

Medierede og forhandlede oplevelsesrum

Connie Svabo

Digitalt medieret, mobil og allestedsnærværende information er en af de store mediemæssige udviklingstendenser – aktualiseret af smartphones og tablets. Fremkomsten af disse teknologier er en udvikling, som har været undervejs i et stykke tid (Jensen, 2000, p. 63), og tendensen går i retning af mere *computing* alle steder. Der er tale om en stadigt tiltagende digital mediering af virkeligheden, det som man kalder “ubiquitous” eller allestedsnærværende *computing*. Lige nu er der særligt fokus på smartphones og tablets, men digitalt indhold kan potentielt bygges ind i alting – fra gummisko til planter (Kuniavsky, 2010, p. 4).

Den stigende digitale mediering og det allestedsnærværende digitale indhold gør, at der er et stort behov for at forstå, hvordan digitale enheder indgår i hverdagslivet, herunder også fritidslivets oplevelser. Man ved fra medieforskningen, at nye medier ikke erstatter gamle medier, men at vi i stedet får en mere og mere medieret virkelighed. Nye teknologier skal således ikke forstås som isolerede størrelser, men som en del af en mediekonvergens, hvor nye og gamle medier spiller sammen (Ito, 2008, p. 397ff.; Jensen, 2000, p. 49). Håndholdte digitale enheder indgår i eksisterende mediebrug og i hverdagslivspraksisser, som indtil nu ikke har været medierede – eller måske blot ikke har været digitalt medierede. De digitale teknologier virker sammen med etablerede medie- og formidlingsformer. Et særligt interessant aspekt ved det allestedsnærværende digitale indhold er, hvordan det spiller ind i og spiller sammen med den fysiske virkelighed. Det første tiår efter årtusindskiftet handlede meget om virtuelle verdener – verdener, der eksiste-

rede i computeren – men nu er computeren billedligt talt kravlet ud af *virtual reality* og ud i den fysiske virkelighed.

Muligheden for at tilføje et ekstra digitalt lag til de fysiske omgivelser er blevet taget op af steder, som allerede er gennemsyret af information, steder som museer, science- og naturcentre, hvor formidling er et centralt aspekt af deres virke, og hvor man i forvejen arbejder med en rumligt distribueret informationsarkitektur i form af skilte, plakater, foldere, guides osv. – inden-dørs og udendørs. Rationalet bag udviklingen af digitale formidlingstilbud er, at de kan berige besøgsoplevelsen. Teknologierne kan gøre formidlingstemaet og udstillede genstande relevante for de besøgende; de kan være med til at skabe en relation mellem gæsten og udstillingen. På museer bidrager digitale medier til et i forvejen mediegennemsyret rum. Udstillingen er et medie, som så yderligere medieres af andre medier: informationsark, skilte, plakater, rundvisere, samt de teknologisk set nyere medier i form af computere, interaktive skærme, håndholdte enheder etc. Således er museet en særdeles interessant case i forhold til at undersøge, hvordan forskellige medier spiller sammen i brugssituationer, hvor de fysiske omgivelser er en del af oplevelsen.

I forskningen om mobile digitale teknologier i museumsoplevelsen er der en tendens til at være fortalere for de digitale teknologier: De iscenesættes for deres store potentiale i forhold til formidling på museer og oplevelsescentre (Kahr-Højland, 2007; Hansen et al., 2009; Schroyen et al., 2007; Tallon, 2008; Gammon & Burch, 2008; Mensch, 2005). Litteraturen handler om at synliggøre mulighederne i de nye medier og om eksperimenter med at udvikle digital, mobil mediering. Der er en stor tiltro til, at medieteknologierne vil bidrage positivt til formidling og besøgsoplevelse. Dette er helt eksplicit formuleret af Schroyen et al.:

“The starting point for this interdisciplinary collaboration is our strong belief that a handheld museum guide is a promising medium to enhance the visitor’s learning experience.”
(2007, p. 30)

Medie- og teknologiforsker Mizuko Ito påpeger, at dette er ganske typisk ved introduktion af ny teknologi. Teknologierne bæres frem med høje forventninger – og når de så ikke leverer mirakler, så falder de tilsvarende i agtelse (Ito, 2008).

Uklart hvordan digitale teknologier spiller ind i besøgsoplevelsen

Der er gennem de sidste år eksperimenteret med at udvikle digital mobil mediering på museer, science- og naturcentre, men det er ikke entydigt, hvordan mobilteknologierne spiller ind i besøgsoplevelsen. Falk & Dierking (2008, p. 19ff) påpeger efter en gennemgang af eksisterende forskning, at der faktisk slet ikke er noget klart billede af sammenhængen mellem museumsbaseret meningsskabelse og digital teknologi. Der er altså et behov for videre undersøgelser af, hvordan mobile, digitale teknologier bidrager til museumsbesøg.

Museumsbesøg er en social fritidslivssituation, og når digitale teknologier skal bidrage til museumsbesøget, skal de gøre det på en måde, der er foreneligt med, at mediet skal bruges af en alderssammensat gruppe i en fritidssituation. Der er indenfor museumsfeltet en tendens til, at man primært tænker på den besøgende som 'lærende', som et menneske der kommer på museet for at blive uddannet, men dette afspejler ikke den besøgendes perspektiv på museet. Allerede for 20 år siden redegjorde Falk & Dierking for, at museumsbesøget for de besøgende primært er en social udflugt i stil med besøg i en park eller andre udflugtsmål. Besøgende tager på museum for at hygge sig og tilbringe tid sammen med familie og venner.

"The visitor's perspective of the museum is, appropriately, that of a consumer of leisure-time activities. It therefore includes images of the gift shop, restaurants and the friendliness of staff." (Falk & Dierking, 1992, p. 81)

En anden museumsforsker Paulette McManus kom frem til samme resultat, også for små 20 år siden. McManus skriver, at hovedparten af museumsbesøgende ikke er det voksne individ, som kuratorer og udstillingsdesignere typisk forestiller sig som deres målgruppe. Den typiske besøgende er en alderssammensat gruppe: en familie, og familier vil gerne have nydelse og oplevelse ud af deres besøg (McManus, 1994, p. 81f). Museumsbesøg skal altså overordnet set forstås som en social situation og sættes ind i en oplevelsesmæssig kontekst, og besøgende er ikke individuelle brugere, men en sammensat gruppe.

De sidste 20 år har museumsfeltet i stigende grad orienteret sig mod publikum, og museumsforskere understreger, at det er centralt at blive klogere på, hvordan besøgende skaber mening i udstillinger, hvordan udstillinger bruges og opleves (Hooper-Greenhill, 1995, 2006; Macdonald, 2005).

Museumsfeltets orientering mod de besøgende hænger sammen med en bredere orientering mod publikum i medie- og kommunikationsforskningen

generelt. Man har i stigende grad erkendt, at man ikke kan tage det for givet, at en modtager får dét ud af kommunikation, som afsenderen intenderer. En fremherskende forståelse af kommunikation understreger derfor et dialogisk forhold mellem afsender og modtager, og at det må undersøges empirisk, hvordan medieproduktet anvendes, og hvilken mening, der skabes ud af det. Empiriske undersøgelser af mediebrug er relevant, fordi det opbygger en forståelse af, hvad mennesker gør med medie- og kommunikationsteknologier. Det er relevant for digitale medier, ligesom det er relevant i forhold til museer. Museumsudstillinger er et massemedium, der kan studeres på linje med andre medie- og kommunikationsformer (Hooper-Greenhill, 1995), og i lyset af udviklingen mod allestedsnærværende computing er udstillinger interessante ikke blot som et medium i sig selv, men også fordi museet i den grad er et multimedieret og mediekonvergent rum. Både medie- og kommunikationsforskningen og museumsforskningen påpeger således, at det er centralt at undersøge, hvordan besøgende bruger medier, og her er det særligt interessant at udvikle en forståelsesramme, der kan tage højde for brugeres omgang med mediekonvergente rum.

