

Madeléne Johansen

Spillformidling

**Formidlingsmetoder, utfordringer og skjæringspunktet
mellom formidlingsteori og spillforskning i norske
bibliotek.**

Masteroppgave 2021

Master i Bibliotek- og informasjonsvitenskap

OsloMet – Storbyuniversitetet, Institutt for Arkiv- bibliotek- og informasjonsfag

Sammendrag:

Kulturpolitiske føringer ber norske biblioteker å formidle spill til publikum, siden bibliotekarer allerede har kompetanse i kulturformidling. På den andre siden bemerkes det at bibliotekarer mangler kompetanse i spill og spillformidling. Ved å intervjuer ti bibliotekansatte som har praktisk erfaring med spillformidling i bibliotek, tar dette studiet for seg hvordan spill blir formidlet i de norske bibliotekene og hvordan formidlerne forstår begrepet «spillformidling», med underliggende forskningsspørsmål om kompetanse, utfordringer og hva som blir formidlet. Spillformidling forstås likt som andre formidlingstradisjoner, men det assosieres med andre formidlingsmetoder. Siden spill er interaktive, er spillformidling formidling av både de ludiske elementene (hvordan man spiller spillet) og de narrative elementene (hva spillet forteller oss). Spillformidlingsbegrepet har også en kulturpolitisk dimensjon, fordi mye av arbeidet handler om å legitimere spillmediets plass i biblioteket. Studiet konkluderer med at det er behov for å heve kompetansen i formidling av spill, og særlig de ludiske elementene.

Abstract:

In cultural policies, Norwegian libraries are asked to disseminate digital games to the public, since librarians already have competence in cultural dissemination. It is also noted that librarians lack competence in games and game-dissemination. By interviewing ten library workers whom all have practical experience with game-dissemination, this study aims to answer how games are disseminated in Norwegian libraries and how the library workers understand the term “game-dissemination”, as well as answering research questions about competence, challenges and what games are disseminated. Game-dissemination is understood the same as dissemination of other media but is associated with other methods of dissemination. Because games are interactive, game-dissemination is both dissemination of the ludic elements (how you play the game) and the narrative elements (what the game tells us). The term game-dissemination also have a cultural and political dimension, since a lot of the work the library workers do, is about legitimizing the game as a media in the library. The study concludes that it is necessary to raise the competence in dissemination of games, especially the ludic elements.

Innholdsfortegnelse

Forord	5
Introduksjon	6
En introduksjon til spill og spill i biblioteket	8
Spillindustrien i dag	9
Hvem spiller	10
Spill i offentligheten	11
Spill i kulturpolitikken	12
Spilltilbud i bibliotekene	13
Bibliogames	14
Lovverk, Biblioteksentralen og innkjøpsordningen av Norsk Filminstitutt	15
Rapport av Norsk Filminstitutt 2020 – Spilltilbud i norske bibliotek	17
Teoretisk rammeverk	18
Spillforskning	18
Narratologi og ludologi – forskjell på perspektiver	20
Formidlingsteori	23
Formidlingsmetoder for litteratur og spill	24
Markedsføring v. formidling	27
De ulike spillerne	28
Spillrommet	28
Utstyr	29
Møteplassen	29
Metode	30
Begrensninger ved metodevalget	31
Ethiske vurderinger og Norsk Senter for Forskningsdata	31
Utvalg av informanter	32
Utforming av intervjuet	33
Analysering	35
Resultater og diskusjon	36
Formidlingsbegrepet og spillformidling	36
Skillet mellom spillformidling og markedsføring	42
Formidlingsmetoder	45
Paratekster: Strømme-, lyd- og videodelingstjenester	45
Arrangementer	50
Samtalen	51
Formidling med et narratologisk eller ludologisk blikk?	53
Kompetanse i spillformidling	55

Kompetanse og interesse i relasjon	57
Hvilke spill formidles og hvem formidles de til?	59
Utfordringer og løsninger.....	62
Konklusjon og oppsummering	69
Forslag til videre forskning	75
Litteraturliste	77
Ludografi	83
Vedlegg 1: Intervjuguide for masteroppgave 2020/2021.....	84

Forord

Det første spillet jeg forelsket meg i var *Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998) på Nintendo 64. Sammen med brødrene mine utforsket vi templer og beseiret Ganondorf. Etter hvert som jeg ble eldre begynte jeg å spille for å mestre, for å skape, eller for sosialt samhold. Det er lite bedre enn å spille *7 Days to Die* (The Fun Pimps, 2013) med en venn, eller *Conan Exiles* (Funcom, 2018) med mannen min. I dag spiller jeg også for å oppleve nye fortellinger, kunst eller opplevelser. Og om jeg ikke spiller selv, så sluker jeg innhold om spill på internett ved å delta i spillkulturen.

Da jeg begynte på Bibliotek- og informasjonsvitenskap fikk jeg muligheten til å utforske og undersøke spill som et kulturprodukt, selv om det var veldig lite om spill på studiene. Små smakebiter ble presentert av gjesteforelesere som Anders Grønning fra Bibliogames, eller i valgfrie fag. Om jeg kunne vinkle en skoleoppgave mot spill, så gjorde jeg det.

I slutten av februar 2020 ble en av verdens største spillmesser, Penny Arcade Expo (PAX) i Boston, holdt før verden stengte grunnet pandemien. Der skulle jeg være en gamer og en bibliotekar, da jeg hadde en semesteroppgave som tillot meg å skrive om spillformidling, og spesifikt, hvilke formidlingsmetoder som ble brukt. Hva jeg fant var at de metodene jeg har lært om innen litteratur- og kulturformidling strekker ikke helt til. Det er kanskje ikke så rart, når spill er et helt eget og unikt medium.

Dette studiet hadde ikke vært mulig uten min mann som har korrekturlest og hørt meg lese teksten høyt hvert fall 20 ganger, og min flotte bestevenn som korrekturleser selv om hun har et egen master å drive med! Takk til kollokviegruppen min, som har uendelig med tålmodighet når det gjelder å høre på meg snakke om spill, og dette studiet hadde ikke vært mulig uten min veileder. Til min veileder: takk for alle veiledningene, rådene og samtalene vi har hatt det siste året.

Mest av alt vil jeg anerkjenne arbeidet som blir gjort av spillbibliotekarene som deltok i denne undersøkelsen, og til de som ikke gjorde det. Arbeidet dere gjør for å bringe spillmediet inn i biblioteket og legitimere spill som et kulturuttrykk er utrolig viktig. Spesielt for meg som vet hvor mye det betyr å ha et sted der man kan spille, snakke om spill og møte andre likesinnede som er like nerd som meg selv.

Introduksjon

Data- og videospillet inntog i de norske bibliotekene er ikke et ukjent fenomen, men det er et tema som mangler forskning og forståelse. Spillmediet sin plass og rolle som et kulturelt uttrykk i samfunnet er nokså nytt, selv om digitale spill (video-, data-, og mobilspill) har eksistert i over 70 år, og det er arkeologiske funn som tyder til at analoge spill ble spilt over 4000 år tilbake (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2020, s. 61-69). Til tross for spillmediets lange historie har offentlig oppfatning av video- og dataspill har ført til at spillmediet har blitt kategorisert som lavkulturell underholdning, på lik linje som TV, radio og tegneserier en gang ble (s. 158-159). Den offentlige mottakelsen og mediaskepsisen (Karlsen & Jørgensen, 2014; Karlsen, 2015) som har fulgt spillmediet kan forstås som en underliggende grunn for hvorfor bibliotekfaget mangler den overnevnte forståelsen av tematikken.

For belysning av temaet kan man se til Grønning (2017) og Bargel (2016)¹ som har utforsket hvordan biblioteker kan tilby og formidle spill i biblioteket. Eller man kan lese den helt nye digitale ressursen *Spillformidling i bibliotek*, som ble tilgjengelig i 2021. Det er et verktøy for bibliotekansatte som ønsker å begynne med spilltilbud, med råd om utstyr, arrangementer, rettigheter med mer (Bibliotekutvikling, 2021).

I en undersøkelse utført av Norsk Filminstitutt, som er ansvarlige for innkjøpsordningen av norske spill, kan man se at kompetansemangel er en av de større utfordringene bibliotekarere som driver med spilltilbud møter på (NFI, 2020). Kompetanseheving av formidlere om spillmediet er blant de mange punktene som er satt på den kulturpolitiske agendaen (KD, 2019).

Med det kulturpolitiske blikket vendt mot spillmediets kulturelle verdi, har det blitt aktuelt å øke vår forståelse av spillmediet i biblioteket. I strategien *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022* (KD, 2019) og i *Rom for demokrati og dannelse: Nasjonal Bibliotekstrategi 2020-2023* (KD, 2019) blir biblioteket nevnt som viktig institusjon for formidling av norske data- og videospill til offentligheten, siden biblioteket allerede har kulturformidling på agendaen. Formidling av litteratur og andre medier som er aktuell, allsidig og med kvalitet, er en viktig del av bibliotekets samfunnsoppdrag (Folkebibliotekloven, §1, 1985). Allerede her ser man utfordringer.

¹ Bacheloroppgaven *Hva står på spill?* (Bargel, 2016) var ikke tilgjengelig i fulltekst under arbeid med oppgaven.

Biblioteket blir bedt om å formidle norske data- og videospill til publikum, men man vet at bibliotekaren ikke nødvendigvis har kompetanse på spill, som trengs for å gjøre dette arbeidet (KD, 2019; NFI, 2020).

Dette studiet er motivert av at spillformidling har blitt satt på dagsorden som følge av *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022* (KD, 2019), samt at tematikken generelt mangler forskning. Grønning (2017) sin undersøkelse så på spill i bibliotek, bibliotekrommet og møteplassen. Denne undersøkelsen har som mål å se nærmere på spillformidling som begrep og i praksis.

De sentrale begrepene for denne undersøkelsen er altså *formidling*, *spill* og *formidleren*, og skjæringspunktet der disse begrepene møtes, som er det udefinerte begrepet *spillformidling*. Spill-begrepet i sin vide forståelse kan vise til både digitale og analoge spill, men videre i denne teksten vil *spill* vise til digitale spill i form av data-, video- og mobilspill. Problemstillingen for denne undersøkelsen er dermed: *hvordan formidles spill i norske biblioteker og hva legger formidlerne i begrepet "spillformidling"?*

For å utforske relasjonene mellom de overnevnte begrepene, designet jeg underliggende forskningsspørsmål for bedre forståelse av dette feltet.

- 1) Hvilke formidlingsmetoder blir brukt ved formidling av spill?
- 2) Hvordan opplever bibliotekansatte sin egen kompetanse i spillformidling?
- 3) Hvilke utfordringer møter man ved formidling av spill og hvordan overkommer spillformidlerne disse utfordringene?
- 4) Hva blir aktivt formidlet av digitale spill i de norske bibliotekene?

I tillegg til denne problemstillingen og forskningsspørsmålene har jeg utforsket om det kan konkretiseres en definisjon av spillformidlingsbegrepet, samt fastsette noen nye begreper som er relevante i forståelsen av spillformidling basert på resultatene, formidlingsteori og spillforskning.

Videre skal jeg introdusere tematikken spill og bibliotek, for å så presentere det teoretiske rammeverket. De bibliotekansatte som deltok i dette studiet blir presentert i kapittelet om metodevalg, og fremgangsmåte klargjøres. Resultatene fra

undersøkelsen vil først bli presentert og diskutert, før jeg kommer med noen forslag for videre forskning innenfor temaet.

Siden oppgavens tematikk er spill, vil fotnoter bli hyppig brukt for å klargjøre begreper som kan være ukjent, men der begrepets definisjon ikke anses som relevant for studiets kontekst.

En introduksjon til spill og spill i biblioteket

Historien til det digitale spillet går hånd-i-hånd med teknologiske nyvinninger i form av datamaskiner, koding, grafikk og internett. Forenklet kan man illustrere historien til spillmediet i faser. Tiårene i 1950-1960 var dataspillets ankomst. Først sett i form av bondesjakkspillet *Noughts and Crosses* (Douglas, 1952). I løpet av 50-tallet er det en rekke eksempler på spill som ble skapt ment for nyvinning, gjerne som en metode for å vise frem evnene til en datamaskin for publikum. Spill som en kommersiell handelsvare kom som følge av videospillkonsollen sin ankomst i 1968, som ledet til arkademaskinen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 67-69).

1970 årene og begynnelsen av 1980-tallet var arkademaskiner sin storhets tid. Arkademaskiner er dedikerte spillmaskiner som man betalte for å spille på. I tillegg til arkademaskiner fikk man også spill i hjemmene; selskapet Magnavox introduserte en spillkonsoll i form av Odyssey i 1972 (s. 69-70). På begynnelsen av 80-tallet fantes det en Atari-konsoll i én av fire amerikanske hjem, og mot slutten av tiåret ledet Nintendo konsollindustrien (s. 75-76).

1990-tallet kan forklares som datamaskinen sitt tiår. Selv om det fortsatt ble solgt konsoller i form av Nintendo, SEGA og Playstation, var en god datamaskin så bra at helt nye konsoller ikke kunne konkurrere (s. 93-94). Det svært populære dataspillet *DOOM* (id Software, 1993) ble sluppet som shareware, hvilket vil si at deler av spillet var gratis på internett og at man kunne modifisere² det. Dette var også et av de første spillene som støttet flerspillermoduser via nettverk, både lokalt og over internett. Dette brakte frem et sosialt aspekt gjennom digitalisering, som ved for eksempel LAN-samlinger³ (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 95).

² Modifisering vil si å benytte seg av modifikasjoner, forkortet kalt mods, i spill. Mods er brukerskapt spillinnhold.

³ LAN-Samlinger er en samling av spillere som spiller sammen over et lokalt nettverk. LAN er forkortelsen av Local Area Network.

Tiåret mellom 2000-2010 var påvirket av at maskinvare stadig ble raskere og kraftigere, og det samme gjaldt internettbredbånd. MMOG⁴-spill ble som følge av dette mer populært. Den siste store endringen dette tiåret var inntoget av mobilspill som følge av bedre mobiltelefoner og mobilapplikasjoner (s. 101-103). 2010 til i dag er kjennetegnet av nye former for digital distribusjon og skiftet fra *spill som produkt* til *spill som service*. Dette forklares nærmere i neste underkapittel.

Spillindustrien i dag

Den norske spillindustrien står svakt i forhold til den globale spillindustrien, som omsatte for over 151 milliarder amerikanske dollar i 2019 (Grand View Research, 2020). Til forskjell omsatte den norske spillindustrien for 400 millioner kroner i 2018. Mange av de norske spillselskapene er enkeltmannsforetak som ikke har utgitt noen spilltitler. I *Spillerom: Dataspillstrategien 2020-2022* fastslåes det at av omtrent 100 spillselskap, var det kun 30 som hadde utgitt spill de siste tre årene. Av de seks norske selskapene som hadde en god omsetning, med mer enn 10 millioner kroner, ser man at dette var fordi de fikk solgt spillene sine på det internasjonale markedet (KD, 2019, s. 20).

Den globale spillindustrien har i det siste tiåret gått igjennom en demokratiseringsprosess som ikke var mulig tidligere, da det hovedsakelig var store spillselskaper, i samarbeid med spillutgivere, som lagde, publiserte og solgte spill på markedet. Dette endret seg med plattformer som publiserte og solgte lisenser til mobilspill og dataspill direkte (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 15-16). Steam⁵ er et eksempel på en plattform som har en forretningsmodell der spillskapere betaler en sum og spillene blir tilgjengelig (Crider, 2017). Dette har åpnet markedet for indiespill⁶ som tidligere hadde problemer med å nå sitt publikum.

Selv om indiespill har blitt mer populært og tilgjengelig, er industriens storprodukt fortsatt Triple-A spill. Dette er de spillene man ofte ser mye markedsføring for, og som typisk har store utviklingsteam bak seg. Eksempler på Triple-A spill er *World of*

⁴ Massive Multiplayer Online Games er spill som spilles over internett, så flere tusen mennesker kan spille det samme spillet.

⁵ Steam er en digital plattform for salg av spill. Plattformen fungerer også som et bibliotek der spillerne har sine spilltitler tilgjengelig, samt at det er et sosialt fora for deling av brukerskapt innhold og diskusjon (Valve, u.å).

⁶ Indiespill er forkortelsen av Independent Games. Indiespill er typisk mindre spill som blir laget av små spillselskaper uten spillutgivere eller med små utgivere.

Warcraft (2004), *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) og *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020).

Spillutgiverne er en stor del av spillindustrien siden de kjøper spillprosjekter og selskaper som driver med spillutvikling. Dette ga, og gir fortsatt, spillutgivere mye makt over hvilke typer spill som havner på markedet. Med den nevnte demokratiseringen av spillindustrien ser man derimot en trend mot at mindre selskap får mer plass på markedet, selv om 90 prosent av omsetningene fortsatt tilhører 10 prosent av titlene (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 22).

Spill som service er et uttrykk som blir benyttet for å forklare skiftet som har skjedd i hvordan spill blir produsert, distribuert og konsumert. Der spillselskaper før solgte spill som engangskjøp, har nå spillselskaper muligheten til å kontinuerlig tjene på et spill mange år etter det ble sluppet (Harman, 2021). En konsekvens av *spill som service* er at man ser flere spillselskaper som selger spill med mindre innhold enn hva de tidligere har hatt (Sterling, 2017). Som forretningsmodell kan *spill som service* skape utfordringer ved samlingsutvikling og utlån i bibliotekene.

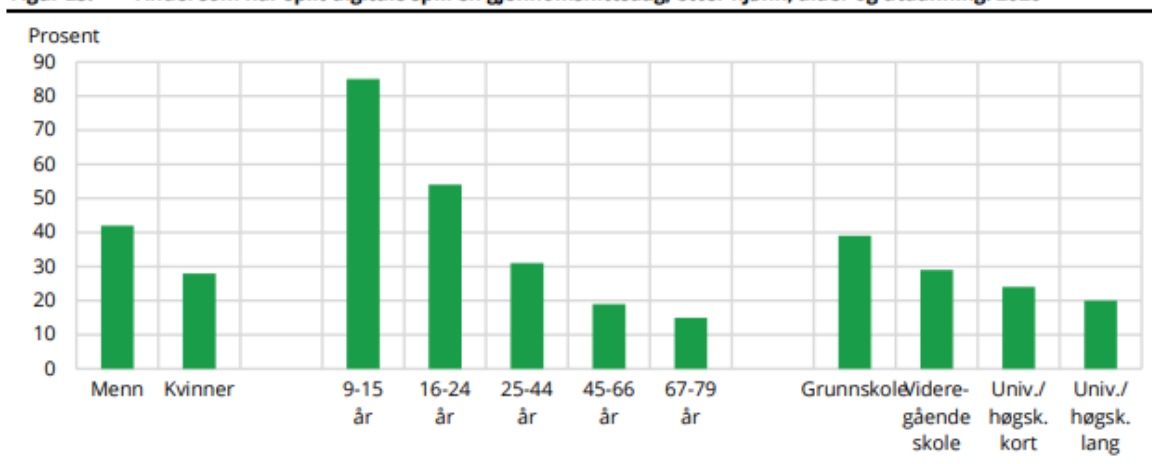
Hvem spiller

Norsk mediebarometer 2020 (SSB, 2021, s. 81) viser at aldersgruppene som spiller mest er barn, ungdommer og unge voksne opptil 24 år. Aldersgruppen 20-24 år er de som spilte mest i 2020, med et daglig snitt på over to timer. Spilling er derimot ikke forbeholdt en yngre brukergruppe, da statistikken viser at det er spillere på alle aldre, men det er ulike plattformer som blir brukt for spilling. Disse tallene kan være påvirket av Covid-19 pandemien⁷. I aldersgruppen 9-44 år er det mest menn som spiller, og de spiller lengre enn hva kvinner gjør.

Data samlet fra nøkkelland i Europa viser at gjennomsnittsalderen på spilleren er mellom 30-45 år (ISFE, 2020, s. 10). Det er også gjennomsnittsalderen på den gjense spilleren i USA (ESA, 2020; Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 174).

⁷ Pandemien referer til den globale Covid-19 pandemien i 2020-2021. Restriksjoner førte til at flere biblioteker var nødt til å begrense sine tilbud eller digitalisere tilbudene.

Figur 25. Andel som har spilt digitale spill en gjennomsnittsdag, etter kjønn, alder og utdanning, 2020



Figur 1: «Andel som har spilt digitale spill en gjennomsnittsdag, etter kjønn, alder og utdanning, 2020».

Figur er hentet fra Norsk Mediebarometer 2021.

Spill i offentligheten

Spillet mottakelse og hvordan spillmediet har blitt oppfattet av offentligheten har generelt vært negativt. Som de fleste kulturuttrykk som tidligere har blitt ansett som lavkultur, har spillmediet hatt en kamp om legitimering som noe mer enn ren underholdning (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, s. 158-159). Spillmediet har vært gjenstand for mediapanikk, som følge av bekymringer om innhold som ikke passer seg for barn og unge (Karlsen, 2015), samt bekymringer om spillavhengighet (Medietilsynet, u.å). Spillavhengighet er et viktig tema å sette på dagsorden, men som en utilsiktet konsekvens har spillmediet i hovedsak vært diskutert i media med negativ vinkling.

Et eksempel på dette var etter terrorangrepet den 22. juli 2011. Fordi gjerningsmannen uttrykte i sitt manifest at han forberedte seg for terrorangrepet ved å spille krigsspillet *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) og *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), ble dataspill presentert som en mulig grunn for terroren. Butikker fjernet spill fra sine sortiment, eller sluttet å markedsføre visse titler som følge av mediaskepsisen som oppstod (Karlsen & Jørgensen, 2014).

Forskjellen mellom mediaskepsisen som oppstod etter den 22. juli 2011, og den generelle mediapanikken som har fulgt spillmediet, er at reaksjonen etter terrorangrepet var emosjonelt ladet (Karlsen & Jørgensen, 2014). Mediapanikk er en

underkategori av moral panikk, som er knyttet til bekymringer om å utsette barn og unge for voldelige avbildninger, grovt språk og pornografisk innhold (Karlsen, 2015, s. 3). Mediapanikk kan forstås som en konsekvens av motstridene grupper med ulike kulturelle verdier om hva som er bra og dårlig medieinnhold, og det er denne uenigheten som skaper et kulturelt hierarki der noe er høykultur og noe er lavkultur (s. 6).

This dichotomy creates a media hierarchy in which the preferable media type is associated with knowledge, like books, over the emotionally laden, escapist fiction found in movies, television shows, and digital games. The media content that children prefer, such as cartoons and digital games, is ranked low on the value hierarchy. (Karlsen, 2015, s. 6)

Debatten om voldelig innhold i spill førte til at spill ble merket med aldersgrenser i form av PEGI i Europa og ESRB i USA på 90-tallet (s. 11). At spill har aldersgrense anbefalinger forstås som å dempe panikken (s. 13-14). Hva man derimot ser er at den offentlige samtale om voldelig innhold har roet seg, fordi debatten nå dreier seg mer om spillavhengighet og internettavhengighet (s. 3). Karlsen argumenter for at dette skiftet kommer som et følge av at fler og fler spiller. De som var barn og unge på 80- og 90-tallet har nå vokst opp, uten å ha hatt den negative effekten man fryktet de skulle ha av å spille voldelige spill (s. 12). Deres stemmer er nå også en del av debatten, til forskjell fra tidligere når det hovedsakelig var voksne imot spill og barn for spill.

