i egenskap av medium.

Jenkins (2006) teori utgår ifrån en syn på medier och teknikens nästintill oändliga möjligheter i förhållande till den yngre generationen. Det teoretiska ramverket är närmare 10 år gammalt och är en produkt av en tid som vittnar om en stark tilltro till nya medier. Dessutom var också Jenkins en av pionjärerna inom detta forskningsområde och även tongivande inom fältet för nya medier och litteracitet runt denna tidpunkt. Utöver detta finns också en avsaknad av en uppföljning och utveckling av teorier kring nya medier och litteracitet i förhållande till biblioteken. Framför allt utifrån ett kritiskt och problematiserande perspektiv.

Jenkins (2006) identifierade och erkände tre olika problemområden i

förhållande till nya medier vilka även idag är relevanta. Samtidigt som dessa problem kvarstår har de också tagit sig nya uttryck i takt med tiden. Framför allt handlar det om grundläggande läs och skrivkunnighet vilken är en förutsättning för att kunna tillägna sig nya kunskaper och färdigheter inom nya medier.

Flera av de tillfrågade bibliotekarierna i denna studie upplevde hur en allt mer nedåtgående läsförståelse gör sig tydlig, både hos barn och ungdomar men även hos vuxna. Dessutom framträdde en bild av hur läsning inte längre behöver vara något som anknyter till den tryckta boken. Att läsa kunde exempelvis innebära att tillägna sig en berättelse genom att se en film eller spela ett tv-spel. Nya medier har inte bara förändrat synen på berättandet utan också att läsande inte längre behöver utgå ifrån en tryckt text.

Läsning som aktivitet karaktäriserades av ett långsamt tempo och står i stark kontrast till hur barn och ungdomar idag kommunicerar och interagerar digitalt. Internet och digitala kommunikationskanaler utgörs av ett snabbt och föränderligt tempo. Detta kan förstärka problematiken kring läsförståelse eftersom vanan och tillgång till internet är en stor del av barn och ungas liv. Läsning i sin tur är något som tillkommer i deras liv när de redan har vant sig vid att tidigt nyttja internet och digital teknik.

Biblioteket beskrevs vidare befinna sig i ett tillstånd av konkurrens mellan olika medieformer på grund av dess lättillgänglighet. I detta avseende åsyftades internetrelaterad media som nås enkelt via mobiltelefoner med internetuppkoppling.

De slutsatser som kan dras är att nya medier, i synnerhet de digitala kan försvåra det rent läsfrämjande arbetet hos biblioteken eftersom en mediekonkurrens har uppstått. Nya medier är även det maskineri som samtidigt utvecklar ett allt större behov av källkritiskt tänkande. Här står biblioteken inför en stor utmaning gällande att möta ungdomar i en tid där internetanvändning och mediekonsumtion utgör en mycket stor del av deras dagliga liv. För yrkesverksamma bibliotekarier blir det därför viktigt att dels förstå den medieverklighet som barn och unga nyttjar och tar del av för att också kunna förstå vad som påverkar olika faktorer för läsning, läslust och läsinläring. Detta är ett kunskapsområde som ytterligare behöver belysas och undersökas närmare.

En ytterligare utmaning utgörs av hur ett källkritiskt arbete och förhållningssätt kan bedrivas inom biblioteken. Deltagarkultur som utgörs av just delandet av kunskap och information förändrar också innebörden av dessa två begrepp.

Inom en kultur där aktivt deltagande och medverkande av både spridning och tillgång till information aldrig har varit större, bidrar detta samtidigt till att det blir allt svårare att också avgöra värdet av denna information. Dessutom består en stor del av tillgänglig information också av kommersiella intressen exempelvis sökmotorer som reglerar vad som blir synligt och inte utan vår vetskap (Jenkins 2006, 15-16).

Detta resonemang överensstämmer väl i förhållande till bibliotekens upplevelser och behov av ett källkritiskt tänkande och undervisningsarbete riktat mot barn och unga. Frågan är vilket värde de tekniska kunskaper och färdigheter som barn och unga besitter samtidigt som de inte har verktygen eller förmågan till att tolka den information de kommer över.

Nya medier och litteracitet i förhållande till biblioteken ställer också bibliotekarieämbetet inför en rad uppgifter och frågor att förhålla sig till. I den tid vi lever i sett till digital teknik och användande, ställs det läsfrämjande arbetet på sin spets. Biblioteken behöver mobilisera och utveckla en kännedom om populärkulturella fenomen och utnyttja denna i sitt arbete riktat mot barn och ungdomar i det läsfrämjande arbetet. Spetskompetenser och kännedom om nya medier som serier, sci-fi, rollspel behöver lyftas fram och värderas samt kunskap om ungdomskulturer. Dessutom blir det också allt mer angeläget att som bibliotekarie kunna arbeta kreativt och innovativt med digitala medier som hjälpmedel i det läsfrämjande arbetet. Kunskap om deltagarkultur och populärkultur kan vara en väg att gå i detta arbete, men framför allt hur biblioteken bör bedriva ett källkritiskt arbete. Vad som också har framkommit utifrån denna studie är att litteracitet som begrepp ges olika innebörd beroende på vilket medium som det sammankopplas med och beskrivs genom. Den enskilde bibliotekariens egna kunskaper och populärkulturella intressen är en kompetens som även kan bidra till att vidga litteracitetsbegreppet.

