



La culture multimédia des enfants : une clé pour les bibliothèques du futur ?

Kirsten Drotner

DREAM: Centre danois de recherche sur l'éducation et les documents multimédia avancés
Université du Danemark du Sud
Odense, Danemark

Meeting:

103. Libraries for Children and Young Adults and Library Buildings and Equipment

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 75TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL

23-27 August 2009, Milan, Italy

<http://www.ifla.org/annual-conference/ifla75/index.htm>

Résumé

Les bibliothèques publiques présentent des domaines clés pour stimuler les expressions socioculturelles et les attentes en l'avenir des enfants. L'un des principaux arguments de l'étude est que ces expressions et attentes se nourrissent de la complexité de la culture médiatique, et que par conséquent les bibliothèques tant physiques que virtuelles doivent offrir aux jeunes utilisateurs une production de qualité élevée dans tous les modes de représentation sémiotique - textes, images et sons - et une contribution de qualité élevée à l'intérieur de ces modes grâce aux dialogues engagés entre les utilisateurs et les bibliothécaires professionnels spécialisés dans l'évaluation de la qualité à travers différents modes de représentation. Le principal argument est étayé par une brève analyse des tendances mondiales de l'utilisation du multimédia par les enfants et de leurs divisions socioculturelles et par des exemples des défis auxquels les bibliothèques multimodales sont confrontées.

Le principal argument qui sous-tend la présentation qui suit est que les bibliothèques publiques du 21^{ème} siècle doivent offrir aux jeunes utilisateurs un large éventail de nouvelles formes d'expressions multimodales afin de respecter les buts et objectifs impartis.

Plus précisément, je vais soutenir la thèse que les bibliothèques publiques ont besoin de s'éloigner de leur propre définition en rapport à leurs possessions et à leurs

produits, pour se définir par rapport à des fonctions particulières pour les usagers. Ces fonctions sont de faciliter la qualité des connaissances en matière d'information, de divertissement et de communication.

Dans de nombreux pays, les bibliothèques publiques sont parmi les plus anciennes institutions de ressources dans l'acquisition et l'articulation des modes d'expression sémiotique de l'enfant, pouvant stimuler les expressions socioculturelles et les attentes des usagers pour l'avenir. Traditionnellement, les imprimés ont été le principal mode d'expression offrant un riche répertoire de genres en matière d'information (les faits) et de divertissement (la fiction).

En tant que dépositaires de documents imprimés, les bibliothèques publiques ont été d'importants catalyseurs pour la sauvegarde de la liberté d'expression des enfants, telle qu'exprimée dans la Convention des Nations unies sur les Droits de l'Enfant de 1989. Ainsi, l'article 13 stipule que :

« L'enfant a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant. »

(Convention relative aux droits de l'enfant 1989: article 13).

Mais surtout, l'article précise que la liberté d'expression des enfants englobe autant la réception (rechercher, recevoir) que la production et l'échange (communiquer), l'information ainsi que le divertissement (les idées de toutes sortes) et l'utilisation de tous types de médias. Alors que les bibliothèques publiques se concentrent traditionnellement sur la facilitation des modes de réception de l'enfant en particulier via le document imprimé, les tendances actuelles des technologies et de la culture multimédia offrent d'importants nouveaux moyens d'élargir cette approche pour couvrir d'autres aspects de la liberté d'expression de l'enfant. Ceux-ci ont à voir avec l'élaboration et le partage de l'information et du divertissement au travers de répertoires de la sémiotique du texte, des images et du son.

Une question clé, évidemment, est de savoir si les bibliothèques doivent se lancer dans une telle voie de développement ? Et, si oui, pour quelles raisons et avec quelles implications ? Je tenterais, par la suite, d'esquisser quelques réponses et de le faire en situant ma réflexion dans une brève analyse des tendances mondiales de l'utilisation du multimédia par les enfants, et des défis que posent ces tendances pour le développement des bibliothèques.

