

# Forskning og brugerdrevet innovation

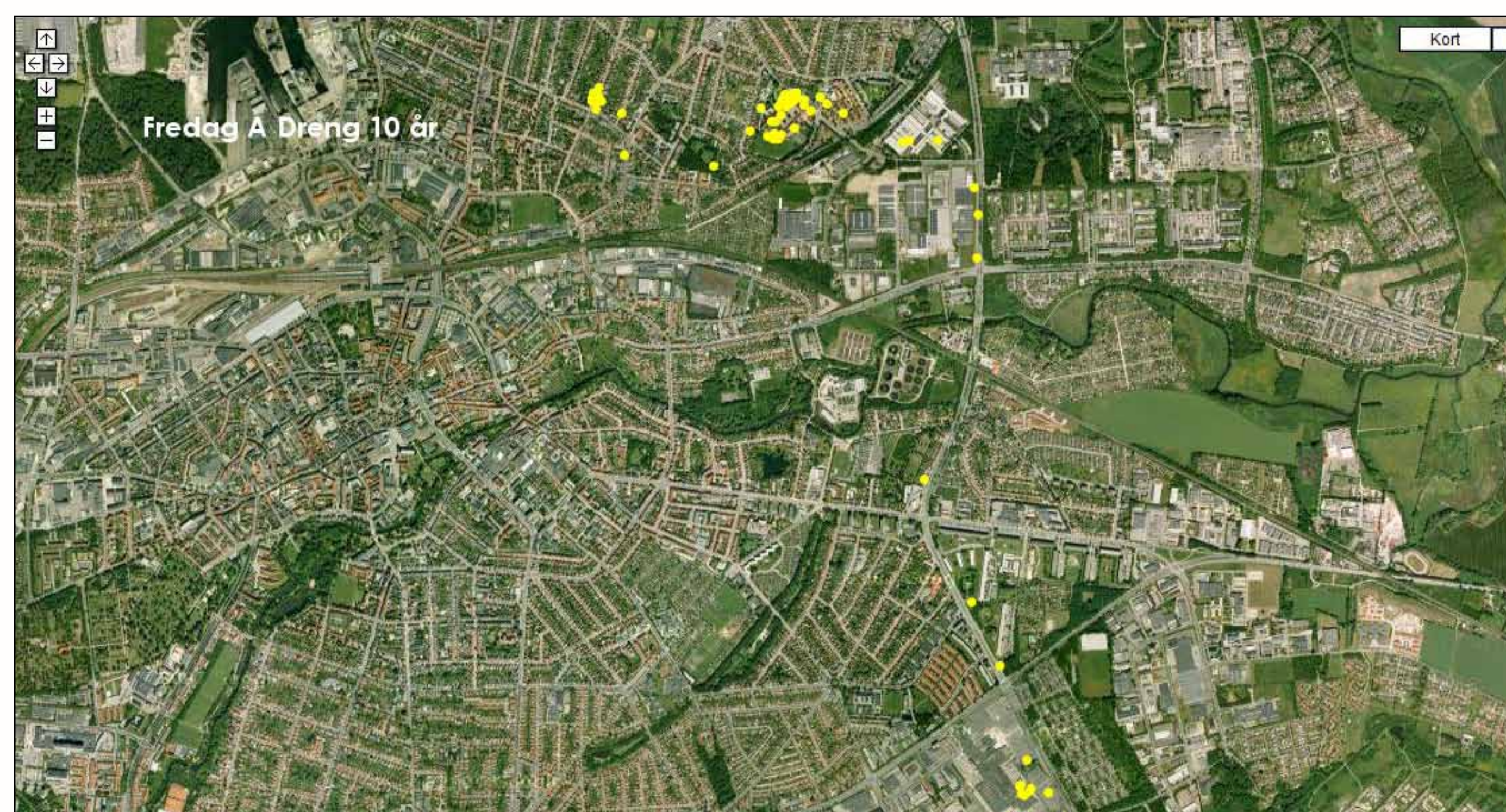
Børn og unges hverdagsliv er radikalt forandret over få år. Virksomheder, institutioner og myndigheder med de nye generationer som målgrupper kan ikke længere forlade sig på traditioner

Børn og unge lever under anderledes vilkår i dag end for blot få år siden. Selv om teknologier som computeren, internettet og mobiltelefonen er meget synlige i vores forestillinger om børn, udgør de langt fra de eneste forandringer og måske ikke engang de væsentligste.

De mange strukturelle ændringer, det moderne samfund undergår, har afgørende indflydelse på barndom og ungdom. Det påvirker leg og det sociale samspil børnene imellem, ligesom de påvirker samspillet mellem børn og forældre.

Historisk set har børn aldrig været så meget sammen deres forældre i fritiden, som i dag. Og omvendt aldrig så lidt sammen med andre børn.