Spill i kulturpolitikken

I 2019 presenterte Kulturdepartementet strategien *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022*. Med denne strategien satser regjeringen på å løfte frem dataspill som et kulturuttrykk, kunstform og som en fritidsaktivitet (KD, 2019) siden spill er en viktig del av det norske kulturlivet. *Spillerom* har videre blitt brakt opp i strategien *Rom for demokrati og dannelse: Nasjonal bibliotekstrategi 2020-2013* (KD, 2019).

Spillerom kapittel fire om tilgang, bruk og rekruttering viser til Norsk Filminstitutt sin innkjøpsordning for spill i bibliotek. Biblioteket er en viktig arena for tilgang til spill grunnet gratisprinsippet og fordi bibliotekansatte har allerede erfaring og kompetanse

innenfor kulturformidling (KD, 2019, s. 39-46). Siden *Spillerom* slår fast at biblioteket er en viktig arena for formidling av spill, så er det aktuelt å se til Lov om folkebibliotek (1985).

I henhold til Folkebibliotekloven (1985) §1 står det at: "Folkebibliotekene skal ha til oppgave å fremme opplysning, utdanning og annen kulturell virksomhet, gjennom aktiv formidling og ved å stille bøker og andre medier gratis til disposisjon for alle som bor i landet». Spill kan tolkes som å falle under «andre medier», spesielt på grunn av *Spillerom* sitt kall for folkebibliotekene til å stille seg som formidlere av norske spill.

I tillegg til at spill burde ha en plass i folkebiblioteket, presiserer også folkebibliotekloven at "det enkelte bibliotek skal i sine tilbud til barn og voksne legge vekt på kvalitet, allsidighet og aktualitet" (1985, §1). Dette innebærer at bibliotekarer trenger kompetanse på spill, for å vite hva som er kvalitet, hva som er allsidig og hva som er aktuelt. Manglende kompetanse på spill og hvordan man kan formidle spill til brukerne sine er én av to utfordringer presentert i *Spillerom* (KD, 2019).

Kompetanseheving på spill er dermed på agendaen, både hos Kulturdepartementet og Norsk Filminstitutt. Tilskudd skal derfor også gis til de som arrangerer kompetansehevende arrangementer for formidlere.

Den andre utfordringen presentert i *Spillerom* er at spill varierer i distribusjonsform (ulike plattformer og filtyper) og at biblioteket ikke har noen enkel måte å låne ut mediet til brukerne sine. Her kan det også være naturlig å se til fremtidige problemer som at markedet heller mer mot *spill som service*.

Spilltilbud i bibliotekene

Man kan finne informasjon om Deichman sitt spilltilbud på nettsidene deres med litt navigering, og Bergen Offentlige Bibliotek har «Spill» som egen fane på menyen sin. Nordisk Spilluke (tidligere Nordisk Spilldag) er en årlig temauke som blir holdt av folkebiblioteker og interesseorganisasjoner i nordiske land (Nordic Game Week, u.å). Dette er noen eksempler på spilltilbud som eksisterer i dag.

I 2015 ble det toårige prosjektet *Et løft for spill i bibliotek* satt i gang med stønad fra Nasjonalbiblioteket. Målet var å «[...] videreutvikle bibliotek som en spillarena» (Nasjonalbiblioteket, 2015). Oslo, Drammen og Bergen skulle utvikles som modellbibliotek med sine spilltilbud, prosjektet skulle kartlegge innkjøp og lisenser i ulike format, og holde en nasjonal konferanse om tematikken etter prosjektets slutt. I etterkant av konferansen så tidsskriftet *Bibliotekaren* og Bibliotekarforbundets nettside en del aktivitet knyttet til konferansens innhold, prosjektet som helhet og veien videre.

Mange temaer ble presentert i en rekke artikler i *Bibliotekaren*. Prosjektet fikk ikke nok økonomisk stønad eller markedsføring (Holter-Wilhelmsen, 2016, s. 24). Det ble problematisert at det eksisterer et behov for å sammenligne spill med litteratur (Grønning, 2017). Bibliotekar Trude Westby (2017) så på konferansen som en kompetansehevende møteplass for den viderekommende spillbibliotekaren. Westby anerkjenner at det er et behov for grunnleggende kompetanseheving i bibliotekene for de som ikke har kjennskap til mediet, og hun viser til et eksempel der HIOA sammen med NITH og Drammenbiblioteket hadde et videreutdanningstilbud om spill i bibliotek i 2010. Westby foreslår at det er slike tilbud som bibliotekfaget burde ha for å heve kompetansenivået om spill.

Bibliogames

Bibliogames er en interesseorganisasjon opprettet av Grønning i 2017 som drives hovedsakelig av frivillige. Grønning ønsket å starte opp et kompetansedelingsprosjekt om spill for andre bibliotekarer som også drev med formidling av spill. Denne delen av ideen ble det aldri noe av, men Grønning startet en nettside hvor han skrev om spilltilbudet og spillmediet, med råd til andre bibliotekarer som ønsket å lære mer.

I dag er tilbudet til Bibliogames variert. Biblioteker kan betale Bibliogames for å holde arrangementer hos dem. Bibliogames ønsker at arrangementene de holder skal være en møteplass for mennesker i alle aldre, der de kan skape felles opplevelser. Bibliogames holder også kurs i spillformidling for bibliotekarer, kodekurs for barn, PC-byggekurs, foredrag til foreldre med mer.

Formidlere fra Bibliogames blir booket for å holde arrangementer i biblioteker på alle størrelser, med ulik kompetanse og kjennskap til mediet. Oftest vil de bibliotekene som ikke har et spilltilbud booke Bibliogames fordi de ikke vet hvor de skal begynne og hvordan de skal formidle spill. Noen av bibliotekene Bibliogames har besøkt kommer fort i gang selv med et tilbud etter å ha observert hvordan Bibliogames driver sine arrangementer. Organisasjonen blir også bestilt av større bibliotek med sine egne spilltilbud, og da er fokus på deling og fremvisning av andre aspekter om spilltilbudet og kulturen.

Lovverk, Biblioteksentralen og innkjøpsordningen av Norsk Filminstitutt

I utredningen *Dataspill i biblioteksektoren* klargjøres de juridiske problemstillingene som omhandler formidling av spill i norske bibliotek, gjennom å tydeliggjøre åndsverklovens bestemmelser (Nasjonalbiblioteket, u.å). Åndsverksloven oppfattes som vanskelig å tolke når det gjelder digitale spill, fordi det er vanskelig å fastsette spillmediets verkstype.

Den svenske Högsta domstol har fastslått at dataspill skal kategoriseres som datamaskinprogram, og EU-domstolen har fastslått at spill er sammensatte verk med dataprogram og audiovisuelle komponenter (Nasjonalbiblioteket, u.å, s. 4). I Norge har man forstått dataspill som å bestå av flere verkstyper, med dataprogram, film, musikk, litterære manus også videre. Dermed oppfattes dataspill som et sammensatt verk og et multimedieverk.

Når det gjelder utlån og formidlingshandlinger må man se til åndsverkslovens bestemmelser for de ulike tilgjengeliggjøringshandlingene (s. 5). Utlån av spill i fysiske eksemplarer er en spredningshandling. Utstilling av fysisk eksemplar er en visningshandling. Fremvisning av spill på storskjerm/TV foran publikum er en fremføringshandling og om spill kun er tilgjengelig gjennom digitale format eller fremvises gjennom direktestrømming og videodeling, er det en overføringshandling.

Ettersom digitale spill uansett er klassifisert som datamaskinprogram, må man se til åndsverksloven §27 om spredning av eksemplar. Om et eksemplar har blitt solgt eller på andre måter delt med offentligheten med opphaverens samtykke, kan det spres videre blant allmennheten. Utlån av datamaskinprogram er unntak til denne

bestemmelsen (Åndsverksloven, 2018, §27). Dette innebærer at bibliotekene i praksis ikke har rett til å låne ut fysiske eksemplar uten avtaler med rettighetshaverne. Biblioteket trenger i tillegg hjemmel for å drive med fremførings- og overføringshandlinger av spill, som er åpne for allmennheten. Det er egne føringer for privatbruk og bruk i den «private sfæren».

For at bruken skal fall utenfor eneretten er man nødt til å aktivt begrense tilgangen til gruppen som møtes for å spille i bibliotekets lokaler.

Vennegjenger som selv tar initiativ til å oppsøke biblioteket for å spille sammen kan følgelig gjøre dette fordi bruken faller innunder den private sfæren. Det samme vil gjelde for dataspillklubber som møtes regelmessig i biblioteket. (Nasjonalbiblioteket, u.å, s. 7)

Den norske *Åndsverksloven* skal følges med forståelse om at det er EØS-avtaler som tillater for tilgjengeliggjøring av europeiske verk (*Åndsverksloven*, 2018; Nasjonalbiblioteket, u.å, s. 26). Det må tas høyde for om man ønsker å tilby spill fra land utenfor Europa. Biblioteksentralen og Norsk Filminstitutt har egne avtaleklausuler som tillater for utlån av spill i bibliotekene.

Biblioteksentralen selger spilltitler, samt bøker og filmer til bibliotek.

Biblioteksentralen har 140 spill (den 30.05.21) til de følgende konsollene: Playstation 4 og 5, Nintendo Switch, Xbox series X og Xbox One (Biblioteksentralen, u.å).

Spilltitlene skaffet fra Biblioteksentralen er tilgjengelige for hjemlån og spilling i bibliotekets lokaler på storskjerm. Disse titlene er ikke tilgjengelig for installering på datamaskiner i biblioteket, og de kan ikke fremvises gjennom videodelingstjenester eller direktestrømming. Det er en ny avtale som forhandles, så dette kan endres i fremtiden (Nasjonalbiblioteket, u.å).

Innkjøpsordningen fra Norsk Filminstitutt er en annen måte for bibliotek å få tak i norske spilltitler. Innkjøpsordningen har som formål å gjøre norske spilltitler tilgjengelig gjennom utlån og spilling i bibliotekene for å fremme møteplassen. Spill som er i innkjøpsordningen, kan ikke ha reklame eller transaksjoner i spillet (*spill som service*). I retningslinjene til Norsk Filminstitutt stadfestes det at norske spill i innkjøpsordningen skal ha de samme utlånsrettighetene som litteratur. Skolebibliotek

kan også benytte seg av innkjøpsordningen, men da med forbehold om at spillene kun kan benyttes i skoletiden (NFI, u.å).

Rapport av Norsk Filminstitutt 2020 – Spilltilbud i norske bibliotek

Norsk Filminstitutt foretok en spørreundersøkelse⁸ i begynnelsen av 2020 for å kartlegge spillbehov i det norske biblioteklandskapet. Undersøkelsen kartla utstyr, kompetanse, kjennskap til innkjøpsordningen, norske spilltitler i biblioteket og bruken av dem, samt alder på brukergrupper og interessenivå i biblioteket. Den hadde en svarprosent på 18 prosent, med 93 besvarelser, hvorav 84 besvarelser var fra folkebibliotek, og de resterende var fra andre typer bibliotek.

80 prosent svarte at de har utstyr til dataspilling. De som svarte at de ikke hadde utstyr fikk oppfølgende spørsmål om planlagt innkjøp av utstyr. Her svarte 94 prosent at de ikke har planlagt innkjøp av utstyr til dataspilling. Spørsmål om tilgjengelig utstyr viser at Playstation 4, etterfulgt av de andre store konsollene, er mest vanlig å ha tilgjengelig i bibliotekene.

73 prosent svarer at de har spill fra innkjøpsordningen i sitt bibliotek, men majoriteten av besvarelsene viser at bare 1-5 av spillene blir brukt i biblioteket (høyeste antall var satt som mer enn ti). Besvarelsene viser at det er høyest interesse for tilgang til spill i fysisk eller nedlastbartformat til konsoller. Undersøkelsen viser også at det er høyst andel barn, mellom 7 – 15 år, som benytter seg av et spilltilbud.

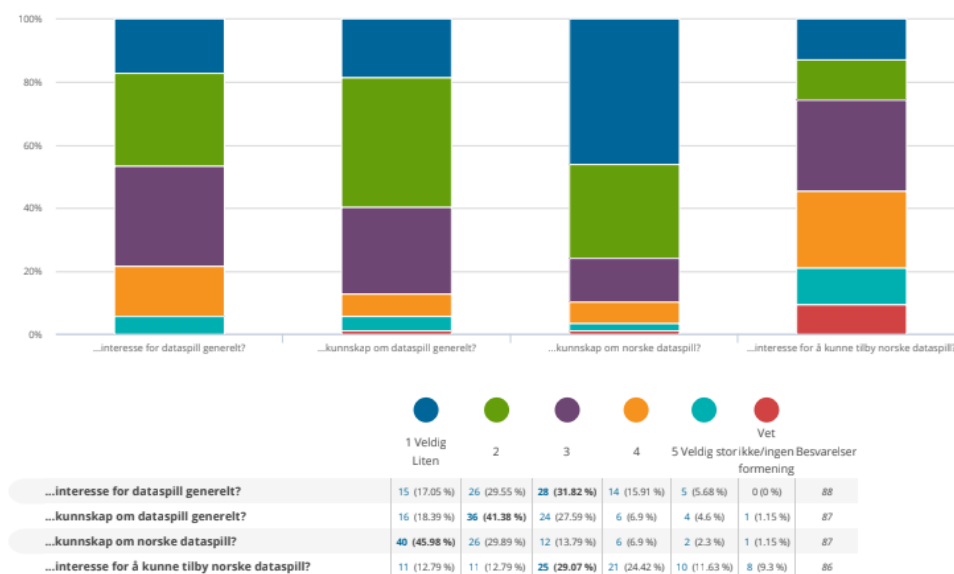
Når det gjelder de ansattes kompetanse på spill ser man at det oppfattes som at interesse og kunnskap om spill er middels; engasjementet og kunnskapen lener seg mer mot lite heller enn mye. Når det gjelder kunnskap og interesse av norske spill, har majoriteten svart at de oppfatter at det er liten kunnskap og liten interesse. 67 prosent mener det er aktuelt for bibliotekansatte å delta i kursing om spill for å heve kompetansenivået, som vist i *figur 2*.

⁸ Rapporten fra undersøkelsen er ikke tilgjengelig på Norsk Filminstitutt sin hjemmeside, da undersøkelsen var ment for internbruk.

Interesse for/kompetanse om dataspill

Her ønsker vi å få vite litt om interessen for dataspill blant de ansatte på biblioteket, og litt om kompetansenivået.

På en skala fra 1 til 5, hvor 1 er veldig liten og 5 er veldig stor, hva slags inntrykk har du av de ansattes...



Figur 2: Interesse for/kompetanse om spill.

Utklipp fra rapport om «Innkjøpsordningen for spill Q1 2020» (NFI, 2020)

Teoretisk rammeverk

Det sentrale begrepet i dette prosjektet er *spillformidling*. Dette er et begrep som ikke er etablert innenfor bibliotekfaget, men begrepet blir brukt i praksis av de som driver med formidling av spill. Et eksempel er i Grønning (2017) sin avhandling, og begrepet blir brukt i tittelen til *Spillformidling i biblioteket* på Bibliotekutvikling.no (2021). Begrepet brukes med en forståelse om at det indikerer formidling av spill, men per i dag finnes det ikke en definisjon som tydeliggjør hva det betyr å drive med spillformidling.

For å skape et fundament for hva spillformidlingsbegrepet innebærer, blir både spillbegrepet og formidlingsbegrepet redegjort i dette kapittelet. I dette kapittelet blir også noen konkrete formidlingsstrategier presentert, fulgt av noen sentrale begrepsbeskrivelser.

Spillforskning

Spillforskning om digitale spill, bygger på forskningen om analoge spill. Huizinga presenterte *den magiske sirkelen* i 1938 (referert i Egenfeldt-Nielsen et al, 2020). Den magiske sirkelen er den forståelsen at leken/spillet er helt separert fra den reelle

verden. Å spille et spill « [...] means setting oneself apart from the outside world and surrendering to a system that has no effect on anything that lies beyond the circle» (s. 33).

Consalvo (2009) er blant mange spillforskere som stiller seg kritisk til tanken om den magiske sirkelen. Consalvo sitt argument er at spillferdighet og andre erfaringer med spill bringes videre fra et spill til et annet. Spillferdighet og erfaring er ikke det eneste som påvirker spillet, men det reelle livet også, «Players also have real lives, with real commitments, expectations, hopes, and desires. That is also brought into the game world [...]» (2009, s. 415). Man kan ikke separere spill fra virkeligheten, fordi virkeligheten har en direkte innvirkning på spillerens forhold til verket.

Forholdet spilleren har til spillet er også viktig å definere når man redegjør for et interaktivt medium. Spillteoretiker Jesper Juul (2003) presenterte en *klassisk-spillmodell* som skulle kunne definere spill og vise en relasjon mellom spillene som eksisterte for mange tusen år siden, til det moderne dataspillet. Modellen til Juul forklarer spill i relasjon med tre faktorer: spillet, spilleren og verdenen. *Spillet* er de systemene som er satt opp etter spillets regler, spilleren i relasjon med spillet, og verdenen sett i relasjon med spilling av spillet (Juul, 2003).

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (Juul, referert i Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 46)

En simpel definisjon av spill er MDA-modellen. MDA-modellen deler spill inn i tre dimensjoner: *mekanikk*, *dynamikk* og *estetikk* (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004). Begrepene mekanikk, dynamikk og estetikk er oversatt fra de engelske begrepene mechanics, dynamics og aesthetics – derav forkortalen MDA.

Mekanikk er reglene og koden til spillet. Det er den informasjonen som inngår i skapelsen av verden spillet foregår i. Dette er algoritmene som avgjør hvordan spillet

oppfører seg, for eksempel hvordan en kunstig intelligens forholder seg til resten av den konstruerte verden.

Dynamikk er måten spillet faktisk blir spilt i forhold til mekanikken. Det handler om hendelser som oppstår, eller som kan oppstå avhengig av hvordan spilleren spiller. Et eksempel på dette er oppførselen til en fiende når spilleren handler «utenfor» den tiltenkte oppførselen. Dynamikk kan derfor ikke planlegges helt og holdent av spillskaperen.

Den siste dimensjonen er *estetikk*, som viser til den emosjonelle responsen spilleren har ved interagering med spillet. De estetiske elementene som tiltrekker mennesker til et spill er sensasjon, fantasi, narrativ, utfordring, felleskap, utforskning, uttrykk og investering. Det siste begrepet, «investering», er oversatt fra det engelske begrepet «submission» som viser til spillets plass om en hobby, og at spilleren investerer sin tid og interaksjon til det som foregår på skjermen. Til tross for at MDA-modellen kan ses på som simpel, har den vært nyttig for forståelse og diskusjon omkring et spesifikt spilluttrykk (Hunicke et al., 2004; Egenfeldt-Nielsen et al., 2020).

Narratologi og ludologi – forskjell på perspektiver

Definisjoner av spill kan problematiseres, fordi spillforskning viser at man kan forstå spill gjennom to ulike perspektiver. Formidlingsteori i biblioteket, som blir gjort rede for senere i dette kapitlet, er sterkt knyttet til litteratur. Det samme ser man i spillforskning. En diskusjon har oppstått som følge av et behov for å se litteraturen i spillmediet, istedenfor å forstå mediet som sitt eget fenomen. Dette er ludologi versus narratologi-diskusjonen.

Literature is one of the oldest subjects of study in the humanities, and as such its methods have been exported to the study of newer media, such as cinema; first steps in new disciplines are usually inspired by older ones. (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, s. 224)

Et narratologisk blikk på spillforståelse er å se på spill som narrativ. Et narrativ, i henhold til Egenfeldt-Nielsen et al., defineres som en rekke av hendelser (s. 204). Narrativ er avhengig av tre komponenter: rekkefølgen hendelsene skjer i (historien),

verbal eller visuell representasjon (teksten) og at det blir fortalt gjennom et medium (fortelling) som oralfortelling, skrevet ord osv. Å se på spill med et narratologisk blikk er å se på disse elementene.

Ludologi defineres som studien av spill og er en tradisjon som går tilbake til det analoge spillet. I konteksten av spillforskning av digitale spill er ludologi studien av spill uten innflytelse av andre forskningstradisjoner, samt at det er en retning innenfor spillstudier som la til rette for spillforskning som sitt eget legitime forskningsfelt (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, s. 224; Frasca, 2004, s. 222; Bogost, 2009). Med et ludologisk blikk ser man på spill som de formelle reglene satt i koden (mekanikken) og hvordan spiller forholder seg til reglene (dynamikken).

Juul (2001) argumenterer for at problemet oppstår når begrepet narrativ blir brukt uten begrensinger, fordi da kan det meste forstås som å ha et narrativ. Juul anså det som umulig å omgjøre spill til historier og historier til spill. Narrativ som historier fra «fortiden» er i direkte konflikt med en nåværende interaksjon med mediet, samt at forholdet mellom en leser og historie er annerledes fra forholdet mellom en spiller og spillet. Spilleren « [...] inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical object outside of the game *and* undertakes a role inside a game» (Juul, 2001).

Bogost (2009) viser til en rekke spillforskere i denne debatten og klargjør at narratologi « [...] remains a very particular structuralist approach to the study of narrative – not story mind you, but the differences between the stories and their telling». Aarseth argumenterer for at i denne debatten betyr narrativ det ideologiske ståstedet om narrativisme, som er en forestilling om at alt er en historie (som referert i Bogost, 2009). Dette er sannsynligvis det Juul (2001) viser til når han argumenterer for at alt kan ses som narrativ. I senere år så har Juul funnet et perspektiv der spill kan ses som satte formelle regler og som fiksjon.

...video games are two rather different things at the same time: video games are real in that they are made of real rules that players actually interact with; that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon, but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a

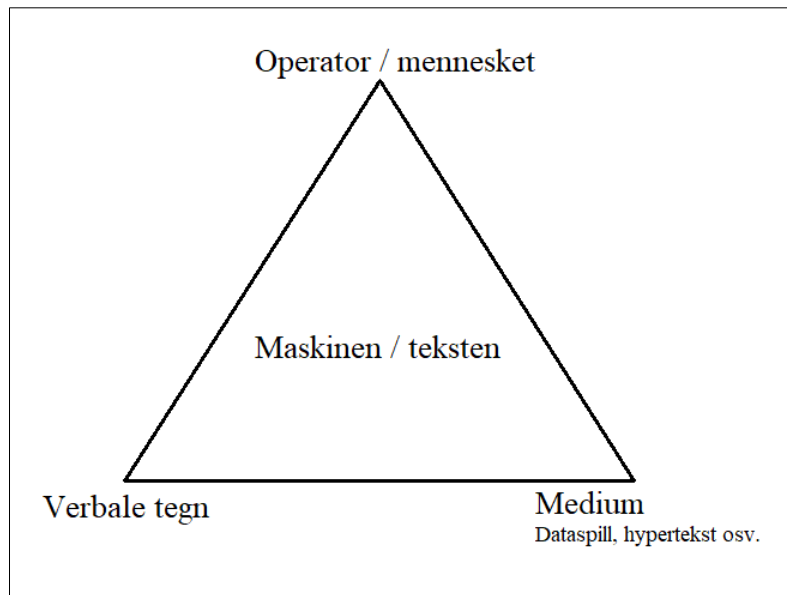
fictional world and a video game is a set of rules as well a fictional world. (Juul, referert i Bogost, 2009).

Videre i teksten kommer jeg referere til *det ludologiske blikket* og *det narratologiske blikket* når jeg viser til de to ulike perspektivene av spillforståelse. Dette er ikke det samme som det jeg videre i teksten kaller *ludiske elementer* og *narrative elementer*. De ludiske elementene er de elementene ved et spill utgjør gameplay. Gameplay defineres som måten en spiller interagerer med spilllets mekanikk, dynamikk og estetikk (Hunicke et al., 2004). De narrative elementene er de elementene ved spillmediet som forteller historier, tar for seg temaer og karakterer. Et spill vil alltid ha ludiske elementer og kan ha narrative elementer.