Evolution multimédia: convergence, marchandisation, mondialisation

Dans de nombreuses régions du monde, les médias font partis de la routine quotidienne de l'enfant, de la constitution de son réseau social et de sa vision du monde. Par exemple, pour 40% des enfants danois âgés de 9 à 16 ans, les médias et les TIC sont prétextes à rencontrer leurs amis : les garçons jouent à des jeux vidéos, les filles regardent souvent des films ensemble ou écoutent de la musique. Ces résultats font échos aux tendances de nombreux pays européens (Drotner,

2001: 164; Livingstone & Bovill, 2001). Regarder la télévision, jouer aux jeux vidéos ou échanger des informations personnelles sur des réseaux sociaux comme Facebook ou Twitter ne sont pas des plus à la vie sociale des enfants, mais sont des activités qui structurent le tissu de leur vie quotidienne. Trois tendances montrent l'utilisation qu'ils en ont, à savoir : une convergence technique de tous les signes sémiotiques; une marchandisation économique des produits ; et un processus mondialisé de la participation sociale.

Nous assistons actuellement à une fusion graduelle entre les postes de télévision et la radio, la presse écrite, les téléphones mobiles, les ordinateurs et Internet. Cette convergence entre les médias, les télécommunications et les TIC est rendue possible par les possibilités technologiques de numérisation de tous les signes - texte, son, numéros, images enregistrées ou en direct – et leur combinaison d'ensemble à travers l'ordinateur. Certaines technologies sont dès l'origine numériques, comme les ordinateurs personnels, les consoles de jeux et les appareils mobiles. Les autres technologies deviennent numériques, comme la télévision numérique, les e- books et la radio podcastée.

Au cours des deux dernières décennies, la convergence technologique multimédia s'est accompagnée d'une convergence financière sous la forme de fusions-acquisitions transfrontalières entre de grandes entreprises d'information, des fournisseurs d'accès Internet, des diffuseurs et des industries du spectacle.

La constellation complexe des multimédias actuels est principalement développée par des entreprises commerciales et conduite par les logiques du marché. Alors que les médias comme la radio et la télévision partage un passé se divisant entre des enjeux commerciaux et de service public souvent définis par rapport à l'Etat-nation, les jeux vidéo, les formes de communication mobiles et en ligne sont presque tous des produits commerciaux dont la survie dépend en grande partie de leur succès sur les marchés mondialisés ; et les affrontements actuels pour la possession des contenus en ligne (droits de propriété intellectuelle contre créatifs commons) sont des démonstrations claires des énormes investissements financiers réalisés par l'industrie multimédia.

Pris ensemble, la convergence et la marchandisation servent à brouiller les frontières existantes entre ce qu'on appelle souvent les nouveaux et les anciens médias. Ainsi, les TIC ou les nouveaux médias, ne se développent plus isolément des anciens médias comme la télévision, les journaux ou la radio. En outre, la rapidité de la domestication de ces technologies dans de nombreuses parties du monde sert à déplacer l'intérêt des gens des nouveaux gadgets eux-mêmes vers leur fonction. Et ceci est particulièrement vrai pour les enfants. Par exemple, ils veulent rarement un nouveau téléphone mobile pour sa technologie plus avancée, mais parce qu'ils veulent de nouvelles façons de communiquer, à différents moments et lieux (Drotner, 2005; Ling, 2004).

En même temps que cette convergence, les deux dernières décennies ont vu une intensification de la mondialisation de la production, de la distribution, des formats

et des applications multimédia et des TIC. Il est communément admis que les médias d'aujourd'hui sont constitutifs de la mondialisation culturelle : l'accélération de la circulation mondiale des signes et des produits culturels de base par les technologies de la communication servent à augmenter ce que John Tomlinson appelle « la connectivité complexe » (Tomlinson, 1999: 2) - qui est mondiale ou transnationale. Les médias accentuent la capacité d'interconnexion de cultures et de modes d'existence distincts.

