

Kandidatnr. 151

Spill i bibliotek

Hvem er spillerne og hvordan kan biblioteket brukes til å styrke deres spillopplevelse?

Innhold

1

1. Bakgrunn for oppgaven og teoretisk bakteppe

1.1 Innledning.....	5
1.2. Oppgavens vinkling og problemstilling	6
1.3.1 Definisjon av spill	7
1.3.2 Definisjon av kultur.....	8
1.4 Bibliotekrommet og mulighetene til utbytte for spillere.....	10
1.4.1 Møterommet	12
1.4.2 Inspirasjonsrommet	13
1.4.3 Det performative rom	14
1.4.4 Læringsrommet	15
1.5. Kvaliteter ved spill å bygge videre på i formidlingen	16

2. Litteratur: Spill og utbytte

17

2.1 Spillerne bak statistikken - de seks arketyperne.....

18

2.1.1 Gamere.....	19
2.1.2 Casuals.....	19
2.1.3 Sportsspilleren.....	20
2.1.4 Sim-spilleren.....	20
2.1.5 Rollespilleren.....	20
2.1.6 Konkurransespilleren.....	21
2.1.7 Generasjonsforskjeller.....	21

2.2 Spillopplevelsene bak spillet - de fem arketyperne.....

23

2.2.1 Kunnskapsopplevelsen.....	23
2.2.2 Strategiopplevelsen.....	23
2.2.3 Actionopplevelsen.....	24
2.2.4 Den narrative spillopplevelsen.....	24

2.3 Intervju med spillansvarlige bibliotekarer - samtaler om utbytte av spill.....	25
2.3.1 Intervju: Bergen offentlige bibliotek.....	25
2.3.1.1 Biblioteket, spillbibliotekaren, og retningen på spillformidlingen.....	25
2.3.1.3 Spillsamling og formidling.....	26
2.3.1.4 Kompetanse på brukere og spill.....	26
2.3.1.5 Utforming av tilbud og bibliotekutvikling.....	27
2.3.2 Intervju: Spillfokusert, mellomstort bibliotek på Østlandet.....	27
2.3.2.1 Biblioteket, spillbibliotekaren, og retningen på spillformidlingen.....	27
2.3.2.2 Spillsamling og formidling.....	28
2.3.2.3 Kompetanse på brukere og spill.....	29
2.3.2.4 Utforming av tilbud og bibliotekutvikling.....	29
2.2.3 Intervju: Drammensbiblioteket.....	29
2.3.3.1 Biblioteket, spillbibliotekaren, og retningen på spillformidlingen.....	29
2.3.3.2 Spillsamling og formidling.....	30
2.3.3.3 Kompetanse på brukere og spill.....	31
2.3.3.4 Utforming av tilbud og bibliotekutvikling.....	31
2.4 Konklusjoner fra intervjuene.....	32
3. Metode – en tredelt tilnærming.....	32
3.1 Første skritt - Kvantitativ metode.....	32
3.2 Andre skritt – kvalitativ metode.....	33
3.3 Tredje skritt – etnografisk metode.....	34
4. Undersøkelsen.....	35
4.1 Den innledende spørreundersøkelsen på grunnskolen.....	35
4.1.1 Respondentene sett under ett.....	35
4.1.1.1 Bruksmønstre for spill.....	35

4.1.1.2 Benyttede plattformer.....	36
4.1.1.3 Foretrukne sjangre.....	37
4.1.1.4 Ønsket arrangement.....	38
4.1.1.5 Det sosiale aspektet ved spilling i bibliotek.....	39
4.1.1.6 Tilbud mest savnet blant spillerne.....	40
4.1.2 Forskjeller mellom jenter og gutter.....	41
4.1.2.1 Forskjeller på ønsket arrangement.....	44
4.1.2.2 Forskjeller i synet på biblioteket som møtested.....	44
4.1.3 Gamere- hvem er de, og hvordan er deres forhold til spill i bibliotek?.....	45
4.1.3.1 Hva spiller de på, og innenfor hvilke sjangere.....	46
4.1.3.2 Gamere og synet på det sosiale.....	48
4.1.3.3 Ønsker for premie og sosial anerkjennelse.....	48
4.1.4 Oppsummering.....	48
4.2 Spillarrangementet på Lørenskog bibliotek.....	49
4.2.1 Planlegging.....	49
4.2.2 Avvikling.....	50
4.2.2.1 Introduksjon av deltagerne.....	51
4.2.2.2 Kveldens forløp.....	51
4.2.2.3 Etter kvelden: resultat av avsluttende spørreskjema.....	54
5. Konklusjon.....	54
5.1 Konklusjon basert på det lokale arrangementet.....	54
5.1.1 Møter mellom ulike spillere, og betydningen av publikumssammensetning.....	55
5.1.2 Å bruke spillet som sosialt verktøy.....	55
5.1.3 Bibliotekets betydning for arrangementet.....	56
5.1.4 Bibliotekarens betydning for arrangementet.....	56
5.2 Generell konklusjon omkring utbytte av spill i bibliotek.....	56
5.2.1 Det største utbyttet - bevissthet om spillmediet og spillerne.....	57

5.2.2 Det største utbyttet - bevissthet om støttesystemer og kompetansedeling.....	57
5.2.3 Det største utbyttet - konkrete forslag.....	58
5.2.3.1 Forslag 1: Satsninger i inspirasjons- og læringsrommet.....	59
5.2.3.2 Forslag 2: Satsninger i møterommet og det performative rom.....	61
5.2.3.3 Mindre effektive satsningsområder.....	62
6. Videre forskning.....	63
7. Litteraturliste.....	64
Vedlegg 1: Intervju med Vegard Skjefstad fra House of Nerds.....	67

1. Bakgrunn for oppgaven og teoretisk bakteppe

1.1 Innledning

I 2008 kom Stortingsmeldingen om dataspill. Her ble spill definert som kultur på linje med andre kulturuttrykk (Meld. St. 14 (2007-2008), 2008, s. 5). Det var en prinsipielt sett viktig seier for spillere, da den løftet opp spill til noe med samfunnsbetydning. I kombinasjon med bibliotekloven, som sier 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» (Folkebibliotekloven, 1985), dannet definisjonen dessuten et nytt mandat for biblioteket, altså som spillformidler.

Derfra har det blitt tatt både små og store steg for å utvikle spilltilbudet i norske bibliotek. I 2009 laget ABM-u en nettside for kompetansedeling, og dedikerte en stilling til å koordinere innsatsen omkring spill i Norge og utover mot Norden (Westby, 2013). Så kom Oppland fylkesbiblioteks med en serie workshops og foredrag i 2010, som skulle føre til en kompetansepakke alle bibliotek kunne bruke (Birketveit, 2010). Så har du studieemnet «Spill i bibliotek» som ble opprettet av HiOA i samarbeid med NiTH og Drammensbiblioteket samme år¹. Likevel førte ikke tiltakene frem til varige formidlings- og samarbeidsmodeller. Nasjonalbiblioteket, som hadde ansvaret for å videreføre spillorganet AMB-u startet, valgte å

¹ Studieplanen er tatt ned fra sidene hos Høgskolen i Oslo og Akershus, men Helge Ridderstrøm fra skolen bekrefter at dette var en videreutdanning på 15 poeng, som skulle øke kompetansen på spillformidling blant bibliotekarer. Etter skriftlig korrespondanse den 24.03.2017

legge det ned (Westby, 2013). Grunnen har ikke så lett latt seg spore siden de digitale ressursene fra denne perioden i stor grad også er nedlagt, noe som på sitt vis også illustrerer problemet med tapt kunnskap. Nedlagt ble også studietilbudet på HiOA, og fagsidene fjernet, selv om bevisstheten om spillmediets betydning på samme tid, bare økte. HiOAs eget forskningsorgan NOVA hadde nylig levert en større rapport om spill (Frøyland, Hansen, Sletten, Torgersen, & Soest, 2010), og andre undersøkelser fra samme tidsrom, viser at spillinteressen nå gjaldt voksne så vel som ungdom (Ipsos MediaCT., 2012). Interesse for et medium og et mandat for formidling, er altså ikke ensbetydende med ressurser til satsninger. I lys av dette blir prioriteringene biblioteket gjør desto viktigere.

Etter denne perioden ble det ganske stille, frem til Drammen, Oslo og Bergen forsøkte på nytt for to år siden med et større samarbeidsprosjekt kalt «Et løft for spill i bibliotek». I forbindelse med dette kom også den første store statusrapporten på bibliotekenes spillformidling. Denne tok form av en bacheloroppgave fra HiOA, og viste et veldig varierende tilbud. Under 40% hadde aktiv formidling, altså noe utover det å tilby spill i lokalet. Dessuten svarte nesten samtlige at de manglet noe for å formidle spill i bibliotek. Utfordringer de oppga var kompetanse, tid og ressurser (Bargel, 2016, s. 26–27). På slutten av oppgaven ble det lagt frem to forslag til videre forskning; en større studie på tilstanden i bibliotekene, og en undersøkelse av hvilken verdi spill har, og kan ha, i biblioteket for brukerne. Det siste er omtrent den vinklingen jeg har valgt. Det er mitt utgangspunkt at innsikt i brukerne, vil være viktig også for annen kunnskapsutvikling innenfor feltet spill i bibliotek. Siden man har forsøkt flere ganger å etablere kunnskapen fra toppen og ned, tenker jeg også at det kan være på sin plass med en innsats fokusert på brukerne. Ikke minst fordi jeg anser det som riktig at de blir hørt i en diskusjon omkring sitt tilbud.

1.2 Oppgavens vinkling og problemstilling

Problemstillingen jeg har utledet av dette er: "På hvilke måter, og i hvilken grad kan bibliotekrommet i folkebibliotek, brukes til å skape et utbytte for spillerne, utover spillopplevelsen de kunne fått hjemme?" Nøkkelordene er altså spillerne, bibliotekrommet og spillet. Hvem er spillerne, hvilke muligheter ligger i bibliotekrommet, og hvordan kan det utnyttes til å formidle spill.

For å finne svar på dette vil jeg bruke flere metoder. Aller først vil jeg etablere en bakgrunn for drøftingen, ved å introdusere noen definisjoner av spill, kultur, og mulighetene ved bibliotekrommet. I litteraturgjennomgangen vil jeg se på hvem spillerne er, hvilke spillopplevelser de søker, og hvordan eksisterende bibliotektilbud tilrettelegges for spillerne. Her vil jeg presentere tre intervju jeg har foretatt med ledende spillbibliotek, blant dem to av deltagerne fra «Et løft for spill i bibliotek».

Etter denne innføringen kommer en tredelt undersøkelse, som utgjør kjernen i oppgaven. Først vil jeg presentere en meningsmåling jeg har gjort blant ungdommer på en skole i Lørenskog. Lørenskog har syv offentlige skoler, så her var valget relativt tilfeldig. Jeg undersøkte hva som karakteriserte spillerne og deres spillvaner, så vel som savn og ønsker for spill i bibliotek. Svarene deres ble brukt til å utforme et arrangement på Lørenskog folkebibliotek. Under dette arrangementet foretok jeg en etnografisk undersøkelse av spillerne for å undersøke hvilket utbytte de hadde. Presentasjonen av materialet herfra vil utgjøre del

to. Del tre presenterer resultatene av en kort spørreundersøkelse som ble gjennomført på slutten av arrangementet. Gjennom denne tredelingen håper jeg å få frem eventuelle forskjeller mellom forventet og opplevd utbytte. Det kan si noe om spillernes selvvinnsikt, og deres innsikt i bibliotekrommets muligheter.

Før jeg går i gang vil jeg si at det fantes mange alternative måter å undersøke verdien av spill i bibliotek på. En av disse ville vært å se på verdisynet som ligger til grunn for satsningene. En annen kunne vært å undersøke nytteverdien av spillformidling fra et sosiologisk perspektiv. En tredje vinkling kunne vært å se spillformidlingen i sammenheng med bibliotekets betingelser, som prosjektmiddel-modellen og innkjøpsordningen for spill. Likevel ser jeg det som en forutsetning for disse typene undersøkelser at man har en oversikt over spillerne og spillkulturen. Det er derfor noe av håpet at denne oppgaven kan være til nytte i senere undersøkelser, så vel som i diskusjoner om spillformidling.