Litteratur

Adams, S (2009) The case for videogames in libraries. *Library Review* 58 (3) ss. 196- 202

DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/00242530910942045>

Ahrne & Svensson (red.) (2015) *Handbok i kvalitativa metoder. 2: a uppl.* Stockholm: Liber AB

Bildström, T (2015) Det magiska ordet

<http://detmagiskaordet360.blogspot.se/>

(Hämtad: 2017-01-05)

Braun, V & Clarke, V (2006) Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology* 3(2) ss. 77-101

DOI: <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Brown, T. R & Kaspar, T (2013) The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video program. *Library trends* 61(4) ss.755-778

DOI: 10.1353/lib.2013.0012

Eriksson- Zetterquist, U & Ahrne, G (2015) Intervjuer. I : Ahrne, G & Svensson, P (red) *Handbok i kvalitativa metoder.* Malmö: Liber AB ss. 34-53

Edman & Engström (2008) *Folkbibliotek och tv spel: En kvalitativ studie av hur införandet av Tv spel på svenska folkbibliotek relaterar till införandet av nya medier.* Magisteruppsats. Institutionen för bibliotek och informationsvetenskap. Borås: Högskolan i Borås.

<http://hdl.handle.net/2320/3515>

Fast, C (2008) *Literacy i: familj, förskola och skola.* Lund: Studentlitteratur

Gee, J. P (2007) *What videogames has to teach us about learning and literacy.* New York: Palgrave MacMillan.

Jenkins, H (2006) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. An Occasional Paper on Digital Media and Learning.* Chicago: Mac Arthur Foundation

(<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED536086.pdf>) (Hämtad 2017-01-05)

Kvale, S & Brinkmann, S (2014) *Den kvalitativa forskningsintervjun.* Lund: Studentlitteratur

Nicholson, S (2009) Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries. *Library Review* 58 (3) ss 203-214

DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/00242530910942054>

Smedberg, K & Westman, K (2012) *Vad får det lov att vara: en bok eller ett tv spel? En studie om folkbiblioteken inköp av medier*. Magisteruppsats, Institutionen för bibliotek och informationsvetenskap. Borås: Högskolan i Borås

<http://hdl.handle.net/2320/10242>

Strody, P (2014) Taxonomy of literacies. *Journal of Documentation*. Vol.71(3), pp.456-476

DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/JD-10-2013-0128>

Werner, K (2013) *Bringing them in: Developing a gaming program for the library*. *Library trends* 64 (4) ss. 790-891.

DOI: 10.1353/lib.2013.0015

Wildemuth, B (2009) *Applications of social research methods to questions in information and library science*. Westport: Libraries Unlimited

Appendix: Intervjuguide

Övergripande frågeställning:

Hur ser biblioteken på sitt läsfrämjande arbete i förhållande till framväxten av nya medier i samlingarna? Hur resonerar biblioteken kring vad själva begreppet litteracitet innebär i förhållande till ett förändrat medieutbud?

Frågetema: orienterande

Vilka medietyper har biblioteket tillgängliga för utlån som inte utgörs av det traditionella bokmediet?

Hur ser intresset ut hos den yngre användargruppen gällande dessa medier?

Vad har du som bibliotekarie för kunskaper om t.ex. tv-spel eller annan form av ny media?

Hur stor påverkan har det egna intresset för samlingen och arbetet med verksamheter knutna till den?

Vad tycker unga biblioteksanvändare om medieutbudet i samlingen? (exempelvis tv- spel, serier, fanfiction)

Vad har ni för erfarenheter av tv-spel och yngre låntagare?

Vilka problem eller utmaningar ser ni med ett medieutbud som inte utgörs av den traditionella boken?

Frågetema kring det läsfrämjande begreppet

Vilka effekter kan ni se av att tillhandahålla medier som tv-spel, fanfiction och serier på biblioteket?

Bedriver biblioteket någon form av läsfrämjande verksamhet som utgår ifrån en ny medietyp?

Hur har tillgången till exempelvis tv spel förändrat barn och ungdomars uppfattning av biblioteket?

Hur kan man som bibliotekarie arbeta med att introducera nya medieformer för att stimulera till läsning?

Frågetema kring litteracitet:

Hur ser biblioteket på sitt kring det läsfrämjandeuppdraget i förhållande till nya medier?

Vad känner du som bibliotekarie till gällande begreppet ny media litteracitet?

Hur definierar ni som bibliotekarie litteracitet?

Hur ser ni ifrån bibliotekets håll på en förändrad form av läsning och litteracitet genom nya medier?

Frågetema kring nya medier och lärande:

Vilka kunskaper har du som bibliotekarie kring begreppet ny media litteracitet?

Hur ser du som bibliotekarie på utvecklandet av nya kompetenser och lärande genom nya medieformer?

Vilken roll upplever du att biblioteket har ifråga om att undervisa och introducera ny medielitteracitet?

Vad ser du för eventuella problem eller utmaningar med att jobba nya former av litteracitet?