Jusqu'à présent, une perspective descendante (top-down) sur la mondialisation a prévalu, perspective qui met l'accent sur les aspects économique, technologique, politique et juridique de cette connectivité complexe. Étudier les usages qu'ont les enfants du multimédia, des genres et des formats qui traversent les frontières géographiques et temporelles, est une façon d'aborder la mondialisation des médias selon une perspective ascendante (bottom-up). Une telle perspective peut servir à étayer et à nuancer les théories descendantes souvent généralisées sur la mondialisation culturelle, théories qui tendent également à être formulées comme des dichotomies entre les cultures nationales et transnationales (i.e. les États-Unis), entre l'homogénéisation et hétérogénéisation.

Les modes d'utilisation : gérer les multimodalités, la fracture numérique et l'altérité

L'évolution structurelle vers la numérisation, la marchandisation et la mondialisation des médias a des implications importantes, et conflictuelles, pour l'existence socio-culturelle et le développement des enfants. Ces implications ont à voir avec l'élaboration et le partage des ressources multimodales, avec la culture participative et la formation de la fracture numérique, et avec la gestion des formes sémiotiques et sociales de l'altérité.

Les médias numériques facilitent les formes de production et d'échange de culture qu'ont les enfants. La numérisation de tous les signes sémiotiques permet une imbrication plus homogène du texte, des images et des sons en mélange multimodaux qui peuvent être manipulés et échangés. Il convient de noter que la multimodalité *en soi* n'est pas propre aux médias numériques. Même les premiers livres pour enfants affichaient un mélange de texte et d'images, de sorte que la nouveauté des médias numériques est plutôt la facilité avec laquelle les différents systèmes de signes peuvent être mis sur la même plate-forme et y être manipulés. En outre, cette manipulation des signes est aussi bien connue dans d'autres médias - rédaction de lettres ou modification des négatifs de photo par des formes spéciales de développement.

Encore une fois, c'est la relative facilité avec laquelle ces manipulations peuvent être effectuées qui est propre aux médias numériques - la plupart des enfants ayant accès à un ordinateur tente de télécharger de la musique, du texte et des images, et beaucoup éditent et mélangent ces signes afin de les mettre en ligne et de les partager (Gilje 2008, Perkel 2008). Et cette instantanéité est inconnue des médias analogues en dehors du téléphone.

Ces processus impliquent souvent des manipulations complexes d'une série de codes sémiotiques et de conventions. Plusieurs études démontrent qu'il faut une bonne part d'entraînement pour appréhender la complexité des moyens sémiotiques qui soient pertinents non seulement pour les jeunes producteurs, mais aussi pour ceux à qui s'adressent les résultats (Jewitt et Kress 2003, Tyner 1998). Très peu d'enfants exercent une forme de culture numérique ou multimodale, sans une formation systématique.

Aujourd'hui, les loisirs culturels des enfants, en dehors de l'école, sont les bases d'entraînement primaires de ce que Henry Jenkins nomme «la culture participative» des médias numériques marquée par les affiliations en ligne, l'expression créative, la résolution collaborative de problèmes et les circulations négociées (Jenkins et al. 2006). Mais, surtout, cette culture opère sur différentes formes d'adhésion. Les médias numériques sont presque tous de nature commerciale, comme nous l'avons remarqué, et l'accès et l'appropriation de la culture médiatique courante par les enfants est inégalement répartie en termes de région, de classe, de sexe et d'appartenance ethnique. Cette soi-disant fracture numérique démontre un lien intime avec les lignes de faille familiales en termes de classe, de sexe, d'origine ethnique, d'âge et de région (Fox 2005, Peter & Valkenburg 2006). La fracture numérique est souvent abordée par les décideurs politiques et les dépositaires de l'éducation comme un problème d'accès, alors que les implications les plus radicales ont peut-être à voir avec les inégalités d'utilisation d'enfants ayant des différences très marquées en termes d'apprentissage et de connaissance de la façon d'utiliser la complexité du multimédia de manière pertinente pour leur vie actuelle et dans des situations futures (Warschauer 2004).