Spillanmeldere har tradisjonelt sett kun anmeldt spill med et ludologisk blikk (Bogost, 2015). På grunn av tidsbegrensinger og ressurser må spillanmeldere generelt skrive om spill som en vare, og ikke som en opplevelse som har sosialpolitisk og historisk kontekst og mening. Bogost ber spillanmeldere om å heller ta på seg kritiker rollen i sitt arbeid, for at alle elementer ved spillmediet skal presenteres som like viktig.

[...] the difference between the critic and the reviewer is that the critic recognizes both sides of his or her Janus-faced subject: the functional, operative one (the face that gets something done in the world) and the expressive, formal one (the face that puts the operation in context and makes the operation of the device more than just a machine spewing output onto a counter or television display). (Bogost, 2015)

Et perspektiv som kan anses å være et sted midt imellom blir presentert av Aarseth i form av cyberteksten (1997). Tekst er i denne teorien en rekke fenomen, og kan dekke avanserte dataprogram på samme måte som dikt, istedenfor en lingvistisk eller semiotisk forståelse som en lenke av signifikatorer som viderefører et budskap. *Cyber* i denne konteksten referer til teksten som en mekanisk maskin som både skaper og forbruker av innhold, her presentert som verbale tegn. For at teksten skal forstås trenger man mennesket eller operatoren av maskinen, de verbale tegnene, og mediet som benyttes for å innhente innholdet, som illustrert i *Figur 3*. Mediet kan være dataspill, hypertekst, programvarer osv.



Figur 3: *The Textual Machine*.

Figur oversatt fra «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature» av Aarseth, E, 1997, s. 21.

En cybertekst må inneholde en tilbakemeldingsløype (feedback loop) mellom de tre faktorene: mennesket, verbale tegn og medium. Cybertekst ser vekk fra den tradisjonelle teksten med en sender, tekst og mottaker, til interaksjonene mellom de ulike partene (1997, s. 17-23). Selv om den presenterte teorien kan oppfattes som eldre, er det tydelig at Aarseth etablerte et fundament for hvordan man kan diskutere tekst i en kontekst utenfor litteraturens tradisjonelle forståelse.

Formidlingsteori

Formidling er det andre sentrale begrepet i denne oppgaven. Begrepet i seg selv kan oppfattes som vagt, hvorav presiseringen av begrepets betydelse skjer gjennom spesifisering av hva som blir formidlet og i konteksten formidlingen foregår (Gudiksen, 2005, s. 31). En gjennomgående definisjon er at *formidling* er en kommuniserende handling som gjøres med intensjon og hensikt for å bringe videre eller fremheve noe (Ridderstrøm, Skjerdringstad & Vold, 2015, 15-19; Haugnes & Ronæs, 2019, s. 19-22; Tveit, 2004, s. 17). Ridderstrøm et al. beskriver alle formidlingssituasjoner som en kommunikasjonssituasjon, men ikke alle kommunikasjonssituasjoner er formidling (2015, s. 18).

Inngående i begrepet er også formidleren som et mellomledd. Formidleren påvirker formidlingshandlingen bevisst og ubevisst som personen som bringer noe videre (Ridderstrøm et al., 2015, s. 33-35; Gudiksen, 2005). Formidlerens makt,

kompetanse og subjektive smak er noen av faktorene som påvirker formidlingshandlingen. Gudiksen beskriver det som relasjoner (2005, s. 31). Formidleren vil ha relasjoner til mottakeren, men også til materialet som blir formidlet.

Hva som blir formidlet er direkte knyttet til hva som er tilgjengelig og hva som blir valgt ut for å aktivt synliggjøres. At noe blir aktivt valgt ut for å formidles betyr at noe også blir valgt vekk. Gjennom bevisstgjøring og kritisk forståelse om at formidleren har makt i utvelgelsen av materialet, kan man bedre forstå formidleren sine prioriteringer (Ridderstrøm et al., 2015, s. 33). Formidleren sin personlige smak forstås også som ha blitt mer etterspurt i biblioteket, samtidig som bibliotekaren skal stille seg som en profesjonell litteraturformidler (Grøn & Balling, 2012, s. 59).

Formidleren har ikke bare behov for kompetanse i hvordan man skal formidle. Det trengs også kompetanse i det som blir formidlet, kjennskap til målgruppene og sosial kompetanse (Grøn & Balling, 2012, s. 57-59; Tveit, 2004). Ved formidling av litteratur, viser undersøkelsen av Grøn og Balling (2012) at bibliotekarer anser litterær kunnskap som den viktigste kompetansen å ha.

Innenfor formidlingsteorien er det et skille mellom aktiv og passiv formidling. At biblioteket har et verk som står på en hylle er en passiv form for formidling, hvorav beslutningen å sette verket i en utstilling endrer formidlingshandlingen til en aktiv handling (Ridderstrøm et al., 2015, s. 24-26). Formidlingshandlingen kan anses som en omgjørelse eller tilpassing av det originale verket for at det skal oppleves som relevant og vekke en interesse (s. 27).

Formidlingsmetoder for litteratur og spill

Formidlingsmetoder er de omgjørelsene formidleren benytter seg av i formidlingshandlingen. I praksis kan én se til *Spillformidling i bibliotek* (Bibliotekutvikling.no, 2021) for å stadfeste noen metoder brukt for spillformidling, men jeg har også valgt å se til litteraturformidlingens metoder, som er den som tradisjonelt sett har stått sterkest i biblioteket. For dette prosjektet er det tre metoder som er relevante: *Samtaler*, *arrangementer* og *parateksten* (Tveit, 2004). Disse tre metodene blir ansett som relevante fordi resultatene åpner for å vurdere disse

litteraturformidlingsmetodene i kontekst av det spillformidlerne forteller om spillformidlingsmetoder.

Litterære arrangementer er å holde arrangementer med litterær substans. Gode litterære arrangementer har relevant innhold presentert på en god måte til den tiltenkte målgruppen, på en lokasjon som egner seg (Tveit, 2004, s. 100-101). Dog er det forfatterens oppmøte eller foredragsholderes relevans jeg tolker som den sentrale substansen ved et litterært arrangement.

Spilldager, foredrag, debatt, turneringer og arrangementer knyttet til metakulturen⁹ om spill er eksempler på spillarrangementer (Bibliotekutvikling.no, 2021; Neiburger, 2007, s. 38-39). Turneringen som et biblioteksarrangement har blitt sammenlignet med fortellerstunden («storytime»), som er en formidlingsmetode biblioteker er ledende i (Neiburger, 2007, s.4). Mediet, som vanligvis blir konsumert hjemme, blir omgjort og presentert i en sosial setting på en måte som vekker interesse hos mottakeren (s. 10).

Bruken av *paratekster* som formidling er i denne oppgaven en interessant metode, da den stiller spørsmålet om hva en paratekst er. Parateksten/parafrasen er tilknyttet, utenforstående tekst til selve litteraturen om litteraturen. Dette kan være sammendraget på baksiden av en bok, skrevne anmeldelser, emneord i kataloger og lignende (Tveit, 2004, s. 55-56).

Med en forståelse for hva paratekster er i litteraturen vil det være naturlig å se til hvordan man kan videreføre parateksten til spillmediet. Det er selvsagt konkrete paratekster som faller innenfor definisjonens forståelse: anmeldelser, wikisider og litteratur om spesifikke verk, for å nevne noen. Det som er interessant ved parateksten er i kontekst av å se på den i lys av spillmediet og forståelsen av tekstbegrepet. I en kontekst der parateksten kan oppfattes som all tilknyttet, utenforstående *innhold* om et spillverk, kan direktestrømninger på Twitch.tv, Let's

⁹ Metakulturen viser her til kulturen som har oppstått rundt spill og kulturer som er relatert til spillkulturen. Dette er gjerne PC-bygging, koding, Cosplay, Fan-fiction og lignende.

Plays¹⁰ og Walkthroughs¹¹ på Youtube.com oppfattes som paratekst (Consalvo, 2017). Dette er en standard oppfattelse innenfor spillforskning.

Direktestrømming («Streaming») er direkte deling av video- og audioinnhold til en plattform der seerne (som oftest) kan kommunisere med innholdsskaperen og andre seere via nettpat. De store plattformene som blir brukt er Twitch.tv, Youtube.com, og diverse sosiale medier som tillater for direktestrømming. Twitch.tv, som er en strømmetjeneste eid av Amazon, er den mest populære. På Twitch.tv deles hovedsakelig spillinnhold og E-sportinnhold. Twitch.tv brukes av spillere på profesjonelt og/eller hobbybasis for å vise frem spill til seere. Siden bruken av strømmetjenester beskrives av Bibliotekutvikling.no (2021) som en av de beste formidlingsmetodene for spillmediet, er det derfor naturlig å forstå dette som en paratekst til spillet.

Samtalen, eller veiledningen, er de samtaler eller presentasjoner som holdes med intensjon om å opplyse og hjelpe en leser til å finne den riktige litteraturen.

Bibliotekaren som en profesjonell litteraturviter forventes å ha den nødvendige kunnskapen som kan veilede en leser mot litteraturen de ønsker (Tveit, 2004, s. 77-83).

Veiledningen kan foregå gjennom presentasjoner for grupper, i bokprat eller individuelle samtaler (s. 78 -84). For denne oppgaven har jeg valgt å forholde meg til den individuelle samtalen. Dette er en samtale som oppstår uplanlagt for formidleren, og følgelig er kjennskap til det tilgjengelige materialet og god kommunikasjonsevne viktig her. Under en slik samtale er det viktig å lytte til leseren og unngå subjektiv preferanse. Veiledningssamtalen presenteres som spesielt evnetestende for formidleren når litteraturspørsmålet virker vagt. Lesersørvs¹² metoden blir forklart som en mulig måte å finne frem til riktig litteratur i dette tilfellet. Formidleren må danne seg et bilde av leseren og litteraturen som kan passe leseren i løpet av en kort referansesamtale, siden disse samtalene helst skal skje over kort tid (s. 82-83).

¹⁰ Let's Plays er et begrep brukt for spillinnhold på videodelingsplattformer og direktestrømming der innholdsskaperen spiller et spill fra start til slutt.

¹¹ Walkthrough begrepet kan bli brukt veldig likt som Let's Plays, da det også er et begrep brukt for spillinnhold på videodelingsplattformer og direktestrømming, men til forskjell fra Let's Plays er gjerne en Walkthrough mer detaljert og forklarende i sitt innhold.

¹² Lesersørvs er et system benyttet for å finne riktig bok til riktig leser gjennom å søke med appellfaktorer og andre relevante elementer.

Markedsføring v. formidling

Formidling og markedsføring differensieres ved det tiltenkte utfallet av handlingen. Ønsket utfall av en markedsføringshandling er at noe skal bli etterspurt og anerkjent, mens formidlingshandlingen er ment for å tilgjengeliggjøre og anbefale, men la mottaker bestemme selv hva de synes om det som har blitt formidlet (Tveit, 2004, s. 46).

Det kan være vanskelig å skille mellom markedsføring og formidling, og dette fenomenet ser man i spillindustrien. Store innholdsskapere på plattformer som Youtube.com og Twitch.tv blir støttet og stadig sponset av større spillselskaper, maskinvare- og utstyrsprodusenter, samt får spilltitler gratis før offisiell utgivelsesdato for å lage innhold i forkant. «Marketing almost inevitably goes through influencers these days [...]» (2020) forteller gamesindustry.biz til spillskapere som trenger hjelp med å markedsføre spillene deres.

Spillutgiveren EA Games, kjent for spillserier som *The Sims* (2000-2014) og *FIFA* (1993-2020), har i flere år brukt innholdsskapere som en markedsføringskanal for sine titler, i form av EA-gamechangers programmet (EA, u.å; Brightman, 2016). De fleste Triple-A selskapene benytter seg av innholdsskapere som markedsføringskanaler, og mange indie-spillselskaper er avhengige av å bli plukket opp av innholdsskapere for å klare seg i markedet. På tross av dette oppfatter publikum innholdsskaperne hovedsakelig som formidlere.

De siste årene har derimot markedsføringsstrategien skapt mye negativ mottakelse fra fans, fordi de ser at innholdsskaperne ikke snakker om de negative aspektene ved spillene eller selskapet. Det oppstår også usikkerheter om innholdet er sponsret eller ikke (Weber, 2016). *Lov om kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester* stadfester at sponset innhold skal opplyses om på en tydelig måte (1993, §3-4), og det er forbud mot skjult reklame (§3-3). Særlig relevant om spill er §3-1 som stadfester at reklameinnslag i programmer tiltenkt barn, eller reklame rettet mot barn er forbudt i kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester.

De ulike spillerne

Begreper som *Hardcore Gamers* (seriøse spillere) eller *Casual Gamers* (hobbyspillere) er brukt for å forklare ulike målgrupper. En seriøs spiller er noen som gjerne spiller på høye vanskelighetsnivåer, spiller spill som krever mye ferdighet, og de spiller ofte daglig over lengre perioder. En hobbyspiller er spilleren som enten spiller mindre vanskelige spill, færre typer spill eller spiller sjeldnere; ofte er også spilling en sosial hobby (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 173-174; Neiburger, 2007, s. 26-28).

Noen typer spillere er enklere å få til biblioteket for spillarrangementer som følge av hvordan de spiller. Spillere som vektlegger det sosiale ved spill er enklere å få med i biblioteket, mens spillere som kan anses som seriøse er vanskeligere. Dette er enten fordi tilbudet biblioteket har aldri vil være like bra som mulighetene de har hjemme eller fordi bibliotektilbudet forblir ukjent siden målgruppen ikke følger med på de kanalene biblioteket formidler og markedsfører på (Neiburger, 2007, s. 26-28).

Spillrommet

Spillrommet kan ses på som to fenomen: et konkret rom ment for spillaktiviteter og formidling av spill, eller som et helhetlig blikk som Grønning illustrer spillrommet ved å vise til Skot-Hansens modell om bibliotekets fire rom: læringsrom, inspirasjonsrom, møterom og performativt rom (2017, s. 59-60).

For denne oppgaven er det derimot mer aktuelt å se på spillrommet som et fysisk- og digitalt rom der spillaktiviteter og formidlingshandlingene kan foregå. Det digitale spillrommet forstås som de fora og arenaer der spillere kan snakke om spill, finne informasjon om spill, strømmetjenester og videodelingsplattformer, samt onlinespill der spilling foregår, som *World of Warcraft* (2004).

Neiburger diskuterer de ulike aspektene når bibliotek har sitt eget fysiske spillrom. På den ene siden kan det kommunisere at biblioteket er interessert i å ha et tilbud til spilleren, og det tillater spilleren en viss frihet som ikke er mulig i det åpne «stille» biblioteket. Derimot argumenter Neiburger for at det kan gi den motsatte effekten, fordi det alltid er regler som følger med. Å spille kan bli en høylytt affære, og det kan være fristende å be spillerne om å være rolige.

Det andre argumentet er om spillrommet er ment for frispilling, med en *førstemann til mølla* ordning. Da risikerer man dårlig stemning og som Neiburger skriver «they're not going to share, and they're likely to turn on each other» (2007, s. 36). På grunn av dette foretrekker Neiburger turneringen, siden dette gir bibliotekaren kontroll på hvem som spiller, men kommuniserer den samme interessen fra bibliotekets side.

Frispilling brukes i denne teksten for å vise til situasjoner der bibliotekbrukere har fri tilgang til spillutstyr og spilltitler, så de kan spille i biblioteklokalet.

Utstyr

Spørsmål om utstyr påpeker Bibliotekutvikling.no (2021) som et stort usikkerhetsmoment når det gjelder spilltilbud i bibliotek. Som Norsk Filminstitutt sin undersøkelse (2020) viser så er det konsoller som er mest brukt som maskinvare for spilling av digitale spill i biblioteket. Bibliotekutvikling.no (2021) skriver at «Fra et formidler-perspektiv er konsollene den enkleste måten å tilby fire spillere en sosial spillopplevelse på» og de lister opp de ulike godene med de ulike konsollene, med priser oppført. Kostnaden for en spillkonsoll kan ligge mellom 2500 kroner og oppover beroende på hvor ny konsollen er, salg, utsalgssted også videre. I tillegg til konsollene trenger man ekstrautstyr, som hodetelefoner og ekstra kontrollere.

Når det gjelder datamaskiner for dataspilling er prisene enda mer spredt. Man kan få datamaskiner fra alt mellom 3000-30.000 kroner og oppover uten nødvendige eksterne komponenter som mus, tastatur, monitor og lignende. Med datamaskin, monitor, ekstrautstyr og stol kan man kjøpe et fungerende oppsett til 15.000 kroner som kan spille av de fleste titler uten problem.

Annet utstyr for spilling er VR¹³-briller og nettbrett. VR-briller kan kjøpes for bruk med PC eller konsoller. Nettbrett er løsningen biblioteket har for å tilgjengeliggjøre mobilspill til bibliotekbrukerne.

Møteplassen

Folkebibliotekloven stadfester at biblioteket skal være en uavhengig møteplass (§1, 1985). For dette studiet brukes begrepet møteplassen med en forståelse om at

¹³ VR er forkortelsen av Virtual Reality.

biblioteket kan være en høyintensiv møteplass og lavintensiv møteplass for én og samme person (Aabø & Audunson, 2012, s. 146). Høyintensive møteplasser er den møteplassen der et individ kan delta i aktiviteter, debatter, møter og samtaler som allerede taler til individets interesser og verdier. Den lavintensive møteplassen er den motsatte møteplassen, der individer kan delta i aktiviteter, debatter, møter og samtaler som utfordrer ens interesser og verdier (s. 140). Møteplassen som begrep viser til både fysiske og digitale møteplasser.

Spillet på møteplassen var i fokus i Grønning (2017) sin bacheloroppgave.

Undersøkelsen Grønning foretok viste at ungdommen savnet en møteplass der de kunne drive med sine spillaktiviteter (s. 61). Grønning foreslår at bibliotekene benytter seg av de ressursene de har for å gi ungdommen et spilltilbud for å dekke deres møteplass behov. Spesielt fordi spilleren som brukergruppe ikke har hatt tilgang til: «[...] kurs, klubbhus, arrangementer, ligaer, utdanning, møtested, eller noen som helst annen rolle i den norske kulturelle offentligheten» (2017, s. 61). Spill blir presentert som et godt verktøy for å skape en møteplass, et poeng som vil bli illustrert senere i denne oppgaven.

Metode

Metoden for denne undersøkelsen er en kvalitativ metode, som presentert av Johannessen, Tufte og Christoffersen (2016, s. 95-97, 113-126, 145-155) og Ringdal (2018, s. 25-26, 227-228). Den kvalitative metoden er én av to vitenskapelige strategier, den andre er en kvantitativ metode. Johannessen et al. beskriver forskjellen som at «... kvantitativ forskning kartlegger *at* noe skjer, mens kvalitativ forskning avdekker *hvorfor* det skjer» (Johannessen et al., 2016, s. 95). En kvantitativ strategi ville ha vært naturlig for dette studiet om prosjektet bare hadde omhandlet hva som ble formidlet. Disse spørsmålene er fortsatt relevante for dette prosjektet, men da med søkelys på hva, hvordan og hvorfor.

En kvalitativ metode ble valgt for to hovedgrunner. Første grunnen er at det er lite forskning innen tematikken "spillformidling i norske bibliotek" og gjennom samtale med informantene kan videre spørsmål oppstå, som kan være nyttig for fremtidig forskningsarbeid innenfor feltet. Dataene fra dette prosjektet kan benyttes for å lage spørreundersøkelser.

Den andre grunnen for at en kvalitativ metode ble valgt, er at informanter vil være mer åpne om sine erfaringer og oppfatninger om de selv har fått velge å snakke om dem (2016, s. 145). Det er ulike kvalitative strategier å overveie for et hvert forskningsprosjekt, og for dette prosjektet ble datamaterialet hentet inn gjennom én-til-én intervjuer.

Begrensninger ved metodevalget

Når man har valgt å foreta en kvalitativ studie der datainnsamlingen foregår gjennom intervjuer er det visse begrensninger man må være bevisst på. Forsker må være bevisst over ulike situasjoner som kan oppstå som påvirker resultatene. Hvor intervjuet foregår, legitimering av arbeidet i forkant og hvordan forsker oppfattes av informanter, kan påvirke informasjonen som blir oppgitt (Johannessen et al., 2016, s. 158-159). For dette prosjektet er det også viktig å være bevisst på at Covid-19 pandemien kan påvirke informasjonen som blir gitt. Det er mulig at informantene forteller om en nylig hendelse som ikke kan ansees som normen, men heller en hendelse som skjedde grunnet pandemien.

Det andre punktet er å være bevisst over forskerens egen subjektivitet. Dataen skal analyseres og tolkes av en forsker som kan legge egen subjektivitet i hvordan dataen tolkes. Intensjonen til informanten kan forsvinne i et transkribert intervju, og dermed tolkes annerledes fra hensikten (Tjora, 2017, s. 164). Som behandler av denne dataen har jeg etter beste evne forsøkt å se på resultatene med et så objektivt øye som mulig. Derimot burde dataene leses med den forståelse at jeg selv er en spiller som anser spill i bibliotek som et viktig tilbud. Resultatene burde også leses med den forståelse om at spillbibliotekarene som stilte opp som informanter er selv spillere.

Etiske vurderinger og Norsk Senter for Forskningsdata

Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora, juss og teologi (NESH) sine retningslinjer er fulgt for å beskytte og ivare informantenes rettigheter. Som et prosjekt utført som masterstudent ved Oslomet – Storbyuniversitetet er prosjektet pålagt å følge deres retningslinjer for personvern (Oslomet, u.å), samt få godkjenning fra Norsk Senter for Forskningsdata (NSD) som ivaretar oppdraget for meldeplikt og personvernombud (Ringdal, 2018, s. 63).

Grunnet Covid-19 pandemien var det ikke mulig for alle å gi skriftlig samtykke før intervju-dato. Det ble bestemt de vil sende underskrevet samtykke så snart situasjonen tillot dette eller at samtykke ble gitt over e-post.

Utvalg av informanter

Opprinnelig skulle informantene være utdannede bibliotekarer som driver med spillformidling i sitt bibliotek. Utvalget ble utvidet til formidlere, bibliotekansatte og frivillige som driver med formidling av spill i bibliotek, samt de som har gjort det tidligere, eller skulle i nær fremtid påbegynne dette arbeidet. Utvalget ble utvidet for å ikke miste innsynene og erfaringene til de spillformidlerne som ikke har tatt bibliotekarutdanningen.

Utvalgsstrategien kan dermed anses som å ha et intensivt utvalg, fordi utvalget er bestående av personer som kunne gi mye og detaljert data (Johannessen et al., 2016, s. 117). Utvalget vil i en slik strategi anses som spesialister eller eksperter innen fagfeltet, med satte kriterier for hvorfor de blir ansett som ekspertene. Derfor kan det også argumenteres for at utvalget er homogent, siden informantene arbeider innen samme yrke (s. 118), eller en kriteriebasert utvelgelsesstrategi siden det var satte kriterier for at noen kunne delta som informant (s. 120). For dette prosjektet har jeg valgt å anse informantene som spesialister da de arbeider med spillformidling i sine respektive bibliotek.