1.3.1 Definisjon av spill

Stortingsmeldingen fra 2008 definerer spill som kultur, men hva er spill? Bokmålsordboken beskriver det som noe der man «etter visse regler benytte kort, brikker, terninger og lignende for å vinne over en motpart» (Universitetsbiblioteket, 2016). Her favner definisjonen altså bredt, og denne bredden er heller ikke uvanlig i daglig bruk. Ofte kan man lese ting som at 80% av all ungdom spiller, at like mange menn som kvinner spiller, og at gjennomsnittsalderen er rundt 30 (Ipsos MediaCT., 2012, s. 7). Det vil imidlertid være et vesentlig poeng i denne oppgaven at det finnes ulike spill, like mye som det finnes ulike spillere.

Spillmeldingen, som gjerne tas til inntekt for betydningen av spill, etablerer for eksempel tidlig at den handler om dataspill. Begrunnelsen for meldingen går blant annet på at dataspill er en bransje verdt 190 milliarder globalt, og man ønsker nå å støtte den rivende utviklingen i Norden med en opprusting av industrien for det norske språkområdet (Meld. St. 14 (2007-2008), 2008). Tilsvarende er det gjerne bruken av dataspill som står for den høye andelen spillere her til lands, når man snakker om betydningen det har som kultur. Stortingsmeldingen legger imidlertid ingen føringer for spillbegrepet, og bibliotekene står fritt til å tolke sitt mandat. Det er da også synlig i dagens spilltilbud. I noen tilfeller vil jeg hevde at aktivitetene er nærmere beslektet med lek, slik som med *laiv*, eller improvisert rollespill. Siden forståelsen av spill påvirker spilltilbudet i biblioteket, vil jeg derfor definere begrepet gjennom slektskapet med lek.

Begrepet spill brukes om mange til dels svært ulike aktiviteter, som dataspill, fotball, lotterispill, og ikke minst *lek*. Slik sett er ordene etymologisk beslektet, noe vi særlig kan se på engelsk, hvor ordet "play" dekker både fri lek og organisert spill (Merriam-Webster, 2017). Likevel er det nettopp skillet mellom fri utfoldelse og regelstruktur som gjør de to aktivitetene så forskjellige. Som talsmannen for spill i bibliotek, Scott Nicholson skriver, «a game without play is not a game», og «a play activity without structure is simply play» (Nicholson, 2010, s. 4). I spill er reglene altså rett og slett definerende. Noen går enda lenger, og kaller omgangen med reglene selve drivkraften bak spillet. Spillteoretikeren Jesper Juul uttaler seg slik: "A game is a rule-based 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 emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable” (Juul, 2003). Denne regelstrukturen består da grovt sett av en mekanisk side, en narrativ side, og presentasjon. Samlet danner disse designvalgene en struktur, som kan ha en rekke funksjoner, fra å stimulere til komplekse prosesser som læring, til å vekke mer primitive impulser, som grådighet. Strukturen kan tilrettelegges for å teste ulike ferdigheter, som hurtighet, kløkt eller presisjon. Tematikken kan så skape alt fra glede og medlidenhet, til sinne og frykt. Det er også i kombinasjonen av disse tre elementene at spillene får sin sjanger.

For lek er saken annerledes. Heller enn å være avhengig av strukturerte regler, handler lek om å få kontakt med en bestemt tilstand i mennesket. I 1951 skrev Jean Piaget sin bok *Play, Dreams, and Imitation in childhood*, hvor lek beskrives som en nødvendig og naturlig del av kroppens måte å lære på (Piaget, 1999, s. 172). Dette ble også påpekt av kulturteoretikeren Johan Huizinga (*Homo ludens*). Hans studier av hunders lekeslåsing, illustrerte det universale og instinktive ved leken. Hundenes bruk av bittet i leken, et ellers farlig våpen, viser oss også lekens forhold til regler. Lekeslåsing kan kreve mestring av blikkontakt og kroppsspråk, men som Beth Juncker skriver i sin oppsummering av Huizingas teori: “vi leker aldri for å lære! Vi lærer for å kunne leke [...]” (Limberg, Hultgren, & Rydsjö, 2010, s. 261). Dette kan det riktignok stilles spørsmålsteget ved, siden lek som arbeidsform nå begynner å få en viss status innenfor både læring, kreative yrker og ledelse. Et eksempel på dette er coachen Raymond Van Driel, som lærer voksne å komme i kontakt med sin lekne side, da som verktøy for ledelse (Driel, 2016). Det forandrer likevel ikke det faktum at lek handler om én bestemt tilstand, fremfor ulike komplekse regelstrukturer, som i spill.

Når jeg stiller disse to aktivitetene opp mot hverandre slik, er det dermed ikke for å si at det ene er bedre enn det andre. Opplevelsene er bare veldig forskjellige. Det viser et grunnleggende skille, og er et eksempel på hvordan et bredere spillbegrep, også krever større innsikt i spillformen man formidler, og brukergruppene man formidler dem til. Det er for eksempel ikke gitt at den samme spilleren som søker taktiske utfordringer eller actionfylt konkurranse, også vil være interessert i en friere lek.

1.3.2 Definisjon av kultur

Betydningen av å kunne definere hva tilbudet bygger på, handler ikke minst om at biblioteket er en kulturinstitusjon, som sender signaler gjennom sine prioriteringer. For hva betyr kultur når man snakker om spill? Kulturbegrepet brukes om alt fra typiske etniske uttrykk som bunad, til ideologiske retninger som demokrati. Man har også macho-kultur, bedriftskultur, drikkekultur og andre mer eller mindre ønskelige uttrykksformer. Skulle man definere kultur som verk man kan nyte, er det heller ikke alltid at kulturen omkring det vurderes på samme måte – selv om den hører til. Spill som sådan roses gjerne for å være et innflytelsesrikt medium med sosialt og pedagogisk potensiale, mens tidsbruken, den kommersielle industrien, skjermkulturen, språkbruken med akronymer, og andre elementer fra kulturen omkring, ofte kritiseres. Dette er likevel ikke unikt for spill. Innenfor kunsten, er det som regel verkene som har høy status, og i mindre grad livene kunstnerne lever, som bohem-livet, med alkoholbruk og lediggang. Forklaringen på slike varierende holdninger rundt ett og samme kulturområde,

kan vi finne i det Arne Martin Klausen kaller det *verdiorienterte kulturbegrep*, og det *samfunnsvitenskapelige kulturbegrep*.

Innenfor det samfunnsvitenskapelige kulturbegrep er kultur "det fellesskap av idéer, verdier og normer som et samfunn, dvs. en gruppe mennesker, har og som de forsøker å føre videre til den kommende generasjon" (Mangset, 2006, s. 18). Her snakker man altså om det levde liv, så vel som kulturuttrykkene det produserer. For spillkulturen vil dette inkludere industrien, tematikken, og avhengigheten, så vel som selve spillene. Til sammenligning er det verdiorienterte kulturbegrep basert på verket, og en skala mellom høyt og lavt. Her settes ting som kanonlitteratur og klassisk musikk opp som motsats til folkekomedie, fiduskunst og trivallitteratur (Mangset, 2006, s. 17–18).

Selve innholdet i fordelingen handler delvis om en etterlevning fra tiden da god smak ble definert av borgerskapet, men som den franske sosiologen Pierre Bourdieu påviste, er det også noe menneskelig over å bruke kulturelle markører til å skille mellom seg selv og andre grupper (Mangset, 2006, s. 83–88). For bibliotekets del er det likevel vedtatt at de skal forsørge allsidighet, så vel som det relative begrepet *kvalitet*. Valgene de tar i denne sammenheng er særlig betydningsfulle for et ungt medium som spill, der verdier som høyt og lavt, bredt og smalt, i grunnen ikke har satt seg i det offentlige. Det man derimot har er et miljø av spillere som har veldig klare formeninger om hva spill betyr for dem, og dette er verdt å ha et bevisst forhold til. Det andre som kan virke styrende på spillkulturen er markedet, og tendensene i bransjen. Siden spill kommer fra en underholdningstradisjon, har markedet i høy grad blitt styrt av hva spillerne til enhver tid har oppfatter som underholdende. Siden 2010 har det likevel vært en tilvekst i bredde av både spilltyper og plattformer. En av tendensene har vært en økning i eksperimentelle spill fra uavhengige studio, som *That dragon cancer*, et spill om kreft og familierelasjoner (O'Brien, 2016). I sammenligningen blir disse spillene da automatisk «smale».

Siden smale spill uunngåelig vil ha et mindre marked og lavere dekning enn de kommersielle titlene, kan det være naturlig å tenke at biblioteket bør løfte frem smale spill. Biblioteket bør derfor være seg bevisst hvilken verdivurdering satsningene signaliserer. Smale spill har ikke fått samme status innenfor sitt miljø som den smale litteraturen har blant sine kjennere. Selv om de gjerne har en enklere presentasjon, som kan forbindes med kunst, kan det samtidig være vanskelig å skille mellom estetisk minimalisme, og andre lavbudsjett- spill med lav produksjonskvalitet. Man bør da tenke på hvilken del av spillerbasen man ønsker å formidle til. Selv om kommersielle spill er godt markedsført, finnes det tross alt behov også her. På grunn av underholdningsfokuset, får for eksempel alvoret bak disse spillene gjerne mindre oppmerksomhet; det være seg industrien, tematikken, fanbasen, økonomien eller språket. Som jeg skal komme inn på i neste kapittel, er formidlingsmulighetene mange, og de mest populære spillene har et publikum på millioner som det kan skapes tilbud for i det offentlige.

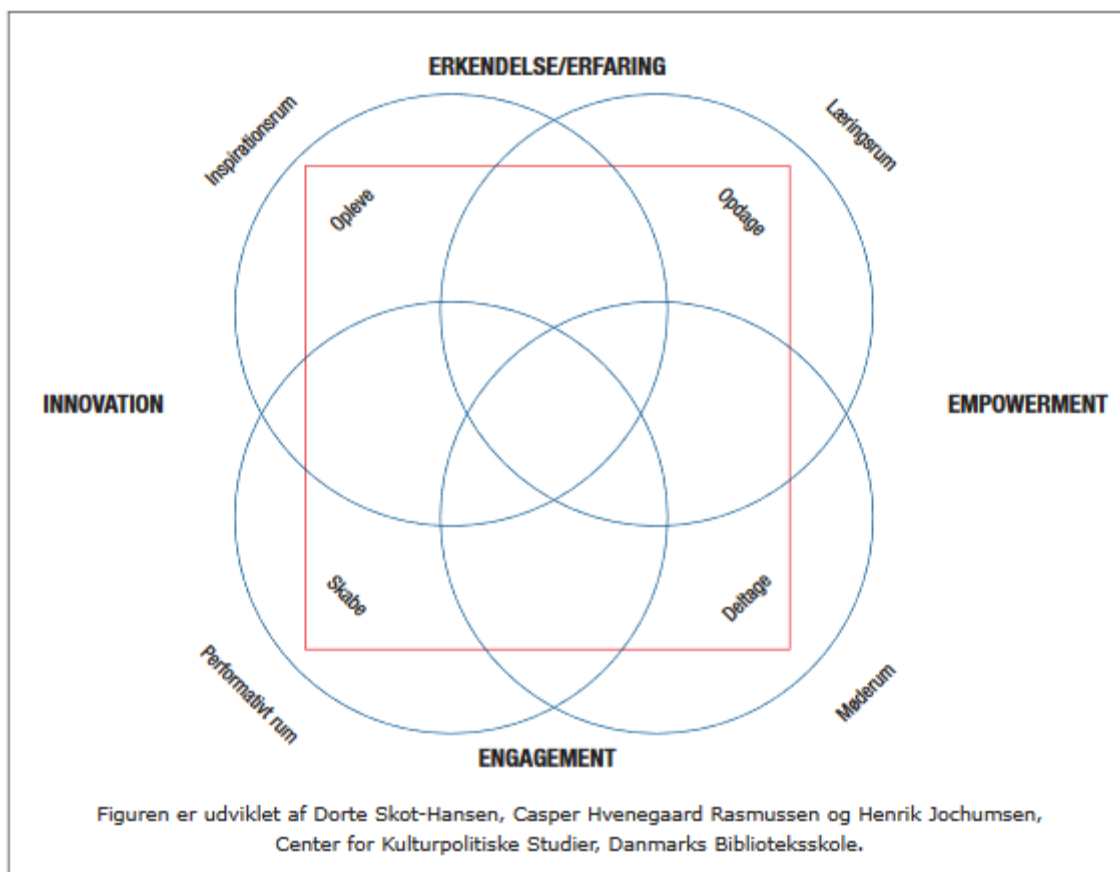
Ser man bort fra selve problematikken med kulturbegrepet, er det altså flere hensyn å ta for den som vil arbeide bevisst med spillkulturen. Min oppgave handler likevel først og fremst om spørsmålet om de tilbudene man kan skape, uavhengig av type spillere eller spill. Her er det likevel verdt å nevne sjangermangfoldet. Dataspill alene rommer for eksempel både monumentale flerspiller-opplevelser som *World of Warcraft*, sangspill som *Singstar*, moralsk dyptpløyende titler som *The walking dead*, simplistiske mobilspill som *Candy crush saga* og kulturutvekslingsprosjekt som *Never alone*. Også i valg av sjanger vil bibliotekene sende signaler om hva spillkultur er, og hva de ønsker å være for spillerne. Samlet sett, taler

