

# Udstilling skaber nysgerrighed

I foråret 2023 gennemførte praktikant i museologi Ane Dybkjær en brugerundersøgelse af udstillingen *Det nysgerrige menneske*. Her fortæller hun om sine metoder og vigtigste resultater.

Steno Museets udstilling *Det nysgerrige menneske* er en hyldest til, hvordan menneskers nysgerrighed og kreativitet har ledt og stadig

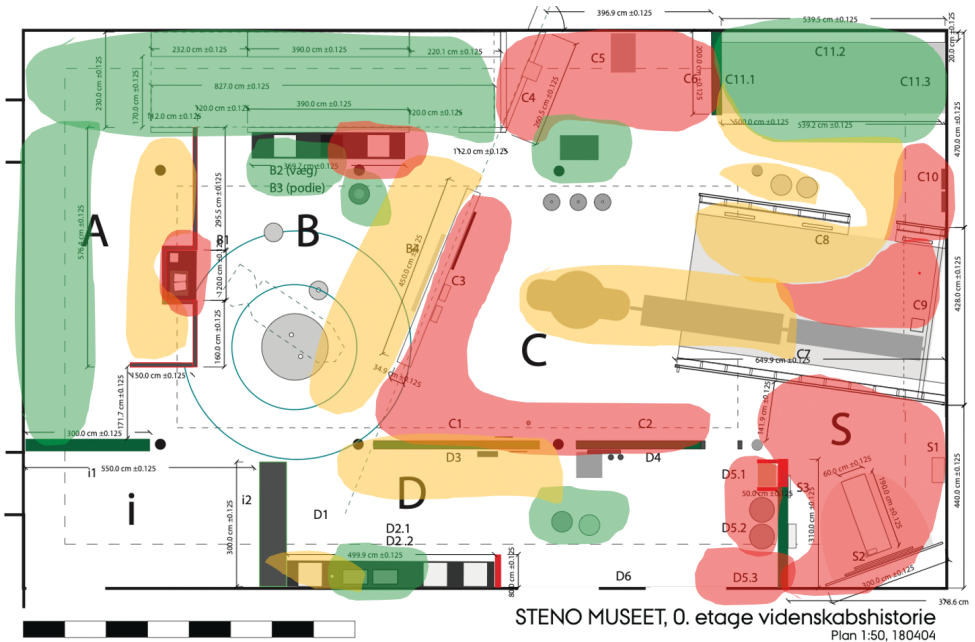
leder til nye opdagelser og opfindelser. Udstillingen formår også selv at fremprovokere nysgerrighed og engagement hos de besøgende gæster.

I foråret 2023 fik jeg som praktikant på Steno Museet ansvaret for at lave en brugerundersøgelse af udstillingen med følgende evalueringsspørgsmål: Hvordan forløber flowet i udstillin-

gen, og hvad fanger gæsternes opmærksomhed? Formår udstillingen at formidle historien om menneskelig nysgerrighed og fremprovokere denne?

## Observationer og interviews

Undersøgelsen var inddelt i to faser: 1) observationer og 2) interviews. Den første fase af undersøgelsen gik



Dette heatmap viser et groft billede af de forskellige områder i udstillingen. De grønne områder er mest besøgt, de gule er gennemsnitligt besøgt og de røde områder er mindst besøgt. Figur: Ane Dybkjær.

ud på diskret at observere gæsterne i udstillingen – deres færden samt deres interaktion med hinanden og de udstillede elementer. I den anden fase påtog jeg mig en synlig rolle, nemlig som praktikanten ved cafebordet. Her fik jeg placeret mig selv lige ude foran udstillingen klar med spørgsmål til at interviewe de interesserede.

I løbet af 8 uger fik jeg indsamlet en del data. I alt fik jeg observeret 90 personer og interviewet 13 personer. Idet Steno Museet nyder godt af mange forskellige gæster, inddelte jeg grupperne efter deres baggrund for besøg: familier, elever, voksne/venner. Jeg analyserede datamaterialet efter elementer, som gik igen hos flere gæster, f.eks. hvilke områder i udstillingen, der tiltrak flest personer. Herefter fik jeg lavet adskillige 'kort' over deres færden i udstillingen og et *heat map* over de områder,

som jeg baseret på observationerne vurderede fik mest og mindst opmærksomhed. Det skal selvfølgelig siges, at disse kort er præget af en vis subjektivitet fra min side – jeg har arbejdet ud fra mine observationer og fornemmelser for interesseområderne i udstillingen.

## Overordnede resultater

Helt overordnet fortalte resultaterne af observationerne, at gæsterne bruger i gennemsnit ca. 16 minutter i udstillingen med det korteste besøg på 3 minutter og det længste på 36 minutter. Tallene for de tre grupper ses i skemaet nedenfor.

Det er bemærkelsesværdigt, at eleverne lader til at bruge mindst tid i udstillingen. Muligvis skyldes det, at de ofte skal eller lige har været på rundvisning i museet, og derfor har de ikke tid til mere fordybelse.