Jeg vil skitsere sådan en forståelsesramme med nedslag i en enkelt case – det naturhistoriske museum Naturama og besøgendes brug af bærbare teknologier dér. Jeg præsenterer casen senere i artiklen, men vil blot indledningsvis nævne, at Naturama ligesom andre museer benytter digitale teknologier i den publikumsrettede formidling. Museet har udviklet PDA-baserede audioguides, men brugerne står langt fra i kø for at benytte disse håndholdte mobile formidlingsteknologier. I 2010 blev der udlånt 79 audioguides; samme år havde museet 72.500 besøgende. De besøgendes manglende brug af PDA'er rejser det vigtige spørgsmål: hvordan passer mobile teknologier ind i besøgendes måde at bruge museer, naturcentre og lignende oplevelsessteder? PDA-baserede audioguides er nye, men det er audioguides som sådan ikke. Man ved fra tidligere undersøgelser af brugen af audioguides under museumsbesøg, at audioguiden afskærer den besøgende fra at kommunikere med medbesøgende. Den besøgende kommer ind i en 'audio-bobbel', og det opleves ikke som værende attraktivt, fordi det hæmmer muligheden for den sociale interaktion, der er et centralt aspekt af museumsbesøg (Angliss refereret i Schroyen et al 2007, p. 33).

En lignende erfaring med, at brugere ikke tager mobile digitale formidlingstilbud til sig, har man gjort sig på Søfortet Trekroner. I et nummer af tidskriftet *Kreative Tidende* fra 2010 om digital kulturarvsformidling fortælles i en artikel om Søfortet Trekroner, at fortet har arbejdet med at bruge mobilteknologi til at gøre fortet og dets befæstninger tilgængelige og attraktive for et nutidigt publikum, men at det har været en begrænset procentdel (8-10 %) af

de besøgende, som har benyttet sig af applikationen, som skulle benyttes på de besøgendes egne smartphones/iPhones. Mikkel Bechshøft, chefrådgiver for oplevelseskommunikation i Bysted, som har været leverandør på den digitale løsning og udstillingskonceptet, fortæller i artiklen, at den mangelfulde brug af mobilapplikationen skyldes en mangelfuld skiltning på fortet: de besøgende har ikke i tilstrækkelig grad været opmærksomme på mulighederne (Sletten, 2010, p. 9). Hvorvidt manglende skiltning er årsagen til den begrænsede brug af mobilteknologien på Søfortet Trekroner, kan jeg ikke vurdere, men at det kun er 8-10 % af de besøgende, der benytter tilbuddet på et oplevelsescenter, der baserer sig på digital formidling peger i retning af, at der er brug for en bedre forståelse af, hvad der foregår (eller ikke foregår), når mobile teknologier skal i spil på oplevelsessteder.

Man kan ikke på baggrund af de to eksempler konkludere, at det ikke fungerer med digital, mobil formidling. Eksemplerne kan være enlige svaler, der ikke afspejler de generelle erfaringer med brug af mobile medier på oplevelsessteder, men ikke desto mindre viser eksemplerne, at der er et behov både for kvantitative undersøgelser, der kan vise, om de to ovenstående eksempler er enlige svaler, eller om de mere generelt afspejler de første erfaringer med brug af mobile medier på oplevelsessteder, og der er behov for kvalitative undersøgelser, der kan bidrage med nuancerede forståelser af, hvordan mobile teknologier indgår i besøg af oplevelsessteder – og dermed er det også nødvendigt med teoretiske og analytiske tilgange til netop dette. Overordnet set: der skal udvikles mere viden om, hvordan digitale, fysiske og sociale lag spiller sammen på oplevelsessteder. Der er behov for en teoretisk-analytisk tilgang, som er følsom overfor både menneske-teknologi samspil og menneske-rum samspil. Samlet set skal en sådan tilgang give begreber, der kan beskrive samspil mellem menneske, teknologi og rum, og helt centralt er, at fokus skal være, hvad der foregår i konkrete samspil med virkelige brugere, snarere end hvad designintentionen har været med en digital mediering. Teknologiforsker Jaap Jelsma opererer med forskellen mellem *designlogik* og *brugslogik*, og det er det sidste, vi skal have fat i (Jelsma, 2006, p. 69).

Besøgende, bærbare teknologier og udstilling

Den teoretiske tilgang, som præsenteres nedenfor, trækker på sociologiske teknologistudier og kulturgeografi. Afsnittet præsenterer udvalgte dele af disse videntraditioner for herigennem at tegne en forståelsesramme, der er nyttig, når man skal forstå, hvordan mobile teknologier spiller ind i 'på stedet'-oplevelser. Tilgangen fokuserer på de samspil, der opstår mellem besøgende, bærbare teknologier og udstilling, og teoriapparatet er udviklet med henblik

på at vise: 1) hvordan bærbare teknologier konfronteres med forhandlinger i deres forsøg på at komme i spil, og at de dermed er afhængige af deres relationer til andre aktører, og 2) at bærbare teknologier, *når* de kommer i spil, er med til at konstituere særlige besøgspraksisser og oplevelsesrum. Teoriapparatet er en videreudvikling af en forståelse, der blev opbygget gennem min ph.d.-afhandling (afsluttet 2010), og som efterfølgende er blevet videreudviklet gennem mit forskningsarbejde med oplevelse og rumligt design blandt andet på Vikingskibsmuseet, Amalienborgmuseet og Experimentarium.

Ph.d.-projektet undersøgte, hvordan bærbare teknologier spiller ind i museumsbesøg. Jeg var interesseret i, hvordan udstilling og teknologier spiller sammen på et specifikt museum, det naturhistoriske museum Naturama. Det empiriske grundlag, som har bidraget til at opbygge den teoretiske og analytiske forståelse, er et etnografisk feltarbejde, der fokuserer på Naturamas permanente udstilling og brugen af bærbare teknologier. I løbet af 14 måneder fra april 2007 til juni 2008, og med jævnlige opfølgende besøg sidenhen (senest januar 2012), gennemførte jeg et feltarbejde, hvor jeg blandt andet brugte metoderne kvalitative interviews og deltagende observation. Jeg gennemførte 39 dages observation på museet, herunder 21 dages observation af besøgendes interaktion med udstillingen, og jeg gennemførte en lang række interviews, herunder 19 med besøgende. I løbet af feltarbejdet beskæftigede jeg mig med besøgende i alle aldre, fra før-børnehavealder til efter-pensionsalder, men gradvist fokuserede jeg mere og mere på børn og unge og deres medfølgende besøgsfæller, særligt børn i alderen 3 til 13, og både i familiebesøgssituationer og skolebesøg. Metoderne er udførligt beskrevet i metodekapitlet i min ph.d.-afhandling (Svabo, 2010, p. 133).