variasjonen innenfor spillkulturen for en differensiert formidling. I bevisstheten omkring de manglene og mulighetene hver spillform bærer på, ligger også nøklene til utbytte for spillerne.

1.4 Bibliotekrommet og mulighetene til utbytte for spillere

Hvis man skal undersøke hvilket utbytte folkebibliotek kan tilby spillerne, kan det først være greit å ha en definisjon av mulighetene ved det moderne biblioteket. Målet med en formidlingsinstitusjon i vår tid er tross alt et ganske annet enn det var for noen knappe år siden. Bibliotekene har i økende grad beveget seg bort fra en oppbevarings- og organiseringsrolle, og over til å tenke på publikums mer sammensatte behov. Ved hjelp av forskning på publikum og bruken av biblioteket, har det utkrystallisert seg en del spesielt egnede formål. Dette gjelder blant annet møteplassen, og det å bruke bibliotekets som en sosial arena. Dermed har dette også kommet inn i bibliotekets formålparagraf (Folkebibliotekloven, 1985).

For en oversikt over mulighetene kan man se til Danmark, og en rapport kalt *Utvalget for folkebibliotekerne i vidensamfundet*. Danskene sto overfor samme endring som Norge, og foretok derfor en systematisk gjennomgang av bibliotekets mandat, sett i sammenheng med tiden vi lever i, kalt *vitensamfunnet*. Rapporten inneholdt blant annet en etter hvert velkjent modell over bibliotekrommet, av Dorte Skot-Hansen, hvor bibliotekets muligheter ble konseptualisert som rom, aktivitet og utbytte. Med sine tre nivå utgjør den et godt utgangspunkt for å drøfte bibliotekets muligheter som spillformidler.



Dette er Skot-Hansens modell. Den er delt inn i rom, aktivitet og utbytte. Ytterst i hjørnene ser vi bibliotekets fire rom; *møterommet*, *det performative rommet*, *inspirasjonsrommet*, og *læringsrommet*. Hvert rom representerer deretter en aktivitet. På møterommet kan man *delta*, i det performative rommet kan man *skape*, i inspirasjonsrommet kan man *oppleve*, og i læringsrommet kan brukeren *oppdage*. Til sammen utgjør dette en firkant, som vi kan si representerer biblioteket. Her er hver side knyttet til et utbyttet biblioteket kan tilby. I krysningen mellom møterommet og læringsrommet blir brukeren *bemektiget*. Samtidig kan krysningen mellom møterommet og det performative rommet skape *engasjement*. Der det performative møter inspirasjonsrommet, kan det oppstå *innovasjon*. Der inspirasjonsrommet møter læringsrommet, legger biblioteket til rette for *erkjennelse* og *erfaring*. Alle termer overlapper hverandre, noe som gjenspeiler virkeligheten i bibliotekene. Modellen kan også ses som et bilde av hvilke verdier og aktiviteter som er viktige for oss i det moderne samfunnet. Det er slik sett ikke vanskelig å kle den opp med eksempler fra spillernes verden. Jeg vil derfor se på de enkelte rommene, og gi noen eksempler hvordan de kan brukes til å skape et nytt utbytte for spillere. Ordet *kan*, vil da gå igjen, for selv om man lett kan gjøre seg rimelige antagelser basert på eksisterende tilbud og litteratur, er det ikke gjort noen undersøkelser av denne sorten tidligere.

1.4.1 Møterommet

Hvis man ser bibliotekets tjenester under ett, er det ett aspekt som gjør alle spesielle. Dette er det sosiale. Som uavhengig arena er biblioteket åpent for alle. Det likestiller dessuten alle innbyggere, er gratis, og de ansatte jobber for brukerne. Jeg vil si at tilbudene under bibliotekets tak, deler denne positive sosiale profilen, og at dette blant annet har gjort biblioteket velegnet som debattarena.

I PLACE-prosjektet så forskerne nærmere på effekten et slikt møterom hadde på brukerne. De undersøkte blant annet hvordan folk brukte biblioteket, og hvordan de samhandlet med hverandre. Det de fant ut var at biblioteket fungerte som en lavintensiv møteplass, der man blant annet kunne være alene sammen med andre, møte grupper man vanligvis ikke ville møtt, og dele kulturuttrykk uavhengig av økonomisk status og etnisitet (Aabø, Audunson, & Vårheim, 2010, s. 24).

En viktig del av dette er selvsagt møter mellom innvandrere og nordmenn. Følgelig har også språkkaféer blitt et vanlig innslag i bibliotekene. Mange steder bruker de også spill, som det prisvinnende læringsspillet *New Amigos*. Her møtes to personer fra hvert sitt språkområde, og lærer hverandre sitt språk. Spillmekanismen er en slags blanding av Geni og Ludo, hvor man flytter brikker og besvarer spørsmål på kort, men ved at hver spiller må svare på den andres språk, besørger strukturen en likeverdighet mellom partene. Dette er et eksempel på hvordan spillets regelstruktur kan brukes til å regulere frem ulike prosesser hos spilleren. Med *New Amigos* går språkkaféen fra å være et hjelpetiltak til å bli en plattform for likeverd. For disse merittene har da også spillet vunnet priser, og spredt seg blant både skoler, bibliotek og flyktningmottak (*New Amigos*, 2017). Bibliotekpolitisk kan et slikt tilbud knyttes til formålsparagrafen og den nasjonale bibliotekstrategien for 2015-2018, og målet om å utvikle biblioteket som læringsarena (Widvey & Sira Myhre, 2015, s. 6–7). Teoretisk sett kan vi knytte tilbudet til *erkjennelse*, *bemektigelse*, og *deltagelse* på Skot-Hansens modell.

Selv om dette er et tilbud som først og fremst rettes mot innvandrere, burde prinsippet bak også gjelde for andre typer møter. Når man snakker om spilling av dataspill, spiller for eksempel de fleste fysisk sett enten alene eller med en begrenset gruppe venner. Dette gir rom for dannelse av stereotyper i det offentlige rom, som at spillere er ustelte og usosiale gutter. Selv om forskningen viser at like mange kvinner og voksne spiller, blir dette bare tall dersom folk ikke får møtes (Ipsos MediaCT., 2012, s. 5). Ser man bort fra tidsavgrensede arrangement, finnes det da heller ikke mange arenaer hvor man kan bli kjent med noen ved å spille, eller for den saks skyld dele spillopplevelser. Spilling på et offentlig sted, handler derfor om langt mer enn tilgang og underholdning. Det er et grep for bevisstgjøring, sosialisering, og nettverksbygging, som kan knyttes til erkjennelses- og deltagelsesaspektet fra Skot-Hansens modell.

Dette er ikke minst viktig for de som bruker spill på en bekymringsverdig måte. Man har sett at de som spiller for mye, gjerne også søker seg mot andre avhengighetsskapende aktiviteter, som rus og gambling (Frøyland, mfl., 2010, s. 169). De tilbringer gjerne mindre tid med familie og venner, noe som peker på sosiale utfordringer. Når man snakker om avhengighet, er spillavhengighet likevel en av få onder, som også kan brukes til å snu denne trenden. Det som trengs er en arena der man kan være sosial, og få sosial aktelse ved å spille. Hvis man antar at det ligger sosial vegring til grunn for spillingen, kan biblioteket, med det utvalget av

spillopplevelser som finnes i dag, skape en setting som gradvis styrker slike ferdigheter. En vei dit vil være å både ha publikumspc'er der folk kan spille alene ved siden av hverandre, og å kjøre konkurranser der de kan involvere seg mer. På denne måten får man to trinn, der spillere kan være sosiale på sitt eget nivå. Konkurranser blir samtidig en mulighet for biblioteket til å bli kjent med spillerne. På denne måten får man tilført viktig kompetanse til spilltilbudet, noe vi etter hvert skal se at flere forfattere på feltet anbefaler. For spillerne kan dette være en stor bemektigelse, eller *empowerment*, som det er kalt i Skot-Hansens modell.

En annen måte å spille på lag med spillinteressen på, er *gamification*. Her pakker man vanlige handlinger inn i en spillmekanisme, som det å samle ting. Statusutvikling og måloppnåelse er viktige komponenter (Badgeville, 2017). Et slikt eksempel er bibliotekenes lesekampanje *Sommerles*, hvor man blir belønnet for å lese mange og forskjellige bøker, men effekten kan nok ses enda tydeligere i landeplagen *Pokemon GO*. Her gjorde man det å oppsøke offentlige steder attraktivt, kun ved hjelp av et kart og en spillmekanisme. Spillet inspirerte til ny bruk av lokalmiljøet, fysisk aktivitet, og møter mellom fremmede.

Internasjonalt finnes det eksempler på *gamification* som involverer hele byer. Organisasjonen Claque, tidligere kjent som Colway Theatre, står bak de de kaller *Cityplay*, hvor de jobber med storskala teaterspill for å bringe samfunnet tettere sammen. Siden 1985 har de avholdt 40 slike spill i USA, Europa, Kanada og Storbritannia (Claque, 2017b). Denne formen for spill har mye til felles med *laiv*, eller improvisert rollespill, som har blitt veldig populært i norske bibliotek. Med sin skala viser Claque dermed en mulig vei videre. Det siste prosjektet viser også hvilken møtestedsfunksjon spill kan ha på samfunnsnivå. Når de skal avholde spillene for 2016, bygger de opp til et stort spill under åpningen av et torg i London (Claque, 2017a). Her brukes altså spill til å involvere befolkningen i byutvikling og å utforme lokal identitet.

Når man snakker om spill på denne skalaen, kommer man heller ikke utenom de årlige arrangementene *International Game Day* (IGD) og *Nordic Game Day* (NGD). Her konkurreres det i spill på tvers av kommune- og landegrenser, og det i spill som er spesielt valgt ut for bibliotekene. Tilgjengelighet er første bud, og for at så mange som mulig skal kunne delta, bruker man enkle spill. Tommy Tossavainen hos NGD opplyser at de prøvde med et PS4 spill et år, men at deltagelsen da falt med hele 50%². Dermed gikk de tilbake til pc-spill. Prosjektet viser hvordan det digitale bibliotekrommet kan brukes som møteplass mellom regioner og nasjoner.