Kruzel referert i Johannesen et al., (2016, s. 114) mener utvalget må være stort nok til å belyse problemstillingen. Mange forskere mener at størrelsen på utvalget handler om dataen samlet inn, ikke størrelsen på utvalget, altså datainnsamling burde gjennomføres til ingen ny informasjon blir funnet (s.114). For dette prosjektet ble et utvalg mellom 10-15 informanter ansett som dekkende, som er den størrelsen som er vanlig ved et pilotprosjekt eller mindre prosjekter (Johannesen et al., 2016, s. 118). Dette er min erfaring etter intervjuene, da det var liten variasjon i svarene mot de siste tre til fire intervjuene.

Utvalget ble etter rekrutteringen, informanter som alle er bibliotekansatte som arbeider med eller har tidligere arbeidet med spillformidling i sin rolle som

bibliotekansatt. Hvorav et par stiller med erfaring fra både sitt bibliotek der de arbeider, samt som frivillige for organisasjonen Bibliogames.

Navn	Bibliotek	Kode
Roy-Martin Kristiansen	Tidligere ansatt hos Deichman Majorstuen	Kristiansen, DM
John Beer Omland	Narvik VGS Skolebibliotek	Omland, NSB
Carmen Carrillo	Deichman Torshov	Carrillo, DT
Helene Sahlsten Madsen	Bergen Offentlige Bibliotek - Loddefjord	Madsen, BOB
Simen Haugen	Gjøvik bibliotek og litteraturhus & Bibliogames	Haugen, GB+B
Martin Persson	Trondheim Hovedbibliotek & Bibliogames	Persson, TH+B
Jan-Egil Holter-Wilhelmsen	Horten Bibliotek – Spillrom 37	Holter-Wilhelmsen, S37
Charlotte Ringdal	Tønsberg og Færde Bibliotek	Ringdal, TFB
Grimalkin Hiestand	Bergen Offentlige Bibliotek	Hiestand, BOB
June Solberg	Gjøvik bibliotek og litteraturhus	Solberg, GB

Tabell 1: *Formidlernes navn og bibliotek for spillformidling*

Utvelgelsesprosessen var nokså åpen på grunn av en manglende oversikt over hvilke bibliotek som har et spilltilbud og hvilke bibliotek som har ansatte som driver med aktiv formidling. Folkebiblioteket er i denne undersøkelsen mest representert, da ni av ti informanter stiller med erfaringer fra folkebibliotek, og én stiller med erfaring fra skolebibliotek. Videre i oppgavens tekst vil informantene bli kalt *spillbibliotekarene*.

Utforming av intervjuet

Intervjuformatet for prosjektet er et samtaleintervju én-til-én med spillbibliotekarene (Ringdal, 2018, s. 243-246; Johannessen et al., 2016, s. 146). Samtaleintervju, også kalt dybdeintervju, er fremgangsmåten når man ønsker å samle data om meninger, erfaringer, oppfatninger og refleksjoner rundt en viss tematikk (Johannessen et al, 2016, s. 146; Ringdal, 2018 s. 243). Dette intervjuformatet ble valgt siden det er ønske om detaljerte beskrivelser om tematikken. Ved et samtaleintervju én-til-én får informantene mer tid til å oppgi informasjon, uten fare for å miste ordet eller forsvinne i en større gruppe, slik det kan være for eksempel i fokusgruppeintervjuer.

En fallgrube ved slike intervjuer er at spørsmålene kan oppfattes ulikt eller spørsmålene kan variere beroende på flyten av samtalen (Ringdal, 2018, s. 244). For å unngå dette i så stor grad som mulig benyttet jeg meg av noen sentrale begreper som *spillformidling*, *aktiv formidling*, *passiv formidling* og *formidlingsmetoder* som vist i figur 4. En annen metode benyttet for å minske variasjon var å holde meg til ordlyden i intervjuguiden så langt det lot seg gjøre.

Intervjuguiden er designet som et semistrukturert intervju. Guiden er et utgangspunkt for samtalen, men gir rom for utbroderinger av svar, uten at forsker forventer svar på alle spørsmål (Johannessen et al., 2016, s. 148). Intervjuguiden er strukturert slik at det er ulike spørsmål om informanten har en bakgrunn fra biblioteksektoren, eller om de har en annen bakgrunn, men samarbeider/arbeider med et bibliotek som spillformidlere.

Formidlingsbegrepet og metoder

4.	Hva tenker du når du hører begrepet “formidling”?
4a.	Hva tenker du om forskjellen mellom aktiv og passiv formidling?
5.	Hva tenker du når du hører begrepet “spillformidling”?
5a.	Har du opplevd en passiv form for spillformidling i bibliotek, for eksempel, at spill står fremstilt i hyller? [Utdyp]
5b.	Har du et eksempel på hvordan noen andre i biblioteksektoren // andre biblioteker formidler spill?
6.	Hvilke metoder anser du som de viktigste metodene å benytte seg av ved formidling av spill? (For eksempel: samtale med bruker, utstillinger osv.) [Utdyp]

Figur 4: Utklipp fra Intervjuguide. (2020). Fra Vedlegg 1.

En foreløpig intervjuguide ble testet mot to test-informanter, som hadde ulik, men relevant bakgrunn og kvalifikasjon for å besvare spørsmålene. Etter disse intervjuene

ble guiden vurdert, og endringer ble gjort. Spørsmålene er delt under temaer, med 16 hovedspørsmål markert i blått, og 21 underspørsmål i hvitt, som illustrert i *figur 3*. Temaene for spørsmålene er: 1) Informantenes rolle og holdning til spillformidling, 2) Formidlingsbegrepet og metoder, 3) Formidlingssituasjon, 4) Hvilke spill formidles, 5) Litteratur- og spillformidling, 6) Spillkultur og relatert tematikk, og 7) Avslutning.

Alle intervjuene ble utført over videosamtaletjenesten ZOOM. Intervjuene ble foretatt i november og desember 2020. Det tok mellom 50–75 minutter per intervju. Intervjuene ble tatt opp med en lydopptaksapplikasjon utstedt av Universitetet i Oslo som lagret lydopptakene trygt på Nettskjema.no, så det ikke ble behov for mellomlagring. Transkriberingen av intervjuene ble gjort manuelt. De ble ikke transkribert fonetisk fra lydopptaket, siden dialekt og språkmønstre ikke er fokuset med dette studiet. Hvis det var behov for oppklarende kontekst i transkriberingen ble dette tilføyet i skarpe klammer, for eksempel: «vi brukte den [spillkonsollen] for turneringer».

Et bakgrunns-intervju har blitt avholdt med leder for organisasjonen Bibliogames, Anders Grønning. Intervjuet med Grønning var ikke ment for datainnsamling for besvaring av forskningsspørsmålene, men for å gjøre rede for tematikken og få en utenforstående vurdering på intervjuguiden og kartlegge hva som foregår innenfor biblioteksektoren gjeldene spillmediet, samt for rekruttering av informanter.

Analysering

For dette prosjektet ble datamaterialet analysert ved bruk av tversnittbasert inndeling (Johannesen et al., 2016, s. 164-165). Dette innebærer å lage et kategorisystem som indekserer dataen med merkelapper. Temaene intervjuguiden ble strukturert etter ble brukt som et utgangspunkt for merkelappene, med underkategorier for å tillate at én setning eller paragraf kan tolkes på flere måter. Altså, informanten kan ha fortalt om et arrangement der det var en spesifikk målgruppe, men kan også kategoriseres som en formidlingsmetode. Dataen ble først lest bokstavelig for å tillate for koding av teksten.

Kategoriene benyttet for den første delen av analyseringsarbeidet er: 1) Formidlingsbegrepet: generelt og spillformidling, 2) Formidlingsmetoder, 3) Hva er

tilgjengelig og hva synliggjøres? 4) Spill i biblioteket og møteplassen, 5) Målgrupper, 6) Kompetanse, kompetanseheving og kompetansedeling, 7) Utfordringer og løsninger, 8) Spillrom, 9) Medvirkning og samarbeid, og til slutt 10) Analoge spill.

Deretter ble de oppdelte elementene eller datasegmentene kodet med eventuelle underkategorier. Etter datamaterialet var kodet, ble teksten lest med en tolkende tilnærming. Dette innebærer at forskeren tolker dataen sin betydning og representering etter sin beste forståelse av materialet. *Tabell 2* er et utklipp fra dataanalysingen fra hovedkategori «Formidlingsmetoder». Det viser utdraget fra intervjuet, og underkategoriene. Disse eksemplene er kategorisert under arrangement, og de har sekundærkategorier.

Utdrag	Kategori/er	Sekundær
Jeg har lyst å ha en familielørdag og sette opp masse forskjellige konsoller og inviterer alle.	Arrangement	Fremtidsplaner
Det blir en veldig lav terskel. Hvis man har en FIFA-turnering med en premie til første plassen, så inkluderer du veldig mange som aldri ville satt foten i biblioteket ellers. Det er en veldig effektiv måte.	Arrangement Turnering	Legitimering
På en konkurranse vi hadde tidligere i år, så hadde vi en forfatter og redaktør på besøk som er profesjonelle e-sportspillere som snakket om å spille som yrke [...]	Arrangement	

Tabell 2: Utdrag fra Dataanalyseringsskjema.

Ikke all dataen innsamlet fra intervjuene blir presentert i denne oppgaven, fordi det ble ikke ansett som relevant i henhold til problemstillingen og de underliggende forskningsspørsmålene.

Resultater og diskusjon

Formidlingsbegrepet og spillformidling

Spillformidlingsbegrepet forstås av spillbibliotekarene som en utvidelse av formidlingsbegrepet, med et mål om å synliggjøre og tilgjengeliggjøre *spill* som et kulturuttrykk og som underholdning. Det vage formidlingsbegrepet tolkes som å spisses så snart spillbegrepet blir tilføyet (Gudiksen, 2005). Spillbibliotekarene

forteller at spillformidling ikke blir forstått annerledes enn fra andre formidlingstradisjoner, som litteraturformidling i sin definisjon.

På den andre siden presenterer de at spillformidling blir assosiert med andre formidlingsmetoder ved praktisk gjennomføring av formidlingshandlingen. Hvorav de fleste spillbibliotekarene uttrykte at samtalen eller presentasjonen var formidlingsmetodene de assosierte med litteraturformidlingsbegrepet, assosierte de fremvisning og selvopplevelse med spillformidlingsbegrepet. Carrillo forteller at ved formidling av bøker så forteller hun gjerne om historien, til forskjell fra spillmediet som må oppleves selv av bibliotekbrukerne. Det er spillets interaktivitet som presenteres som grunnen til denne forskjellen. Solberg utdyper på det Carrillo fortalte.

Jeg tenker at spillformidling inkluderer at du skal spille foran publikum for å vise scener fra spillet. Det blir annerledes enn en bokprat for eksempel, men da leser man høyt gjerne, det blir på en måte det samme. Spillformidling er en mer fysisk handling, eller mer tre-dimensjonalt. (Solberg, GB)

I sitatet av Solberg beskrives spillformidling som en «fysisk handling» og «tre-dimensjonalt», som indikerer at spillformidling har et deltagende aspekt ved seg, som følge av interaktivitet i spill. Dermed kan man tolke det som at interaktiviteten i spill blir formidlet ved å tilføye et ekstra steg i formidlingssituasjonen, ikke nødvendigvis endre den. Derfor kan man se et paradoks oppstå som følge av begrepets definisjon. På den ene siden blir spillformidling presentert som å være likestilt med andre formidlingstradisjoner, som litteraturformidling, samtidig som det presenteres at spillformidling ikke er det samme fordi formidlingshandlingen må ta høyde for de ludiske elementene. Hiestand bringer opp denne forskjellen.

Ikke bare må du formidle det som skjer, men hvordan det skjer. Som en gamer så er man veldig kjent med hvordan man styrer kontrolleren, men det er veldig mange spill som styres forskjellig, og det kan være nyttig for folk å vite at et spill krever mye rask øye-hånd koordinasjon, og et annet spill er mer som en historie. Selve måten man interagerer med mediet på burde også formidles. (Hiestand, BOB)

I Hiestand sitt utsagn «Ikke bare må du formidle det som skjer [...]» presenteres de narrative elementene, og i utsagnet «[...] men hvordan det skjer» presenteres de ludiske elementene. Tiltent spillstil, forstått i denne oppgaven som dynamikken (Hunicke et al., 2004), er et av de ludiske elementene som et spill består av. Det tolkes som at Hiestand, Solberg og Carrillo presenterer det ludiske elementet i sin forståelse av begrepet spillformidling.

Begrepet forstås som ha en kulturpolitisk dimensjon. Spillformidling er ikke bare formidling av ulike spillverk, men også en legitimeringsprosess av spillmediet som et kulturuttrykk. Spillformidling som en legitimeringsprosess innebærer å formidle at spill har det jeg har tolket som spillmediets tre verdier i biblioteket: kulturell verdi, sosial verdi og underholdningsverdi.

Alle spillbibliotekarene som deltok i studiet, forteller at de anser spill som kulturelle uttrykk. Det er den *kulturelle verdien* spillmediet har i biblioteket. De forteller at spill kan stå likestilt med litteratur, film og musikk. Underliggende her er også spillkulturen. Man kan forstå spillkulturen som den sfæren der spillere, spillinteresserte og spillskapere eksisterer i relasjon, med felles interesser, diskusjoner, normer og sosiale fora.

Et viktig poeng som ble tatt opp angående spillkulturen er hvordan biblioteket kan belyse kontroversielle temaer, som for eksempel utfordringene jenter som spiller møter på. Spillbibliotekarene forteller eksempler om hvordan bibliotekbrukere, som identifiserer seg som jenter, føler at de ikke kan ta plass, at de blir overstyrt eller at de ikke føler at de rett til å være med, fordi de spiller «feil» type spill. Madsen illustrer dette ved å se til E-sport sfæren og hvordan jenter som driver med E-sport føler de må bruke stemme vrenger for å unngå harselering, eller at de ikke får plass på landslag på grunn av sitt kjønn.

Det er noe med å sette lys på de dårlige tingene, jeg merker jo det at blir veldig fort en «det er bare sånn det er» holdning, at man ikke skal bry seg om det. Og jo da, det er en fin måte å si: «ikke tenkt på det, det betyr ingen ting», samtidig så er sånn at med engang du er en kvinne så får man kommentarer og sånt. (Madsen, BOB)

Kristiansen forteller at en viktig del av spillformidling er å heve det opp så spillmediet står likestilt med litteratur, og man kan diskutere spill på samme måte. Å snakke om de kontroversielle temaene er en av fremgangsmåtene spillbibliotekarene føler de kan heve spillmediet til en likestilt plass som de andre mediene. Hiestand viser til hvordan man snakker om teksten i academia, og at spill er en tekst på lik linje som litteraturen og musikken. Dette var et gjennomgående poeng som ble presentert av de fleste spillbibliotekarene.

Hva Hiestand mener med *teksten* i denne konteksten er usikkert. Det kan tolkes som fortellingen som blir fortalt gjennom et verk sin gang. Litteratur og musikk er begge eksempler på kulturelle uttrykk som kan fortelle en historie fra start til slutt. *Teksten* vil derimot i denne konteksten bare gjelde de verkene som har narrative elementer, og det er mange spill som ikke de elementene.

Man kan se til Aarseth sin forståelse av teksten som presentert i *Cybertext* (1997, s. 17-23). Cyberteksten er et produkt av en rekke fenomen som spiller på hverandre. Teksten er maskinen som skaper innholdet og viser innholdet, leseren må interagere med maskinen for å tolke teksten og medium. Det kan tolkes som at Hiestand viser til den faktiske teksten, der cyberteksten kan forstås som spillerens interaksjon med spillet gjennom gameplay. I denne konteksten, hvordan man *leser teksten*. Denne betydelsen er mer i tråd med Hiestand sitt tidligere utsagn om at spillformidling må ta høyde for de ludiske og narrative elementene.

Den *sosiale verdien* blir presentert av spillbibliotekarene med to hovedpunkter: spill er en inngangsport for sosialt samvær, og spill er med på å skape en møteplass. Haugen forteller at: «Det er så lett når to mennesker har spilt det samme spillet å plutselig komme i snakk med hverandre» og at spill «[...] er med på å bygge et fellesskap og samfunn, og jeg føler det definitivt kan være med på å bygge på bibliotekloven om at biblioteket skal være en møteplass». I Folkebibliotekloven §1 (1985) stadfestes det at biblioteket skal være en uavhengig møteplass. Holter-Wilhelmsen forteller at det å ha en trygg møteplass for ungdom er med på å fjerne stigmaet som spillmediet har og legitimere det som en hobby.

Alle spillbibliotekarene har nevnt møteplassen og spillets rolle for å skape en lavterskel møteplass uavhengig av brukergruppen spillbibliotekarene jobber med. Kristiansen forteller at den voksne brukergruppen søker etter det kulturelle innholdet, debatten og samtalen, hvorav den yngre brukergruppen ønsker den sosiale møteplassen.

For voksne så er det mer om det kulturelle innholdet i spill og for barn er det mer det sosiale og biblioteket som møteplass. I tillegg til arrangementer for voksne som en møteplass med debatt og samtale. (Kristiansen, DM)

Ringdal forteller om hvordan spill også skaper en møteplass på tvers av språk og kulturer, da hun har erfaring med arrangementer og tilbud som ble startet opp i 2016 da det kom mange mindreårige flyktninger fra Syria. Disse arrangementene ble en møteplass uten fordommer. Det kommer tydelig frem at spill initierer møter og samtale mellom spillerne og de som er interessert. Når to personer har spilt samme spill leder det til fellesskap, og gjennom deltagelse på spillaktivitetene møter man likesinnede. Ringdal opplever spill som inkluderende, og for mennesker som spiller så er det lett å identifisere seg med karakterer fra spillene.

Jeg tror at spillmediet i seg selv er veldig inkluderende, og at det blir mer og mer åpent. De som føler seg litt annerledes har spillfigurer de kan identifisere seg med, og at det er en inngang for en slik type møteplass. (Ringdal, TFB)

Det siste punktet, om at spill har *underholdningsverdi* er knyttet til spill som en hobby og en aktivitet. Å spille er noe man gjør for å ha det gøy, enten alene eller med andre. Spillets underholdningsverdi blir illustrert av spillbibliotekarene i hvordan de formidler spill til bibliotekbrukerne. De ulike formidlingsmetodene som blir brukt blir presentert senere i kapittelet, men oppsummert så er formidling av spill hovedsakelig en deltagende handling som bibliotekbruker er med på.

Legitimeringsprosessen innebærer dermed å formidle de tre overnevnte verdiene for å legitimere spillets plass i biblioteket. I media har spillmediet vært mottaker av mediaskepsis, mediapanikk og har blitt presentert som lavkultur eller verre (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020; Karlsen, 2015; Karlsen & Jørgensen, 2014). Spill i

biblioteket har også vært mottaker av skepsis. Madsen forteller at dette kommer av at spillet er såpass nytt i biblioteket.

Det er bare at spill er det nyeste. Det skjer ikke av seg selv at det blir akseptert som en ting som hører til i biblioteket. For meg er det en selvfølge, men jeg skjønner at det ikke er det for alle. (Madsen, BOB)

Holter-Wilhelmsen forteller at han hadde forventet mer negativitet fra voksne, men derimot har det motsatte skjedd: «Ellers så har jeg fått veldig mange positive tilbakemeldinger fra foreldre og foresatte». I Madsen og Holter-Wilhelmsen sine utsagn presenteres to poeng om legitimering. Madsen forteller at det ikke er selvfølgelig at spill blir akseptert i biblioteket av de som ikke er spillinteresserte, som indikerer at det er en prosess. Holter-Wilhelmsen sitt utsagn kan tolkes som at det er en forventning om å bli møtt med skepsis for spill, og som han har erfart, har ikke dette skjedd.

Holter-Wilhelmsen forteller også at biblioteket, som en offentlig institusjon, skaper trygghet hos de som ikke har så mye kunnskap om spill. Det blir et sted man vet at man får svar på de tingene man lurer på, spesielt som forelder eller foresatt til barn og ungdom som spiller. «Det å se at spill blir tatt inn i et offentlig tilbud gjør at foreldre synes det er lettere å ta kontakt og stille spørsmål» (Holter-Wilhelmsen, S37). Å heve kunnskapen blant publikum om spillmediet, er i henhold til Karlsen (2015) en måte å motvirke mediapanikk og snu samtalen til de temaene som er viktige.

Noen av spillbibliotekarene uttrykker at denne legitimeringsprosessen av spillmediet står som et hovedmål for arbeidet de driver med. Ringdal forteller at: «Jeg ser på spill som like viktig i kulturbildet som bøker, film og musikk. Det er ikke helt åpenbart at alle tenker på spill som kultur, så det har blitt mitt personlige oppdrag i biblioteket å vise dette». Spillformidling er dermed også samtaler, veiledning og diskusjon som vekker forståelse om spillmediet, og belyser mediet på godt og vondt.

Karlsen (2015) argumenterer for at mediapanikk om voldelige spill og effekten det kan ha på barn og unge, har roet seg som følge av at mer kunnskap er tilgjengelig, fordi voksne spillere har fått ordet i debatten. Hva resultatene derimot kan indikere er

at ringeffekten av de motstridene kulturelle verdiene fortsatt er til stede. Mediepanikk oppstår som følge av at to grupper er uenige i hva som er bra og dårlig medieinnhold, og den uenigheten skaper et hierarki der den sterkeste gruppen bestemmer hva som er høykultur og lavkultur (s. 6-12).

Spillformidlingsbegrepet sin dualitet indikerer at spillmediet fortsatt har en vei å gå for å anses som et likestilt kulturuttrykk av allmenheten. Spillformidling som en formidlingshandling for å synliggjøre et spillverk, tyder til at spillmediet har de nødvendige elementene for å forstås som et kulturelt medium. Spillbibliotekarene illustrerer dette ved å fortelle at spill er sammensatt av litteratur, film og musikk, samtidig som det har ludiske elementer. På den andre siden er ikke spillmediet enda helt akseptert som et likestilt kulturelt medium av allmennheten, så spillformidling må legge til rette for dette.

Skillet mellom spillformidling og markedsføring

At spillformidling blir assosiert med fremvisning fremfor samtale, bygger på tradisjonen med å benytte seg av strømme- og videodelingstjenester ved formidling av spill utenfor biblioteket. Alle spillbibliotekarene anså bruken av slike tjenester som formidling, og noen av dem tok inspirasjon fra det de ser på disse tjenestene. Haugen assosierer begrepet praktisk spillformidling med Youtube.com og Twitch.tv.

En generell fotnote for meg har vært Youtube og Twitch, der folk allerede spiller og formidler spill gjennom å spille. De lager Walkthroughs og Let's Plays og annet spillinnhold. Det har vært der jeg har funnet min pekepinn, fordi de formidler spill generelt på en god måte. Da tenker jeg at det fungerer i biblioteksammenheng også. (Haugen, GB+B)

Haugen beskriver innholdsskaperne på Youtube.com og Twitch.tv som formidlere, og direktestrømming og videodeling blir forstått som formidling av spillbibliotekarene. Denne forståelsen kan derimot problematiseres med tanke på at spillindustrien sponser innholdsskaperne som en markedsføringsstrategi. Selv om formidling og markedsføring differensierer seg ved handlingens utfall, etterspørsel eller synliggjøring (Tveit, 2004, s. 46), er skillet allerede vagt når det gjelder innholdet på slike plattformer.

Ikke alt innhold på Twitch.tv og Youtube.com som er markedsføring. Skillet mellom formidling og markedsføring på de overnevnte plattformene kan forstås som vagt fordi det er usikkert hvilken intensjon innholdsskaperen har, selv om sponsret innhold skal tydeliggjøres (Kringkastingsloven, 1993, §3-4). Selv om en innholdsskaper er tydelig på at de er sponsret av et spill-selskap eller utstyrsprodusent, vet man ikke hvordan mottaker oppfatter eller blir påvirket av det innholdet.

