

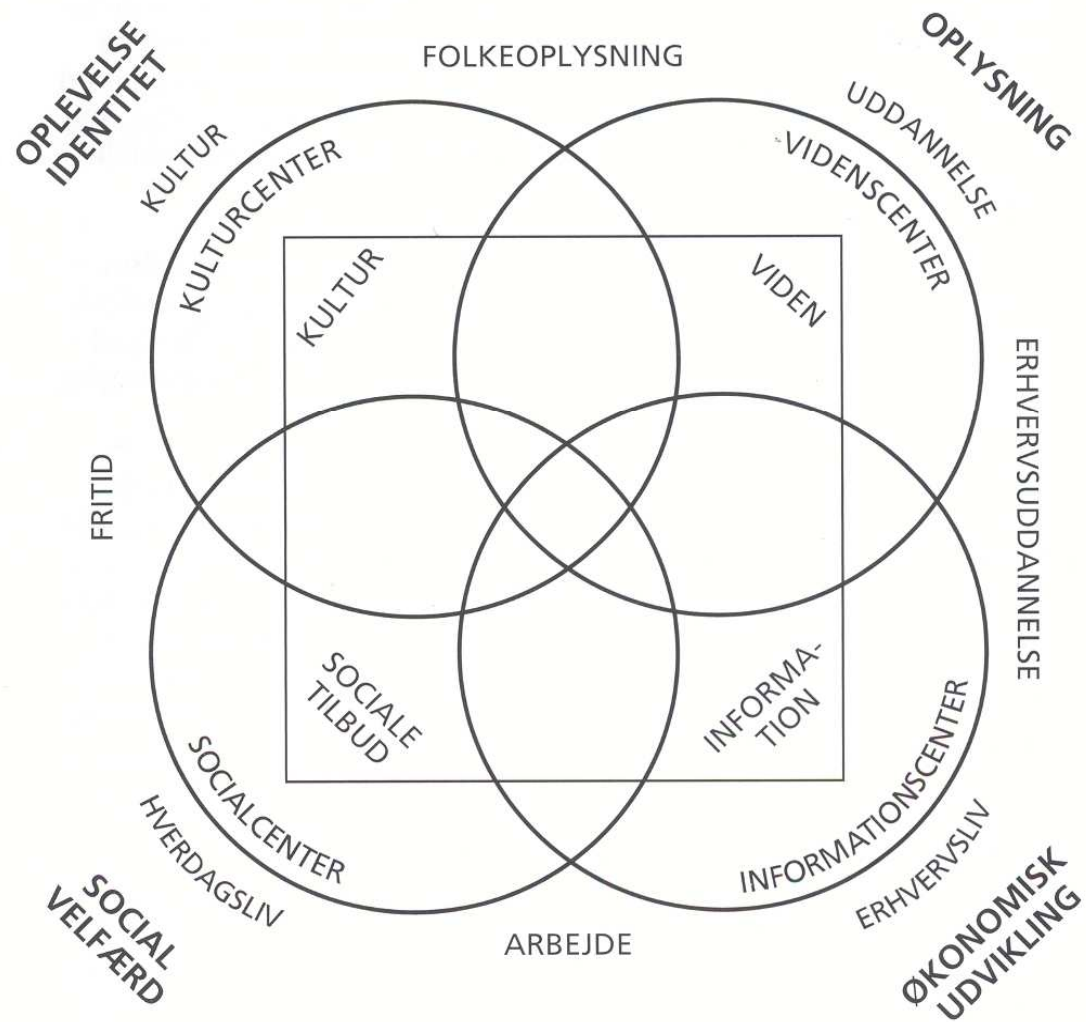
# Model af biblioteket som rum i videns og oplevelsessamfundet