1.4.2 Inspirasjonsrommet

Det andre rommet i bibliotekmodellen er *inspirasjonsrommet*. Innenfor inspirasjonsrommet kan man oppleve kulturuttrykk på en måte som inspirerer, som *gjør noe med én* (*Folkebibliotekerne i videnssamfunnet*, 2010, s. 92). Muligheten for å gi spilleren et ekstra utbytte her, henger da naturlig sammen med formidling. Formidling, skriver Åse Kristine Tveit, i sin bok om litteraturformidling, betyr å overføre, eller videresende, eller å være mellomledd for noe. Her siterer hun *Norsk ordbok*. Hun skiller videre mellom teknisk formidling, der man katalogiserer og organiserer verk i hyllene, og den muntlige formidlingen der man retter seg mot et publikum (Tveit, 2004, s. 17). Dette skillet har av andre forfattere blitt karakterisert som ulike nivå, der det å gjøre en samling tilgjengelig vil være førsteordens

² Etter skriftlig korrespondanse med Tommy Tossavainen fra *Nordic game day* den 21. feb. 2017.

formidling, det å systematisk organisere den, en andreordens formidling, mens en tredjeordens formidling innebærer aktiv utstilling (Ridderstrøm, Skjerdingsstad, & Vold, 2015, s. 25). Tveit skriver videre at rollene til en formidler i dette bildet kan være flere, men at dagens tilgang på medier gjør rollen som aktiv formidler viktigere enn før. Markedet i dag gjør det blant annet lett å bli låst i en bestemt smak. Dette gjelder også spillere, noe jeg kommer nærmere inn på i kapittelet om ulike typer spillere. Det er også riktig at spillmarkedet forsterker dette med sitt fokus på de nyeste titlene. Det finnes riktignok en flora av etablerte kilder til spillanmeldelser, historikk, og sammenligninger på nett, men det er som Tveit skriver, en markeds kraft der som trekker sterkt i brukerne. Her kan biblioteket være en motvekt, og siden så mange kilder allerede er etablert, vil det være mer naturlig å benytte seg av dem, heller enn å finne opp hjulet på nytt. Et viktig poeng i den forbindelse er også troverdighet. Som Tveit sier, vet leseren ofte like mye om sin sjanger som bibliotekaren, og dette er nok enda mer sant for spill (Tveit, 2004, s. 25). Tiden spart på spørsmål om metadata og innhold, kan dermed brukes til mer dyptpløyende formidling, som å knytte samlingen til aktuell tematikk. Et eksempel er spill og homoseksualitet, noe Kim Johansen Østby nylig hadde en turné omkring (Litteraturhus Vestfold, 2015). Unntaket er norske spill, som i tillegg trenger omtale og tilgjengeliggjøring. Stikkordene her vil være *opplevelse* og *erfaring*, med en potensiell kobling til *deltagelse*, noe jeg vil gå nærmere inn på i *det performative rom*.

1.4.3 Det performative rom

Brukermedvirkning har med internett blitt naturlig for mange mennesker. Flere aktører har også lagt til rette for å utnytte kapasiteten som ligger i fellesskapet. Wikipedia er kanskje det mest kjente eksempelet på fellesskapets nytteverdi, mens Youtube viser hvordan innhold kan utvikle seg, og hvordan uttrykk bygger videre på hverandre når kulturelle opplevelser deles fritt. Ser vi til Skot-Hansens modell, plasseres det å skape innenfor *det performative rom*. Her legges det vekt på å la brukerne slippe løs kreativiteten sin sammen med andre, og i møte med kunst og kultur. Bibliotekets rolle i den sammenhengen, blir å tilby verktøy, å være et sted der man kan lære sammen med profesjonelle, og dessuten å fungere som en arena der verkene kan publiseres og distribueres (*Folkebibliotekerne i vidensamfunnet*, 2010, s. 93).

Dette tilbudet er kanskje spesielt viktig for de «digitale innfødte». Begrepet brukes gjerne om generasjonen etter 2000, som har vokst opp med en flora av medieuttrykk, umiddelbart tilgjengelig. Man antar da at dette preger både ferdighetene til de unge, og måten de ser verden på. På politisk nivå har dette ført til nye informasjonskompetansemål. UNESCO skrev en rapport i 2010, *Towards Media and Information Literacy Indicators*, hvor de presenterte en modell over ulike kompetansetrinn. Det høyeste nivået innebærer nettopp å gjenbruke og skape innhold (Susan Moeller, Ammu, Lau, & Carbo, 2010, s. 14,15).

David Buckingham oppsummerer betingelsene omkring dagens unge i sin artikkel *Making sense of the digital generation*. Noe av det viktigste han skriver for bibliotekenes vedkommende, er at det finnes et generasjonsskille i synet på det digitale. Han beskriver debatten som polarisert, med nostalgi og frykt på den ene siden, og euforiske fremtidsvisjoner på den andre. Noen hevder dermed at internett 2.0 har skapt en mer demokratisk deltagerkultur, mens andre vil si at det bryter ned sammenhengene og overlater makten til kommersielle aktører (Buckingham, 2013, s. 8,9,13). Selv om internett gir mange muligheter til å skape og delta, styres tilbudene tross alt gjerne av økonomiske interesser. Både Facebook

og Youtube, som startet uten betaling, har gått over til å tjene penger på reklame. Der tilbudene er helt gratis, foregår det gjerne salg av brukerdata.

Ungdommen står likevel midt i dette, og opplever deltagelsen som naturlig. Som jeg nevnte i forrige del om inspirasjonsrommet, finnes det en overflod av spillrelatert materiale på nett. Nettet har skapt en medvirkningskultur, der spillutviklere betaler spillere for å profilere seg, og dessuten tilrettelegger verktøy slik at spillere kan bygge videre på åndsverket. Youtube har da blitt en naturlig kanal for spillrelatert innhold. Slik vil det nok også fortsette å være. Likevel behøver også «youtubere» et sted å møtes, og å arbeide med innholdet sitt. Det som mangler er en fysisk arena der ungdommen kan utfolde seg, arbeide med innholdet sitt, inspireres, og bryte meninger med folk utenfor sitt eget nettmiljø. For at flertallet skal få like muligheter, trengs det også tilgang på videoredigeringsverktøy, foruten et sted for læring, noe jeg vil gå nærmere inn på i neste del.

Et slikt tilbud vil også være et utbytte for unge hobbyprogrammerere. I dag har koding av spill blitt gjort lettere av en rekke intuitive program, som *Scratch*, noe som læres bort i bibliotek som Bergen og Tønsberg og Nøtterøy. Med smarttelefonene har vi også fått en lanseringsplattform som er åpen for alle. Mulighetene kan illustreres gjennom det finske selskapet Rovio, som ble internasjonal merkevare etter suksessen med det lille mobilspillet *Angry birds* («Rovio Entertainment», 2017).

Behovet for en fysisk motpart til den digitale virkeligheten har eksistert lenge. En arena som har vokst frem i dette vakuemet, er *House of Nerds* i Oslo. Dette er en kommersiell arena for spillere som ble etablert i 2015. I oppstartsfasen jobbet de med støtte fra Innovasjon Norge, men de har siden vært drevet som et rent kommersielt foretak. Leder Vegard Skjefstad opplyser at huset deres på Løren i Oslo nå allerede har blitt et datterselskap av holdingselskapet House of Nerds, i forbindelse med en utvidelse i Stavanger. Det er ingen dårlig utvikling på to år, og det sier noe om behovet. På HoN tilbys Youtubere et møtested, og de har maskiner og kontorer hvor folk kan komme og kode. De holder kurs og møter, strømmer spillkonkurranser, og låner ut spillrom for en rekke formål. Verdier de annonserer med er *møter* og *læring*. Da jeg oppdaget dette samsvaret med Skot-Hansens modell, tok jeg kontakt for å få til et intervju med lederen, som også etablerte *The gathering*. Han var ikke kjent med modellen, men mente at ting som læring og innovasjon, hørte naturlig sammen når folk møttes omkring informasjonsteknologi. Slik sett kan man også si at Skot-Hansen har satt ord på behov fra vår tid. HoN har ikke noe samarbeid gående med bibliotek eller det offentlige, men siden tilbudet deres viser måter å realisere spillutbytte på, og illustrerer noen udekte mangler, har jeg valgt å ta med intervjuet som en appendiks på slutten av oppgaven. For den som er spesielt interessert spillerens forhold til spillkulturen, setter de innsiktsfulle refleksjonene hans mye av oppgaven i perspektiv³.

1.4.4 Læringsrommet

Det siste rommet innenfor Skot-Hanssens modell er læringsrommet. Innenfor læringsrommet skal brukeren kunne utforske verden og styrke sin kompetanse. Bibliotekets ressurs ligger i å tilby dette på en dialogorientert og opplevelsespreget måte, fri for krav, og med fri tilgang til informasjon. Læringen skjer innenfor uformelle rom, gjennom lek, musikalsk utfoldelse og lignende. Lekende, sosiale og interaktive læringsformer vektlegges, og aktiviteten skal være

³ Se vedlegg nummer 1, intervju med House of Nerds, side 64

målet, ikke læringen. Til dette knyttes særlig utbytte som erkjennelse/erfaring og bemektigelse (*Folkebibliotekerne i vidensamfunnet*, 2010, s. 93)

Det å lære og skape og går gjerne hånd i hånd. Jeg nevnte ovenfor er det behov for et sted å skape spillinnhold, men de fleste vil i den sammenheng også ha behov for å lære. Et populært bibliotektilbud som illustrerer dette er det frivillig driftede *Lær kidsa koding*. Her kan barn melde seg på for å lære grunnleggende kodeferdigheter over en periode på flere uker. Kursene deres er gjerne fullsatt, og de slo nylig rekord på deltagelse (*Lær Kidsa Koding*, 2017). Slik sett er det helt klart et behov for denne typen kunnskap.

Dette gjelder også de som ikke skaper, men som likevel står midt i trykket av spillkulturen, og bransjens markedsføring. Her trengs det en innsats for å danne bevisste digitale borgere. Når det gjelder litteratur, legger man tidlig til rette for et bevisst forhold til tekst. Skole og bibliotek samarbeider om å lære barna å tolke sjangere, budskap, motiver og virkemidler for å gjøre dem til bevisste lesere. På siden av dette foregår også øvelser i leselyst som har til formål å gjøre dem til mer aktive lesere. Slike satsninger kan man savne på spillområdet.

Dette handler særlig om at spill har så mange dimensjoner. Bortsett fra den mekaniske siden som kan læres gjennom koding, har du en tematisk side, en sosial side, og økonomiske aspekt. Ved å analysere den tematiske innpakningen, kan man oppdage verdier bak spillet. Det finnes for eksempel et utall skytespill med sovjetiske fiender. Deretter har du de vanlige innslagene av terrorister fra midt-østen. Hvorfor må det være slik? Ser man på det sosiale, kan man på tross av konstruktive nett-relasjoner, også støte på trakassering, eller uredelige voksne. Her kan det læres bort nyttige strategier, slik at de unge ikke blir sittende inne med opplevelsene. På den økonomiske siden kan man nevne innførselen av *mikrotransaksjoner*. Dette er navnet på fenomenet mange foreldre river seg i håret over, hvor spillet har en lav inngangspris, og deretter lokker deg til å betale gradvis for deler av innholdet. Her utnyttes i flere tilfeller kulturuttrykkets egenskaper til å skjule en bakenforliggende gambling-struktur. *Candy Crush Saga*, som jeg nevnte overfor, er ett av mange spill med slike utfordringer, som talende nok også troner omsetningslistene («Candy Crush Saga», 2017). Ved å bevisstgjøre brukerne slike aspekter, kan spill diskuteres på seriøse premisser, noe som med sin læringsverdi, også gir spillerne en form for *anerkjennelse*. Styrken til biblioteket, er at det allerede er en debattarena og kulturinstitusjon, og dermed kan skaffe til veie relevante stemmer, på en måte vanlige spillere vanskelig kunne oppnådd hjemme, eller på nett. Utbyttet her vil da være *oppdagelse, erkjennelse og bemektigelse*.