Les fractures, en terme de préférences et d'usages culturels, sont un pilier de l'enfance moderne, et la fracture numérique en tant que telle n'est pas une source de préoccupation analytique. Mais elle devrait être une source de préoccupation en termes de politiques socio-culturelles. La raison en est que la fracture numérique est de plus en plus perçue comme une fracture sociale. C'est un discours répandu que de dire que nous vivons dans des sociétés de l'information, des sociétés du savoir, des sociétés d'apprentissage ou des sociétés de réseau (Castells, 1996, Hutchins 1968, Husén 1974, Ransom 1994, Stehr 1994). Tout indique le rôle formateur joué par le stockage, la formation, le processus et la transformation de plus en plus médiatisée des signes de la communication. Une compétence clé est donc une compétence sémiotique, qui est la capacité à donner forme et à traiter des expressions multimodales à travers une collaboration, une communication et une participation quotidienne.

Les cultures médiatisées du temps de loisirs des enfants offrent d'importantes bases d'entraînement pour la formation des ressources sémiotiques multimodales. Par conséquent, l'inégalité d'accès et d'appropriation de ces ressources renforce les inégalités sociales à un degré jamais rencontré par les précédentes générations, dont les chances dans la vie étaient moins dépendantes des compétences sémiotiques. De ce point de vue, les choix effectués par les bibliothèques publiques

en ce qui concerne leurs futures ressources pour les enfants atteignent une nouvelle dimension de pertinence, comme nous le verrons ci-dessous.

Sans distinction des options actuelles de s'engager dans différents médias et genres, les enfants du monde entier en connaissent l'existence. La raison en est que la mondialisation des médias permet et impose en même temps la rencontre permanente de différentes représentations de l'existence, différents modes de communication et d'engagement, différentes façons « d'être au monde ». Les enfants réagissent à de telles formes de médiatisation de l'altérité par le rejet, l'évasion, l'immersion ou le scepticisme, mais peu d'entre eux ne sont pas affectés (Block & Buckingham 2007, Feilitzén & Carlsson 2002).

En termes empiriques, il n'y a donc pas lieu de définir d'une manière unique la génération montante à travers son utilisation unifiée du multimédia comme on la voit diversement qualifiée dans les discours à la fois populaire et académique d'enfants du Net (Tapscott, 1998), de génération numérique (Papert, 1996), de cybermômes (Holloway et Valentin, 2003), et de tribus du pouce (Rheingold, 2002). Les enfants sont différemment affectés par les tendances actuelles des multimédias et y réagissent à en fonction de leur âge, leur sexe, leur région et leur appartenance ethnique. Pourtant, ils sont tous confrontés à un présent et un avenir marqués par leurs capacités à s'engager et maîtriser ces médias de plus en plus numérisés, marchandisés et globalisés. Ce sont là d'importantes questions sur la façon dont les bibliothèques publiques se positionnent elles-mêmes en tant que ressources pour les enfants dans la maîtrise de ces complexités.

Des changements dans la production des bibliothèques : nouveaux matériaux (modèles), nouveaux usages

La nature changeante de l'utilisation des multimédias par les enfants impacte la façon dont les bibliothèques publiques fonctionnent dans des parties du monde marquées par la saturation des accès aux médias. Par exemple, au Danemark, le nombre d'enfants qui visitent les bibliothèques publiques au moins une fois par mois a diminué de 51% en 1998 à 39% en 2004, alors que le nombre d'enfants ayant visité moins d'une fois par mois a augmenté de 28% en 1987 à 43% en 2004 (Bille et al., 2005: 183). Les visites de bibliothèques scolaires demeurent stabilisées à un pourcentage élevé : 91% des enfants en visitent au moins une, une fois par mois, contre 93% en 1998 (Bille et al., 2005: 182). Peut-être parce que les bibliothèques scolaires fonctionnent comme des ressources dans un processus explicite d'apprentissage plutôt que comme options pour les loisirs individuels, comme le sont les bibliothèques publiques.