Det vage skillet mellom spillformidlingsbegrepet og markedsføringsbegrepet kan også ses i resultatene fra undersøkelsen, da det kommer frem at spillformidlingspraksisen blir påvirket av spillindustriens markedsføring. Det oppfattes som at det er mindre behov for aktiv formidling av spill, der aktiv formidling er formidlingshandlinger som skjer med formidlerens aktive deltagelse og handling for synliggjøring (Ridderstrøm et al., 2016, s. 26). Det er fordi spill markedsføres i form av journalistikk og strømme- og videodelingstjenester utenfor biblioteket. De spillinteresserte bibliotekbrukere konsumerer innholdet på disse tjenestene på sin fritid. Omland ser dette skje i skolebiblioteket når elevene tar kontakt med lærerne fordi de ønsker å bruke et spill i undervisning.

De leser mye journalistikk i ren tekst om spill, og de ser også på Youtube og streams. Jeg har opplevd at, uten at jeg har oppfordret til det, så har elevene gått til lærerne sine og spurt om de kunne bruke et spill til faget sitt som de har sett en streamer spille på Twitch eller Youtube. (Omland, NSB)

Om man kan tolke utenforstående markedsføring som passiv formidling fra biblioteket sin side, er diskuterbart. Passiv formidling er å ha et verk eller tilbud tilgjengelig uten å aktivt ta handling for å synliggjøre det (Ridderstrøm et al., 2016, s. 26). Om bibliotekene benytter seg av utenforstående markedsføring for synliggjøring, og det har en ønsket effekt om etterspørsel, er utfallet av handlingen fortsatt et resultat av markedsføring, ikke formidling. På den andre siden, om effekten er at bibliotekbrukere søker seg til bibliotekets tilbud og tilgjengelige materiale på grunn av spillindustriens markedsføringsstrategier, så er det positivt for biblioteket. Derfor kan man argumentere for at det er irrelevant om informasjonen og synliggjøringen skjer gjennom bibliotekets formidlingshandlinger eller spillindustriens markedsføringshandlinger.

Den spillinteresserte bibliotekbrukeren presenteres som en opplyst bruker som følger med på de nyeste titlene, hendelsene og trendene innen spillverdenen. Kristiansen forteller at han sjeldent følte han var nødt til å finne riktig spill for riktig låner, som er en vanlig praksis med litteratur. Persson viser til det samme poenget ved å fortelle at spill reklameres bedre enn blant annet litteratur, og ungdommen vet hvor de skal finne informasjon om spill.

Spill blir reklamert så mye mer og mye bedre enn for eksempel litteratur. Ungdommen er mye mer oppdatert og vet hvor de skal finne informasjon selv. Den passive formidlingen der er mye enklere enn det er på litteratur som må heves litt frem. (Persson, TH+B)

Poenget om at spill har mer og bedre reklame enn litteratur er et interessant poeng å diskutere. Er det sånn at spill blir reklamert bedre enn litteratur, eller blir spill reklamert bedre enn litteratur mot ungdommen? Å benytte seg av innholdsskapere som lager innhold på Youtube.com og Twitch.tv er en praksis ikke utelukkende brukt av spillselskaper. De fleste selskaper bruker denne strategien, og dette gjelder også bokbransjen. Bokbransjen bruker innholdsskapere på Booktube¹⁴ som en markedsføringsstrategi (Kalpaxis, 2020; Tomasena, 2019).

Et argument for hvorfor spillere kan oppfatte markedsføringen av spill som større enn markedsføringen av litteratur kan være innholdet spillere søker seg til på nett. Et annet argument er det audiovisuelle aspektet. Triple-A spill har reklame til TV før utgivelsesdato som ligner filmreklamer. En annen markedsføringsstrategi som ligner filmreklame, er bruken av kjente skuespillere og fjes: en karakter i *Cyberpunk 2077* (2020) var både animert til å ligne, og hadde stemmen til skuespilleren Keanu Reeves (1964). Dette ble brukt som en salgstaktikk ved å vise ham frem på filmreklamer, bilder og plakater. Spill blir *hype*¹⁵ opp før utgivelsesdato for å skape engasjement, som leder til forhåndsbestilling av spillverket før utgivelse.

Et motargument til Kristiansen, Persson og Omland sitt poeng om behov av aktiv formidling av stortitler, blir presentert av Madsen. Argumentet er at spill er kjent for å

¹⁴ «Booktube» er et omfattende begrep om bokrelatert innhold på Youtube.com.

¹⁵ «Hype» betyr å promotere eller markedsføre noe aggressivt og spektakulært. At noe er «hyped up» vil gjerne vise til forventningene og engasjementet som kommer som følge av markedsføringen taktikken.

ha en «utløpsdato». Enten i form av at nye konsollgenerasjoner og maskinvare blir tilgjengelig, eller nyere spill i samme serie kommer ut. Et annet punkt presentert av Hiestand er at engasjementet eller hypen ved et spill forsvinner nokså raskt etter at det har blitt tilgjengelig.

Formidling burde ikke bare ta for seg det som er nytt og aktuelt, spill er også omtalt som en dagsvare der det som er kult nå er kult nå, og om et halvt år så er det ingen som husker det. Det er viktig å tenke mer på kulturhistorien og kulturarven [...]. (Hiestand, BOB)

Dermed fremstår det som viktig å sette søkelys på spill som enten er utløpt eller som ikke lenger får den samme media-oppmerksomheten for å ikke miste en viktig del av kulturhistorien og kulturarven til spillmediet. Bevaring og tilgjengeliggjøring av eldre konsoller og spill, presenterer Hiestand som er viktig del av spillformidling.

Formidlingsmetoder

At spillbibliotekarene oppfatter spillformidlingsbegrepet som likestilt andre formidlingstradisjoner, samtidig som spillformidling i praksis assosieres med andre formidlingsmetoder, har noen praktiske implikasjoner på hvordan spill blir formidlet i bibliotekene. Spill er interaktive medier, og det presenteres som at interaktiviteten må formidles gjennom formidlingshandlingen. Det er dette jeg har valgt å kalle formidling av ludiske elementer. Ludiske elementer er de elementene i et spill som utgjør gameplay. Derimot kan spilltitler ha narrative elementer i tillegg. Narrative elementer de elementene som forteller en historie, bringer videre tema og karakterer.

Formidlingsmetodene som blir presentert kategoriseres som metoder som formidler ludiske elementer og/eller narrative elementer. Alle metodene som blir presentert kan forstås som å være metoder ment for legitimering av spillmediet, men hovedfokuset er å presentere metodene som formidlingsmetoder av ludiske og narrative elementer.

Paratekster: Strømme-, lyd- og videodelingstjenester

Strømmetjenester som Twitch.tv, videodeling på Youtube.com og deling av podkaster har en stor tradisjon i spillmiljøet. Spillbibliotekarene som har hatt ressurser, tid og kunnskap til å benytte seg av et slikt tilbud har gjort dette.

Strømmetjenester og Youtube.com blir i tillegg brukt annenrangs, fordi formidleren kan vise andres direkte direktestrømninger som et arrangement, eller benytter seg av Youtube.com som en del av formidlingssamtalen.

Innholdet som blir delt enten direkte på Twitch.tv eller i form av videofiler på Youtube.com og andre plattformer, kan tolkes som paratekster av spillverkene siden det er en omgjørelse av det originale verket (Consalvo, 2017). I løpet av en direktestrøm eller en videoinnspilling kan formidleren dele sine egne tanker og opplevelser sammen med fremvisningen av ludiske elementer og om spillet har dem, de narrative elementene.

Å benytte seg av strømme- og videodelingstjenester som formidlingsmetode blir presentert som en god praksis for å nå ut til flere brukere. Lokasjon er ikke lenger relevant for å kunne delta i et bibliotek sitt tilbud. Noen av spillbibliotekarene presenterer derimot to utfordringer med denne formidlingsmetoden. Det er å gjøre bibliotekbrukerne oppmerksomme på tilbudet, og bygge opp en følgerbase¹⁶ som ser på innholdet når det blir delt.

De spillbibliotekarene som benytter seg av strømme- eller videodelingstjenester har opplevd varierende seertall (oppmøte), beroende på innholdet de har laget, markedsføringen på forhånd og plattform de har brukt. Det forstås som at det flere som ser på innholdet når det blir direktestrømmet gjennom Facebook.com, fordi bibliotekene allerede har en følgerbase der. Under pandemien har denne formidlingsmetoden blitt mer utbredt, grunnet restriksjonene som ble innført.

Et eksempel på bruk av direktestrømming er Bergen Offentlige Bibliotek sin direktestrøm *Første timen av*. Spillformidlerne på Bergen Offentlige spiller den første timen av et spill for å formidle de spilltitlene de har i sin samling. Direktestrømming fungerer også som en metode for bibliotekarene å heve sin kunnskap om spillene de har. Dette er spesielt nyttig siden de ikke alltid har tid å spille igjennom alle spillene de har tilgjengelig i biblioteket, utenfor arbeidstid.

¹⁶ «Følgerbase» blir i denne teksten brukt som et overordnet, oversatt begrep fra de engelske begrepene «subscribers» og «followers». Det er de individene som aktivt følger med på nytt innhold til innholdsskapere, og får informasjon om nytt innhold på plattformen de følger dem på.

Vi har en serie som heter «Første timen av ...», der er én som sitter med kontrollen og andre som ser på. Vi spiller den første timen av et spill for å få et inntrykk av spillet. Det er for å vise hva vi har av spill, men det er for vår del også, for sånn som med bøker, så rekker vi ikke å spille alle spillene.
(Madsen, BOB)

Vi streamer en serie én gang i måneden av. Jeg fikk inspirasjonen fra en kjent spillblogg, så vi har tatt det konseptet og brukt det selv, og vi viser frem samlingen på den måten. Det er en kult måte å gjøre det på, og det er nok en bra måte å gjøre det på. Det er jo måten spill blir formidlet på generelt sett der ute, er gjerne med video, og gjerne på Youtube. (Hiestand, BOB)

Første timen av forstås som å være en direktestrøm som har blitt kjent spillbibliotekarer imellom, siden den ble brukt som et eksempel av spillbibliotekarer som ikke arbeider på Bergen Offentlige Bibliotek som et godt initiativ til hvordan bibliotek kan benytte seg av direktestrømming som formidlingsmetode.

Deltagende formidling og synlig formidling

En formidlingsmetode, eller situasjon som oppstår er den deltagende formidlingen og den synlige formidlingen. Med deltagende formidling menes her formidlingssituasjoner som oppstår som følge av bibliotekbrukeren sin aktive deltagelse med spillmediet i biblioteket.

Å ha et synlig og tilgjengelig område for frispilling i biblioteket skaper en formidlingssituasjon som spillbibliotekaren ikke er delaktig i, fordi det er bibliotekbrukere som trekker folk inn. Når brukerne spiller viser de frem spill ved å bare delta i aktiviteten som er åpen, og fremvisningen og aktiviteten trekker oppmerksomhet til andre brukere. Hiestand forteller at dette kan anses som aktiv formidling, da det er et steg over fremvisning i hyllen. Omland forklarer det derimot som passiv formidling.

Vi vært innom et bibliotek som hadde spillkonsollen og TV-en i en sittegruppe, hvor spillet stod på så man bare kunne sette seg ned og spille. Det blir jo en veldig passiv formidling, hvor man bare håper på at folk synes det ser interessant ut. (Omland, NSB)

Det oppfattes som at det å ha en synlig plass for spilling der brukerne kan delta i spillaktivitetene fører til at samtaler oppstår. Samtalen som oppstår bibliotekbrukere imellom er ansett som en viktig del av formidlingen av et spilltilbud. Tilbudet blir spredt til andre utenfor biblioteket, og samtale og diskusjon oppstår i biblioteket, spesielt når tilbudet er synlig og av god kvalitet. Omland forteller om et slikt tilfelle på skolebiblioteket der bruken av et spill i undervisning ble så godt mottatt at andre klasser visste om det kort tid etterpå.

Man har den effekten som kommer etterpå, som er at elevene snakker med hverandre. Jeg hadde et spillprosjekt for 3 år siden, der vi konkurrerte i «Keep talking and nobody explodes» for å se hvilken klasse som kunne komme lengst. Prosjektet var bare på det ene studiestedet, og det tok ca. to og halv time etter første klasse var ferdig til de andre to studiestedene visste om det. (Omland, NSB)

Deltagende formidling er også en formidlingsmetode som tillater for formidling av både ludiske og narrative elementer, men til forskjell fra direktestrømming og videodeling så har ikke formidleren kontroll i en slik formidlingssituasjon. Den manglende kontrollen kan lede til en praktisk utfordring, som støy. Støy er en av utfordringene spillbibliotekarene presenterer, spesielt i de bibliotekene som ikke har egne spillrom. Støy presenteres som særlig utfordrende når biblioteket har motstridene målgrupper. Et slikt eksempel blir presentert av Solberg.

Det er en utfordring for oss å skulle ha konsoller ute i lokalet samtidig som det er lesesaler ved siden av. Vi kjøpte et Air Hockey-bord som vi hadde i ungdomsavdelingen, og det var kjempepopulært, men det var nabo til lesesalen. Da var det motstridene målgrupper med ungdommer som ville spille, og studenter og voksne som ville lese. (Solberg, GB)

En mulig løsning mot utfordringer om støy og motstridenende målgrupper som blir presentert, er dedikerte spillerom eller utforming av åpne arealer som skjermer lyd så det ikke blir sjenerende. Persson påpeker at utforming er viktig å tenke på når det gjelder spilltilbudet, fordi støy kan bli et problem.

En måte for spillbibliotekaren å få kontroll i formidlingssituasjonen er å selv være den som spiller. Dette ble presentert av noen spillbibliotekarer som en måte å gjøre formidlingshandlingen aktiv, istedenfor passiv. Et aspekt som ikke blir presentert av spillbibliotekarene, men som kan diskuteres i henhold til deltagende formidling, er spillformidleren sin mangel av kontroll på hvilke spill som blir spilt, hva som blir sagt om spillene og hvordan spillene blir spilt.

Synlig formidling er formidlingssituasjonene som oppstår gjennom plassering og fremstilling av utlåns materialet i hyller, på plakater og i utstillinger, men også synlig plassering av spillutstyr som legger til rette for deltagende formidling. Omland påpeker at: «Coverne til spill har skjønt det veldig mange bokomslag også har skjønt og det er at et godt omslag selger mye». Bruken av omslag som formidling er ikke et ukjent fenomen når det kommer til andre medier, som litteratur (Tveit, 2004; Senstad; 2015), men spill har, som Madsen påpeker i sitatet under, vært et "gjemt bort i en krok"-type tilbud.

I min erfaring, så var spill veldig typisk i en krok langt inne i biblioteket, gjerne gjemt vekk i ungdomsavdelingen og litt sånn. Så da er det å ta det frem så det er synlig for absolutt alle. Da blir det [spill] ikke bare for de spesielt interesserte. (Madsen, BOB)

Som Madsen påpeker er det ikke en gjenværende praksis å ha bibliotekets spilltilbud gjemt vekk, fordi stigmaet rundt spill har lettet. Synlig formidling er vanskeligere å stadfeste som formidling av ludiske eller narrative elementer, siden det ikke nødvendigvis er formidling av innhold, som spill generelt. Man kan derfor forstå synlig formidling som legitimering av spillmediets plass i biblioteket.

Deltagende formidling og synlig formidling kan forstås som å være motstridene, spesielt om man skal ta støy i biblioteket til etterretning. Å ha et eget spillrom eller et skjermet areal for spilling er en måte for biblioteket å kommunisere både spillets tilhørighet i biblioteket og løse støyproblematikken, samtidig som det indikerer at man vil ha spillerne for seg selv for å ikke sjenere de andre bibliotekbrukerne (Neiburger, 2007, s. 36-37). Spillbibliotekaren kan også miste kontroll over spilletikketen når man har avlukkede spillrom. Får alle som vil spille, spilt?

Arrangementer

Arrangementer presenteres som den mest brukte metoden for spillformidling.

Arrangementene varierer i størrelse og tidsperiode, samt format. Tveit presenterer forfatterbesøk eller en foredragsholder som en viktig del av et litterært arrangement (2004, s. 100-101). Ved et spillformidlingsarrangement ser man også dette, men da ved de arrangementene som har samtalen eller diskusjonen i fokus. Når det kommer til arrangementer som spillturneringer og frispilling, så er det spillet som er stjernen.

Spillturneringer blir mest nevnt av spillbibliotekarene, og turneringene blir holdt i sammenheng med større arrangementer som Nordisk Spilluke (Nordic Game Week, u.å.), eller i mindre formater på spillekvelder/dager og LAN-samlinger. Det er en lav terskel for å sette i gang med turneringer, fordi formidleren trenger ikke meget med kompetanse eller ressurser. En TV og konsoll med flere kontrollere, og et spill er alt som trengs for å komme i gang. Dette argumentet er det samme som Neiburger (2007) har funnet i sitt arbeid.

Spillarrangementer uten konkurranse blir også presentert, dette kan være spillekvelder/dager som handler om ett spesifikt spill eller tema, eller for frispilling. Slike arrangementer presenteres som å skape god stemning og en sosial atmosfære.

[...] på VR arrangementer så er det Beat Saber det går i. Det er så populært, og man kan laste ned masse forskjellige sanger. Ungdommene kan bruke de sangene de er opptatt av, også har man de to kontrollene som trommestikker. Det er ganske enkelt samtidig som det veldig gøy. Det er veldig sosialt fordi det er gøy å se på. Når man har storskjerm, høyttalere og god lyd, da blir det god stemning. (Ringdal, TFB)

Arrangementer i form av paneler og diskusjoner blir også holdt, og da gjerne for tematikk som kan legges opp til debatt, som identitet i spill, feminisme i spill og lignende. Den vanligste praksisen er da å invitere utenforstående aktører for innholdet, og biblioteket står for det praktiske, som lokale, utstyr, markedsføring osv.

Noen av informantene har arrangementer som dreier som om, eller inkluderer aspekter ved metakulturen som har oppstått som følge av spillkulturen. Dette er

arrangementer i form av cosplay¹⁷, PC-bygging, E-sport og lignende. For de informantene som ikke hadde det, så er dette noe de kunne tenkt seg å ha i fremtiden, når ressurser og tid tillater det.

En utfordring med arrangementer ble presentert av Kristiansen. Han erfarte at arbeidet de gjorde for å ha Nordisk Spilldag i sitt bibliotek var mye jobb for liten gevinst. Dermed var det lettere for Kristiansen ha fokus på frispilling i biblioteket og legge opp for deltagende formidling.

Vi oppdaget etter hvert at jobben med Nordisk Spilldag var veldig mye jobb for ikke så mye gevinst. Så vi satset mer på å bygge det [tilbudet] opp for de som bruke Playstation 4 når de kunne. Det var de som kom etter skoletid og slikt.
(Kristiansen, DM)

Oppmøte til arrangementer, både fysisk- og digitalt er vanskelig å forutse. På større arrangementer der spill blir diskutert med seriøse temaer ble det nevnt av spillbibliotekarene at det var alt mellom 100 besøkende til 15-20 besøkende i storbybiblioteker, og noen arrangementer som faller flatt.

Arrangementene kan og er delt gjennom strømme- og videodelingstjenester og sosiale medier, om biblioteket har ressurser og kunnskap om hvordan dette gjøres. Når spillbibliotekarene som deltok i dette prosjektet ble spurt om formidlingspraksiser de har sett på andre bibliotek, var det oftest arrangementer de viste til. Det er fordi informasjon om arrangementer blir delt på sosiale medier over formidlingssituasjoner som samtaler, presentasjoner og lignende. Dermed er det ikke mulig å stadfeste om bruk av arrangementer er den mest brukte spillformidlingspraksisen, men det er den mest brukte praksisen presentert av spillbibliotekarene som deltok i dette studiet.

Samtalen

Samtalen, her forstått som en referansesamtale der formidleren presenterer, anbefaler og opplyser om et verk, er ikke presentert som en gjennomgående praksis. Det presenteres som at det ikke er noen forskjell ved å snakke om spillmediet og

¹⁷ Cosplay er forkortelsen av «Costume Play», som er en performativ aktivitet der man kler seg ut etter kjente karakterer i spill, TV, litteratur og lignende.

litteratur. Som med spillformidlingsbegrepet, kan man se et paradoks i denne beskrivelsen.

Et fellestrekk for de som benyttet seg av samtalen var at spillet må ha narrative elementer som formidlerne kan hekte seg på. Det er som Solberg forteller: «Hvis man skal snakke om spill, så er det lettere å aktivt formidle et spill med en historie, enn for eksempel et plattformspill eller et slåsspill. *FIFA*-spillene for eksempel er spill som er vanskelig å aktivt formidle».

De spillbibliotekarene som benytter seg av samtalen forteller gjerne at de benytter seg av lignende metoder som ved litteraturformidling, og et par bruker Lesersørvissom et eksempel. Persson nevner denne metodikken: «Hvis du kommer i prat med noen om spill, så kan praten lede til andre lignende spill. Jeg bruker ofte Lesersørvissom metoden når jeg snakker om spill». Det samme gjør Holter-Wilhelmsen.

Jeg er veldig glad i den en-til-en-formidlingen. Jeg har gjort masse gruppeformidling også, men når du bruker Lesersørvissom metoden der du snakker med dem og finner ut hva de ønsker, hva de liker, også henter man inn litteratur man kjenner fra før av som matcher disse kriteriene og jeg bruker stort sett det samme når jeg formidler spill også. (Holter-Wilhelmsen, S37)

For de spillbibliotekarene som ikke benyttet seg av samtalen, var det to hovedgrunner for dette. Det føles ikke naturlig i biblioteksammenheng, og/eller brukerne som ønsker å benytte seg av spilltilbudet er ikke interessert i å ha slike samtaler. Det tolkes derimot som at det er et ønske om å komme til det punktet hvor det er like naturlig å samtale om spill, som man gjør litteratur. Madsen forteller det synd at det ikke er så kjent at spillbibliotekarer kan anbefale spill på lik linje som andre medier.

[...] og det har nok mye med at spill er et relativt nytt kulturuttrykk og det er ikke så kjent for folk at vi har spill. Så du kommer ikke i den dagligdagse formidlingssituasjonen der man blir spurt om å anbefale et spill. (Madsen, BOB)

Spontane hendelser der spillbibliotekarene snakker om eller anbefaler spill, blir også presentert som eksempler, men ingen av spillbibliotekarene som fortalte om disse hendelsene anså dette som formidlingssituasjoner, siden disse samtalene ikke nødvendigvis har en intensjon om å formidle.

Formidling med et narratologisk eller ludologisk blikk?

At de spillene med historier er lettere å formidle gjennom samtale enn de uten, er et interessant resultat. Dette skaper spørsmål om det samme kan sies om andre medier. Formidling er tross alt ikke knyttet til medium eller innhold, men er en kommuniserende handling for å bringe noe videre.

Som et resultat er det interessant å se dette opp mot spillforskning med det narratologiske blikket og det ludologiske blikket. I biblioteksammenheng kan det være naturlig å søke etter det narrative, det tematiske eller opplysende, hvorav spillmediet ikke nødvendigvis har disse elementene ved seg. I de tilfellene vil det være naturlig å formidle spill med et ludologisk blikk.