1.5 Kvaliteter ved spill å bygge videre på i formidlingen

Jeg har nå sett på hvilke muligheter som ligger i bibliotekrommet, men vel så viktig for spillerens utbytte, er mulighetene som ligger i spillet. Senere års forskning viser nemlig flere gunstige effekter ved spill, som styrkede språkferdigheter og økt læringspotensial. For å oppnå et størst mulig utbytte for spilleren, kan man tenke seg en synergi mellom bibliotekets, og spillets egenskaper. Jeg vil her gi en kort innføring i disse. Ikke fordi jeg tror at et enkelt arrangement kan medføre slike langsiktige gevinster, men fordi forskningen bak også styrker idéen om at forskjellige spillere trenger ulike spillopplevelser.

For fire år siden i USA ga APA (American Psychology Association) ut en studie der man forsøkte å veie skadeeffektene av videospill opp mot eventuelle positive effekter. Studien kom ut som del av en debatt om effekten av voldelige videospill. En av gevinstene de fant, nettopp i voldelige spill som skytespill, var at de forbedret evnen til å tenke abstrakt rundt tredimensjonale gjenstander. Egenskapen ble knyttet til ingeniørfaget, matematikk, og vitenskap for øvrig. Det interessante er også at dette *ikke* gjaldt for spillere av puslespill, rollespill og lignende. Rollespill og strategispill viste seg derimot å øke problemløsningskapasiteten (Bowen, 2014). Dette tyder altså på at de forskjellige spilltypene påvirker ulike deler av hjernen. Da kanskje ikke så rart at ulike typer spillere, har sine klare preferanser om hva slags spill, og type utfordringer de liker.

Studien viste også en annen ting, nemlig at kreativitet var forbedret ved bruk av alle typer spill. Selv de enkleste, som *Angry birds*, bidro dessuten til å redusere stress og angst. Det regelmessige innslaget av mestring og positive følelser, argumenterte forfatterne, kunne også gi økt motstandsdyktighet mot livets utfordringer generelt. Det mest veietablerte synet er nok likevel at spill kan bidra til bedre læring, noe også denne artikkelen tar opp. Den beskriver hvordan læringsrommene er i ferd med å endres i takt med denne erkjennelsen, noe vi også kan se glimt av her i Norge. Biblioteket på Narvik videregående skole har nettopp fått midler til å innrede et spillrom av god kvalitet, nettopp ved å selge det inn hos lærerne⁴. Ved å ha et godt grep om teorien rundt spill, ser man altså at det går an å skape et utbytte for spillere også på andre arenaer av livet, ved å samarbeide med lokalmiljø og andre etater, som skole. Dette har likevel mer med realisering av utbytte å gjøre, og ligger utenfor oppgavens rammer. Hvorvidt spill som sådan egner seg bedre til læring, eller om preferanser for sjanger gjelder også her, er likevel et beslektet spørsmål, som er interessant hvis man ser mot en fremtid med mer spill i undervisningen.

2. Litteratur: Spill og utbytte

I Norge foregår det ingen systematisk forskning på spill i bibliotek. Verken når det gjelder utbytte eller andre aspekter. For å finne noe om dette må man gå til internasjonal litteratur, og da særlig USA. Når forfatterne skriver om spill i bibliotek er det først og fremst tre ting som diskuteres: hvem er spilleren, hvilke spillopplevelser ønsker man å tilby, og hvordan kan biblioteket brukes til å lage et godt tilbud. Det som mangler er å sette det inn i en norsk kontekst, for forholdene varierer helt klart mellom landene. Norge har en egen spillmelding. Kina løftet nylig et 14 år langt forbud mot spillkonsoller. Tallene har derfor ikke direkte overføringsverdi, men noen felt er mer like enn andre.

⁴ Lest på Facebook-gruppa Gamebrarians, som deler nyttig info om spill i bibliotek: <https://www.facebook.com/groups/gamebrariansN/permalink/1184818221615165/>

2.1 Spillerne bak statistikken – de seks arketyper

En utfordring med spillstatistikk er at variablene ikke ser ut til å ha falt helt på plass ennå. Ulike aktører måler forskjellige ting, og undersøkelser som går nærmere inn på detaljene ved spillbruk er sjeldnere enn de som bare måler tidsbruk. Deretter er det også forskjellig hvilke spenn de bruker under målingene. En av de mest detaljerte undersøkelsene her til lands stammer fra 2012. Her viste det seg at 53 % av alle nordmenn på nett mellom 16 og 64 hadde spilt det siste året. Fordelingen var jevn, men et flertall lå i spennet 25-34 år (Ipsos MediaCT., 2012, s. 7). Det kunne vært interessant å finne nyere tall på dette, men da må man til medieundersøkelsen fra 2015, og her måles bruken ut fra en gjennomsnittsdag. Dette vil naturlig nok gi helt andre tall enn over et helt år. Derfor må man bare plukke ut det som passer og forsøke å skape et riktig bilde av virkeligheten.

For det første er det slik at bruken varierer mellom ungdom, og de voksne, som oppgis å være den største brukergruppen. Norsk mediebarometer fra 2015 viste at dobbelt så mange i alderen 9-12 spilte på en gjennomsnittlig dag, som de i spennet til gjennomsnittsalderen (Vaage, 2015, s. 76). Sannsynligvis begrenser de voksne spillingen til helger og lignende, mens ungdommen som er i en utforskende fase av livet, kan ha spill som en av sine hovedinteresser når de oppdager det for første gang.

Det er også forskjell på hva folk spiller. Selv om et lite flertall er voksne, og andelen kvinnelige og mannlige spillere noenlunde lik, betyr ikke det at halvparten av landets kvinner på 35 spiller skytespill på Pc flere ganger i uka. Det er blant annet påvist en tendens til at jenter foretrekker spill med planlegging og simulering, mens det er flere gutter som spiller skyte- og rollespill (Frøyland, mfl., 2010, s. 131–132). Så har du mange voksne som spiller sammen med barna. I den nordiske undersøkelsen har 70% av foreldre barn som spiller, og 55% spiller sammen med dem (Ipsos MediaCT., 2012, s. 20). Her kan spillaktiviteten i realiteten være styrt av en annen part. Slike nyanser går tapt når alle samles under paraplykategorien «spillere».

For å se nærmere på spillerne bak statistikken har jeg gått til forfatterne Scott Nicholson og Eli Neiburger, som begge har skrevet bøker om spill i bibliotek, basert på erfaring fra spill og bibliotekarbeid. Neiburgers bok *Gamers in the library?! (2007)* beskriver spillere som en kompleks demografisk gruppe, og mesteparten av boken er dedikert til å forklare hvordan man kan skape arrangement for ulike typer spillere. Det handler om å anerkjenne hva dataspill betyr for *dem*, og å benytte seg av kompetansen de sitter på. Dessuten går han inn på balansekunsten som kreves for å lage arrangement i spennet mellom den "harde kjernen», og de som spiller mer for moro skyld, såkalte "casuals". Nicholson er opptatt av det samme, og skiller mellom gamere med stor og liten *G*.

Neiburger tar kategoriseringen videre, og tegner opp et kart over seks arketyper av spillere. Disse er *gameren*, *casualen*, *sportsspilleren*, *sim-spilleren*, *rollespilleren* og *konkurransespilleren*. Fremstillingen er bevisst stereotypisk, og han erkjenner at de fleste nok ligger mellom disse kategoriene (Neiburger, 2007, s. 26–32), men typene er likevel lett gjenkjennelige innslag fra spillmiljøet. Arketyperne er derfor verdt å se nærmere på for å forstå hvordan man kan gi spillerne et ekstra utbytte av spillopplevelsen. Her i Norge viser det seg nemlig allerede forskjeller på bruken av spilltilbudet i de ulike bibliotekene. På Tønsberg og

Nøtterøy trekker de for eksempel flest gutter, og er fornøyd, fordi de kommer mindre ellers. I Bergen er rollespillere og spillutviklere aktive på biblioteket, mens Drammen har lyktes i å involvere seniorer. Jeg vil introdusere arketyperne hver for seg, og gi en samlet sitering på slutten.

2.1.1 Gamere

Det å være en *Gamer* med stor G, innebærer ifølge Scott først og fremst at man har en stor kompetanse og interesse på spillområdet. Flertallet av dem har god tilgang på spill hjemme, og biblioteket må derfor tilby dem en opplevelse utover spillet. I tillegg har de gjerne stor interesse for kultur og teknikk generelt. Dette ble også bekreftet i Norge, i Ipsos undersøkelse som viste langt høyere medieinteresse blant de mest aktive spillerne. Slik sett kan de mest teknisk anlagte sammenlignes med de vi kaller litterære, som begge tenderer til å sluke informasjon fra sitt interessefelt. I Nicholson's artikkel, argumenteres det derfor for at spillinteressen kan brukes til å formidle beslektet materiale, som blader, bøker og blogger (Nicholson, 2010, s. 178–179).

Den nordiske undersøkelsen viste dessuten at aktive spillere assosierer sterkere rundt spill enn andre. De fikk totalt fire flere assosiasjoner enn resten av utvalget, og var de eneste som assosierte spill til *sosialt* (Ipsos MediaCT., 2012, s. 16–17). Forståelsen av spillmediets egenskaper kan derfor sies å være høyere, og gameren besitter en kompetanse Nicholson mener bibliotekarene bør støtte seg på, av flere grunner. Relasjonen til gamere gir gratis troverdighet, og bidrar til å markedsføre tilbudet gjennom jungeltelegrafene (Nicholson, 2010, s. 181). Når Bergen offentlige har blant de beste spilltilbudene i landet, er det nok ingen tilfeldighet at de også har åpnet dørene for lokale spillaktører, noe jeg vil gå nærmere inn på under intervjudelen.

Siden det er så mange aktive spillere, kunne man kanskje også tenke seg at det var mange gamere. Slik ser det likevel ikke ut til å være. I USA, hvor 49% av voksne spiller, var det kun 10% som ville kalle seg *gamer*, når valget sto mellom det og «Player of games». I samme artikkel står det at: «der noen ser det som en hedersbetegnelse, er det for andre et begrep de ikke har noe forhold til, på tross av høy bruk av spill» (Big fish games, 2017). Resultatene peker kanskje mot at spill har infiltrert segment som kun ser spill som en del av det digitale tilbudet på enhetene sine. Det er neppe noen tilfeldighet at bruken har steget etter inntoget av mobilspill, men dette skillet poengteres i liten grad i statistikken.

2.1.2 Casuals

Nicholson og Neiburger skiller som sagt mellom Gamere og andre aktive spillere kalt casuals. Selv om disse også spiller mye, bryr de seg rett og slett ikke like mye om spill. Neiburger beskriver en typisk casual som en som ser spill hovedsakelig som en sosial aktivitet, og som spiller med venner, enten personlig, eller online. En casual liker spesielt spill som nedstammer fra brettspill, kortspill og puslespill. I tillegg til å prioritere de sosiale aspektene av spill, skriver han at de vil ha spill de kjenner eller lett kan plukke opp (Neiburger, 2007, s. 27–28). Arrangement for casuals bør derfor ikke være for nerdete ifølge Neiburger. Når han

samtidig skriver at gamere er følsomme for spill-uvitenhet, legges det opp til en balansekunst. Jeg vil gå nærmere inn på forskjellen mellom disse gruppene i spørreundersøkelsen min.

2.1.3 Sportsspilleren

Sportsspilleren beskrives som en som ofte har interesse for sport, og holder seg til sportspill. Han liker realistiske detaljer, og setter stor pris på å få årets utgave med oppdaterte lag. Neiburgers påstår videre at sportsspilleren verken liker biblioteket eller andre typer spillere, og slik sett er vanskelig å trekke til lokalet. Personlig har jeg hørt flere bibliotekarer si at ungdom bare spiller FIFA. På Tønsberg og Nøtterøy prøver de bevisst å tilby ungdommen noe annet. Spillertypen kan altså trolig finnes i flere norske bibliotek. Jeg har imidlertid ikke hørt noe om det negative synet på biblioteket. Heller ser det ut til å være tvert imot, men så er det også kulturelle forskjeller mellom USA og Norge. Jeg vil uansett se nærmere på forskjeller mellom sports-spillerne og andre spillere i undersøkelsen.