Samspil mellem besøgende og teknologi: En posthumanistisk praksistilgang til det sociale

Forholdet mellem det sociale og det materielle (teknologiske) er en nøgledebat i samfundsvidenskaben, og der er en fortløbende diskussion af, hvilken rolle det materielle spiller i forhold til at skabe og vedligeholde det sociale (f.eks. social orden). Hvordan man tænker samspillet mellem det sociale og det materielle, kan forstås på et kontinuum fra teknologisk/materiel determinisme på den ene side, til social determinisme på den anden side. Det meste af nutidig samfundsvidenskabelig forskning befinder sig et sted i midten, hvor hverken det sociale eller det materielle ses som værende i stand til fuldt ud at determinere det andet (Pels, Hetherington & Vandenberghe, 2002). Det materielle og det sociale skaber gensidigt hinanden, og det er derfor forskningsmæssigt interessant at udforske, hvordan denne gensidige skabelses-

proces foregår. Der foregår en masse samfundsvidenskabelig forskning, som undersøger forholdet mellem det sociale og det materielle, og noget af denne forskning kan grupperes under paraplybetegnelsen praksistilgange til det sociale (Schatzki, 2001).

Praksis-orienteringen går ud på at undgå en dikotomisk modstilling mellem det sociale og det materielle ved at fokusere på praksis som noget, der både er socialt (diskursivt) og materielt (teknologisk) konstitueret (Pels, Hetherington & Vandenberghe, 2002). Nogle af praksistilgangene har en tendens til at fokusere på, hvordan det sociale holdes på plads af det materielle, altså hvordan det materielle eller teknologiske er med til at skabe social orden, men forholdet kan også gå den anden vej, hvor det materielle potentielt forstyrrer eller destabiliserer social orden (Bijker & Law, 1992, p. 2; Svabo, 2008a, 2009). Fælles for praksistilgangene er, at de undgår en modstilling mellem det sociale og det materielle, men i stedet orienterer sig imod, hvordan disse spiller sammen i *aktivitet*. Praksis konstitueres i handling, og en kort definition af praksis er, at det er en samling af aktiviteter: et mønster af handling (Schatzki, 2001).

En central diskussion indenfor de forskellige praksistilgange er spørgsmålet: *hvem handler?* Alle praksistilgange fokuserer på handling og aktivitet (som her anvendes synonymt), men de fleste praksistilgange har det synspunkt, at mennesker handler. Mennesker (og dermed det sociale) tildeles en særlig rolle; mennesker er kilde til aktivitet (Schatzki, 2001). Aktør-netværks-teori (ANT) adskiller sig på dette punkt fra andre praksistilgange. ANT tænker det materielle med ind i det sociale på så radikal vis, at ANT-forskere polemisk argumenterer for, at ting også handler (Latour, 2005, p. 63). Dette er sat på spidsen, på mere nuanceret vis kan man sige, at selv ikke *handling* kan forstås som noget udelukkende menneskeligt, så tæt vævet sammen er det sociale og det materielle. Handling er en *begivenhed*, som opstår relationelt i samarbejde og forhandling mellem heterogene (forskelligartede) enheder: både det sociale og det materielle er uundværlige i forhold til skabelse af handling (Latour, 1993; Orlikowski, 2007, p. 1438). Det sociale og det materielle betragtes som værende ligeværdige, og både mennesker og ikke-humane aktører bidrager til handlingen. Det sociale og det materielle er sammenfildrede størrelser og skal ligeligt tages i betragtning ved overvejelse af alle fænomener, det være sig subjekter, oplevelser, handling, ting eller steder. ANT er dermed det, man kalder en posthumanistisk praksistilgang (Schatzki, 2001).

For at synliggøre og undersøge, hvordan ting (materialitet eller teknologi) bidrager til handling, har teknologisociologen Bruno Latour udviklet et særligt begreb – med udgangspunkt i Michel Serres' medieringsfilosofi (Blok & Jensen, 2009; Latour, 1993, p. 5). Latour synliggør en lang række måder, hvor-

på ting bidrager til det, som ellers typisk i sociologien omtales som menneskelig handling, og argumenterer, at ting burde anerkendes for deres bidrag til handling (Latour, 2005, p. 72). Her kommer medieringsbegrebet ind. Medieringsbegrebet er udviklet for at synliggøre den *oversættelse*, ting bidrager med, når de indgår i mønstre af aktivitet. At mediere betyder at formidle eller mægle: at etablere en forbindelse mellem to parter, at muliggøre en forbindelse eller fælles samhandling, og en central pointe i det ANT'ske medieringsbegreb er, at formidling også altid er forvrængning: en formidler etablerer en forbindelse, men præger eller former også forbindelsen. Tingen gør noget (Latour, 2005, p. 39). I forhold til hvordan bærbare teknologier er med til at skabe oplevelsen af et fysisk miljø, vil det sige, at en bærbar teknologi kan være med til at skabe en forbindelse til stedet, teknologien kan hjælpe folk i forhold til at relatere til stedet, men teknologien former også den måde, den besøgende relaterer til stedet (Svabo, 2008b, 2009, 2010). Medieringsbegrebet er velegnet til at undersøge, hvilken rolle bærbare teknologier spiller i oplevelsen af steder. Hvis vi skal forstå besøgsoplevelsen, og hvordan bærbare teknologier spiller ind i den, skal vi iagttage, hvordan besøget handles frem, hvilke mønstre af aktivitet besøgende indgår i, og hvordan bærbare teknologier spiller en rolle (eller ikke spiller en rolle) i disse mønstre af aktivitet.

Idet handling tillægges så stor betydning, bliver det afgørende at forstå, hvordan handling opstår. Latour beskriver ANT som halvt etnometodologi og halvt semiotik (Latour, 2005, p. 54). Etnometodologien bidrager med en radikal empirisk vinkel, hvor hverken teknologi eller det sociale bør være indholdsudfyldt på forhånd, når man studerer det. Det vil sige, at man ikke skal tro, at man ved, hvad en teknologi er eller gør, før man empirisk går ud og undersøger det. Dette fører til, at ANT argumenterer for etnografiske studier af sociale og teknologiske fænomener, og hvis vi skal forstå, hvordan mobile, digitale teknologier er med til at skabe oplevelser for besøgende på oplevelsessteder, må dette undersøges via feltarbejde, der fokuserer på, hvordan henholdsvis teknologi og bruger konstitueres i praksis – i brugssituationen.

ANT trækker på semiotikken blandt andet for dens måde at begrebsliggøre handling på – i kraft af aktantmodellen (Latour, 1993, p. 6). Aktantmodellen er kort fortalt en måde at forstå narrative plot. En aktør ønsker at opnå noget, og denne aktør kan så blive enten modarbejdet eller hjulpet af andre aktører. Både hovedaktøren, hjælper og modstander kan være humane eller ikke-humane. For eksempel kan dragen i en fortælling være en fæl modstander og tryllestaven en aktiv hjælper. Modellen muliggør, at vi kan tale om teknologiens mål, og hvad eller hvem, der henholdsvis hjælper eller modarbejder den. Det indebærer også, at vi kan tænke teknologien som enten hjæl-

per eller modstander i forhold til en anden aktørs mål. Menneske, teknologi og materielle omgivelser indgår i forhandlinger om, hvilke mønstre af aktivitet, der skal træde frem (Svabo, 2010, p. 96).

Når ANT benyttes som en måde at tænke om forholdet mellem det sociale og det materielle, så er den helt centrale pointe, at det sociale og det materielle er gensidigt konstituerende. Det giver ud fra ANT ikke mening at tænke på det sociale uden også at forstå det i materiel og teknologisk forstand. Tingene stabiliserer socialt samspil. Men det samme gør sig gældende den anden vej. ANT er ikke en materiel eller teknologisk determinisme. Det ville det være, hvis man for eksempel argumenterede, at tingene alene bestemmer. Men det er lige så vigtigt at forstå, at tingene *ikke* bestemmer. At mennesker tager teknologi til sig – eller afviser teknologi – på højst uforudsigelige og komplekse måder. Det betyder, at man i denne tradition har et ikke-essentialistisk teknologibegreb og en ditto ikke-essentialistisk forståelse af det menneskelige subjekt og det sociale (Law 1999, p. 4, 2000, p. 13; Michael 2000, p. 16).