Développées autour de la notion de rareté culturelle de l'accès, de nombreuses bibliothèques publiques se concentrent encore sur la facilitation de l'accès physique des enfants aux documents imprimés. Naturellement, cette priorité est importante en tant que condition préalable de l'utilisation dans certaines parties du monde où la question de la rareté culturelle existe, et pour les groupes d'utilisateurs dont l'accès est difficile. Au Danemark, comme dans de nombreux autres pays, les bibliothèques luttent à l'attention des enfants, en concurrence avec d'autres sphères culturelles. Et

ici l'enjeu n'est pas tant d'offrir l'accès que d'offrir la diversité de documents de qualité et la diversité des usages.

Les bibliothèques publiques ont besoin d'élargir leur production de documents pour y inclure tous les modes de représentations - impressions, sons, images fixes et animées. Et, en fait, cela a été une exigence des bibliothèques publiques au Danemark depuis 2000. Aujourd'hui, les enfants danois utilisent moins la bibliothèque pour emprunter des livres alors qu'ils montrent un vif intérêt dans l'emprunt de films et de musique, tandis que les jeux en ligne sont un passe-temps populaire dans la bibliothèque physique, en particulier pour les garçons âgés de 10 à 13 ans (Drotner, Jørgensen & Nyboe 2006). Les enfants diversifient leurs utilisations de la bibliothèque en usages physiques et virtuels dans un processus de transformation qui a été appelé la bibliothèque hybride (Thorhauge 2001), la bibliothèque de performance (Graulund, 2006) et la bibliothèque en tant que troisième lieu entre les espaces privés et publics (Oldenburg, 1999).

Les bibliothèques publiques sont toujours les principaux catalyseurs pour la liberté d'expression des enfants. Mais leur rôle est de passer des accès protégés à l'information et au divertissement à la facilitation des signaux abondants et souvent chaotiques d'information des jeunes usagers en un savoir cohérent aidant les processus de compréhension. En terme de divertissement, le défi majeur est d'offrir aux enfants ce qu'ils n'auraient pas la chance de rencontrer facilement lors de leurs visites au centre commercial ou lorsqu'ils surfent sur Internet. Très important, les connexions entre les différents modes d'expression sont difficiles à acquérir pour les enfants, par exemple dans la reconnaissance de genre similaires ou de thématiques parallèles. Étant donné que ces connexions aident à stimuler les jeunes utilisateurs au sens de l'esthétique et à la prise de conscience du contexte, ce sont des aspects importants dans la réalisation des objectifs fixés par la Convention des Nations Unies pour assurer la qualité et la diversité culturelle.

La diversification du contrôle de la qualité est connexe à l'importance accrue jouée par l'appropriation plutôt que par l'accès. Les professionnels des bibliothèques ne sont plus des gardiens de la qualité culturelle par l'intermédiaire de leur choix de documents offerts dans la bibliothèque physique. Les enfants peuvent, et doivent, commander des documents en ligne, collecter des bouts d'information et des histoires intéressantes à partir d'un éventail de sources. Ainsi la simple présence de documents dans la bibliothèque physique n'est plus d'une grande aide dans les choix culturels des enfants. La nature changeante de l'accès à la culture et du contrôle de la qualité à la fois impose et engendre la formation de nouvelles relations entre les jeunes utilisateurs et les professionnels de la bibliothèque.