2.1.4 Sim-spilleren

Sim-spilleren beskrives av Neiburger som en «smarting». Dette er en som liker detaljer, og som kan fikle i timevis for å få spillverdenen akkurat slik han ønsker. Spill av denne typen, som *Sim-city* og *Rollercoaster tycoon*, legger da også opp til en spillopplevelse basert på utforskning av årsak og effekt. Ved hjelp av ofte kraftfulle verktøy, kan du manipulere både hendelser og design. Ting kan få et nytt utfall hver eneste gang, og spilleren kan derfor klare seg med ett spill over lang tid. Faktisk kan det være en utfordring å introdusere nye spill til denne typen. Neiburger skriver at denne spillerens kontrollbehov, og varigheten på en spilleomgang, gjør det vanskelig å tilpasse et tilbud, hvert fall i form av konkurranser. Statistikken for øvrig, viser at jenter ofte foretrekker slike spill fremfor andre sjangere.

2.1.5 Rollespilleren

Rollespilleren er som sim-spilleren, trofast mot sin tittel. Det skyldes blant annet tiden det krever å skaffe seg innsikt og innflytelse innenfor det gitte universet. Det ligger mye informasjon, og mange lag av mekanismer i et slikt spill. For noen kan det likevel være interessante å takle slike utfordringer på ny. Vanskeligere er det gjerne å bryte tilknytningen til det sosiale nettverket, som rett og slett ikke kan overføres. Å skifte rollespill blir på mange måter som å flytte til en ny by. Nye oppdateringer er derfor mer interessant enn et skifte av spill. Skal man lage konkurranser, kan man derfor være kreativ og la spillerne kjempe om et pålagt mål innenfor spillet, eller å lage et laiv basert på spilluniverset. Når det gjelder det digitale versjonene for øvrig, hevder Neiburger at integreringen av sosiale funksjoner fjerner mye av utbyttet ved å samles. Likevel ser man på arrangement som *The gathering*, at spillere faktisk betaler gode penger for å sitte ved siden av hverandre med hver sin skjerm. Man kan derfor tenke seg at den lav-intensive møteplassen er spesielt relevant for spillere. Da jeg snakket med *The gathering*'s grunnlegger, Vegard Skjefstad, i forbindelse med intervjuet mitt på *House of Nerds*, ba jeg om hans synspunkter. Han virket klar på at det var nyanser og koder her som de voksne ikke oppfattet. Han sammenlignet det med hvordan forrige generasjon, langt inn i vår tid, ikke vil ringe rikstelefon, eller før etter klokka fem om kvelden. At det fysiske møtet skal miste betydning fordi man ser på skjermer, handler for ham om

generasjonsforskjeller, og problemer med å forstå strukturelle endringer i tilgjengelighet av kommunikasjon. Han forklarte at dagens unge kommuniserer på en rik måte gjennom skjerm og headset, mens det å ringe noen uten å melde først blir en invaderende handling. Gjennom disse forholdene blir kommunikasjonen kraftig forsterket når de kan ta den inn i et fysisk rom. Skjefstad mener, voksne ikke hører og ser praten, fordi den er annerledes og mer dempet, men sterkere⁵. Betydningen av skjermen for det sosiale er noe jeg håper å få undersøkt under spillarrangementet på biblioteket.

2.1.6 Konkurransespilleren

Den siste arketypen hos Neiburger er konkurransespilleren. Dette er en type som liker å prestere. Målbare resultater er det viktigste. Neiburger mener at denne trangen til å utvise overlegenhet overfor likemenn, er særlig sterk hos tenåringer. Det finnes da også mange spill for dem som er laget for konkurranser. Typiske konkurransetitler, har ryddige mekanismer som gjør det vanskelig å få en plutselig fordel, og lett å måle ferdigheter. Spill som dette er *Call of duty*, *League of legends*, *Starcraft* og *Counter strike*. Utfordringen med å tekkes en slik spiller, er ifølge Neiburger at han ikke tåler å tape til det han opplever som en dårligere spiller. Å legge til rette for utjevning, slik bibliotekene gjerne gjør, kan dermed ødelegge opplevelsen for denne spilleren.

2.1.7 Generasjonsforskjeller

Aldersforskjeller er en interessant faktor når det gjelder å lage utbytte for spillere. Selv om gjennomsnittsspilleren er 35 år, kommer man for eksempel ikke utenom at de fleste tilbud er tilrettelagt for barn og unge. Voksne spillere er dessuten en gruppe man vet lite om. Hva skyldes for eksempel den høye andelen voksne spillere? Er det mengden spill med 15-18 års aldersgrense som har kommet siden 2000-tallet? Er det de mer tiltalende, realistiske universene som har blitt muligjort av den tekniske utviklingen? Eller henger det sammen med en generell samfunnsutvikling der voksne er mindre opptatt av å fremstå som alvorlige? Alle disse er relevante spørsmål for den som ønsker å lage et spilltilbud på tvers av generasjoner.

Siden min undersøkelse først og fremst handler om ungdom, er det spesielt interessant i forbindelse med familiespilling. Nyere medieundersøkelser viser at barn oppgir å få for lite tid med foreldrene, og at både de selv og foreldrene bruker for mye tid på nett (Medietilsynet, 2016, s. 6). Slik sett kan det ligge et utbytte i å bruke spillinteressen som bro for å bringe familien tettere sammen. For å få på fote et slikt tilbud må man likevel over noen terskler. Barn er ennå barnslige, voksne mer opptatt av hvordan de fremstår i det offentlige, og ungdom er i tillegg følsomme for hvem de viser seg sammen med, og hva folk ser dem holde på med. Her kan det Nicholson skriver om eldre spille inn. Han påpeker at de har nådd et stadium der de ikke bryr seg så mye om andres oppfatning, og dermed har mye til felles med barn (Nicholson, 2010, s. 129–130). Man kan slik sett tenke seg familiearrangement der eldre virker samlende på familien. Ungdommen må likevel være villige til å delta, så dette vil jeg se nærmere på i undersøkelsen.

⁵ Etter skriftlig kommunikasjon med leder på House of Nerds, Vegard Skjefstad, 26.04.2017

Et annet aspekt ved alder, er hvordan man tilrettelegger lokalet og ulike praktiske løsninger. Spørsmålet om å lage en ungdomsavdeling, er gjerne et dilemma for mange bibliotek, og med begrensede ressurser kan det være fristende å tenke at tilbudet er viktigere enn rommet. Dette er likevel ikke alltid sant, noe jeg vil illustrere med eksempler fra Biblo-Tøyen. Biblo-Tøyen er et bibliotek som er stengt for voksne, og spesielt tilrettelagt for aldersgruppen 10-15 år. Vi var der på et besøk, og jeg har fått tillatelse av lederen, Reinhert Mithassel til å sitere ham i denne oppgaven⁶.

Mithassel beskriver først og fremst avgrensningen til barn og unge som avgjørende for måten de unge bruker biblioteket på. Til vanlig finner de seg til rette som om det var et andre hjem. Når voksne fikk lov å komme inn på en åpen dag, forandret hele atmosfæren og bruken av biblioteket seg. Han beskriver at barna stivnet til og mistet grepet om eierskapet sitt.

Inventaret er også tilpasset ungdom. Etter dialoger med psykolog, interiørarkitekt og brukere, har man funnet ut at ungdom liker å sitte tett. De liker å «gnisse mot hverandre», som Mithassel uttalte. Derfor har man laget kroker hvor de kan trekke seg unna, og små båser der de er får en form for legitim berøring.

En annen større praktisk tilpasning for ungdom, er at faglige organisasjonsprinsipper er kastet over bord. Her har ungdommen gitt navn til kategoriene, og de setter bare boka der de føler at den hører hjemme. Ordningen har i liten grad bydd på problemer. I de tilfellene man ikke finner igjen en tittel, bruker man bare hyllerydder. Utformingen signaliserer respekt, eierskap, og tillit. Lokalet er også lite organisert, og består av en sjarmerende uorden av forskjellige smakebiter. En 3D-printer står på et bord, brettspill er synlige i en slags naturvitenskapelig spesimen-reol. Bøkene roterer på bevegelige hyller som kan skyves langs skinner i taket. Når man skal låne, trengs det ingen kode. De unge legger på kortet sitt og tar med boken. Selv om dette senker sikkerheten, har biblioteket vært villige til å ta det lille svinnet ordningen måtte føre til, igjen, for å signalisere tillit.

Til slutt er programmet viktig. De unge får inspirasjon, selvaktelse, sosialisering og læring, men ingen forteller dem at det er hensikten. Mithassel uttaler at man ikke kan forvente at de skal forholde seg til bibliotekets idealer og mål. I stedet må man være en slags fluefisker som prøver å gi de unge hva de trenger og liker. Her inngår likevel ikke dataspill. Dataspill tilbys verken på Biblo-Tøyen eller den vanlige filialen på hjørnet ovenfor. Brukerne kan spille browser-spill på publikums-pc-ene til bestemte tider, men det er alt. Da jeg kom dit var jeg sikker på at dette var det store «spillbiblioteket» til Deichman, nettopp fordi det er laget for ungdom, men Mithassel snur på argumentet, og sier at de har valgt å la være fordi pågangen og organiseringen ville blitt for utfordrende. I en annen sammenheng sier han også at de har en retorikk der de tror på fysisk øyekontakt heller enn gjennom skjermer. Dette sier mest av alt noe om hvor personavhengig spillformidling er.

⁶ Sitat fra leder på Biblo-Tøyen, Reinhert Mithassel under omvisning, 16.02.17

2.2 Spillopplevelsene bak spillet – De fem arketyper

Spillopplevelsen er vanligvis styrt av det spilleren selv har, kan, og ellers får fra markedet. Har man anlegg for å søke ut nye sjangere, vil bredden være stor. Har man mange venner, kan man spille flere i samme rom. Ellers er det få muligheter for å utvide spillopplevelsen, og de som finnes, som anmelderne og arkadene, er som regel styrt av salgsinteresser. Salgsinteresser innebærer i spillverdenen et ganske ekstremt tittelfokus. Ser man på titler som FIFA, kommer det nye utgaver hvert år, ofte med kun mindre justeringer i spillerbase og lignende. Disse seriene er likevel så etablert at de kan stå seg et års tid på egen hånd. Andre nyheter derimot, gjerne glir inn i bakgrunnen for hverandre.

Nicholson beskriver dette som en markedsføringscyklus, der man lett kan bli revet med (Nicholson, 2010, s. 13). Få litteraturformidlere ville imidlertid gått med på å la forlagenes årlige utgivelser definere sin formidling. Med mindre biblioteket ønsker å være en lanseringsplattform, er det heller ingen grunn til å gjøre det med spill. Heller enn tittel, kan man formidle opplevelser, ved bevissthet om avsender, innhold og mottaker. Nicholson skiller da mellom *spillet* og *spillopplevelsen*. Hovedbudskapet er å holde spillopplevelsen i forsetet, og han introduserer derfor fem arketyper: *kunnskap*, *strategi*, *action*, og *narrative*, og *sosiale spillopplevelser*. Ser man på et strategisk brettspill som *Risk*, handler det for eksempel også om krigføring, samarbeid og militære allianser. Hvis krigføring er fokus for formidlingen, kan man dermed vurdere helt andre spill. Ønsker man derimot lignende mekanismer, finner man dette i *Axis and Allies*, som dessuten knytter an til andre verdenskrig. Jeg vil nå gå gjennom de mest distinkte av disse, mens det sosiale inngår flere steder som et element.