Forskerne er tvunget til at tænke ud over de etablerede rammer, når der skal findes seriøse svar på spørgsmålene om, hvorfor børn og unge spiller computerspil, hvorfor de bruger tiden på internettet, og hvorfor tv-serier sælger legetøj



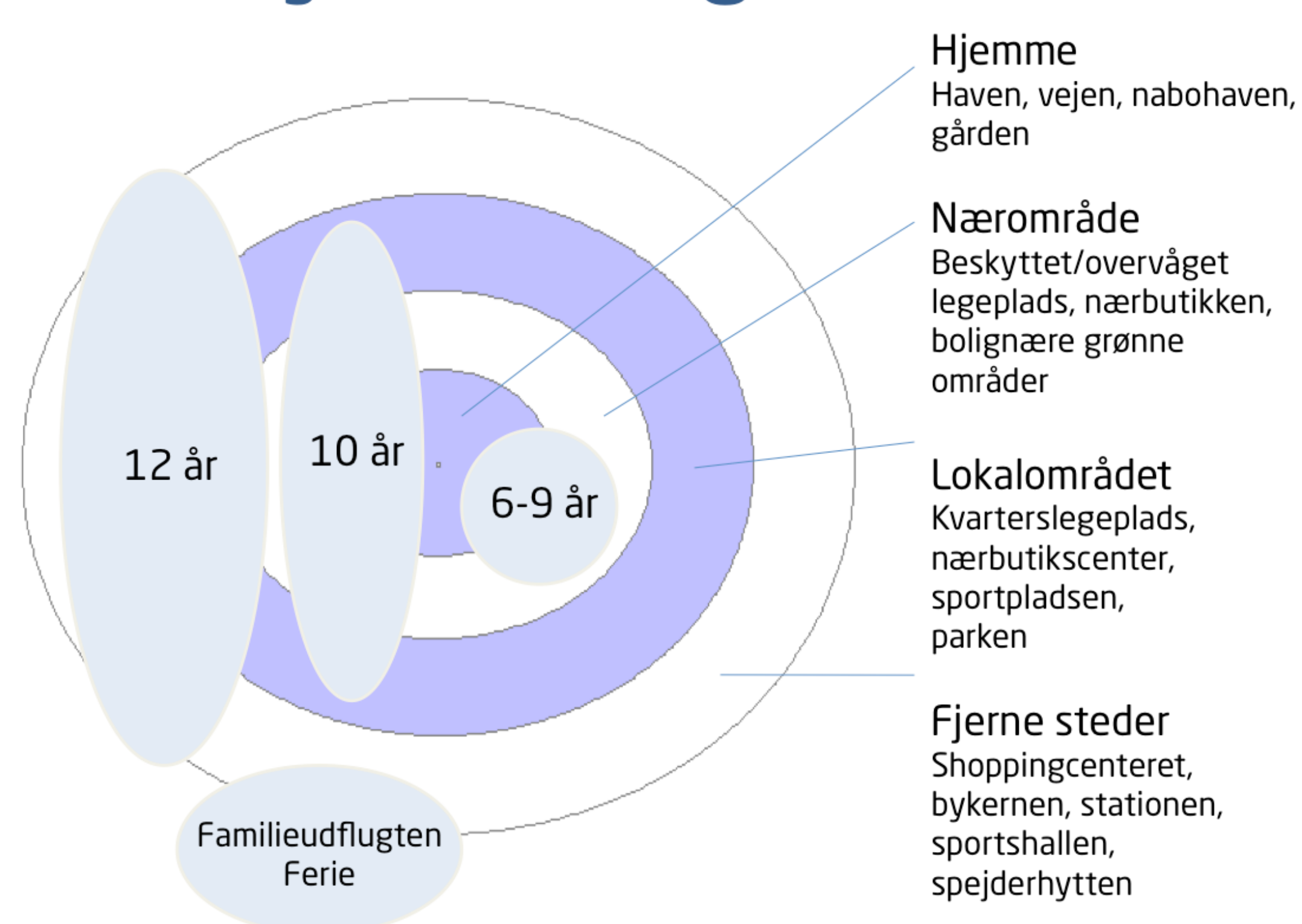
GPS-teknologi er taget i anvendelse i Center for Playwares brugerstudier for at kortlægge, hvor børn og unge opholder sig, hvem de er sammen med, og hvilke aktiviteter, de er i gang med i fritiden.

At få aktuel viden om, hvordan det moderne børne- og ungdomsliv leves, hvem de nye generationer er sammen med, og hvor de befinder sig, er målet for en række brugerstudier, der udføres af forskere ved Center for Playware. Studierne skal skabe grundlag for brugerdrevet innovation inden for legeindustrien samt i kommuner, idrætsforeninger og offentlige institutioner.

Forskningen bygger videre på den viden om børn og unge som brugere, der er oparbejdet inden for dansk forskning i børne- og ungdomskultur gennem en lang årrække, hvor forskerne har fulgt det moderne børn og unges liv - og gang på gang er blevet tvunget til at tænke ud over de etablerede rammer, når der skal findes seriøse svar på spørgsmål om, hvorfor børn og unge spiller computerspil, hvorfor de bruger internettet, og hvorfor tv-serier sælger legetøj.

Den grundlæggende viden bruger centeret i samarbejde med virksomheder og institutioner om at skabe nye produkter og løsninger. Forskningsbaseret viden er således afsæt for centerets arbejde med brugerdrevet innovation og produktudvikling.

## Børns nye hverdagsrum



Fra haven til shoppingcenteret. Børn bevægelsesradius udvider sig med alderen og for såvel producenter som for kommuner og planlæggere er det nødvendigt at vide, hvordan den udvikling sker, så tilbuddenes beliggenhed kan afpasses efter alder. I dag er de shoppingcentre fx et vigtigt sted for de ældste børn, og der er status i at have lov til at besøge centeret uden forældre.