Des changements dans les données : les nouvelles compétences professionnelles

Comme la plupart des autres institutions de service public, les bibliothèques ont fondé leur mode de la communication avec le public sur ce qu'on peut appeler une perspective de l'expéditeur, c'est-à-dire une perspective se concentrant sur les

priorités institutionnelles de la diffusion. Devant faire face à une concurrence croissante, et pas uniquement de fournisseurs commerciaux de la production culturelle, de nombreuses bibliothèques cherchent à adopter le point de vue de l'utilisateur, en tenant compte des différents groupes d'utilisateurs et de leurs préférences culturelles. Alors que ce changement de perspective a fonctionné comme un révélateur pour beaucoup de bibliothèques en terme de priorités de direction et d'une meilleure compréhension contextuelle des usagers, cela a également signifié un point de vue plus orienté sur les consommateurs, dans le sens où les usagers tendent à être définis par leur choix concrets de documents.

Si les bibliothèques publiques doivent rester un lieu de ressources pour la liberté d'expression des enfants selon les nouvelles conditions d'utilisation décrites ci-dessus, l'un de leurs principaux défis est de développer des stratégies plus globales de communication avec les usagers. Ces stratégies doivent tenir compte de la vie quotidienne des enfants et des contextes diversifiés de leur appropriation culturelle ; elles doivent démontrer des capacités d'évaluation de la qualité à travers une série d'expressions culturelles, et doivent être capables d'envisager les différentes demandes en matière de bibliothèques virtuelles et physiques.

La réalisation de ces stratégies n'est pas un mince exploit. D'importantes questions demeurent quant à la formation professionnelle à l'avenir, aux exigences changeantes sur les espaces physiques des bibliothèques, et, dernier point, mais pas le moindre, aux compétences en matière de communication professionnelle. Dans le contexte danois, un récent livre blanc sur l'avenir des bibliothèques pour enfants passaient en revue quelques réponses à ces questions reposant sur une analyse en profondeur de la culture des enfants en général, et de leur usage des bibliothèques en particulier (Brandt & Poulsen 2008). En guise de conclusion, je voudrais faire un commentaire sur les exigences changeantes concernant les compétences professionnelles de communication. Cet aspect est peut-être d'une importance particulière dans la communication avec les enfants liée aux exigences de distinction individuelle et de résultat. Une approche dialogique a donné de bons résultats dans ses circonstances, une approche qui concilie respect des différences d'âge et de sexes tout en insistant sur la perspicacité et l'expertise professionnelles (Drotner, Jørgensen & Nyboe 2006). Les catalyseurs clés pour la formation d'une telle approche dialogique sont des espaces communs de réflexion professionnelle, c'est-à-dire des réflexions communes sur la pratique, dans la pratique, réalisée dans une proximité étroite des habitudes institutionnelles, mais avec de la place pour des ruptures d'habitudes par un changement de perspective.

Les conférences sont les lieux principaux pour faciliter de tels changements de perspectives. Le thème de la conférence de l'IFLA de cette année, « Les bibliothèques créent le futur : construire sur l'héritage culturel », offre un excellent moyen de rencontrer les autres et d'échanger des points de vue ; et le titre de cette session contient la promesse particulière d'un partage de visions communes.

Merci pour votre temps et votre attention.