2.2.1 Kunnskapsopplevelsen

Kunnskapsopplevelsen handler om å finne informasjon, svare på spørsmål eller løse gåter. Han deler dem inn i læringsspill, trivia- og partyspill, ordspill og det han kaller «Big games» (Nicholson, 2010, s. 45). Innenfor Big games finner vi tv-show, som *Fangene på fortet* og *Labyrinten*, hvor omgivelsene utgjør en del av opplevelsen. I andre enden av skalaen har man rolige ordspill som Scrabble. Det er altså mulig å ha både lavmælte påmeldingsaktiviteter, og mer impulsive leker omkring kunnskapsopplevelsen. I bibliotek kan et spill som dette for eksempel handle om å finne frem til «skatter» i samlingen. Her kan det oppstå muligheter til å tiltrekke seg nye tilskuere og deltagere underveis. Nicholson trekker frem at dette er en av de beste formene for spill på tvers av generasjoner, siden man kan hjelpe hverandre i grupper. Det er derimot en av de minst attraktive formene for ungdom alene. Grunnen, hevder han, er at ungdom kan være redde for å svare feil. Siden frykten for å tape ansikt er noe som går igjen i beskrivelsene av ungdom, ønsker jeg å undersøke følelser knyttet til spillsekvensen gjennom arrangementet mitt på Lørenskog.

2.2.2 Strategiopplevelsen

Strategiopplevelsen defineres av å kunne gjøre meningsfulle valg som påvirker retningen av spillet. Den kan deles inn i strategi og taktikk. Strategi handler da om mer langsiktige konsekvenser som gjøres utenfor selve situasjonen. Taktikk er de bevisste valg man tar i øyeblikket. Sjakk fremheves som det mest spilte strategispillet. For bibliotek som ønsker å gjøre noe organisert her, er det verdt å vurdere samarbeid med etablerte sjakkklubber, slik at

tilbudene ikke konkurrerer. Andre strategispill er *Monopol* og *The Settlers of Catan*. Monopol er et enkelt spill de fleste kjenner, men det andre er til gjengjeld krevende å sette seg inn i, tar lang tid å spille, og krever rolige omgivelser. Dette gjelder flere av spillene innenfor strategispillelevelsen, fra krigsspill som *Risk* og *Warhammer*, til kortspill som *Bridge*.

For de som ønsker å tilby noe mer umiddelbart, kan derfor strategispill på data være et alternativ. Her kan varighet, antall spillere og lignende gjerne justeres. Muligheten er også der for å spille over nett, slik at folk som ikke kan komme til lokalet på grunn av tid, tilgjengelighet eller handikap, også får mulighet til å delta. Eksempler på gode dataspill innenfor sjangeren er *Starcraft 2* og *Defense of the ancients 2*. Når det gjelder alderen på strategispillere, skriver Nicholson at tenårene er en avgjørende fase, hvor man på mange måter har funnet ut om man liker strategispill eller ikke (Nicholson, 2010, s. 71,77). Dette kan altså tyde på at det er noe begrenset hvor mye man kan påvirke spillernes horisont, og det samme gjelder undersøkelsen av APA, der det kommer frem at forskjellige spill stimulerer ulike egenskaper. Samtidig kan man si at formidling da blir enda mer verdifullt for noen som ennå ikke har utforsket alle sjangrene.

2.2.3 Actionopplevelsen

Actionopplevelsen handler om evnen til å manipulere spillet gjennom fysiske egenskaper, som øye-til-hånd koordinasjon og reflekser. Det betyr ikke at man må være svært rask eller ha gode reflekser for å spille, men at det er disse egenskapene som blir testet. Til å begynne med er nivået gjerne lavt, slik at spilleren opplever mestring. Deretter stiger tempoet gradvis, og man føler seg bedre og bedre desto mer man mestrer. Dette gjør gjerne spillerne oppglødde, og med den hurtige trykningen på kontrollene i tillegg, kan det være best med et dedikert område for slike spill. Disse spillene egner seg også godt for konkurranse, men fordi spillerne gjerne trenger hvert sitt skjermområde, kan investeringer i skjermer og maskiner bli dyre. Her kommer mantraet om spillopplevelsen tilbake, for man trenger ikke å kjøpe det aller nyeste. Fire konsoller fra ti års tid tilbake, kan gi en like god opplevelse av konkurranse og lagspill. Eventuelt kan det kjøres poengbaserte turneringer, der alle får hver sin tur på samme spill. Det øker oppmerksomheten rundt den som spiller, men fjerner også noen samspillmuligheter, som å spille på lag med fremmede i samme rom – et utbytte man ikke får hjemme (Nicholson, 2010, s. 81–82). Vil man være kreativ, kan man også knytte tilbudet an til andre kulturelle uttrykk, som gitarspill og sangspill, slik de har gjort på Tønsberg og Nøtterøy. Eller bruke bevegelsesspill, som Wii-bowling, noe Drammensbiblioteket har hatt suksess med blant eldre.

2.2.4 Den narrative spillopplevelsen

Nicholson ser den narrative spillopplevelsen som en analogi til lesetunden, og skriver at dette er en av de beste måtene å lage spillopplevelser omkring litteraturkompetanse på. Her er laivet som ble avholdt i Lørenskog, omkring romanfigurer et godt eksempel. Tilbudet kan være høylydt, men da på grunn av samhandlingen mellom spillerne. Dette kan være å dikte noe sammen, spille ut en rolle, løse gåter, lete etter ting eller lignende.

Narrative spillopplevelser innebærer mye informasjon og egner seg godt for denne typen innlevelse. Narrativet dannes gjennom spillerens interaksjon med spillverdenen, for eksempel gjennom å prate med spillkarakterer. Dette kan foregå analogt, i form av brettspill eller selvkomponerte fortellinger, men også digitalt gjennom rollespill som *World of Warcraft*. I det analoge ligger mange muligheter for tilpasning, også gjennom å rollespille rundt ting fra det digitale spilluniverset, som figurer eller bestemte partier av historien. Alt dette krever en

troverdig og nøytral spilleder, og bibliotekaren er da en god kandidat. Det krever imidlertid interesse og kompetanse. Nicholson beskriver også denne spillopplevelsen som en med stort behov for alderstilpasning. For barn og eldre kan det fort bli for komplekst, og ungdom kan igjen være redde for å dumme seg ut (Nicholson, 2010, s. 107–129).

2.3 Intervju med spillansvarlige bibliotekarer– samtaler om utbytte av spill

I 2015 leverte de tre storbybibliotekene, Oslo, Drammen og Bergen en søknad for oppstart av et samarbeidsprosjekt kalt "Et løft for spill i bibliotek». Ser man tilbake, kan dette ses som et tredje forsøk på å løfte spillformidlingen her til lands. I prosjektsøknaden innledes det med at spill er et viktig kulturuttrykk på linje med andre medier, og at bibliotekene ikke har vært sitt lovpålagte ansvar bevisst (Aarts, 2015, s. 1–2). Store deler av begrunnelsene videre, handler om behovet for samarbeid og kunnskapsutveksling. Det brukes ellers lite plass på hvem spillerne er, eller hvem man ønsker å utvikle et tilbud for. Når jeg har valgt å bruke stor plass på å beskrive virksomheten til to av bibliotekene fra dette prosjektet, er det fordi driften deres på mange måter blir et praktisk svar på bibliotekrommets muligheter. De er eksempler på hvilke føringer som gjelder, hvilken praksis som er vanlig, og hvor stort man kan satse som spillformidler. For også å få med et kvinnelig perspektiv fra et bibliotek utenfor prosjektet, har jeg også valgt å intervju spillansvarlig fra et annet mellomstort bibliotek, som går for å være ledende på spillformidling. Av tidshensyn ble dette nødt til å anonymiseres.

2.3.1 Bergen offentlige bibliotek

2.3.1.1 Biblioteket, spillbibliotekaren, og retningen på spillformidlingen

Bergen offentlige bibliotek er et av landets største bibliotek. Det består av et hovedbibliotek med 131 ansatte, og seks bydelsfilialer. Spillansvarlig på hovedbiblioteket er Per Vold. Vold ble ansatt på biblioteket i 2008. Han forteller at han har vokst opp med spill og er utdannet bibliotekar. Han ble ikke ansatt for sin spillkompetanse spesielt, men har jobbet mye for det underveis, og er blitt en del av et spillteam på fem personer som møtes ukentlig. De har ingen dokumenter som sier noe om hvordan tilbudet bør være fra et spill og spillerperspektiv, og baserer heller ikke formidlingen på forskning eller faglitteratur av den typen. Det er gjennom diskusjoner og samarbeid med lokalmiljøet, at de former en retning på formidlingen.

Vold skriver i en innledende skriftlig kommunikasjon at «Min intensjon er å snakke om spill i det offentlige rom. Han vil gi plass til samtaler, debatter, høytspilling etc. i det offentlige, og gjøre et forsøk på å ufarliggjøre mediet, og vise både den kunstneriske verdien samt den samfunnsnyttige verdien, og behandle spillmediet som det viktige uttrykket det faktisk er. I tillegg liker jeg å se på spillutviklere som forfattere. At de skal behandles på lik linje med dem»⁷. Da jeg spør hvilken ekstra verdi biblioteket kan tilby brukerne, utdyper han med at det først og fremst er knyttet til det sosiale, og det å bringe spillet ut av sitt fysiske format. Biblioteket ønsker å være en lavterskel møteplass for spillaktiviteter. De har blant annet gitt rollespillere et sted å sette opp brettene sine, og latt dem utvide det sosiale potensialet ved

⁷ Fra en e-post korrespondanse i forkant av intervjuet, 16. januar 2017.

denne aktiviteten. For fremmedspråklige tilbyr de språkspillet *New Amigos*, der to personer lærer hverandre sitt morsmål. Dette er integrert i et prosjekt kalt *Språkvenn*, der man satser på å styrke biblioteket som læringsarena så vel som møteplass. Ser man Volds utsagn i tilknytning til Skot-Hansens modell, kan man si at det er *møterommet*, *erkjennelse*, *opplevelse*, og det å *delta*, som fremheves.

2.3.1.2 Spillsamling og formidling

Bruken av konsoller i lokalet er det mest populære på Bergen offentlige bibliotek. Utlån er også godt, og det siste året har de hatt en 2% økning. Ifølge Vold er nok dette snakk om tilfeldigheter, da de i liten grad har noen samlingsutviklingspolitikk for spill. Begrenset av åndsverkslovens §19 om formidling av maskinlesbare medier, er de bundet til å kjøpe spill fra Biblioteksentralen, som fremforhandler fellesavtaler. Selv om Bergen kjøper inn alt som finnes, sier Vold at utvalget er for kommersielt til å skape bredde i samlingen. Som kompensasjon formidler biblioteket spill de ikke har, for eksempel med omtaler. På eget initiativ har de også gjort avtaler med utviklerne av smalere titler.

Når det gjelder det øvrige spilltilbudet skisserer Vold et variert utvalg. Debatter, utlån, spilling, konkurranser, kode-workshop, rollespill-kvelder, laiv, presentasjoner og samtaler om spillrelaterte tema er alle del av det totale tilbudet på hovedbiblioteket. Her foregikk også mesteparten av prosjektarbeidet for «Et løft for spill i bibliotek», hvor de i tillegg prøvde ut foredrag, høytspilling, spillverksted og rollespill. «Laiv», eller levende rollespill var den største suksessen. Fra dette fikk de en dypere innsikt i spillkulturen og en diskusjon omkring begrepsapparat i spillmediet. Spillbegrepet som brukes på biblioteket er bredt, og favner både dataspill, brettspill, og fysiske spill som *Escape room*, hvor deltagerne må samarbeide om å bruke hjelpemidler for å komme seg ut av et tenkt rom.

Bergen har et veletablert spillmiljø bestående av spillgrupper og spillutviklere, som bidrar til arrangementene. Slik sett har de hatt et gunstig utgangspunkt for å utvide, og kunne forsvare satsningsområdene. Gjennom prosjektperioden har de samarbeidet med en rekke aktører, som *Brettspill i Bergen*, *GG Bergen* og *Spillmakerlauget*. Biblioteket blir også en viktig støttespiller for spillfestivalen *REGNCON* og spillutviklerkonferansen *Konsoll*. De samarbeider dessuten med aktører utenfor spillmiljøet. Sammen med Universitetet i Bergen skal ha et laiv som kombineres med VR. Bibliotekets strømming av arrangementene sine, gjør dem dessuten til en kringkastingsarena for det norske spillmiljøet.