ANT-perspektivet fører til en symmetrisk forståelse af teknologier. Det indebærer, at de mobile, digitale teknologier sideordnes med en masse andre teknologier – teknologier som mobilteknologierne skal spille sammen med i brugssituationen. Et centralt fokus bliver relationen mellem de mobile, digitale teknologier og andre materielle genstande, designs og artefakter, og i sidste instans bliver det interessant, hvordan alle disse er filtret sammen og både faciliterer og forstyrrer det mønster af aktivitet, der er forbundet med at befinde sig på et oplevelsessted. Både teknologi og besøgende handles frem på karakteristiske måder i sociomateriel praksis. Oplevelsen opstår som sammenfiltringer af det sociale og det materielle.

Samspil med udstillingen: En kulturgeografisk tilgang til de fysiske omgivelser

På steder som museer og oplevelsescentre spiller det rumlige en afgørende rolle for oplevelsen, og de bærbare teknologier skal forstås i relation til dette. De fysiske omgivelser er en konstituerende del af oplevelsen; omgivelserne skal ikke træde i baggrunden, som det for eksempel er tilfældet med biograf-salen, hvor den primære oplevelse handler om at se filmen, og hvor rummet helst bare skal forsvinde, så man kan fordybe sig i filmen. Det er ikke tilfældet i den slags miljøer, vi har med at gøre her. Det er selve de fysiske omgivelser, den besøgende skal fordybe sig i. Oplevelsen konstitueres blandt andet gennem en kropslig bevægelse i og gennem de fysiske omgivelser. At de fysiske omgivelser spiller en afgørende rolle for oplevelsen, gør det relevant

at dvæle lidt ved dem. Hvordan kan man begrebsliggøre rummet? Her er det oplagt at trække på geografien, idet forståelsen af rum er et helt centralt tema i denne videnstradition.

Den lægmandsforståelse af rum, de fleste af os nok har, er en opfattelse af rum som en absolut størrelse, hvor rummet er en slags container for den aktivitet, der foregår i rummet.

“Forståelsen af rummet som *absolut* betyder, at det opfattes som en “ting i sig selv”, som havende en eksistens uafhængig af sit indhold. Det besidder sin egen struktur, som vi kan anvende til at sortere fænomener eller udskille dem fra helheden. Man taler også om, at rummet får en container-karakter eller fungerer som passiv arena, indenfor hvilken tingene sker. Det ses som en tom container, der skal fyldes elementer i, og disse elementer behandles udelukkende som absolutte størrelser.” (Hansen & Simonsen, 2004, p. 167)

Der har i kultur- og samfundsgeografien gennem de sidste 40 år været et opgør med den absolutte måde at forstå rum. Man arbejder i stedet med en relationel rumopfattelse (Massey, 2005; Simonsen, 2005; Thrift, 1996). Her understreges det, at det sociale altid er rumligt, og at det rumlige også altid er socialt. I stedet for at tænke det sociale og det rumlige som eksterne i forhold til hinanden samtænkes de: de står i en intern relation til hinanden (Hansen & Simonsen, 2004).

“Den grundlæggende tanke er, at det rumlige er en integreret del af social praksis og sociale processer – de er alle situerede i rum (og tid) og de har alle en iboende rumlig dimension. Det er tilfældet på alle samfundslivets skalaer: fra mikrofænomener som hverdagslivets aktiviteter omkring arbejde og konsumtion til makrofænomener som geopolitik og international arbejdsdeling... rumligheden må teoretiseres og analyseres som en fundamental menneskelig og social *dimension* og dermed også som en social kategori.” (Hansen & Simonsen 2004, p. 169)

Denne tilgang tegner *et relationelt og processuelt rum*; rummet konstitueres og rekonstitueres hele tiden. Rummet skabes af de sociale og materielle samspil, som finder sted i mødet mellem mennesker og det materielle landskab, og det genskabes hele tiden – det er hele tiden i proces. Det rumlige begrebs-

liggøres som en integreret del af praksis, og denne forståelse af rum er dermed i direkte forbindelse med praksis-orienteringen i social teori (Schatzki, 2001). Rummet og det sociale er mønstre af aktivitet.

Det kan virke forvirrende, at man både kan tale om rum som det relationelt opstående, processuelle og praktiserede rum, og rum i en mere lægmands-sproglig og absolut forstand. For at undgå denne forvirring omtaler jeg det absolutte rum som 'materielle omgivelser', og bruger altså ordet 'rum' til at betegne det praktiserede rum – et rum der ikke kan adskilles fra social praksis. Denne definition indebærer, at flere forskellige sideordnede og sameksisterende rum (også kaldet rumlige praksisser eller rumligheder) kan handles frem i de samme materielle omgivelser: hvad der i absolut forstand er ét rum, kan godt indgå i (og rumme) flere rumlige praksisser.

Rum skabes i relationer mellem mennesker og materielle omgivelser – og det gælder også i turisme og fritidslivet (Bærenholdt, 2007; Bærenholdt, Haldrup, Larsen & Urry, 2004; Haldrup & Larsen, 2006). En relationel og processuel måde at begrebsliggøre rum udfoldes i forhold til *oplevelsesrum* af kulturgeograf og hverdagslivs- / turismeforsker Michael Haldrup, med særlig reference til en klynge af teoretiseringer som ud over at være relationelt og processuelt orienterede også er inspirerede af ANT's tilgang til, hvordan det materielle er med til at konstituere det sociale. Denne klynge af teoretiseringer, som kaldes en 'ikke-repræsentationel' eller en 'mere-end-repræsentationel geografi', studerer, hvordan rum bliver til i mødet mellem hybride kroppe og materielle omgivelser (Haldrup, 2006, p. 103). Rum, menneske og teknologi konstitueres relationelt, og dette gensidige skabelsesforhold er hele tiden undervejs.

"Landskaber, haver, ... byrum osv. opstår som effekter af mødet mellem hybride kroppe og materielle omgivelser indenfor en flad ontologi, hvor 'det sociale' og 'det materielle' tildeles en symmetrisk rolle i skabelsen af handlinger, objekter og institutioner. En vigtig inspirationskilde har her været arbejdet indenfor den såkaldte aktør-netværks-teori (Latour, 1993; Häkli 2006)." (Haldrup, 2006, p. 103)

Et oplevelsesrum skal forstås som noget, der opstår i samspil mellem det sociale og det materielle. Oplevelsesrummet konstitueres i mønstre af aktivitet, i hvilke det sociale og det materielle er filtret sammen. Oplevelsesrummet kan ikke adskilles fra de gentagne mønstre af handling, som det både rummer og skabes igennem. Hverken rum, menneske eller teknologi er essenser; de er ikke absolutte størrelser, der eksisterer uafhængigt af hinanden.

Når man er interesseret i, hvordan bærbare teknologier spiller ind i oplevelsen af materielle omgivelser som for eksempel en museumsudstilling, betyder det, at man skal forsøge at iagttage og beskrive de rumlige praksisser, og hvordan menneske, teknologi og materielle omgivelser handler sammen og gensidigt konstituerer hinanden i fælles mønstre af aktivitet. Et oplevelsesrum er et mønster af aktivitet. Når brugere, bærbare teknologier og materielle omgivelser spiller sammen, opstår et karakteristisk oplevelsesrum.

