

Danskernes Digitale Bibliotek

Hvorfor er det en god idé?

Børne- og kulturdirektør Flemming Olsen,
næstformand i Børne- og Kulturchefforeningen

DB SYD – biblioteks- og kulturforening. 1. marts 2011, Jelling.

Folkebibliotekernes formål er at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet.

Hvordan når vi målet i en tid, hvor de elektroniske muligheder eksploderer?

Hvor findes den rette balance mellem de traditionelle og de nye biblioteksydelser?

Samfundsudviklingen

- Vidensamfund
- Globalisering
- Foranderlighed
- Kulturel frisættelse
- Oplevelsessamfund
- Kundesamfund
- Flerkulturelt samfund
- Informationssamfund

Nogle konsekvenser af samfundsudviklingen for borgerne

- Vidensamfundet. Viden, innovation og samfundsmæssig sammenhængskraft er afgørende faktorer i vidensamfundet.
- Kompetenceudvikling i vidensamfundet er et personligt dannelsesprojekt, hvor kulturen er central i dannelsesprocessen.
- Globaliseringsstrategi beskriver ambitiøse mål for dansk uddannelse og forskning samt sammenhængskraft som forudsætning for et velfungerende samfund.

Nogle konsekvenser af samfundsudviklingen for folkebibliotekerne

Viden var før et kostbart og knapt gode – nu findes information/viden i overflod.

Åben adgang til information/viden betyder i dag adgang til at finde vej i informationsjunglen og hjælp til at omskabe information til viden, bl.a. ved kulturel aktivitet.

Vidensamfundets bibliotek er:

- et sammenhængende digitalt bibliotek
- lokale fysiske biblioteker

Altså et bibliotek, der udvikler sig i produktivt samspil mellem fysiske rum og digitale ydelser.

Samspelet mellem det fysiske og det digitale

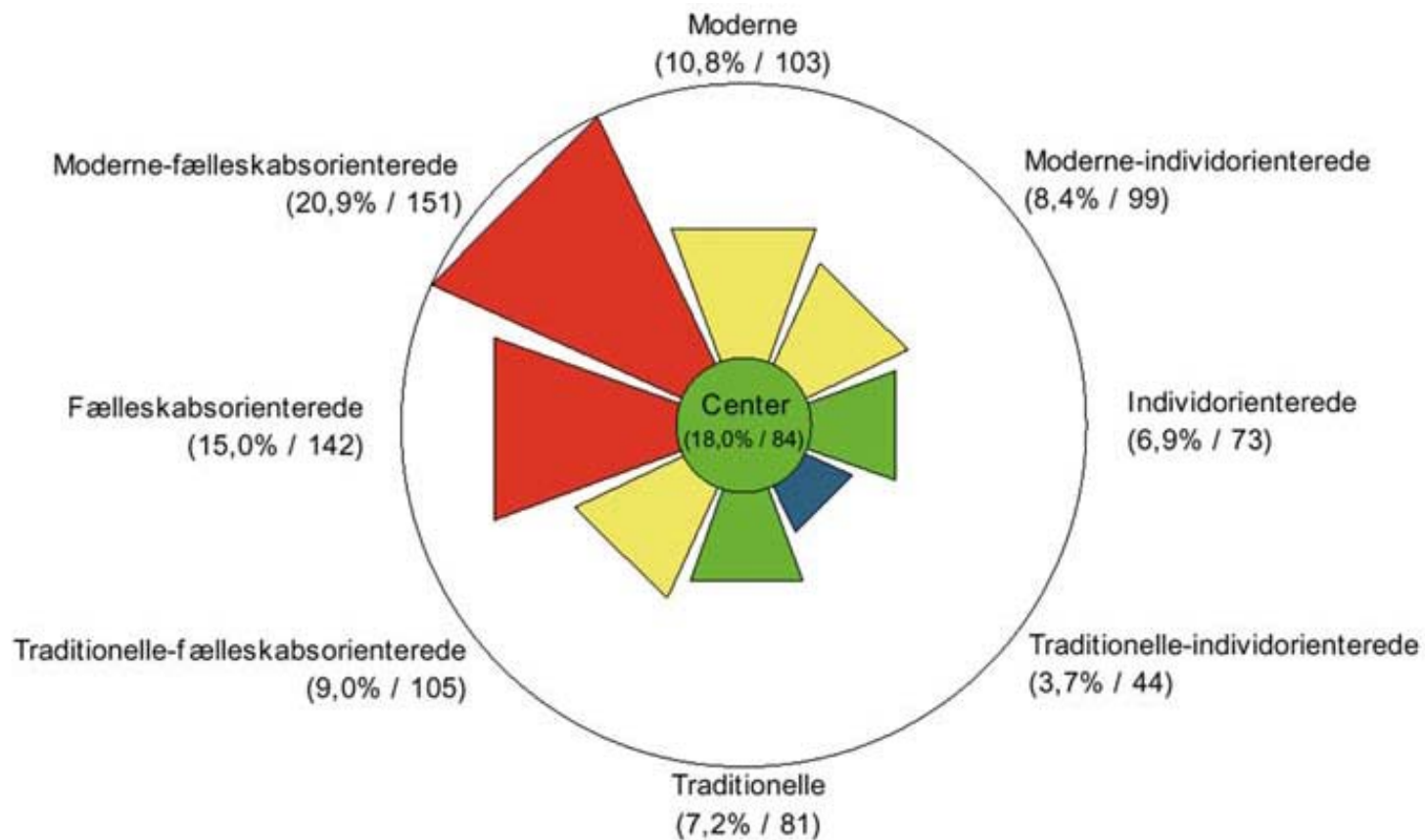
Biblioteket er fortsat en betydende kultur- og videninstitution med 36 mio. besøg årligt.