Gæsterne fra alle tre grupper elsker de interakti-

ve genstande. Uanset alder og mængden af personer i en gruppe, så interagerede alle gæsterne med mindst én genstand i udstillingen. Og meget gerne flere. En gæst udtalte i interviewet: "Man lærer jo bedre, når man må røre ved det". Især teslakuglen, proton-fodboldspillet og lystunnellen var elementer, som fangede og holdt på folks opmærksomhed.

I forhold til de interaktive genstande lader det til, at udstillingsteksterne ikke får nær så megen opmærksomhed. Teksterne i udstillingen blev læst af især forældre, som brugte dem til at skabe dialog mellem sig og børnene primært ved de interaktive elementer. De voksne besøgende læser teksterne hver for sig, men snakker ofte sammen om indholdet. Ligesom med opholdstiden i udstillingen, så bruger eleverne mindst tid på at læse teksterne. De er for optaget

Tid brugt i udstillingen	Familier (7 grupper)	Elever (6 grupper)	Voksne/venner (5 grupper)
Korteste	3 minutter	7 minutter	13 minutter
Længste	36 minutter	11 minutter	27 minutter
Gennemsnit	21 minutter	9 minutter	22 minutter

af genstandene og de interaktive elementer. Observationerne gør det klart, at udstillingsteksterne blev læst og snakket om, men det er de andre elementer, folk primært tiltrækkes af.

I forhold til gæsternes færden rundt i udstillingen, fremgik det af interviewene, at mange var glade for friheden til selv at vælge sin vej. Observationerne viste det samme – gæsterne gik meget intuitivt og frit rundt i udstillingen, hvilket hele tiden skabte nye bevægelsesmønstre.

### **Nysgerrighed og interaktivitet driver interessen**

Interaktivitet skaber nysgerrighed og interesse hos alle aldre, og det er helt tydeligt for mig som observatør, at gæsterne bliver fanget af de genkendelige udstillings-elementer. Især de voksne bruger tid på at læse og diskutere 'Atomkraft Nej Tak'-bevægelsen, snakke om det periodiske system og mindes gammel teknik i lystunellen. "Den første telefon, jeg havde, var en Motorola. Den var lilla." Særligt brugte gæsterne lang tid i sekti-

onen *Nysgerrighed bringer ny teknologi*, hvor der bl.a. konkurreres i hvem, der bedst kan lede strøm. I denne sektion fungerer teksterne og skiltene rigtig godt; især forældre og bedsteforældre bruger meget tid på at læse op for de yngre børn. "Kan man lave et skjold mod atombomber?" lød det fra en dreng, efter han havde besøgt denne sektion med sin far.

Min opfattelse af gæsternes oplevelser i sektionen *Nysgerrighed kræver nye redskaber* med CERN-af-



Steno Museets gæster falder ofte i staver over de fascinerende spor efter usynlige, ladede partikler i museets store tågekammer. Foto: Erik Balle.

snittet er nuanceret. Især familierne bruger meget tid i denne sektion. De går i dialog med hinanden og undersøger stort set alle elementerne i udstillingen. Hos eleverne synes der at være en afkobling fra de enkelte elementer i sektionen. De bruger megen tid ved proton-fodboldspillet, men læser sjældent udstillingsteksten dertil eller går i dialog med hinanden omkring spillet. LEP-acceleratoren i tunnelen ved siden af fodboldspillet tiltrækker de fleste gæster, som også lytter til skærmene, der fortælle nærmere om CERN.

Tågekammeret i denne sektion er interessant, hvis man kigger på det i *heat map*. Området er markeret med grønt, netop fordi gæsterne ofte besøgte det og brugte en del tid der. Udstillingen omkring tågekammeret er derimod markeret med rødt, fordi den blev besøgt meget mindre. Efter min vurdering som praktikant skyldes det, at gæsterne bliver fanget af elementerne markeret med gul og grøn i nærheden af tågekammeret, og derfor går de lettere forbi de formidlingstekster, der hører til kammeret.



*Teslakuglen har en næsten magisk tiltrækning, og langt de fleste gæster – ikke mindst de små – eksperimenterer med den. Foto: Jens Ravn.*

## **Konkluderende tanker fra praktikanten**

Udstillingen *Det nysgerrige menneske* formår at tiltrække og holde på gæster i alle aldre, fra de helt mindste, som er dybt optaget af teslakuglen, til de voksne, som diskuterer atomkraft og gamle radioer. Adskillige gæster nævner i interviewene en eller flere interaktive genstande, som har spillet en positiv rolle i deres oplevelse af udstillingen. F.eks. har sektionen *Nysgerrighed bringer ny teknologi* inspireret til megen undren hos både børn og voksne. Især de to interaktive elementer: magneterne og 'vær et bat-

teri' har været ofte besøgt og givet anledning til spørgsmål: Hvordan kan det være, at du leder strøm bedre end mig? Hvad kan vi gøre, for at lede strøm bedre?

Sektionen *Nysgerrighed skaber nye dilemmaer* formår på en objektiv måde at stille skarpt på debatten om atomkraft. Mange observerede gæster italesatte både den fortidige og nutidige debat om atomkraft med hinanden, hvilket i min forståelse er grobund for undren og fremtidige diskussioner om atomkraft og -energi.

*Ane Dybkjær*