Formidling av de ludiske elementene kan man se i formidlingsmetodene som tillater for fremvisning som direktestrømming, turneringer og deltagende formidling. Det er ved samtalen at man ser det ludologiske blikket forsvinne. Samtalen som formidlingsmetode viser til sterke tendenser mot det narratologiske blikket ved spillformidling, og det samme presenteres om skrevne anmeldelser. Ringdal forteller at så lenge spillet har en historie å fortelle er det ikke noen forskjell i hvordan man skriver om et spill og en bok.

Ja, altså å skrive en omtale av en bok og et spill er det samme. Det går litt i av det samme. Når jeg spiller et singleplayer spill med masse historie, så er det veldig lett å sammenligne det med å lese en bok. (Ringdal, TFB)

Kristiansen forteller at han har opplevd å kunne bruke de samme formidlingsmetodene han benytter seg av for litteraturformidling, ved formidling av tema i spill: «Ja, jeg vil nok si at jeg bruker de samme metodene når jeg formidler tema. Jeg forteller om det narrative og skaper en spenning, interesse og forteller hvorfor det er et interessant tema», men han forteller også at når man skal analysere

karakter i spill, så kan man enten ha et narratologisk blikk eller legge fokus på ludologi.

Om man kun skal se på det narrative så er det likt, men om man skal se på det ludologiske blir det mye mer fokusert, fordi da kan man for eksempel skrive om Lara Croft som pasifist. Går det an? (Kristiansen, DM)

Man kan tolke Kristiansen sitt utsagn til å vise til dynamikken, hvordan man spiller spillet, oppimot mekanikken, som er reglene (Hunicke et al., 2004), og hva som skjer når spilleren ikke spiller et spill med den intensjonen som var tiltenkt. Kristiansen sitt eksempel handler konkret om valgt perspektiv for karakteranalyse av spillkarakterer. Kristiansen illustrerer her at det er en forskjell mellom det ludologiske blikket og det narratologiske blikket, som to perspektiver.

For å klargjøre, å ha et ludologisk blikk er i denne konteksten å kun se på et spillverk som et ludologisk verk, uten å ta høyde for de narrative elementene. I motsetning, å ha et narratologisk blikk som ser på spillverk som historier og narrativ. Som stadfestet i teorikapittelet kan et spill ha begge elementene, men vil alltid ha ludiske elementer.

Ved et spill som *FIFA* (1993-2020) som ikke har tydelige narrative elementer, men som heller lener seg mot det ludiske, ville det vært naturlig å formidle spillet med et ludologisk blikk. Som spillformidlere kan det være nødvendig å finne et perspektiv der man tillater spillformidlingssituasjoner å lene seg mot det ludologiske blikket, slik at det blir naturlig å oppbygge et vokabular som er forståelig for spilleren, samt opplysende for ikke-spiller. Dette er særlig viktig for de spillene som ikke har narrative elementer å lene seg på. For som resultatene viser, oppfattes det som at det er vanskelig å formidle ludiske elementer gjennom samtale og tekst.

Dette indikerer en motsats fra hvordan anmeldere tradisjonelt har anmeldt spill, siden spillanmeldere hovedsakelig har anmeldt spill som ludiske verk (Bogost, 2015). Med samtaler og skrevne anmeldelser som formidlingsmetode i bibliotekene, kan det tolkes som at bibliotekarene blir påvirket av narrativisme, som er den ideologiske oppfattelsen av at alt er en historie (Aarseth, referert i Bogost, 2009). Derimot

indikerer resultatene det motsatte, spillbibliotekarene er veldig bevisste om at spillmediets interaktivitet må formidles videre.

Derfor er det mulig å vurdere om dette fenomenet kommer av bibliotekets litterære tradisjon og at formidlingshandlingen blir påvirket av dette. Spillbegrepet kan tolkes som et paradoks akkurat fordi spillbibliotekarene presenterer spillformidling som likestilt andre formidlingstradisjoner, men de forteller at det ikke er det samme grunnet spillmediets ludiske elementer.

Videre er det uklart hvordan de ludiske elementene blir formidlet utenom bibliotekbrukeren sin deltagelse eller gjennom fremvisning. Blir de ludiske elementene snakket om samtidig som de blir fremvist gjennom direktestrømninger eller under arrangementene? Resultatene fra studiet er ikke dekkende om dette. Slik samtalen og den skrevne anmeldelsen som formidlingsmetode blir presentert av spillbibliotekarene, tolkes det som at det mangler et perspektiv, eller vokabular, for å formidle de ludiske elementene uten å benytte seg av fremvisningen og deltagelsen.

Kompetanse i spillformidling

Når det gjelder spillformidlernes egen forståelse av individuell kompetanse og kunnskap om spillformidling, er det en enighet om at bakgrunnskompetansen innen litteratur- og kulturformidling kan videreføres til spillformidling. Det er ikke manglende kompetanse i formidlingspraksisen, men det eksisterer det jeg har valgt å kalle et kunnskaps-gap når det gjelder spillmediet i seg selv, og da spesielt blant kollegaer som ikke er interesserte i spill.

Det er litt, ikke motstand, men det er ikke alle som er helt om bord enda, det gjelder publikum og ansatte også. Det er den siste biten som jeg synes er mest utfordrende, det å ikke ha alle kollegaene om bord eller som ikke gidder noe mer enn å låne ut kontrollerne. (Madsen, BOB)

At det mangler kompetanse på spillmediet i de norske bibliotekene er ikke ukjent. Kompetansemangel presenteres også i resultatene i Norsk Filminstitutt sin undersøkelse (2020) og behov for kompetanseheving ble satt på dagsordenen i *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022* (KD, 2019). Fra det overnevnte sitatet til

Madsen kan det tolkes som at interesse er viktig for at en bibliotekar skal drive med spillformidling. Den samme tolkningen kan ses i hva Kristiansen forteller om formidling av spill som et kulturprodukt: «Jeg er veldig på å formidle spill som et kulturprodukt. Det kommer av personlig interesse for meg, men jeg synes dette er noe alle burde sette seg inn i. Derimot merker jeg at bibliotekarer av alle aldre butter imot».

Spillbibliotekarene i dette studiet oppfattes som ha fylt kunnskaps-gapet gjennom flere år som personlig interesserte av spill. Spillere forstås dermed som ha relevant bakgrunnskunnskap som ikke-spillere mangler.

Det er klart at det er et felt som krever at man har en del bakgrunnskunnskaper som man ikke tilegner seg om man ikke er interessert i spill. Én som aldri har spilt før vil ikke vite hvordan man bruker Steam eller hvordan lisensreglene fungerer. (Omland, NSB)

Det Omland sier her om at spill krever en del bakgrunnskunnskaper som man stort sett bare får gjennom aktiv deltagelse er et interessant poeng. Consalvo (2009) sitt motargument mot den magiske sirkelen bygger på det faktum at spillferdighet er en ferdighet som man får gjennom aktiv deltagelse. Når man har spilt et spill, så tar man med seg det man har lært fra et spill til det neste. Visse aspekter med spillmediet kan man strengt tatt lese seg opp på uten å spille selv, men aktiviteten er og forblir en ferdighet.

Bakgrunnskunnskaper tilegnet over tid og aktiv deltagelse er ikke utelukkende for spillmediet. Som en spiller kan det være naturlig å kunne se innflytelser av andre spill i en tittel, som *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) sin innflytelse på *Nioh* (Team Ninja, 2017), men det samme kan man si om litteratur og film. I litteraturen er det to veldig forskjellige samtaler man kan ha som en kjenner av en forfatter, og en leser av en forfatter. Derimot er det tydelig at det er mange teknologiske og praktiske ferdigheter som spillere innehar. Hvordan man bruker modifikasjoner, hvordan man forstår maskinvarekrav¹⁸ og lignende.

¹⁸ Maskinvarekrav er de kravene et produkt stiller til maskinvaren for å kunne drifte normalt.

Kunnskaps-gapet oppstår dermed når det er en manglende interesse. Det presenteres som at mange kollegaer til spillbibliotekarene mangler interessen til å lære seg om spillmediet. Tiltak for kompetanseheving skjer som oftest fordi spillbibliotekaren setter det i gang, enten som større arrangementer eller mindre tiltak med spillstunder for kollegaene. Å ikke ha personlig interesse for spill påvirker ikke bare individuell spillformidlingskompetanse, men noen av spillbibliotekarene forteller at det påvirker holdningen til de som ikke er interesserte. Holter-Wilhelmsen problematiserer dette ved å vise til hvordan det er en holdningsforskjell mellom spillmediet og litteratur.

Om jeg ikke er interessert i noen typer litteratur og jeg hadde sagt at jeg ikke skulle formidle den typen litteraturen fordi jeg bryr meg ikke om det, så hadde jeg fått ganske sterke reaksjoner fra sjefen og kollegaer. Når det kommer til spill så er det helt ok. (Holter-Wilhelmsen, S37)

De overnevnte resultatene om kompetanse, interesse og holdninger indikerer at en bibliotekar burde ha interesse og kunnskap om spill fra egen interesse, og gjerne fra før de begynner å arbeide med spillformidling i et bibliotek. Derimot argumenter Carrillo imot dette. Carrillo som ikke hadde spill som hobby før spilltilbudet, tok opp hobbyen som følge av det, og fyller kunnskaps-gapet gjennom samarbeid og samtale med bibliotekbrukerne (Grøn & Balling, 2012, s. 57-59; Tveit, 2004). Carrillo forteller at barnene som besøker hennes bibliotek vil fortelle henne om spilltitler som hun tester og bringer inn i biblioteket.

Ja, jeg tenker at når jeg driver med formidling om litteratur, så er det jeg som bestemmer. Jeg bestemmer hva jeg tar med når klassen kommer til meg, dette er det jeg skal fortelle om. Men med spillformidling, fordi jeg har så liten erfaring selv, så oppsøker jeg dem [barnene] og spør hva de vil ha, hva de vil prøve, hva jeg burde kjøpe inn, også gjør jeg det. Da kan jeg drive aktiv spillformidling til både dem og resten. (Carrillo, DT)

Kompetanse og interesse i relasjon

Interessen for spill tolkes som fundamentet for å lære seg om spill, og delta i aktiviteten selv. Relasjonen mellom individuell spillformidlingskompetanse og

personlig interesse er interessant å problematisere i kontekst av formidlingsbegrepet. Som stadfestet i teorien, så inngår formidleren som et mellomledd som den personen som utfører formidlingshandlingen. Formidleren sin makt, kompetanse og subjektive smak er alle eksempler på hvordan formidleren kan påvirke formidlingshandlingen enten bevisst eller ubevisst (Ridderstrøm et al., 2015, s. 33-35; Gudiksen, 2005).

Siden resultatene viser at interesse og kompetanse er relatert når det gjelder spillformidling, burde man stille seg kritisk til påvirkningen dette kan ha på spillformidlingshandlingen. Kan det forventes at alle spillbibliotekarer har en bred generell kunnskap om ulike spillsjangere og spillestiler? Eller påvirkes de respektive spilltilbudene av spillbibliotekarenes subjektive smak?

Målsetningene satt i Folkebibliotekloven stadfester at kvalitet, aktualitet og allsidighet skal vektlegges i samlingen til et folkebibliotek (§1, 1985). Manglende kompetanse hos bibliotekarer om spillmediet kan forstås som hindrende for målsetningen, fordi det er vanskelig å vite hva som er kvalitet, aktuelt og allsidig uten kompetanse i spill. Videre kan man også diskutere om relasjonen mellom interesse og kompetanse påvirker målsetningen. Hvilke spilltitler som anses som å ha kvalitet, være allsidig og som er aktuelle, kan være forskjellig fra spillbibliotekaren sin oppfattelse, anmeldere sin oppfattelse og de kulturpolitiske føringene som ligger til grunn.

Om relasjonen mellom interesse og kompetanse har en påvirkning på hva som blir ansett som aktuelt, allsidig og kvalitet kan tolkes som problematisk fordi resultatene viser en tendens til at spilltilbudene per i dag «eies» av spillbibliotekaren som driver spilltilbudet. Spillbibliotekarene forstås som ha bestemmelses kraft i hvordan spilltilbudene deres skal se ut, så vidt de ikke er en del av større grupper over flere filialer eller har gått aktivt inn for medvirkningsgrupper. Madsen forteller at: «Mye av spilltilbudene som har dukket opp er av enkelt individer som har lyst å gjøre noe med det. Det er de som har startet det opp og tatt ansvar for det». Kristiansen presenterer det samme når han hadde spillansvar på Deichman Majorstuen.

Det var mye jobb fordi tilbudet var avhengig av at jeg var der, fordi det var jeg som måtte koble opp konsollen og Kinect 'en. De andre bibliotekarene visste

ikke hvordan de gjorde det og tok seg ikke tiden til å lære det. Da skjønnte jeg fort at dette måtte jeg bare gjøre selv. (Kristiansen, DM)

Noen av spillbibliotekarene som deltok i undersøkelsen fortalte også om tilfeller de har selv opplevd eller hørt om, der et bibliotek sitt spilltilbud forsvant som følge av at spillbibliotekaren sluttet å arbeide der.

På den andre siden indikerer resultatene at spillbibliotekaren sin individuelle interesse ikke har stor påvirkning på et spilltilbud, slik et tilbud kan se ut i dag. Målgruppens ønsker og behov, basert på alder og utenforstående faktorer som markedsføring, presenteres som fundamentet for spilltilbudet. Det andre punktet, som blir presentert nærmere i kapittelet om utfordringer, er at det er rettslige og monetære restriksjoner som begrenser bredden et spilltilbud kan ha.

Dog det ikke er mulig å fastslå om spillformidlingsbegrepet sin kulturpolitiske dimensjon er et resultat av å ha spillinteresserte spillformidlere, har nok spillbibliotekarenes egen interesse farget formidlingsarbeidet de gjør. Som bibliotekarer ønsker de å formidle spillmediet til publikum, likestilt som andre medier, men de er også spillere. Som Madsen påpekte i sitt tidligere utsagn, så er det kollegaer «[...] som ikke gidder noe mer enn å låne ut kontrollerne». Det impliserer at spillinteresserte spillformidlere ønsker å gjøre mer enn minstekravet.

Hvilke spill formidles og hvem formidles de til?

Gjennom samtalene med spillbibliotekarene kommer det frem noen generelle kommentarer om hva som aktivt blir formidlet til publikum. Ringdal tenker at det er viktigere å formidle at bibliotek har et spilltilbud siden dette ikke enda er åpenbart. Her kan man se tegn til spillformidling som en legitimeringsprosess, og ikke nødvendigvis som en handling for å bringe et verk videre.

Solberg forteller at: «Jeg formidler de spillene jeg har spilt selv og jeg føler jeg kan stå innenfor, eller spill jeg har lest om på Bibliogames eller Barnevakten». Her kan man trekke linjer mellom bibliotekarens kjennskap til spillmediet, gjennom personlig deltagelse, og kjennskap til feltet og de aktørene som driver med spill og spillformidling, til hva som blir aktivt formidlet.

Persson forteller at det er tilfeldig hva som blir formidlet, beroende på hva som blir snakket om av brukerne og hva han selv har spilt, og det ikke er noen baktanke bak formidlingen. Dette indikerer at aktualitet og målgruppen legger føringer for hva som blir formidlet videre.

Holter-Wilhelmsen som jobber med ungdom, forteller at han forsøker å formidle historiedrevne spill fordi flerspillerspill formidler seg selv, og dette poenget understrekes av de andre spillbibliotekarene også. Dermed kan det forstås som at det som blir formidlet i biblioteket blir påvirket av markedsføringen som spillindustrien driver med utenfor biblioteket.

Historiedrevne spill problematiseres av spillbibliotekarene. Det oppstår et problem når spillet tar lang tid å komme igjennom og biblioteket ikke har det til hjemlån. Dette er fordi det er vanskelig å legge til rette for at en bruker kan spille ferdig spillet i biblioteket. Det samme problemet møter Carrillo på, som foretrekker å aktivt formidle de spillene som egner seg best for barn i grupper. Dette er flerspillerspill som barn kan spille sammen, heller enn eventyrspill som må spilles alene. Hun forteller at selv om hun selv spiller historiedrevne spill, så egner det seg ikke for brukergruppen hun arbeider med. Et barn kan ikke ta opp konsollen for å spille et langvarig spill, uten at de andre barnene mister tilgang til konsollen. Både Holter-Wilhelmsen og Carrillo sine poenger blir understreket av Persson sitt utsagn om *Draugen* (Red Thread Games, 2019).

Ja, jeg skulle likt å se mer historiebaserete spill, Draugen for eksempel. Det er et spill som tilbys på alle bibliotek, det er fantastisk og norsk, men det er utrolig vanskelig å formidle det til folk fordi man må sitte i biblioteklokalet for å spille det, man har jo ikke tid til å spille seg ferdig. (Persson, TH+B)

Selv om det presenteres som at det er variert om hva som blir formidlet aktivt til de spillinteresserte bibliotekbrukerne, var det noen spilltitler som gikk igjen. Dette var *Minecraft* (2011), *LEGO*-spillene (1995-2021) og *FIFA* (1993-2020).

For skolebiblioteket som er representert i dette studiet er det annerledes. Spillene som formidles er spill som anses som å ha en pedagogisk verdi, men ikke

nødvendigvis er designet for pedagogikk. Omland påpeker at mange spill som har en intensjon om læring ofte ikke er gode eller vekker den interessen som andre spill gjør. Derfor velger Omland å finne spill som egner seg til undervisning og er interessante å spille. På Narvik Videregående skolebibliotek brukes spill som *Keep Talking and Nobody Explodes* (Steel Crate Games, 2015) og *Oh ... Sir!! The Insult Simulator* (Vile Monarch, 2016) for språkfag, *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014) for Barn- og ungdomsarbeid, *Papers Please* (3909 LLC, 2013) i samfunnsfag.

Det er varierende målgrupper spillbibliotekarene arbeider med, beroende på hvor biblioteket er lokalisert. De sentrumsnære bibliotekene virker som å ha blandede målgrupper, og derfor forsøker de å ha arrangementer og et tilbud som er variert. Det er derimot barn og ungdom som presenteres som de målgruppene som biblioteket mest retter spilltilbudet til.

Spillarrangementer i form av turneringer og andre former for spilling er som oftest rettet mot barn og unge som en aktivitet, men mange av spillbibliotekarene påpeker at spill er også for voksne. Dette blir understreket av den utenforstående statistikken også (SSB, 2021; IFSE, 2020, s. 10; ESA, 2020).

Ja, vi har en veldig tankegang om at det [spill] er for barn og ungdom, og ikke noe for voksne. Det viser statistikken er helt feil. Det er jo en enorm mengde med voksne som spiller hele tiden, og det blir fler og fler. (Persson, TH+B)

To brukergrupper som blir nevnt er *spilleren* og *ikke-spilleren*, og et spilltilbud er som oftest rettet mot de som allerede har kjennskap til spill og spiller selv. Ikke-spilleren presenteres derimot som en viktig målgruppe å trekke inn, spesielt foreldre eller foresatte og andre voksne som har barn eller jobber med barn og unge som spiller. Som poengtert om legitimering av spill mediet, så er bibliotekene en nyttig arena for opplysning av spillmediet for de som søker mer informasjon og for å motvirke mediepanikk.

Gjennom å se på hva som blir formidlet til de to målgruppene tydeliggjøres dualiteten i spillformidlingsbegrepet. Til spilleren formidles spillverk og arrangementer, hvorav

ikke-spilleren blir presentert som en mottaker av spillformidling som en legitimeringsprosess. Kristiansen forteller at det er lettere å formidle spill til spillere, fordi han har opplevd at man slipper det stadiet av samtalen der man må forsvare eller rettferdiggjøre spillmediet.

Etter samtale med spillbibliotekarene oppstår det et inntrykk at det er hobbyspillere som benytter seg av spilltilbudet. Det er vanskeligere å ha et tilbud som er rettet mot seriøse spillere. Seriøse spillere har oftest bedre utstyr og tilgjengelighet hjemme, så biblioteket må tilby noe som de seriøse spillerne ikke finner hjemme, som er møteplass potensialet. Det var det samme som Neiburger (2007) hadde erfart.

Utfordringer og løsninger

Som de overnevnte resultatene viser så er det en rekke utfordringer med spillformidling. Støy, kompetanse og interesse er noen av de tidligere nevnte utfordringene. I dette underkapittelet presenteres det tre utfordringer som har blitt tolket som gjennomgående og som særegne for spillmediet. At de tolkes som gjennomgående innebærer at 5-10 spillbibliotekarer nevnte disse i løpet av intervjuene. At de er særegne innebærer at utfordringene forstås som særlig hindrende når det gjelder spillmediet, selv om lignende utfordringer eksisterer for andre medier også. Disse tre utfordringene er rettigheter, kostand og aldersgrenser.

I løpet av perioden mellom intervjuene ble foretatt i slutten av 2020, og innlevering av denne oppgaven i 2021, har Nasjonalbiblioteket delt *Dataspill i biblioteksektoren*, som er en fullstendig oversikt over de legale aspektene og utfordringene som eksisterer (Nasjonalbiblioteket, u.å). Resultatene blir redegjort som de ble presentert av spillbibliotekarene, men den nye tilgjengelige informasjonen blir brukt for å kontekstualisere resultatene og drøfte dem.

Spillbibliotekarene presenterer usikkerheter om bibliotekets rettigheter og juridiske forhold som setter hindringer for tilbudet. For at biblioteket skal ha rett til å låne ut spilltitler, må spillene kjøpes inn via Biblioteksentralen, eller være en del av innkjøpsordningen hos Norsk Filminstitutt. Bibliotekene skal i praksis ha rett til å formidle disse spillene, derimot det er usikkert om disse rettighetene strekker seg til direktestrømming og videodeling. Usikkerheten om rettigheter er den største

fallgruven, da det ikke er en konsensus eller et enkelt sted å finne informasjon om hva bibliotekene har rett til når det gjelder et spilltilbud og spillformidling.

Der er det litt sånn uklarhet, og jeg føler det er mange biblioteker som sliter med akkurat dette. Det hadde vært greit om det kom på plass en check-list eller et enkelt referansedokument med hva som er innenfor og ikke innenfor. (Haugen, GB+B)

Ja, grunnen til at vi ikke har hatt en utlånssamling, er for det første på grunn av penger, for det andre fordi de ansatte mente at vi ikke hadde lov til å låne ut. Det er veldig lite kunnskap rundt dette her med rettigheter. (Persson, TH+B)

Usikkerhetene som spillbibliotekarene har om rettigheter, er knyttet til at informasjon om opphavsrett til spill og spill i kulturinstitusjoner enten ikke har vært tilgjengelig eller uforståelig. *Dataspill i biblioteksektoren* klargjør denne problemstillingen fordi kulturpolitikken har satt spill på agendaen (Nasjonalbiblioteket, u.å., s. 2). Åndsverkslovens bestemmelser og spillmediets verkstype har en effekt på hva som er lov og hvilke spill som er tilgjengelig.

På grunn av forvirringene om hvilke rettigheter bibliotekene har, så viser resultatene at det er ulike praksiser ulike steder, beroende på hvordan de har valgt å løse denne problemstillingen. Det er hovedsakelig tre fremgangsmåter som blir presentert: 1) en *spør om tilgivelse, ikke tillatelse*- praksis, 2) ta direkte kontakt og 3) utlånssamlingen blir tilpasset for å unngå å bryte reglementet.

Ved en *spør om tilgivelse, ikke tillatelse*- praksis menes her en løsning der biblioteket og de ansatte enten uvitende eller vitende bryter de juridiske retningslinjene til stede. Tilbudet og populariteten til tilbudet er såpass utbredt det anses som lønnsomt å bryte reglementet. Det er fordi det ikke er noen store negative følger av å bryte reglene. Under denne kategorien kan man også se at noen bibliotekansatte setter skylapper på seg selv, når det gjelder inviterte aktører som skal holde spillarrangement. I stedet for å etterspørre om de utenforstående aktørene har alt det legale på rette, så spør man ikke.