1/3 bruger biblioteket ofte (en gang om måneden eller mere)
2/3 er brugere af bibliotekerne.

Fra 2000 til 2009 faldt antallet af fysiske udlån med ca. 20%.

Fra 2007 til 2008 steg antallet af downloads fra Netmusik med 47%.

Fra 2008 til 2009 fordobledes antallet af downloads fra folkebibliotekerne (alle typer).





2009: Brugen af IT spiller en stadig større rolle

86% af de danske hjem har internetforbindelse - i familier med børn over 95%.

Hver anden bruger mobilt internet – 7 ud af 10 unge og 1 ud af 5 over 60 år.

Hver tredje over 65 år bruger nettet dagligt.

33% læser blogs, 18% skriver dem – fordobling på 1 år.

48% af familierne har en mp3-afspiller.

62% downloader spil, musik eller film.

79% af danskerne bruger netbank.

64% handler på nettet, heraf har 2/3 købt kulturoplevelser.

25% af al musik i Danmark blev i 2009 solgt digitalt.

4 ud af 10 danskere har stadig svage IT-kompetencer.

Stigning i kulturaktiviteter

2009:

Hver 6. voksen læser skønlitteratur næsten hver dag.

29% læser flere bøger end for 5 år siden.

26% har købt flere bøger i forhold til 2008.

Bibliotekernes besøgstal steg med 1,5 mio. til 36 mio.

Mærkbare stigninger i museernes besøgstal

10 mio. besøgende, fremgang på næsten $\frac{1}{4}$ mio.

2010:

Publikumsrekorder for mange af de over 100 musikfestivaler rundt omkring i landet.

Publikumsrekorder på museerne med op til 40% på enkelte museer.

Hyppigste årsager til at komme på biblioteket

1. At låne bøger.
2. At låne elektroniske medier.
3. At tage børnene med på biblioteket.
4. At deltage i arrangementer.

Udviklingen af de nye biblioteksydelser

Digitale medier og internettet

Version 1.0: Bill Gates vision fra 1994:

“Information at your fingertips”.

Hjemmesider som informationssiloer.

Bibliotekssystemer – registrering af materialebestand.

Version 2.0:

Fra informationssiloer til informationsknudepunkter

Kommunikationsmedie og dialogform udvikles.

Fælles IT-tjenester tilbyder udlån af netbaseret musik, litteratur, film: bibliotek.dk, litteratursiden.dk, musikbibliotek.dk, biblioteksvagten.dk

Udviklingen af de nye biblioteksydelser

Version 3.0: Udvikling af intelligente systemer:

“Andre der har lånt.....” (ADHL).

Kobling af IT med det fysiske rum (Smartboards, gps-teknologi).

Fortsat udvikling af sociale medier, hvor brugerne selv skaber indhold.



Vidensamfundets bibliotek er et bibliotek, der udvikler sig i et produktivt samspil mellem fysiske rum og digitale ydelser ved:

- Et sammenhængende digitalt bibliotek – 24/7.
- Lokale fysiske biblioteker, som også er kultur- og læringsarenaer.
- Et samspil mellem det fysiske og det digitale bibliotek.



Det lokale virtuelle bibliotek

- Spiller sammen med Danskernes Digitale Bibliotek.
- Anvender intelligente systemer, som lokalt kobler virtuelle muligheder med det offentlige rum og giver borgeren mulighed for medskaben (GPS-teknologi, sociale medier).
- Kan således facilitere lokale virtuelle netværk og være med til at synliggøre aktiviteter i lokalsamfundet.

Konklusion

Balancen mellem digitale og traditionelle biblioteksydelser

Udviklingen af informationsteknologien viser større og større koblingsmuligheder mellem det fysiske og det digitale rum.

Netop denne kobling understreger nødvendigheden af at se det fysiske og det virtuelle bibliotek, som en samlet informations- og oplevelseskilde med henblik at fremme information, viden og kulturel aktivitet.