Det posthumanistiske praksisperspektiv medfører en orientering mod mønstre af aktivitet. Det indebærer også, at man analytisk primært beskæftiger sig med ting, mennesker og steder, der er aktive. Hvis en bærbar teknologi ikke er i spil sammen med brugerne, vil den i denne tilgang ikke være central; den er ikke med til at skabe oplevelsesrum for besøgende. En forudsætning for, at der opstår et oplevelsesrum, er, at teknologien kommer i spil sammen med brugere. Hver bærbar teknologi er *potentielt* med til at mediere et særligt oplevelsesrum.

Der kan godt eksistere flere sideordnede oplevelsesrum på det samme sted – i de samme materielle omgivelser, og en bruger kan godt indgå i flere oplevelsesrum under et besøg på for eksempel et museum, naturcenter eller i et andet materielt landskab. Et oplevelsesrum er altså ikke et rum i absolut forstand, et oplevelsesrum er en social og materiel rumlighed, der handles frem af brugere og materielle omgivelser. Denne tilgang til oplevelsesrum adskiller sig fra både Mossberg (2003, p. 144) og Hird & Kvistgaards (2010, p. 60) måde at begrebsliggøre oplevelsesrum, hos dem tænkes rum som en ramme, jf. ovenstående beskrivelse af rum som en absolut størrelse.

Oplevelse

Den posthumanistiske praksistilgang og den relationelle geografi har også konsekvenser for, hvordan oplevelse forstås. Oplevelse er noget, der praktiseres. Oplevelsen handles frem som et mønster af aktivitet, der udspiller sig socialt, materielt og rumligt. Oplevelse er hybridiseret rumlig praksis.

“oplevelse og rum produceres samlet som effekter af en hybrid praksis, der trækker objekter, teknologier, praksisser og sociale relationer sammen i et konstituerende net af relationer.” (Haldrup 2006, p. 108)

I stedet for at se på oplevelse som noget et subjekt har (den internaliserede oplevelse), vil man indenfor dette perspektiv arbejde med oplevelse som noget, der praktiseres relationelt. Fokus er ikke indeni mennesket, men på rela-

tionen mellem menneske og verden. Oplevelse foregår distribueret, er socio-materielt konstitueret og handles frem som og i praksis, og brugeren bliver en flygtig kategori, hvis karakteristika skifter med forskellige brugssituationer (Hernwall & Arvola, 2008, p. 65). Denne måde at tænke om oplevelse og bruger kan kobles til poststrukturalismens anti-essentialisme. Poststrukturalismen førte blandt andet til en problematisering af essentialistiske tilgange til det menneskelige subjekt. I psykologien førte dette til dekonstruerende, socialkonstruktivistiske, diskursanalytiske og andre anti-essentialistiske tilgange (Burr, 1995; Gergen, 1991; Harré, 1986; Shotter & Gergen, 1989). Nogle af disse har haft en særlig orientering mod henholdsvis det diskursive og det sociale, hvor sproget eller interpersonelle relationer gives primær betydning for tilblivelsen af det menneskelige subjekt, men der er også mere materielt orienterede anti-essentialismer, ud over ANT for eksempel Haraways materielle semiotik, som er tæt beslægtet med ANT (Haraway, 1991, p. 154; Law, 2000, 2002, 2004; Michael, 2000, p. 16; Mol, 2002).

Opsummerende fokuserer den skitserede teoretiske tilgang på de sociale, materielle og rumlige mønstre af aktivitet, der opstår mellem besøgende, bærbare teknologier og materielle omgivelser. To forhold er centrale: *besøgets forløb er et resultat af forhandlinger mellem en række humane og ikke-humane aktører*. Bærbare teknologier kan både blive obstrueret af andre og blive hjulpet af andre, ligesom de også selv både kan facilitere og obstruere. Hvordan de udøver indflydelse på et besøg, er således et åbent spørgsmål til empirisk undersøgelse. *Hvis bærbare teknologier lykkes med at komme til at handle sammen med besøgende og materielle omgivelser medieres et karakteristisk oplevelsesrum.*

Naturama

Naturama åbnede i 2005 som en nutidig udgave af det tidligere Svendborg Zoologiske Museum (etableret i 1935). Museet er moderne i arkitektur og udstillingsdesign. Museets permanente udstilling strækker sig over et tre etager stort cylinderformet rum. I kælderetagen findes vanddyr, i midten landdyr, og øverst fugle. Udstillingen kombinerer multimedier og minimalistiske podieopstillinger: Plakater og skilte er skåret ned til et minimum, og i stedet er stationære computere placeret rundt omkring i udstillingen, og et audiovisuelt show gennemspiller i 90 minutters loops døgnets 24 timer og viser dag, aften og nat ved hjælp af lys og lyd.

Naturama er et godt eksempel på et multimedieret rum, og et aspekt af denne multimediering opstår ved hjælp af bærbare teknologier. De tre bærbare teknologier er mobiltelefonkameraer, udklædningsdragter og opgave-

hæfter. Det er ikke den type af mobilapplikationer og lokationsbaserede tjenester, man i dag typisk forbinder med ordet mobilteknologi. Kun én af de nævnte teknologier er digital, nemlig mobiltelefonen, men i overensstemmelse med ANT's teknologibegreb kan lavteknologiske ting som tøj og papirer også betragtes som teknologi, og på trods af at fokus i ph.d.-projektet ikke var digitale teknologier, er projektets teori og analyser relevante i forhold til at forstå også hvordan, *digitale* bærbare teknologier indgår i rumligt baserede oplevelser. Det er interessant i den sammenhæng, at der som nævnt var et digitalt, mobilt medie (den nævnte PDA-baserede audioguide) til rådighed for de besøgende, men de besøgende brugte det ikke! En forudsætning for, at der opstår et oplevelsesrum, er, at teknologien er i brug. De PDA-baserede audioguides på Naturama bliver sjældent brugt og er således sjældent med til at konstituere oplevelsesrum. Helt anderledes er det for de tre andre bærbare teknologier.

Mobiltelefoner, opgavehæfter og udklædningsdragter spiller centrale roller i museumsbesøgene på Naturama, og de er i udpræget grad med til at forme oplevelsen: de er i flittig brug. Mobiltelefonerne bruges som kameraser, og dette foregår på de besøgendes initiativ, der er ikke nogen mobiltelefonbaseret digital formidling fra museets side. Det er meget almindeligt, at besøgende har deres mobiltelefoner med på museet, og at de benytter dem til at fotografere med. Ligeledes er det meget almindeligt at se børn i de 15-20 udklædningsdragter, som forestiller dyr fra udstillingen, og som museet stiller til rådighed; dragterne må jævnligt skiftes ud, fordi de er slidt op. Der er ikke tal for, hvor mange besøgende, der benytter deres telefoner eller går rundt i udklædningsdragter, men det er der for opgavehæfterne: Der er 8.700 opgavehæfter i brug årligt. Omkring halvdelen af museets årlige 72.500 besøgende er under 18 år. Børn og unge udgør således en stor besøgsgruppe på museet, og næsten en tredjedel af børnene går rundt med et opgavehæfte, og fordi forældre og børn ofte er fælles om at løse opgaver, er det reelle tal for, hvor mange besøgende, der er ledsaget af et hæfte, noget større. Samlet set præger de bærbare teknologier ikke kun børnenes oplevelse af museet, teknologierne er også med til at sætte dagsordenen for medfølgende voksne. Museumsbesøget er som nævnt en social situation, og de bærbare teknologier påvirker samspillet i hele familien.