Å kontakte spillsekskap og andre aktører direkte er en annen praksis som blir brukt. Ved å kontakte spillsekskap direkte og få tillatelse fra dem å låne ut, samt formidle spillet deres, slipper biblioteket og de ansatte å sette seg inn i alle ledd av legaliteter. Holter-Wilhelmsen påpeker at dette kan være tungvint: «Jeg har som sagt tatt direkte kontakt med utgivere og produsenter for å spørre om vi har lov til å låne de ut, og de aller fleste har sagt ja, men det er tungvint arbeid».

Denne praksisen gjelder også ulike formidlingsmetoder, spesielt om direktestrømming og videodeling av verkene som biblioteket skaffet gjennom Biblioteksentralen og Norsk Filminstitutt. Et problem er at organisasjonene enten ikke svarer på henvendelsen, og om de gjør det, virker det som at de selv ikke har oversikt om de legale retningslinjene. En av spillbibliotekarene forteller om et bibliotek som har ansatt juridisk hjelp for å finne svar på denne problemstillingen.

Den siste løsningen er å ha en tilpasset samling. Det er tre samlingstyper som blir presentert. Den første er at biblioteket har en spillsamling som er todelt. Den ene delen av samlingen er spill til utlån fra Biblioteksentralen og innkjøpsordningen, og den andre delen av samlingen er tiltenkt arrangementer med spill som ikke bibliotekene har rett til å låne ut. Den andre samlingstypen er å ha en samling utelukkende med spill fra Biblioteksentralen og innkjøpsordningen, for å være sikre på at de ikke bryter noen regler. Den siste løsningen, er å ikke ha en utlånsamling i det hele tatt, der alle spillene er ment for bruk i bibliotekets lokaler. Dette er som oftest for to grunner: sikkerhet, for å unngå å miste dyre spill, og kostnad, fordi da kan biblioteket kjøpe spill fra andre steder enn Biblioteksentralen, for en billigere pris.

Av de tre løsningene som blir presentert er den sikreste, med tanke på opphavsrett, å ta direkte kontakt med spillsekskapene for å få hjemmel for bruk og formidling eller å benytte seg av en ren utlånsamling som er fra Biblioteksentralen og Norsk Filminstitutt.

Som det blir klargjort i *Dataspill i biblioteksektoren*, dekker avtaleklausulene til Biblioteksentralen og Norsk Filminstitutt noen formidlingshandlinger. Bibliotekene har per i dag, ikke tillatelse til å benytte seg av direktestrømming eller videodeling av spill fra Biblioteksentralen, til forskjell fra spillene fra innkjøpsordningen

(Nasjonalbiblioteket, u.å., s. 17-18). Spillene fra Biblioteksentralen og innkjøpsordningen kan vises på storskjerm i biblioteket, så arrangementer og frispilling på storskjerm er mulig.

Bibliotekene har ikke den samme hjemmelen for bruk av spill de har kjøpt fra spillbutikker, siden det presenteres som at de spillene blir brukt for arrangementer og frispilling i biblioteket. På den andre siden, spillene kan benyttes i biblioteket i den «private sfæren» (s. 7) og for privatbruk (s. 5-6). Det vil si at disse titlene kan bli fremført eller overført i lukkede arrangementer og av mindre, faste grupper (s. 6-8).

Et poeng som blir presentert, er misnøye om at noen bibliotek bryter reglementene, spesielt når man selv har aktivt gått inn for å følge de reglene som er satt. Misnøyen tolkes som å være knyttet til et ønske om at bibliotekene skal presentere en likestilt front, der de følger reglene og har de samme praksisene. På den andre siden påpekes det at det ikke kommer som en overraskelse, spesielt fordi reglene blir som oftest brutt på grunn av kostnad.

Kostnad er den andre store utfordringen som er gjennomgående. Spillene solgt via Biblioteksentralen er dyre, og utstyret er dyrt. Siden Biblioteksentralen har enerett til å selge spill til utlån i bibliotekene, kan de holde prisene konstante, og gjerne høye, lenge etter at et spill har mistet sin fullprisverdi. Dette vekker misnøye hos mange av spillbibliotekarene. De føler at det er urettferdig at de holder prisene høye, når andre butikker og steder selger spillene mye billigere og har salg.

Det andre aspektet er når biblioteket betaler alt fra 300-700 kroner for et spill til utlån, er det alltid en sjanse for at spillet blir stjålet eller ødelagt, og da må de kjøpe det samme spillet for samme pris.

Jeg synes det er viktig å få en faktisk plass for spill og utstyr. Kan man ha utstyr stående når det er meråpent? Det er veldig dyrt. Spesielt med tanke på at vi som bibliotek blir kalt den viktigste formidleren av norske spill, men vi får ingen mer penger i budsjettet for å gjøre noen ting med det. (Persson, TH+B)

I sitt utsagn viser også Persson til ressurstildeling av midler. De kulturpolitiske føringene lener mot biblioteket som formidlere av spill, men utsagnet indikerer at bibliotekene ikke får noen flere midler for å utvide sine tilbud og utfylle sin rolle som formidler av norske spill.

Konkurransen mellom bibliotekene og andre aktører ble ikke nevnt av spillbibliotekarene, men det kan diskuteres om usikkerheter rundt rettigheter og kostnad påvirker bibliotekets konkurransedyktighet. Biblioteket eksisterer ikke i et vakuum. Det er andre aktører som også arbeider med spillformidling og tilgjengeliggjøring av spill. Innholdsskapere, interesseorganisasjoner og spillbutikker er noen eksempler på aktører som biblioteket konkurrer mot, som formidlere av spill.

Per i dag har ikke bibliotekene lov å dele innhold fra spill de har kjøpt gjennom Biblioteksentralen via direktestrømming eller videodeling (Nasjonalbiblioteket, u.å.). Som stadfestet er direktestrømming og videodeling en viktig formidlingspraksis i spillmiljøene, og det er allerede utfordringer med å få fotfeste på de digitale møteplassene. Om bibliotekene i tillegg har begrenset spillutvalg, er det en naturlig følge at bibliotekene kommer slite enda mer med å skape en digital tilstedeværelse på de digitale plattformene spillinteresserte søker seg til.

Det samme gjelder kostnad. Om bibliotekene ikke får mer midler for innkjøp av utstyr og spill, så de har kvalitetsutstyr som er variert, risikerer bibliotekene å miste konkurransedyktighet som et sted for frispilling. En rekke butikker som selger datautstyr og konsoller, har oppsett tilgjengelig for frispilling i butikken. De datamaskinene som står tilgjengelig i butikkene er av god kvalitet, fordi intensjonen er å la kunder teste utstyr før de kjøper. Ettersom deltagende formidling presenteres som en viktig spillformidlingsmetode, burde frispillingsareal i bibliotek prioriteres.

På den andre siden, som blir nevnt i *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022*, står biblioteket sterkt på grunn gratisprinsippet (KD, 2019). Persson påpeker at det er fint at bibliotekene kan være et sted man kan komme for å teste ut nye spill og nytt utstyr, uten å være nødt til å kjøpe alt sammen selv. Dette poenget går igjen hos flere av spillbibliotekarene, spesielt de som jobber med ungdom. Haugen poengterer at

biblioteket er med på å motarbeide skillet mellom de som har tilgang og de som ikke har det på grunn av kostnad.

Jeg antar at spillkonsoller og nye spill koster mer enn hva gjennomsnittlig ungdom får i ukelønn. Det blir mer populært og da blir det et skille der de med mer penger får spille alle de nye spillene, og det skaper en «Fear of missing out». Det som er fint med oss er at vi kan hjelpe til med å mot bygge det. (Haugen, GB+B)

Den siste særegne utfordringen handler om aldersgrenser. Det er ulike problemstillinger beroende på hvilken målgruppe spillbibliotekaren arbeider med. I Norge er aldersgrenser på spill veiledende, men biblioteket benytter aldersgrenser som om det er begrensende (Medietilsynet, u.å.). Noen av informantene uttrykker misnøye om at Biblioteksentralen ikke tilbyr stor variasjon i spill med lav nok aldersgrense (7 år) og dermed føler de at de ikke får kjøpt inn en variert spillsamling for barn.

En problemstilling som dukker opp angående aldersgrenser er når barn eller tenåringer ønsker å låne et spill som har høyere aldersgrense enn alderen deres, og her er det ulike løsninger. Det virker som at det er vanlig å tillate utlån av spill med høyere aldersgrense om foreldre eller foresatte er til stede og tillater det. Ellers så bestemmer lånekortet (alderen) hvilke spill du kan låne. For de bibliotekene som ikke har spill til utlån, men frispilling i biblioteket, har de en satt grense på alle spillene, så de vet at ingen kan lure til seg et spill de ikke får lov å spille.

Det kommer frem at diskusjon blant ansatte oppstår som følge av aldersgrensene. Eldre spill som fikk høy aldersgrense i sin tid, fastholder disse aldersgrensene, selv om spillene ikke fremstår som voldelige eller med voksent innhold per dagens standard. Persson påpeker at når det kommer diskusjonen om hva som er vold i spill, kan man diskutere lenge. Man kan knuse hverandre i *LEGO*-spillene (1995-2021), men siden det ikke grafisk viser blod, så er det en lav aldersgrense.

Det forstås altså som at spillbibliotekaren ikke kan bruke skjønn, eller sin egen kjennskap til spillet for å vurdere hva som er greit og ikke. For de bibliotekene som

har variert tilbud, og spill til alle aldre, fremstår det som at den samme problemstillingen ikke er like prevalent.

Hvordan bibliotekene skal forholde til aldersgrenser er et vanskelig tema, fordi det er mange faktorer å ta høyde for. Den første problemstillingen om variert utvalg med lav nok aldersgrense, leder diskusjonen tilbake til Biblioteksentralen og innkjøpsordningen, og bibliotekets konkurransedyktighet.

Et annet diskusjonstema er goder og konsekvenser av å forholde seg til aldersgrensene som begrensende. Om bibliotekene arbeider med aldersgrenser som veiledende vil det kunne være mer variasjon i samlingen, uavhengig av målgruppe. Aldersgrenser på spill tar ikke høyde for spillferdighet, fordi vanskelighetsgrad ikke er en del av vurderingen (Medietilsynet, u.å.; PEGI, u.å.). Derfor kan ikke aldersgrenseveiledningen benyttes for å vurdere spillferdighet, derimot kan det benyttes som føringer for hvilke spill som kan egne seg for de ulike målgruppene. Biblioteker forholder seg tross alt ikke etter aldersgrenser på litteratur, men det betyr ikke at bibliotekansatte ikke tar innhold til etterretning i formidlingsarbeidet.

På den andre siden kan det ha konsekvenser for legitimeringsprosessen. Karlsen (2015) argumenterte for at aldersgrense bemerkninger er et tiltak som roer mediepanikk. Det har blitt presentert av spillbibliotekarene som at tilliten biblioteket har som en offentlig institusjon er med på å skape trygghet blant foreldre og foresatte. Denne tilliten kan bli utsatt om bibliotekene ikke benytter seg av aldersgrensene som begrensende. I tillegg kan aldersgrensene bistå i å gi spillformidleren kontroll på spillverkets innhold, uten å ha personlig spilt spillet.

Biblioteksentralen sin enerett til å selge spill til bibliotekene er et gjennomgående poeng i de særegne utfordringene. Selv om dette presenteres som et problem, er det flere av spillbibliotekarene som uttrykker at arbeidet Biblioteksentralen gjør er viktig. Restriksjonene og begrensningene i Biblioteksentralens tilbud blir påvirket av en global spillindustri, spillmediets verkstype og at kulturpolitiske føringer i Norge dekker ikke spilltitler utgitt utenfor europeiske land (Åndsverksloven, 2018). At dette setter begrensninger for hvilke spill bibliotekene kan kjøpe inn og hvordan man kan formidle dem, er ikke ukjent for spillbibliotekarene.

Så lenge verkstypen til spillmediet forblir usikkert, eller spillmediet er kategorisert som datamaskinprogram, vil nok utfordringer om rettigheter og tilgjengelighet av spillverk vedvare. En gode av at spill har blitt satt på agendaen i kulturpolitikken, er at tidligere usikkerhetsmomenter blir tydeliggjort.

Konklusjon og oppsummering

For dette studiet var jeg motivert av spillmediets stadig større plass i kulturbildet og i de norske bibliotekene. Spillformidling som en formidlingspraksis er et tema som mangler forskning, og med kulturpolitiske interesser rettet mot den norske spillindustrien, har spillformidling blitt satt på agendaen i de norske bibliotekene (KD, 2019).

Folkebiblioteklovens målsetning om aktiv formidling av litteratur og andre medier, kan tolkes som å innebære aktiv formidling av spillmediet (§1, 1985). Samtidig stadfestes det at kompetanse er en av de største utfordringene de norske bibliotekene møter på når det gjelder spilltilbud i bibliotekene (KD, 2019; NFI, 2020). Biblioteket blir dermed bedt om å drive med spillformidling av norske spill, men de fleste bibliotekansatte mangler kompetanse på spillmediet og spillformidling.

Dermed gikk jeg inn for å undersøke spillformidlingsbegrepet sin definisjon, spillformidleren sin kompetanse og rolle, spillformidlingsmetoder og utfordringer som kan oppstå. Problemstillingen til dette studiet stilte spørsmål ved hvordan digitale spill blir formidlet i norske bibliotek og hvordan spillformidleren forstår begrepet *spillformidling*.

I denne undersøkelsen har det utpekt seg tre hovedfunn. Det første hovedfunnet handler om at det ligger et paradoks i forståelsen av spillformidlingsbegrepet. Det andre funnet er at spillformidlingsbegrepet har en kulturpolitisk dimensjon. Det tredje hovedfunnet er knyttet til betydningen av individuell spillformidlingskompetanse og personlig interesse for spill.

Det første hovedfunnet er at det ligger et paradoks i spillbibliotekarenes forståelse av spillformidlingsbegrepet. På den ene siden presenterer spillbibliotekarene spillformidling som likestilt andre formidlingstradisjoner, som litteraturformidling. På

den andre siden assosierer spillformidlerne spillformidlingsbegrepet med andre formidlingsmetoder. De *ludiske elementene* i et spill tilføyer et ekstra steg i formidlingshandlingen som impliserer at spillformidling er en deltagende handling. Mottaker må se eller oppleve spillet, til forskjell fra litteraturformidling som assosieres med en mer tradisjonell forståelse av formidlingsbegrepet, der formidleren forteller en mottaker om et verk sitt innhold og verdi. Som Solberg påpeker, så er spillformidling en fysisk handling, fordi spillet må spilles foran publikum som en del av formidlingen.

Det andre hovedfunnet er at spillformidlingsbegrepet også har en kulturpolitisk dimensjon som følge av spillmediets mottakelse i offentligheten. Spillformidling er ikke bare en formidlingssituasjon der et spillverk skal bringes videre, men det er også formidling av spillmediet sine tre verdier: kulturell verdi, sosial verdi og underholdningsverdi. Disse tre verdiene representerer spillmediets tre hoved verdier i biblioteket, som er spill som et kulturuttrykk, spill som en sosial aktivitet og spill som en hobby og aktivitet. Ved å formidle spillmediets tre verdier, legitimerer spillbibliotekarene spill som et kulturelt uttrykk som har en likestilt plass i biblioteket som litteratur, film og musikk.

Hvordan spillformidlingsbegrepet blir oppfattet og metodene spillformidling blir assosiert med, har noen praktiske implikasjoner på formidlingsmetodene brukt. Et av de underliggende forskningsspørsmålene var å undersøke hvilke formidlingsmetoder som blir brukt for formidling av spill. Formidlingsmetodene er: bruken av strømme- og videodelingstjenester, deltagende formidling, synlig formidling, arrangementer og samtalen. Spillformidlingsmetodene påvirker hvilke elementer av spillet som blir formidlet. Disse elementene er *ludiske elementer* og *narrative elementer*.

Som bibliotekar har man allerede god kjennskap til formidling av narrative elementer, da dette er i tradisjon av kultur- og litteraturformidlingen. Formidling av ludiske elementer vil derimot kommunisere de elementene som utgjør gameplay. Formidlingsmetodene presentert av spillbibliotekarene som allerede formidler de ludiske elementene er arrangementer, deltagende formidling og bruken av direktestrømming og videodeling. Siden spill er et audiovisuelt interaktivt medium er det naturlig å benytte seg av disse formidlingsmetodene, siden de viser frem de audiovisuelle elementene, samt de interaktive elementene.

Formidling gjennom direktestrømming og videodeling blir i denne oppgaven forstått som paratekster. Direktestrømming og videodeling har blitt mer utbredt som følge av Covid-19 pandemien. Direktestrømninger eller deling av videoer tillater bibliotekene å nå ut til flere brukere enn hva de ville gjort ved å holde arrangementer innenfor bibliotekets lokaler. På den andre siden er det vanskelig å forutse hvor mange som ser på innholdet. Siden direktestrømming og videodeling tillater for både fremvisning av spillet og formidleren sine kommentarer, kan vi forstå direktestrømming og videodeling som en ludisk og narrativ formidlingsmetode.

Deltagende formidling er også et eksempel på en ludisk og narrativ formidlingsmetode. Med deltagende formidling menes her formidlingssituasjoner som oppstår uten formidleren, når frispilling er mulig i biblioteket. Ved at bibliotekbrukere spiller, vil andre bli tiltrukket til å se på dem spille. Hva som kan problematiseres ved denne metoden er mangelen av kontroll formidleren har i formidlingssituasjonen. Støy, hvilke spill som blir spilt, hvordan de blir spilt og hva som blir sagt, er utenfor formidleren sin kontroll.

Synlig formidling er de formidlingsmetodene som synliggjør spilltilbudet gjennom tydelig hylleplassering, et synlig areal for frispilling og utstillinger. Synlig formidling tolkes som å være en metode for legitimering, ovenfor å formidle ludiske eller narrative elementer. Deltagende formidling og synlig formidling kan forstås som å være motstridene når det gjelder spillearealer og støy. Et åpent synlig areal for frispilling kommuniserer til bibliotekbrukere at spill er en del av bibliotektilbudet, men støyet som oppstår kan sjenere andre brukere av biblioteket.

Arrangement presenteres som den mest brukte formidlingsmetoden. Turneringer og spillekvelder/dager er de mest nevnte arrangementene, men det holdes også arrangementer i form av debatter, LAN-samlinger og arrangementer med innhold om metakulturen til spill. Arrangement kan også deles gjennom direktestrømming og videodeling. Beroende på arrangementets format og innhold, er arrangementer en metode for formidling av både ludiske og narrative elementer.

Av spillbibliotekarene som deltok i dette studiet, var det ikke alle som benyttet seg av samtalen som formidlingsmetode. Det fortelles at et spillverk må ha narrative

elementer for at spillbibliotekaren skal ha en samtale om spill med en bruker. De ludiske elementene forstås som å være vanskelig å fortelle om gjennom samtale og skrevne anmeldelser. De spillbibliotekarene som ikke benyttet seg av samtalen som formidlingsmetode hadde to argumenter for dette. Den første er at det ikke oppleves som naturlig i biblioteket å starte opp en samtale med brukerne om spill. Det andre argumentet er at bibliotekbrukere ikke er interessert i å samtale om spill, enten fordi de allerede vet hva de er ute etter eller de ikke er interessert i spill.

Jeg postulerer at ved å heve forståelsen for hvordan man formidler de ludiske elementene, likestilt som hva spillet forteller oss med de narrative elementene, vil spillbibliotekarer være mer rustet til å formidle alle typer spill uavhengig av plattform, sjanger og valgt formidlingsmetode. Den spontane formidlingssamtalen, presentasjonen, skrevne anmeldelser og veiledninger vil dermed bli en formidlingsmetode som bibliotekarer kan benytte seg av, uansett hvilke elementer spillet har. Bogost (2015) argumenter for det samme, men fra spillanmeldere, siden de som oftest kun tar for seg ludiske elementer i sine anmeldelser. Han ber spillanmeldelser til å ta på seg kritiker rollen istedenfor, slik at alle elementer ved et spill blir formidlet videre. Etter arbeidet med denne undersøkelsen følger jeg i Bogost sine spor og ber bibliotekarer om det samme.

Det tredje hovedfunnet er knyttet til betydningen av individuell spillformidlingskompetanse og personlig interesse for spill. Når det gjelder kompetanse på spill og spillformidling, viser resultatene fra dette studiet det samme som resultatene fra Norsk Filminstitutt sin undersøkelse (2020) og som blir stadfestet i *Spillerom: Dataspillstrategi 2020-2022* (KD, 2019). Det er manglende kompetanse på spill og spillformidling. Spillbibliotekarene forteller at bakgrunnskompetansen i kultur- og litteraturformidling kan overføres til spillformidling, og de har den nødvendige kompetansen på spill, fordi de er spillinteresserte.

Madsen forteller blant annet at det er utfordrende når bibliotekansatte ikke enda ser poenget med spill i bibliotek, fordi dette påvirker interessen de har for å drive med spillformidling. Manglende interesse av spill skaper et kunnskaps-gap om spillmediet, og manglende interesse virker som å skape en holdning om at de ikke trenger å drive

med spillformidling. Derfor forstås det som at det er en relasjon mellom individuell spillformidlingskompetanse og personlig interesse av spill.

Relasjonen mellom kompetanse og interesse, eller mangel derav, kan videre problematiseres. Formidleren har en stor påvirkningskraft, enten bevisst eller ubevisst, på hva som blir formidlet og hvordan det blir formidlet. Dermed burde man være bevisst om påvirkningen dette kan ha på spilltilbudet i de respektive bibliotekene. På den andre siden har nok relasjonen mellom spillformidlingskompetanse og personlig interesse av spill den positive effekten av at de som driver med spillformidling ønsker å gjøre mer enn minste kravet.

På grunn av relasjonen mellom individuell kompetanse i spillformidling og interesse for spill foreslår jeg at bachelor- og masterprogrammene for Bibliotek- og informasjonsvitenskap introduserer mer om spillmediet i studieløpet som er obligatorisk. Om spill blir et valgfritt medium å lære om, vil det sannsynligvis være de som allerede har personlig interesse som søker seg til dem, hvorav de som hadde hatt mest utbytte av slike fag er de individene som ikke har personlig interesse for spill. Spill i utdanningsløpet er også noe som Westby (2017) tok opp under *Et løft for spill* debatten, samt at Grønning uttrykte det samme behovet under bakgrunnsintervjuet som ble foretatt for dette prosjektet.

Et av de underliggende forskningsspørsmålene spurte om hva som blir aktivt formidlet i bibliotekene. Denne undersøkelsen viser at det ikke er en konsensus om hva som blir aktivt formidlet. Spilltitlene *Minecraft* (2011), *LEGO* (1995-2021) og *FIFA* (1993-2020) utpekte seg som særlig populære, men ellers var det variert beroende på bibliotekets lokasjon, målgruppens ønsker og tilgjengelighet. Det er dermed vanskelig å stadfeste om spillene som blir aktivt formidlet i de norske bibliotekene blir påvirket av kulturpolitiske føringer, bibliotekstrategier, spillindustrien og lignende faktorer.