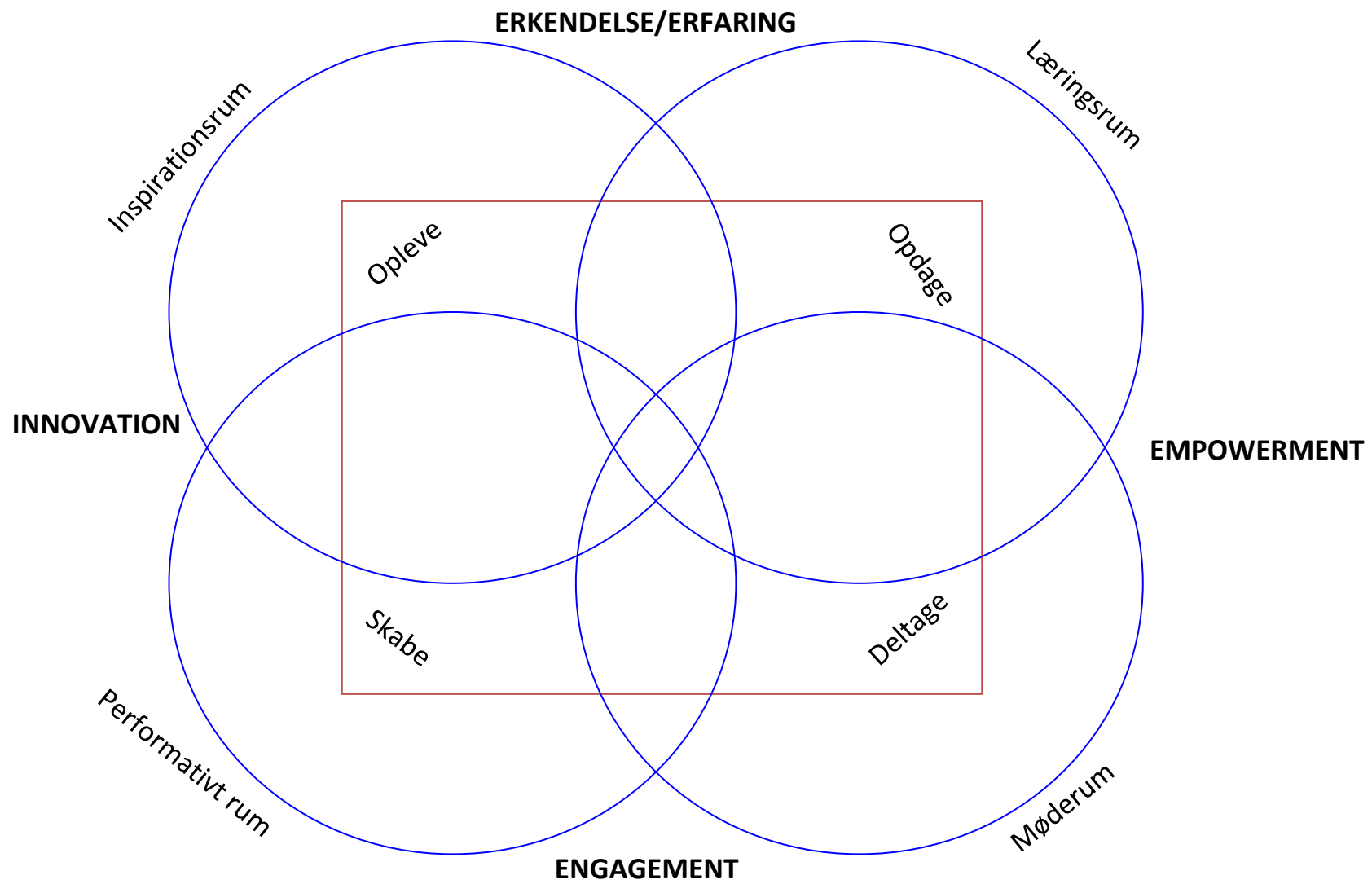
Udvalget om folkebibliotekerne i  
videnssamfundet

Henrik Jochumsen

December 2009

## Model over det lokale biblioteks profil





## Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

### Inspirationsrum

- Rummet for meningsfulde oplevelser gennem fortælling og andre kunstneriske og æstetiske udtryk *inden for alle medier, kulturformer og -genrer*. Biblioteksrummet kan også være en oplevelse i sig selv og en scene for live events og kulturelle arrangementer.
- Inspirationsrummet understøtter især *erkendelse/erfaring og innovation*.

# Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

## Læringsrum

- Rummet, hvor børn/unge/voksne kan opdage og udforske verden og dermed *styrke deres kompetencer og muligheder gennem fri og uhindret adgang til information og viden*. Herunder f.eks. lektiecafeer, studiepladser, åbne kurser og eksperimenterier.
- Læringsrummet understøtter især *erkendelse/erfaring og empowerment*

## Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

### Møderum

- Et åbent, offentligt rum, hvor borgerne som et tredje sted mellem arbejde og hjem kan *møde andre, der er som dem selv og forskellige fra dem selv*, og møde meninger, der bekræfter dem og udfordrer dem gennem diskussion og debat.
- Møderummet understøtter især *empowerment* og *engagement*

# Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

## Performativt Rum

- Et rum hvor brugerne i samspil med andre *kan skabe nye kreative udtryk* i mødet med kunst og kultur gennem interaktive spil, skrive-, lyd- og videoværksteder og andre kreative udfoldelser.
- Det performative rum understøtter især *engagement og innovation*

## Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

### Det nye ved modellen er bl.a. at den:

- Giver nyt bud på bibliotekets overordnede formål (rationaler), nemlig *erkendelse/erfaring, empowerment, engagement og innovation*.
- Understreger at biblioteket er et både fysisk og virtuelt rum.
- Understreger at biblioteket består af *fire overlappende rum*: Inspirationsrummet, læringsrummet, møderummet og det performative rum.
- Indarbejder aktuelle tendenser og begreber.

## Biblioteket som fysisk og virtuelt rum i videns og oplevelsessamfundet

### Den nye model kan bl.a. anvendes som/til:

- Ramme om diskussion af bibliotekets overordnede formål og legitimitet.
- Mapping af bibliotekets konkrete tilbud og funktioner.
- Prioritering af de enkelte rum.
- Udvikling af programmer, der understøtter de enkelte rum.