Medierede oplevelsesrum på Naturama

På Naturama skaber de tre bærbare teknologier hver et særligt samspil mellem den besøgende og udstillingen. Opgaveark, mobiltelefoner og udklædningsdragter er med til at skabe en særlig måde at engagere sig i

udstillingen på. Hver teknologi medierer en særlig besøgspraksis og et særligt oplevelsesrum.

Opgavehæfterne skaber en besøgspraksis, hvor den primære aktivitet er at løse opgaver. Besøgende går rundt med papir og pen i hånden og leder efter svar til opgavehæfterne, eller de sidder eller står ved computere og løser opgaver. Fokus er på, hvad dyrene hedder, hvordan de ser ud, hvor de lever, og hvad de spiser. Det er en besøgspraksis, der handler om tekst og faktisk viden. Den besøgende interesserer sig for udstillingens evne til at bidrage med svar til opgavehæfterne. Udstillingen handles frem som informationsdepot. Den besøgende bliver en pennefører, der deltager i en fremvisning af fakta om de udstillede dyr. Opgavehæftet kombinerer en skolastisk logik med skattejagts spændingsmoment. Oplevelsesrummet er et informationslandskab, og den måde, den besøgende skal engagere sig, er ved at være en blanding mellem en arkæolog, der graver efter information, og en arkivar, der sætter information ind i de rette beholdere.

Det er almindeligt, at flere familiemedlemmer deltager i løsningen af opgavehæfterne. Voksne engagerer sig også i børnenes hæfter. De ansporer børnene og deltager også i selve opgaveløsningen. Der opstår imidlertid også i nogle familier forhandlinger om, hvor meget hæftet skal have lov til at bestemme. Forældre eller bedsteforældre har måske mere lyst til at opleve udstillingen ved at gå rundt uden at følge opgavehæftets instrukser, og barnets vedvarende plagen om at komme videre, videre, videre for at løse hæftet bliver til et irritationsmoment. Familiemedlemmer kan således både obstruere og hjælpe på vej i forhold til hæftets intention.

Opgavehæfterne er et eksempel på en bærbar teknologi, der understøtter andre formidlingsteknologier. Opgavehæftet kobler både til udstilling og de udstillede genstande ved at instruere besøgende om, at de skal gå til for eksempel vandniveau og finde polarræven og beskrive, hvordan dens tænder ser ud. Opgavehæfterne henviser også besøgende til de stationære computere, som er fordelt på alle tre etager i udstillingen. Opgavehæfterne fortæller, at den besøgende skal gå ind på computeren og finde et dyr eller en gruppe af dyr, læse om dyret, og svare på et givent spørgsmål. Opgavehæftet er et godt eksempel på en bærbar besøgsteknologi, der kobler til dét museet gerne vil henlede opmærksomheden på, nemlig udstillingen og de udstillede genstande, og den er også et eksempel på, at en stationær digital teknologi understøttes af en ikke-digital mobil teknologi. Teknologier skal ikke forstås som isolerede størrelser, men ud fra, hvordan de kobler til hinanden og andre besøgs- og formidlingspraksisser.

Mobiltelefonkameraer skaber en besøgspraksis, hvor den primære aktivitet er at fotografere. Aktiviteten er mere individuel end ved brug af opgave-

hæftet, familiemedlemmer og skolekammerater tager ikke billeder 'sammen', men kan godt deles om et mobilkamera. Besøgende går rundt med deres mobiltelefoner; de standser foran et dyr, som de synes er smukt eller fascinerende, og tager et billede af det. Den besøgende træder i karakter som fotograf, som en besøgende, der er æstetisk skabende. Tilgangen til udstillingen er visuel og personlig og kan i bogstaveligste forstand kaldes overflade-orienteret; fokus er, hvordan dyrene ser ud, ikke hvad de hedder, hvor de bor, eller hvad de spiser. Udstillingen bliver i denne besøgspraksis transformeret til billeder. Metaforisk set svarer oplevelsesrummet til et fotoshoot, hvor den besøgende er fotografen, som engagerer sig æstetisk i de udstillede genstande.

Mobiltelefonkameraet er et eksempel på, at en bærbar teknologi både kan facilitere nogle besøgspraksisser og obstruere andre. Den besøgende tager billeder af udstillede genstande og er med til at handle en særlig visuel og æstetisk praksis frem. Mobilkameraet spiller imidlertid også ind i en anden besøgspraksis. På guidede rundvisninger er mobilkameraet et distraherende element, som gør det vanskeligt for rundviseren at fastholde de besøgendes opmærksomhed. Mobilkameraet sniger sig hele tiden op af lommen og forstyrrer den besøgspraksis, som en guidet rundvisning består af. Bærbare teknologier kan både facilitere og obstruere formidlingspraksisser.

Udklædningsdragterne inspirerer børnene til at lege, at de er et dyr. Børnene kravler, løber og slås. Dyr-børnene angriber deres medbesøgende, og når flere børn er samlet, for eksempel i en børnehavegruppe eller skoleklasse, udvikles mere strukturerede legeaktiviteter, hvor børnene forhandler om, hvem der skal være hvad og legens forløb. I denne besøgspraksis tager udstillingen form som naturområde. Barnet relaterer til udstillingen kropsligt og ved hjælp af fantasien. Det praktiserede oplevelsesrum kan beskrives som en slags naturreservat, hvor den besøgende er et vildt dyr.

Udklædningsdragterne er et eksempel på, at den samme teknologi kan indgå i meget forskelligartede besøgspraksisser, og at både besøgende og teknologi kan indgå i flere oplevelsesrum samtidigt. Børn i udklædningsdragter kan være opslugt af en besøgspraksis, som handler om at lege natur, her er udklædningsdragten en central konstituerende faktor i forhold til en naturdramatiserende besøgspraksis. Men udklædningsdragten indgår også i visuelt orienterede besøgspraksisser, når forældre for eksempel instruerer deres børn om at stå stille, så der kan blive taget et billede af dem, mens de er klædt ud som isbjørn.

Samlet set viser disse eksempler, at de fysiske omgivelser antager en flertydig karakter. Metaforisk kan udstillingen både tage form af et informationslandskab, et fotoshoot og et naturområde. Den samme museumsudstilling handles frem i tre sideordnede oplevelsesrum, og én besøgende kan godt

indgå i dem alle. Den besøgende kan både antage karakter af eventyrlysten pennefører, fotograf og vildt dyr. Museumsgæsten skifter karakter alt efter, hvilken besøgsteknologi vedkommende er engageret i. Både den besøgende, teknologi og udstilling er filtret sammen i konstitueringen af oplevelsesrum.

Forhandlede oplevelsesrum på Naturama

Hver besøgsteknologi medierer et særligt oplevelsesrum. De iscenesætter udstillingen på en særlig måde og får den besøgende til at opføre sig på en måde, der passer. Men det sker ikke på deterministisk vis. Set fra teknologiens perspektiv er målet at bestemme over den besøgende: at komme til at handle sammen med den besøgende. Målet for teknologien er at blive koblet sammen med den besøgende, at etablere en hybrid, og at forme udstillingen i sit eget billede. Men at blive *samhandlende*, virkelig at komme i aktion, er en begivenhed, som sagtens kan møde vanskeligheder på vejen, måske i form af en bedstemor, der modsætter sig opgavehæftets indflydelse, eller en museumsguide, der forviser mobiltelefonen til bukselommen – eller måske bare i form af den besøgendes manglende lyst eller vilje. At de bærbare teknologier *kan* være med til at skabe en karakteristisk besøgspraksis, betyder således ikke, at de styrer museumsbesøget eller den besøgende. Det gør de ikke. De *forhandler* om, hvordan museumsbesøget skal forløbe med en lang række andre aktører. Besøgende, opgavehæfter, mobiltelefoner, udklædningsdragter, computere, skilte, plakater, udstillingsgenstande, guidede rundvisninger og arkitektur er alt sammen i komplekst samspil.