Det siste underliggende forskningsspørsmålet var å utforske hvilke utfordringer som spillbibliotekarene møter på, samt eventuelle løsninger de har funnet for å overkomme utfordringene. De særegne utfordringene som blir presentert er knyttet til usikkerheter om rettigheter, kostnad og aldersgrenser. Spillbibliotekarene forteller at

det hadde vært lettere å drive med spilltilbud og spillformidling om det var en lett måte å finne informasjon om hva de har rettigheter til å tilby og gjøre. Det presenteres tre metoder for å håndtere usikkerhet om rettigheter: en *be om tilgivelse*, *ikke tillatelse-praksis*, ta direkte kontakt og utforming samlingen etter behov.

Med en *be om tilgivelse ikke tillatelse-praksis* til problemet, forstås det som at spillbibliotekaren bevisst eller ubevisst bryter de retningslinjene som er til stede. Noen tar også direkte kontakt med spillselskap for å få tillatelse om å låne ut og formidle deres spill. Spillbibliotekarer vil også kontakte Biblioteksentralen eller Norsk Filminstitutt direkte, om de har spørsmål om hva de får lov til å gjøre med spillene de har anskaffet fra dem.

Å utforme samlingen etter behov vil si at biblioteket sin spillsamling enten består utelukkende av spill ment til utlån fra Biblioteksentralen og innkjøpsordningen fra Norsk Filminstitutt, eller samlingen består av spill kjøpt fra spillbutikker ment for arrangementer. Den siste løsningen er å ha en kombinasjon av de to.

De to andre særegne utfordringene er kostnad og aldersgrenser. Utfordringer om kostnad handler om priser og tildeling av midler for å anskaffe spill og utstyr. Biblioteksentralen forstås som ha monopol på salg av spill til bibliotek og prisene deres er lenge høye, etter et spill mister sin fullpris verdi. Aldersgrenser presenteres som et problem, hovedsakelig for diskusjonene som oppstår mellom kollegaer. I Norge er aldersgrenser rådgivende, ikke begrensende, men biblioteker opererer med aldersgrenser som begrensende. Bibliotekaren har derfor ikke mulighet å benytte seg av skjønn om hvilke spill som eigner seg for brukerne.

De særegne utfordringene kan problematiseres videre med tanke på bibliotekets konkurransedyktighet. Om bibliotekene har begrenset med tilgang, med rettigheter og midler, vil ikke de ikke kunne konkurrere mot andre som driver med spillformidling. Utfordringene om rettigheter forstås som spesielt særegent fordi spillmediets verkstype fortsatt er usikkert, og bibliotekene er avhengige av de avtaleklausulene som eksisterer som tillater for utlån og formidlingshandlinger.

Som tittelen til oppgaven indikerer, har mitt datagrunnlag blitt samlet inn fra norske bibliotek, men spillformidling blir også foretatt av spillanmeldere, innholdsskaperne og andre interesseorganisasjoner som driver med spill, som Bibliogames, Spillpedagogene, E-sportslag og ungdomsklubber, for å nevne noen. Et av målene jeg hadde for denne undersøkelsen var å konkretisere og definere spillformidling som et begrep som kan benyttes av alle aktører som formidler spill.

Etter å ha arbeidet med datamaterialet og sett resultatene i kontekst med det teoretiske rammeverket, har jeg konkretisert en definisjon av spillformidling. Denne definisjonen inneholder ikke elementer om formidling av estetiske elementer i spill, som grafisk fremstilling og musikk, og heller ikke kontekstualiserende elementer som spillhistorikk, spillskaperen og tidligere spill av samme skaper. Dermed ber jeg om forståelse om at denne definisjonen kan endre seg etter hvert som mer forskning blir tilgjengelig om tematikken.

Begrepet spillformidling kan defineres som formidling av de ludiske og narrative elementene som et spill består av, samt at det er formidling av de temaer og diskusjoner som er relevant for spillmediet og spillkulturen for å skape forståelse, å opplyse og legitimere spillmediet som et kulturelt uttrykk.

Forslag til videre forskning

I denne undersøkelsen kommer det frem en relasjon mellom kompetanse i spill og personlig interesse, der det er dem som spiller selv som ønsker å drive med spillformidling. Spillbibliotekarere har dermed en forståelse av ludologi, men de har også med seg bibliotekenes litteraturformidlingstradisjon. Jeg postulerer at ved å utforske formidling av ludiske elementer nærmere, kan spillformidlerne i bibliotekene lettere kunne samtale, skrive anmeldelser og presentere spill av alle slag, uavhengig av formidlingsmetode.

Denne undersøkelsen ble foretatt med å samle inn data ved å intervju spillbibliotekarere. Ved videre forskningsarbeid som bygger på dette studiet, kan det være lønnsomt å benytte seg av andre metoder som analyserer spill i bibliotek og spillformidlingssituasjoner. Intervju med bibliotekbrukere, analysing av skrevne anmeldelser, observasjon i bibliotekene, analysing av utlånsstatistikk og

besøksstatistikk er alle forskningsmetoder som kan benyttes i fremtidig forskning. En lignende studie, men med bibliotekansatte som ikke er spillinteresserte, vil nok gi et nødvendig perspektiv på spørsmål om spillmediets tre verdier og spillformidlingskompetanse.

Dog én av spillbibliotekarene som deltok på dette studiet arbeider på skolebibliotek, er skolebiblioteket underrepresentert i dette studiet. Det hadde det vært opplysende å videre undersøke spilltilbud på skolebiblioteker og hvordan disse benyttes/kan benyttes i undervisning. Et interessant forskningsprosjekt videre er å samle data fra flere skolebibliotekarere som også driver med spillformidling og et spilltilbud for å skape et overordnet bilde for hvordan skolebibliotekene i Norge bruker spill.

I dette studiet var det ikke tydelig hvilke spill som blir aktivt formidlet i norske biblioteker. Et videre forskningsprosjekt kunne derfor vært å benytte seg av de overnevnte forskningsmetodene for å klargjøre hva som blir aktivt valgt ut for å formidles. Dette kan skape en bedre forståelse av synliggjørings prioriteringene til formidleren, biblioteket og kulturpolitiske føringer.

Det siste punktet jeg ønsker å bemerke som interessant innenfor denne tematikken, men som mitt prosjekt ikke tok noe særlig tak i, er bevaringsproblematikken i ABM-institusjoner. Dette er særlig relevant nå som fler og fler spill blir digitalt distribuert. I biblioteksammenheng er det spesielt interessant å undersøke hvordan utlån av spill blir når de bare blir distribuert som digitale filer. Her er det også interessant å undersøke hvordan salgsmodellen *spill som service* kan passe inn i biblioteket.

Litteraturliste

- Aabø, S. & Audunson, R. (2012). Use of library space and the library as place. *Library & Information Science Research*, 34 (2), S. 138-149.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (1997). The Textual Machine. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Bargel, M. (2016). *Hva står på spill?* (Bacheloroppgave). HIOA: Oslo.
- Biblioteksentralen. (2021, 30. mai). *Videospill*. Hentet fra: [Videospill - Bøker & medier | Biblioteksentralen \(bibsent.no\)](https://bibsent.no/)
- Bibliotekutvikling. (2021). *Spillformidling i bibliotek*. Hentet den 04. mai 2021 fra: [Spillformidling i bibliotek - Spillformidling i bibliotek \(bibliotekutvikling.no\)](https://bibliotekutvikling.no/)
- Bogost, I. (2009). *Videogames are a Mess: My diGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology*. Hentet fra: [Videogames are a Mess | Ian Bogost](https://www.ianbogost.com/2009/09/20/videogames-are-a-mess/)
- Bogost, I. (2015). *How to Talk about Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Brightman, J. (2016). *EA wants to ensure that streamers disclose sponsorships: the publisher is requiring influencers to use hashtags and watermarks on their content*. Hentet fra: [EA wants to ensure that streamers disclose sponsorships | GamesIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz/articles/ea-wants-to-ensure-that-streamers-disclose-sponsorships)
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4 (4), s. 408-417. DOI: 10.1177/1555412009343575

- Consalvo, M. (2017). When paratexts become texts: de-centering the game-as-text. *Critical Studies in Media Communication* 34 (2), s. 177-183. <https://doi-org.ezproxy.oslomet.no/10.1080/15295036.2017.1304648>
- EA. (u.å). *Gamechangers: Community Partnership Program*. Hentet fra: [Game Changers \(ea.com\)](http://GameChangers(ea.com))
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4. utg). Routledge
- Entertainment software association. (2020). *2020 essential facts about the video game industry*. Hentet fra: [2020 Essential Facts About the Video Game Industry\(theesa.com\)](http://2020EssentialFactsAbouttheVideoGameIndustry(theesa.com))
- Grand View Research. (2020). *Video Game Market Size, Share & Trends Analysis Report By Device (Console, Mobile, Computer), By Type (Online, Offline), By Region, And Segment Forecasts, 2020 - 2027*. Hentet fra: [Video Game Market Size, Share | Industry Report, 2020-2027 \(grandviewresearch.com\)](http://VideoGameMarketSize,Share|IndustryReport,2020-2027(grandviewresearch.com))
- Crider, M. (2017). *What is Steam Direct, and How Is It Different from Greenlight?* Hentet fra: [What Is Steam Direct, and How Is It Different from Greenlight? \(howtogeek.com\)](http://WhatIsSteamDirect,andHowIsItDifferentfromGreenlight?(howtogeek.com))
- Grøn, R. & Balling, G. (2012). Litteraturformidling og bibliotekaren som faglig – personlig formidlingsautoritet. *Nordisk Tidsskrift for informationsvidenskab og Kulturformidling*, 1(3), s. 51-61. <https://doi.org/10.7146/ntik.v1i3.26076>
- Gudiksen, J. (2005). Formidling: En karakteristik af forskellige formidlingsforståelser og deres kommunikationsteoretiske og forskningstypologiske grundlag. *Dansk Bibliotekforskning*, 1(2), s. 31-40. <https://doi.org/10.7146/danbibfor.v1i2.97647>
- Folkebibliotekloven. (1985). *Lov om folkebibliotek* (LOV-1985-12-20-108). Hentet fra: <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1985-12-20-108>

Frasca, G. (2004). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. I Wolf, M.J.P. & Perron, B. (Red.), *The Video Game Reader* (s. 221-235). Routledge.

Gamesindustry.biz. (2020). *How to market your video game and find your target audience: Versus Evil, Raw Fury, Headup Games, Good Shepherd and Dan Adelman offer advice to developers on how to market their game*. Hentet fra: [How to market your video game and find your target audience | GamesIndustry.biz](#)

Grønning, A. (2017). Et løft for spill som kultur? *Bibliotekaren 2017* (2), s. 4-6. Hentet fra: [Bibliotekaren 2017 - Bibliotekarforbundet \(bibforb.no\)](#)

Grønning, A. (2017). *Spill i bibliotek: Hvem er spillerne og hvordan kan biblioteket brukes til å styrke deres spillopplevelse?* (Bacheloroppgave). Institutt for arkiv-, bibliotek- og informasjonsfag. Oslo.

Harman, M. (2021). What Is GaaS (Games as a Service) and How Is It Affecting Gaming? Hentet fra: [What Is GaaS \(Games as a Service\) and How Is It Affecting Gaming? \(makeuseof.com\)](#)

Haugnes, R. & Ronæs, N. V. (2019). *Muntlig formidling*. Oslo: Universitetsforlaget

Holter-Wilhelmsen, J. (2016). Det spiller tydeligvis liten rolle. *Bibliotekaren 2016* (10), s. 24-25. Hentet fra: [Bibliotekaren 2016 - Bibliotekarforbundet \(bibforb.no\)](#)

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Hentet fra: [Microsoft Word - 2WS0404HunickeR.doc \(northwestern.edu\)](#)

Interactive Software Federation of Europe. (2020). *Key Facts*. Hentet fra: [ISFE-final-1.pdf](#)

Johannessen, A., Tufte, P. & Christoffersen, L. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (5. utgave). Oslo: Abstrakt.

- Juul, J. (2001). Games Telling stories?: A brief note on games and narratives. *Game studies*, 1 (1). [Games Studies 0101: Games telling Stories? by Jesper Juul \(gamestudies.org\)](#)
- Juul, J. (2003) *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Hentet fra: [The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness \(jesperjuul.net\)](#)
- Kalpaxis, V. (2020). *How the Publishing Industry Is Cashing in on Influencer Culture*. Hentet fra: [Meet BookTube: How Publishing Is Cashing in on Influencers | Observer](#)
- Karlsen, F. & Jørgensen, K. (2014). Mediepanikk eller medieskepsis? – En analyse av dataspilldebatten etter den 22. juli. *Norsk medietidsskrift* 1 (21), s. 42-61. <https://doi.org/10.18261/ISSN0805-9535-2014-01-04>
- Karlsen, F. (2015). Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games. I Linderoth, J., Mortensen, T. & Brown, A. ML. (Red.), *The Dark Side of Game Play* (s. 15-32). DOI: [10.4324/9781315738680](https://doi.org/10.4324/9781315738680)
- Kringkastningsloven. (1993). *Lov om kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester* (LOV-1992-12-04-127). Lovdata. [Lov om kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester \(kringkastingsloven\) - Lovdata](#)
- Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet. (2019). *Rom for demokrati og dannelse: Nasjonal bibliotekstrategi 2020-2023*. Hentet fra: [Nasjonal bibliotekstrategi 2020-2023 - Rom for demokrati og dannelse - regjeringen.no](#)
- Kulturdepartementet. (2019). *Spillerom – Dataspillstrategi (2020-2022)*. Hentet fra: <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- Medietilsynet. (u.å). *Dataspill*. Hentet fra: [Dataspill | Medietilsynet](#)

Nasjonalbiblioteket. (2015). *Et løft for spill i biblioteket*. Hentet fra:

[Et løft for spill i bibliotek - Bibliotekutvikling.no](#)

Nasjonalbiblioteket. (u.å). *Dataspill i biblioteksektoren*. Hentet fra:

[Del 5: Åndsverklov og bruksrettigheter for spill i bibliotek.docx \(bibliotekutvikling.no\)](#)

Neiburger, E. (2007). *Gamers ... in the library?!: The why, what and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association

Nordic Game Week. (u.å). *About*. Hentet fra:

[About | Nordic Game Week \(wordpress.com\)](#)

Norsk Filminstitutt. (2020). *Høringsnotat – forslag til forskrift om tilskudd til utvikling og formidling av dataspill*. Hentet fra: <https://www.nfi.no/aktuelt/2020/horing-ny-forskrift-for-dataspill>

Norsk Filminstitutt. (u.å). *Retningslinjer til innkjøpsordning for spill*. Hentet fra:

[Retningslinjer for innkjøpsordning for spill / NFI](#)

Oslomet. (u.å). *Informasjon om personvern*. Hentet fra:

<https://student.oslomet.no/personvern-sam>

PEGI. (u.å). PEGI age ratings. Hentet fra: [PEGI age ratings | Pegi Public Site](#)

Ridderstrøm, H., Skjerdingsstad, K.I. & Vold, T. (2015). Kulturformidlingens hva, hvordan og hvorfor: Teoretiske perspektiver. I H. Ridderstrøm & T. Vold (red.) *Litteratur- og kulturformidling: Nye analyser og perspektiver*. (s. 15-37) Oslo: Pax.

Ringdal, K. (2018). *Enhet og mangfold: Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode* (4. utgave). Bergen: Fagbokforlaget

Senstad, I. H. (2015). Bokomslag som formidling: Cubanske romaner i norsk innpakning. I Ridderstrøm, H. & Vold, T (Red.), *Litteratur- og kulturformidling: Nye analyser og perspektiver* (s. 166-188). Oslo: Pax.

St. Meld. 14 (2007-2008). *Dataspill*. Kulturdepartementet.
[St.meld. nr. 14 \(2007-2008\) - regjeringen.no](#)

Statistisk Sentralbyrå. (2021). *Norsk mediebarometer 2020*. Hentet fra:
[Artikler og publikasjoner Norsk mediebarometer - SSB](#)

Sterling, J. (2017). *Activision Fucks Up Modern Warfare Remastered Further With DLC More Expensive Than It Used to Be*. Hentet fra [Activision Fucks Up Modern Warfare Remastered Further With DLC More Expensive Than It Used To Be – The Jimquisition \(archive.org\)](#)

Tjora, Aksel. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (3. utgave). Oslo: Gyldendal.

Tomasena, J. M. (2019). Negotiating Collaborations: BookTubers, The Publishing Industry, and Youtube's Ecosystem. *Social Media + Society*, 5 (4), s.1-12.
<https://doi.org/10.1177/2056305119894004>

Tveit, Å. K. (2004). *Innganger: Om lesing og litteraturformidling*. Bergen: Fagbokforlaget.

Weber, R. (2016). Warner Bros. settles FTC influencer charges: Update: Pewdiepie responds. Hentet fra: [Warner Bros. settles FTC influencer charges | GamesIndustry.biz](#)

Westby, T. (2017). Kompetanse om dataspill i bibliotek: Et stort og umøtt behov. *Bibliotekaren* 2017 (3), s. 8 -9. Hentet fra: [Bibliotekaren 2017 - Bibliotekarforbundet \(bibforb.no\)](#)

Åndsverksloven. (2018). Lov om opphavsrett til åndsverk (LOV-2018-06-15-40)- Lovdata. [Lov om opphavsrett til åndsverk mv. \(åndsverkloven\) - Lovdata](#)

Ludografi

- 3909 LLC. (2013). *Papers, please*. [PC], 3909 LLC.
- Beat Games. (2019). *Beat Saber*. [PC; Konsoll], Beat Games.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. [PC], Blizzard Entertainment.
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077*. [PC; Konsoll], CD Projekt.
- Douglas, A.S. (1952). *Noughts and Crosses*. [EDSAC]
- Extended Play Production. (1993). *FIFA International Soccer*. [PC; Konsoll], EA Sports.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls*. [PC; Konsoll], Namco Bandai Games.
- Funcom. (2018). *Conan Exiles*. [PC; Konsoll], Funcom.
- Id Software. (1993). *DOOM*. [MS-DOS], id Software.
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. [PC; Konsoll; Mobil], Activision.
- Infinity Ward. (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2*. [PC; Konsoll], Activision
- Krillbite Studio. (2014). *Among the Sleep*. [PC; Konsoll], Krillbite Studio.
- Maxis. (2000). *The Sims*. [PC], Electronic Arts.
- Mojang. (2011). *Minecraft*. [PC; Konsoll; Mobil], Mojang.
- Red Thread Games. (2019). *Draugen*. [PC; Konsoll], Red Thread Games.
- Steel Crate Games. (2015). *Keep Talking and Nobody Explodes*. [PC; Konsoll; VR], Steel Crate Games.
- Team Ninja. (2017). *Nioh*. [PC; Konsoll], Sony Interactive Entertainment.
- The Fun Pimps. (2013). *7 Days to Die*. [PC; Konsoll], The Fun Pimps.
- Traveller's Tales. (2021). *Lego Star Wars: The Skywalker Saga*. [PC; Konsoll], Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Vile Monarch. (2016). *Oh ... Sir!! The Insult Simulator*. [PC; Konsoll; Mobil], Good Shepard Entertainment.

Vedlegg 1: Intervjuguide for masteroppgave 2020/2021

Innledning og presentasjon av prosjektet

Hei, det er hyggelig å se deg// snakke med deg igjen. Har du noen spørsmål før vi begynner om informasjonsskrivet (samtykkeerklæringen) du har fått tilsendt?

Dette prosjektet er et masterprosjekt for bibliotek- og informasjonsvitenskap og omhandler tematikken spill i bibliotek og formidling av spill.

Informantens rolle og holdning til spillformidling

1.	Har jeg forstått det korrekt i at du jobbet med/ jobber med spillformidling som bibliotekar/bibliotekansatt/ frivillig på [bibliotek navn]?
2.	Hvorfor begynte du å arbeide med formidling av spill? // Hvorfor skal du begynne med formidling av spill i bibliotek?
2a.	Er du selv interessert i spill?
2b.	Tror du at personlig interesse av spill har noe å si om man vil drive med spillformidling i bibliotek?
2c.	Når du først skulle begynne med spillformidling, søkte du etter råd eller veiledning utenfor arbeidsplassen? (f.eks. andre bibliotekansatte, Youtube osv.)
3.	Hvilke tanker har du om spillets plass i biblioteket?
3b.	Anser du spill som et kulturprodukt?

Formidlingsbegrepet og metoder

4.	Hva tenker du når du hører begrepet "formidling"?
4a.	Hva tenker du om forskjellen mellom aktiv og passiv formidling?
5.	Hva tenker du når du hører begrepet "spillformidling"?
5a.	Har du opplevd en passiv form for spillformidling i bibliotek, for eksempel, at spill står fremstilt i hyller? [Utdyp]
5b.	Har du et eksempel på hvordan noen andre i biblioteksektoren // andre biblioteker formidler spill?

6.	Hvilke metoder anser du som de viktigste metodene å benytte seg av ved formidling av spill? (For eksempel: samtale med bruker, utstillinger osv.) [Utdyp]
----	---

Formidlingssituasjon

7.	Har du selv vært med på å formidle spill på et bibliotek? // Kan du fortelle om en spesifikk hendelse eller arrangement der du har formidlet spill i bibliotek? <i>Om informant har vansker med å finne et eksempel, snakket vi generelt om spillformidlings-hendelser - spørsmålene under tilrettelegges.</i>
7a.	Var det mye engasjement ved dette arrangementet?
7b.	Pleier det å være så populært?
7c.	Hvem var det kom på arrangementet og var det den målgruppen du trodde?
7d.	Tror det det er målgrupper vi ikke tenker på som biblioteket også burde inkludere?
7e.	Opplvde du noen utfordringer ved dette arrangementet?
7f.	Er det en utfordring du møter generelt ved formidling av spill?

Hvilke spill formidles?

8.	Hvilke spill er det biblioteket ditt tilbyr?
8a.	Hvilke spill formidles aktivt og hvorfor disse?
8b.	Er det noen type spill du skulle likt å se mer av i biblioteket?

Litteratur- og spillformidling

Om informant har bakgrunn fra bibliotek:

9.	Hvis du skal i møte med en bruker formidle litteratur, hvilke formidlingsmetoder foretrekker du å benytte deg av?
10.	Ville du brukt de samme metodene ved formidling av spill?
10a.	[Om nei]: Hvilke formidlingsmetoder foretrekker du når du skal formidle spill?
11.	Opplvde du at den kompetansen du har tilegnet deg om litteratur- og kulturformidling kan brukes ved spillformidling?

Om informant har annen en bakgrunn:

9.	Har du noen erfaring med å formidle litteratur i den rollen du har som bibliotekansatt/frivillig i bibliotek?
9a.	[Om ja]: Hvordan gikk du frem for å formidle litteraturen til brukeren/brukerne?
9b.	[Om nei]: Tror du at du kunne ha brukt de samme formidlingsmetodene du bruker ved spill om litteratur? <i>Hopp over spørsmål 10</i>
10.	Ville du brukt de samme metodene ved formidling av spill?
10a.	[Om nei]: Hvilke formidlingsmetoder foretrekker du når du skal formidle spill?
11.	Opplever du at du har tilegnet kompetanse for formidling av spill fra din bakgrunn som [...]?

Spillkultur og relatert tematikk

12.	Hvilke tanker har du om kulturen rundt spill? F. eks. Modding eller PC-bygging og lignende.
12a	Hva tenker du om å holde arrangementer om kulturen kring spill?
13.	Har du noen tanker om bruken av plattformer som Twitch og Youtube for å nå ut til flere? Hvilke tanker har du om dette?
13a	Anser du dette som formidling?

Avslutning:

14.	Er det noe som du føler du ikke har fått snakket om i dette intervjuet som du synes er viktig om spillformidling?
15.	Er det noen svar du har gitt som du kunne tenkt deg å snakke noe mer om?
16.	Har du noen spørsmål til meg angående prosjektet?