Références

- Block, Liesbeth de & David Buckingham (eds) (2007) *Global Children, Global Media: Migration, Media and Childhood* Basingstoke: Palgrave.
- Brandt, Anna Enemark & Ann Poulsen (eds) *Fremtidens biblioteksbetjening af børn* [Children's future library service] Copenhagen : Danish Library Association. Retrieved May 2009 from: www.bs.dk/publikationer/andre/fremtidens/index.htm
- Castells, Manuel (1996) *The rise of the network society. Vol. 1: The Information age: Economy, society and culture* Oxford: Blackwell.
- Convention on the Rights of the Child* (1989). United Nations. Retrieved May 2009 from:
<http://daccessdds.un.org/doc/RESOLUTION/GEN/NR0/547/84/IMG/NR054784.pdf?OpenElement>
- Drotner, Kirsten, Heidi Jørgensen & Lotte Nyboe (2006) *Børnebiblioteket som læringsrum : kultur, kommunikation og transformation* [The children's library as space for learning: culture, communication, transformation] Aarhus: Aarhus Public Libraries. Retrieved May 2009 from :
<http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/laeringsrum-web.pdf>
- Drotner, Kirsten (2005) Media on the Move: Personalised Media and the Transformation of Publicness, pp. 187-211 in Sonia Livingstone (ed.) *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere* Bristol: Intellect Books.
- Drotner, Kirsten (2001) *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab* [Media For the Future : Children, Young People and the Changing Media Environment] Copenhagen : Høst og Søn.
- Feilitzen, Cecilia von & Ulla Carlsson (eds) (2002) *Children, Young People and Media Globalization* Gothenburg : Nordicom.
- Fox, Susannah (2005) *Digital Divisions: The Pew Internet and American Life Project*. Retrieved May 2009 from : <http://www.pewinternet.org>
- Gilje, Øystein (2008) Googling Movies : Digital Media Production and the "Culture of Appropriation", pp. 29-48 in Kirsten Drotner, Hans Siggaard-Jensen & Kim Christian Schrøder (eds) *Informal Learning and Digital Media: Constructions, Contexts, Critique* Cambridge : Cambridge Scholars Publishing.
- Graulund, Jan (2006) Folkebiblioteket: et rum for dannelse [The public library: room for character formation], pp. 55-71 in: L. Emerik et al. *Folkebiblioteket som forvandlingsrum : perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* [The public library as a space of transformation: perspectives on the public library in the landscape of culture and media] Copenhagen: Danish Library Association.

Holloway, Sarah L. & Gill Valentine (2003) *Cyberkids: Children in the Information Age*
London: RoutledgeFalmer.

Husén, Torsten (1974) *The learning society* London: Methuen.

Hutchins, R. M. (1968) *The learning society* Harmondsworth : Penguin.

Jenkins, Henry, Katie Clinton, Ravi Purushotma, Alice J. Robinson, & Margaret Weigel, (2006) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Building the field of digital media and learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Retrieved May 2009 from:
http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF

Ling, Richard (2004) *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society* San Francisco : Morgan Kaufmann.

Livingstone, Sonia & Moira Bovill (eds) (2001) *Children and their Changing Media Environment : A European Comparative Study* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Oldenburg, R. (1999) *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community*. New York: Marlowe.

Papert, Seymour (1996) *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap* Longstreet Press.

Perkel, Dan (2008) Copy and Paste Literacy? Literacy Practices in the Production of a MySpace Profile, pp. 203-24 in Kirsten Drotner, Hans Siggaard-Jensen & Kim Christian Schröder (eds) *Informal Learning and Digital Media : Constructions, Contexts, Critique*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Peter, Jochen, & Patti M. Valkenburg (2006) Adolescents' Internet Use : Testing the 'Disappearing Digital Divide' versus the 'Emerging Differentiation' Approach, *Poetics*, vol. 34, no. 4-5: 293-305.

Ransom, S. (1994) *Towards the learning society* London : Cassell.

Rheingold, Howard (2002) *Smart Mobs : The New Social Revolution* Cambridge, MA : Perseus Publishing.

Stehr, N. 1994. *Knowledge societies* London : Sage.

Tapscott, Don (1998) *Growing Up Digital : The Rise of the Net Generation* (New York: McGraw-Hill).

Thorhauge, Jens (2001) *Børnekulturen i udvikling: biblioteket og de andre institutioner I opbrud* [Development of children's culture: the transformation of the library and other institutions]. In : A. Bülow & M. Hassel (eds), *Børnekulturen i grænselandet mellem amter og kommuner* [*Children's Culture across the boundaries of counties and city councils*]

Copenhagen : Children's Cultural Council. Retrieved May 2009 from :

<http://boernekultur.dk/index.aspx?id=1CE59D16-9015-4ED3-8B96-EB22CD69B5C4>

Tomlinson, John (1999) *Globalization and Culture* Cambridge : Polity Press.

Tyner, Kathleen (1998) *Literacy in a Digital World* Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.

Warschauer, Mark (2004) *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, MA : MIT Press.