Hver teknologi er underlagt omfattende sociale og materielle forhandlinger om, hvorvidt teknologien skal have lov til at udøve indflydelse på besøget, og det kan være en kamp overhovedet at komme i aktivitet. Museumsbesøget er således en sammenfiltrering af en række sociale og materielle enheder, der alle forhandler om, hvilken drejning besøget skal tage, og hvordan oplevelsen skal praktiseres. Centrale temaer er dermed, hvordan den bærbare teknologi kobler til den sociale situation, til de fysiske omgivelser og eksisterende formidlingspraksisser.

Teknologierne er afhængige af deres relation til andre enheder, og deres indflydelse på besøget forhandles. Det er i den sammenhæng vigtigt ikke at fastholde et skel mellem det digitale og ikke-digitale. Tværtimod er det særligt interessant, hvordan det digitale og det ikke-digitale spiller sammen. En meget stærk besøgspraksis på Naturama er således det oplevelsesrum, der handles frem i forbindelsen mellem det trykte opgavehæfte og den stationære, computerbaserede informationskiosk.

En besøgsoplevelse tegnes som et mønster af aktivitet, der vokser frem af sociomaterielle forhandlinger. Hvis man skal arbejde strategisk og designorienteret ud fra denne forståelse, er det afgørende spørgsmål: hvilke dele af den sociomaterielle og rumlige praksis understøtter teknologien – og hvad modarbejder den? Hvordan spiller mobilteknologierne sammen med udstilling og andre formidlingsteknologier og -praksisser? Og hvordan spiller mobilteknologierne sammen med besøgsituationen i øvrigt? Det er vigtigt, at teknologien henleder opmærksomheden på dét, der er målet med formidlingen, og man skal være opmærksom på, hvilken besøgspraksis teknologien skal indgå i.

Konklusion: En tilgang til at forstå bærbare teknologier i rumlige oplevelser

En rumligt orienteret posthumanistisk praksistilgang til, hvordan bærbare teknologier indgår i '*på stedet*'-oplevelser, giver begreber, der kan forstå den emergente, gensidige konstituering af menneske, teknologi og rum. Tilgangen fører til en analyse af de handlingsforløb, der opstår mellem besøgende, mobilteknologier, udstilling og andre formidlingsaktiviteter. Tilgangen trækker på geografiens styrke i forhold til det rumlige og ANT's styrke i forhold til menneske-teknologi relationer. Det giver samlet et begrebsapparat, som er et godt udgangspunkt for at forstå relationer mellem menneske, teknologi og materielle omgivelser. Den skitserede tilgang understreger, at man skal arbejde empirisk og i dette arbejde være særligt opmærksom på, hvordan handling opstår relationelt mellem brugere, teknologier og materielle omgivelser.

Relevansen af en posthumanistisk praksistilgang bestyrkes af, at tilgangen skrives ind i en medie- og kommunikationsvidenskabelig diskurs, som omhandler vigtigheden af brugerundersøgelser – generelt. Tilgangens stærke empiriske orientering kobler til den orientering, der er mod publikums- og brugerundersøgelser i medie- og kommunikationsforskningen. Museumsudstillinger sættes også ind i denne sammenhæng. Udstillingen betragtes som et massemedium, og det er mindst lige så relevant at undersøge brugen af udstillinger, som det er at undersøge brugen af andre medier. Bidraget skrives ind i en modtagerorienteret og dialogisk kommunikationsforståelse, hvor teksten først får mening, når den er læst af modtageren. Det særlige forhold ved den type 'tekster', vi har med at gøre her, er netop den rumlige og sociale dimension. Vi er langt fra den individuelle læser, der sidder fordybet i en tekst. Tværtimod er 'læse'-situationen præget af stor social, materiel og rumlig kompleksitet. Der er flere brugere om 'teksten', og 'teksten' har

svære kår for at fastholde modtagerens opmærksomhed på grund af de komplekse og facetterede materielle omgivelser, hvor hver genstand (i en museumsudstilling) byder sig til og forsøger at indfange den besøgende. Den fordybelse, man litterært og mediemæssigt typisk ville tilstræbe, er altså i den grad udfordret af distraktion – af alle mulige distraherende elementer, både menneskelige og ikke-menneskelige. Besøgsoplevelsen tegnes som et forhandlet mønster af aktivitet: en relationelt opstående social, materiel og rumlig begivenhed.

Perspektiv: museumsbesøget som postmoderne hybrid

Når bærbare teknologier opnår at komme i spil med besøgende og udstilling, medierer teknologien et særligt oplevelsesrum. Det er ikke et rum i absolut forstand, men et relationelt og processuelt opstående rum. At se på, hvad det er for en rumlig praksis, der medieres, giver øje for, hvilke situationer teknologien indgår i. Det giver et åbent fokus på, hvordan teknologien er i spil. Begrebsapparatet er imidlertid ikke udviklet med henblik på at analysere det konkrete indhold af de praktiserede oplevelsesrum, og forståelsesrammen giver ikke umiddelbart et bud på, hvordan vi skal skelne mellem en formidlingsteknologi, der er udviklet med henblik på at give uddybende information om, hvordan en drossel lyder, når den synger, og en formidlingsteknologi, der er udviklet for, at den besøgende skal gennemspille et omfattende historisk narrativ. Til begge oplevelsestilbud ville begrebsapparatet spørge: hvornår virker det, hvornår virker det ikke, hvem er med til at bestyrke det, hvem modarbejder, og hvad kendetegner det praktiserede oplevelsesrum, der realiseres, når formidlingsteknologien får lov til at komme i spil.

Det ville være interessant at arbejde videre med indholdsanalyse og genbestemmelse og refleksion over, om der er særlige typer af indhold og gener, der passer særligt godt til særlige brugspraksisser. Det kunne være interessant at arbejde videre med ideen om, at bærbare besøgsteknologier *instruerer* et handlingsforløb og *iscenesætter* et oplevelsesrum. En analyse af teknologiers specifikke indhold kunne således orientere sig videre mod narrativ og dramatisk analyse: ved både at analysere en enkelt teknologi for dens dramaturgi, men også fokusere på det samlede museumsbesøgs dramatiske forløb (hvor også situationer som spisning, skænderi og toiletbesøg inddrages). Jeg forestiller mig, at museumsbesøget således kunne beskrives som en postmoderne blandingsgenre, hvor der kalejdoskopisk veksles mellem forskellige synsvinkler, fortællinger og scenografier.

Litteratur

- Bærenholdt, J.O. (2007). At forbinde steder – turistoplevelser på farten. In *Nordisk Museologi*, 2007, 2, p. 5-24.
- Bærenholdt, J.O., M. Haldrup, J. Larsen & J. Urry (2004). *Performing Tourist Places*. Ashgate.
- Burr, V. (1995). *An introduction to Social Constructionism*. Routledge.
- Bijker, W.E., & J. Law (Eds.) (1992). *Shaping technology/building society: studies in socio-technical Change*. Cambridge/London: The MIT Press, p. 225-258.
- Blok, A., & T.E. Jensen (2009). *Bruno Latour – hybride tanker i en hybrid verden*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Hansen, D.W., A. Alapetite, N. Holdgaard, C. Simonsen & R.L. Vilsholm (2009). Locationbased solutions in the experience centre. In *Nordisk Museologi*, 1, p. 44-52.
- Ito, Mizuko (2008). Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes. In K. Drotner & S. Livingstone (Eds.), *The International Handbook of Children Media and Culture*, Los Angeles: SAGE p.397-412.
- Falk, J.H., & L.D. Dierking (1992). *The Museum Experience*. Washington D.C.: Whalesback Books.
- Falk, J.H., & L.D. Dierking (2008). Enhancing Visitor Interaction and Learning with Mobile Technologies. In L. Tallon & K. Walker (Eds.), *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media*. Plymouth, UK: AltaMira Press, s. 19-34.
- Gammon, B., & A. Burch (2008). Designing Mobile Digital Experiences. In L. Tallon & K. Walker (Eds.), *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other Media*. Plymouth, UK: AltaMira Press, p. 35-62.
- Gergen, K. (1991). *The saturated self: dilemmas of identity in contemporary life*. Basic Books.
- Harré, R. (1986). *The social construction of emotions*. Blackwell.
- Hernwall, P., & M. Arvola (2008). Interaction design, pedagogical practice and emancipation. In *Digital Kompetanse*, 2-2008, vol. 3, p. 63-77.
- Haldrup, M. (2006). Materialitet og praksis i skabelsen af oplevelsesrum. In K. Buciek et al. (Eds.), *Rumlig Praksis: Festskrift til Kirsten Simonsen*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag, p. 102-112.
- Haldrup, M., & J. Larsen (2006). Material Cultures of Tourism. In *Leisure Studies*, Vol. 25, No.3, p. 275-289.
- Hansen, F., & K. Simonsen (2004). *Geografiens videnskabsteori: en introducerende diskussion*. Roskilde Universitetsforlag.
- Haraway, D.J. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In D.J. Haraway: *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, p.149-181.
- Hird, J., & P. Kvistgaard (2010). *Oplevelsesrum: turisme, kulturarv og oplevelser – et krydsfelt*. Academica.

- Hooper-Greenhill, E. (1995). Museums and communication: an introductory essay. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *Museum, Media, Message*. NY: Routledge, p. 1-14.
- Hooper-Greenhill, E. (2006). Studying Visitors. In S. Macdonald (Ed.), *A companion to Museum Studies*. Malden, MA: Blackwell, p. 362-376.
- Jelsma, J. (2006). Technology and behavior: a view from STS. In P. Veerbeek & A. Slob (Eds.), *User Behavior and Technology Development: shaping sustainable relations between consumers and technologies*. Springer.
- Jensen, J. F. (2000). Medielandskabet Post Mediasaurus? In *Mediekultur*, Nr. 31, p. 47-65.
- Kahr-Højland, A. (2007). Brave new world: Mobile phones, museums and learning – how and why to use Augmented Reality within museums. In *Nordisk Museologi* 2007, 1, p. 3-18.
- Kuniavsky, M. (2010). *Smart things: ubiquitous computing user experience design*. Morgan Kaufmann.
- Latour, B. (1991). Technology is society made durable. In J. Law (Ed.), *A sociology of monsters: Essays on power, technology and domination*. London: Routledge, p. 103–131.
- Latour, B. (1992). Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: studies in sociotechnical change*. Cambridge/London: The MIT Press, p. 225-258.
- Latour, B. (1993). *On technical mediation. The Messenger Lectures on the Evolution of Civilization*, Institute of Economic Research Working Paper Series 1993 #9, School of Economics and Management. Lund, Sweden: Lund University.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: an introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.
- Law, J. (1999). After ANT: complexity, naming and topology. In J. Law & J. Hassard (Eds.), *Actor Network Theory and after*. Oxford/Malden: Blackwell Publishing, p. 1-14.
- Law, J. (2000). On the Subject of the Object: Narrative, Technology, and Interpellation. In *Configurations*, 8, p. 1-29.
- Law, J. (2002). *Aircraft Stories: Decentering the Object in Technoscience*. Durham and London: Duke University Press.
- Law, J. (2004). *After Method: Mess in Social Science Research*. London and New York: Routledge.
- Macdonald, S. (2005). Accessing audiences: visiting visitor books. In *Museum and Society*, November 2005, 3 (3), p. 119-136.
- Massey, D. (2005). *For Space*. London, Thousand Oaks and New Delhi: Sage.
- McManus, P.M. (1994). Families in museums. In R. Miles & L. Zavala (Eds.), *Towards the Museum of the Future: New European Perspectives*. London: Routledge, p. 81-98.
- Mensch, P.v. (2005). Annotating the environment. Heritage and new technologies. In *Nordisk Museologi* 2005, 2, p. 17-27.

- Michael, M. (2000). *Reconnecting culture, technology and nature: from society to heterogeneity*. London and New York: Routledge.
- Mol, A. (2002). *The body multiple: ontology in medical practices*. Duke University Press.
- Mossberg, L. (2003). *Att skapa upplevelser: från OK til WOW!* Studentlitteratur.
- Orlikowski, W. (2007). Sociomaterial Practices: Exploring Technology at Work. In *Organization Studies* 28(09), p. 1435-1448.
- Pels, D., K. Hetherington & F. Vandenberghe (2002). The status of the object: Performances, mediations, and techniques. In *Theory, Culture and Society*, 19(5-6) 2002, p. 1–21.
- Schatzki, T.R. (2001). Introduction: practice theory. In T.R. Schatzki, K.K. Cetina & E.V. Savigny (Eds.), *The practice turn in contemporary theory*. London and New York: Routledge, p. 1-14.
- Schroyen J., K. Gabriëls, D. Teunkens, K. Robert, K. Luyten, K. Coninx & E. Manshoven (2007). Beyond mere information provisioning: a handheld museum guide based on social activities and playful learning. In *Nordisk Museologi* 2007, 1, p. 30-45.
- Sletten, N. (2010). Søfortet Trekroner som oplevelsescenter. In *Kreative Tidende*, 08, Dec. 2010, p. 8-9.
- Simonsen, K. (2005). Bodies, Sensations, Space and Time: The Contribution from Henri Lefebvre. In *Geografiska Annaler*, Volume 87 B, issue 1, p. 1–14.
- Shotter, J., & K.J. Gergen (1989). *Texts of identity*. Sage.
- Svabo, C. (2008a). Making Innovation Durable. In L. Fuglsang (Ed.): *Innovation and the Creative Process. Towards Innovation with care*. Cheltenham and Northampton: Edward Elgar, p. 254-274.
- Svabo, C. (2008b). Experience Offerings: who or what does the action. In J. Sundbo & P. Darmer (Eds.): *Creating Experiences in the Experience Economy*. Cheltenham and Northampton: Edward Elgar, p. 157-175.
- Svabo, C. (2008c). Artefacts and the performance of an exhibition. In *Digital Kompetanse*, 2-2008, vol. 3, p. 113-129.
- Svabo, C. (2009). Materiality in a practice-based approach. In *The Learning Organization*, Vol. 16, Number 5, p. 360-370.
- Svabo, C. (2010). *Portable objects at the museum*, ph.d.-afhandling. Roskilde Universitet, 2010, upubliceret.
- Tallon, L. (2008). Introduction: Mobile, Digital and Personal. In L. Tallon & K. Walker (Eds.), *Digital technologies and the museum experience: handheld guides and other media*. Plymouth, UK: AltaMira Press, p. xii-xxv.
- Thrift, N. (1996). *Spatial Formations*, London: Sage.