Når det gjelder å kombinere spill med andre deler av virksomheten, forteller Vold om et spennende laiv de skal ha i samarbeid med UDI, der ti spillere skal gjennomgå det samme som en vanlig asylsøker. I etterkant vil det være en debatt omkring spillopplevelsen.

2.3.1.3 Kompetanse på brukere og spill

Det gjøres mye for de aktive spillerne på Bergen offentlige, og jeg ber Vold reflektere rundt motsetningene mellom «casuals» og «gamers», slik de beskrives i Nicholsons artikkel. Vold opplever ikke det som et problem. Det han ser er engasjerte brukere, som sier ting som at «spill er det viktigste kulturuttrykket vi har», og «vi må få frem spillene». Det er stas å kunne være med på spillarrangement. Samtidig er dette uttalelser fra de som møter opp, og man vet i den sammenheng lite om de som uteblir, det være seg spillere eller ikke-spillere.

De har imidlertid inkludert publikum i utformingen av deler av spilltilbudet. I to tidligere prosjekter kalt *UNG delaktighet* og *UNG læring*, involverte de også lokal ungdom. De unge fikk da mulighet til å bestemme hvordan bibliotekjentene og innholdet for sin målgruppe skulle være. Her booket de blant annet inn til spillforedrag og laget spillturneringer. På spørsmål om hvordan bibliotekarene bruker egen kompetanse, svarer Vold at det handler mye om planleggingen og det å være til stede. Kompetansen er i hovedsak bibliotekfaglig og ellers basert på uformelle kunnskaper om spill; samarbeidet med lokale spillaktører er derfor et viktig bidrag for biblioteket ifølge Vold.

2.3.1.4 Utforming av tilbud og bibliotekutvikling

Det ligger gjerne en faglig begrunnelse bak satsningene i biblioteket. For eksempel ligger det mye forskning og teori bak lesetiltakene for barn. Det forskes på hva som er best av papir og skjerm, på barns mediebruk, på hvordan folk leser, hvilke sjangere som fanger dem i ulike aldre. På spillområdet har man også tilsvarende forskning, blant annet som den nevnte APA undersøkelsen om utbytte av spill, målingen av folks medievaner, preferanser mellom jenter og gutter, casuals og gamers med mer. Så vidt Vold kjenner til brukes det lite sånne begrunnelser i bibliotekene, og det er ikke noe ledelsen jobber ut fra. Spill i bibliotek er i stor grad personavhengig, men han synes det er under endring, og tror det blir en klarere retning i årene som kommer. Her peker han ut fylkesbibliotekene som en viktig aktør. Dette merket de da også under arbeidet med «Et løft for spill i bibliotek». Som ansatte med faste arbeidsoppgaver, hadde de begrenset mulighet til å jobbe ut mot andre bibliotek, og fylkesbibliotekene kunne her ha spilt en større rolle. I fortsettelsen ble det de håpet skulle være en nasjonal satsning, dermed avgrenset til tre modellbibliotek. Når det gjelder fylkesbibliotekenes motivasjon for å jobbe med spill, tror han det er noe personavhengig, og at det vil komme i større grad med generasjonsskiftet. For fremtiden håper han også at Nasjonalbiblioteket vil involvere seg i større grad, og at vi kan få på plass avleveringsplikt for spill og lignende.

2.3.2 Spillfokusert, mellomstort bibliotek på Østlandet

På grunn av sen endringen av intervjuobjekt, har jeg måttet anonymisere denne delen. Dette var likevel ikke et bibliotek som deltok på prosjektet, og det er dessuten verdt å nevne at det er mindre enn de største bibliotekene. Da de likevel går for å være blant de ledende på spillformidling, gjør dette biblioteket interessant som eksempel. Spillbibliotekaren her er kvinnelig, noe som sikrer begge kjønns perspektiv på saken om spillernes utbytte.

2.3.2.1 Biblioteket, spillbibliotekaren og retningen på spillformidlingen

Den spillansvarlige bibliotekaren her, har i likhet med de andre en personlig spillinteresse. Denne har sikret henne en uformell kompetanse, som kom henne til gode da biblioteket skulle ansette, siden de manglet noen med denne bakgrunnen. Bibliotekets historie med spill begrenset seg derfor til noen konsoller i barneavdelingen, foruten én enkelt spillkveld, men det var lenge siden da spillbibliotekaren startet⁸.

⁸ Fra e-post korrespondanse den 05.01.17 og muntlig intervju den 15.03.2017

På spørsmål om hva hun mener biblioteket kan tilby spillerne av ekstra utbytte, har spillbibliotekaren en rekke innspill. Hun forteller blant annet at hun synes det er viktig å formidle spill som de unge ikke ville ha plukket opp selv. Som et ledd i denne formidlingen har hun planlagt nye nettsider med spillanbefalinger, der hun vil prioritere spill mindre kjente spill. Deretter mener hun også at spillkveldene, kan introdusere brukerne for teknologi de ikke har hjemme. Dette gjelder både retro-konsoller som er gått ut av produksjon, og VR, som ikke alle har råd til. Hun synes det er morsomt å se hvordan de overveldes av opplevelsen. *Inspirasjon, erkjennelse, opplevelse og læring*, kan sies å være fellesnevnerne i dette resonnementet.

2.3.2.2 Spillsamling og formidling

Biblioteket har i dag to Nintendo Switch og to Playstation 4 maskiner i barneavdelingen. Aldersgrensen er maks 12 år, slik at spillingen i lokalet begrenses inn mot denne målgruppen. Valget av Nintendo Switch handler også om at de ønsker et større utvalg av barnespill. Deretter har de noen Pc'er der de installerer passende spill fra innkjøpsordningen etter hvert som de blir tilgjengelige. Dette er ikke vanlig ved alle bibliotek. Biblioteket skiller seg også ut ved å tilby apper fra innkjøpsordningen på fire Ipader som også står i barneavdelingen.

I samlingen deres står det flest Playstation spill. Spillbibliotekaren sier at spillene alltid er utlånt, men det er også mye svinn og vanskelig å få samlingen til å vokse. Når Playstation også er mest populært, prioriterer de den plattformen fremfor Xbox. De ønsker å se på muligheten for å bruke online-løsninger som Steam eller GOG for å la brukerne teste spill gratis. Ikke minst ønsker de å ha et dataspilltilbud for alle andre, som med ungdomsavdelingen i underetasjen hvor hun håper å få på plass noen spill og kraftigere Pc'er etter hvert. Ellers sier hun at de ikke har noen spesiell samlingsutviklingspolicy.

Spillbibliotekaren har under sin tid avholdt 8 spillkvelder, to ganger årlig. Her har de hatt konkurranser i alt fra musikkspill til bilspill. Med hjelp fra en lokal retro-entusiast, har de også bruket en del eldre konsoller, som Nintendo, Sega og Super-Nintendo. I disse settingene har de laget egne målsetninger for konkurransene, som å komme forrest mulig gjennom banen. Da samarbeidet tok slutt, kjøpte de inn egne konsoller for å fortsette formidlingen av eldre spill. Som i tilfellet med Drammen, ser vi altså at utfordringen med flyktig kompetanse.

Av nyere teknologi har biblioteket introdusert VR. De har kjøpt inn et Oculus Rift headset og en kraftig spill-Pc som til dette formålet. Gjennom en slik balanse mellom gammelt og nytt, håper de å opplyse og engasjere de unge, særlig siden mange av dem ikke har sett disse konsollene tidligere. Til høsten skal et spillmuseum i nærheten komme for å holde foredrag om konsollhistorie. Alt i alt har disse kveldene vært svært populære, med over 100 deltagere hver gang.

For voksne spillere har de startet opp debattserien *Game along*. Siden 2015 har de invitert personligheter fra spillverdenen, som spillutviklere og akademikere, til åpne foredrag. Formidlingen legges da opp slik at verket blir tilgjengelig samtidig. Etter foredraget om VR kunne folk for eksempel prøve det etterpå. Her har antallet oppmøtte vært mer begrenset, men deltagerne er til gjengjeld veldig engasjert, og deltar i diskusjoner. Målet har vært å skape bevissthet og engasjement rundt spill, og å gi folk et sted å bli fysisk kjent gjennom felles interesser.

Økonomisk sett har de vært avhengige av midler fra Nasjonalbiblioteket, da det koster å leie inn foredragsholdere. På den frivillige siden har de et samarbeid med den lokale Kodeklubben, som lærer bort spillprogrammering som *Scratch* til barn og unge opp til 25 år. *Rockpocket games* skal dessuten holde et verksted om å lage spillapper hos dem til høsten, og lære bort koding med *Unity* og *Unreal Engine* til voksne.

2.3.2.3 Kompetanse på brukere og spill

På spørsmål om de kjenner til brukerne, fører statistikk eller lignende, forteller spillbibliotekaren at de teller antall oppmøtte på arrangementene og noterer kjønn. På spillkveldene har det vært flest gutter (ca. 90%), og deltagerne har vært opp til 13 år. Hun tenker at det er greit at det kommer flest gutter. De kommer ikke så mye ellers, så dette er en måte å få dem til å bruke biblioteket på. De får mange gode tilbakemeldinger, blant annet fra foreldre, som sier at de aldri må slutte med dette sosiale tilbudet.

Tilsvarende tilbakemeldinger har de fått på Game along-arrangementene. Deltagerne er veldig fornøyd med å kunne komme og diskutere noe de er interessert i, og prate med foredragsholderne. Hvem brukerne er, har de imidlertid ikke noen konkret oversikt over.

2.3.2.4 Utforming av tilbud og bibliotekutvikling

Jeg spør hva som ligger til grunn når de planlegger og velger nye tilbud, for eksempel om de leser noe forskning. Spillbibliotekaren svarer at folk på mange måter får det de har å tilby, og funker det, så gjør de det igjen. Jeg spør også om de har integrert spill i noen andre deler av bibliotektilbudet, som det å forbinde spill med litteratur. Hun sier at de ønsker å bruke spill til å gjøre biblioteket til et lære- og møtested, og forteller om et planlagt samarbeid med den lokale utvikleren *Rockpocket games*. Her skal de lære bort koding til voksne, slik at de får et tilbud som gjenspeiler det barna får gjennom «Kodeklubben for barn».

2.3.3 Drammensbiblioteket

Drammens rolle i prosjektet «Et løft for spill i bibliotek», er litt spesiell, da Joep Aarts, den spillansvarlige ved biblioteket, sluttet i sin stilling tidlig i prosjektperioden. Det medførte at de valgte å trekke seg, og viser igjen det personavhengige med spillformidling. Jeg intervjuet deres nye spillansvarlige, Øyvind Svaleng, om hvordan man kan skape et ekstra utbytte for spillerne i biblioteket.

2.3.3.1 Biblioteket, spillbibliotekaren og retningen på spillformidlingen

Svaleng er ansatt som konsulent ved Drammensbiblioteket, og en av tre fagansvarlige for spill. Spill er en personlig interesse, og han har derfor blitt naturlig involvert i formidlingen. Da han kom dit i 2007, hadde de akkurat flyttet inn i nye lokaler. I samme periode ble spilltilbudet etablert. De hadde et romslig budsjett den første perioden etter flyttingen, og kunne gjøre en del satsninger. Blant annet avholdt de årlige spillnetter med et variert innhold. Spillerne kunne ta med egne maskiner og spille sammen, de kunne konkurrere, og dessuten prøve ut spennende teknologi, som racing-simulatorer og VR utstyr som de fikk lånt inn fra

en lokal spill-aktør. Hovedvekten lå på det sosiale. I dag har de ikke lenger kapasitet til å opprettholde tilbudet, men Svaleng håper de kan ta det opp igjen.

Jeg spør Svaleng om hvordan bibliotekene kan skape merverdi, altså gi brukerne et ekstra utbytte ved spillopplevelsen. Han fremhever spill som kultur og den samfunnsmessige verdien av det. Spill er et fint medium for møteplassfunksjonen. Det er det eneste virkelige interaktive mediumet, og det er viktig for alle, selv Trine Grande og Erna Solberg. Det gjør det mulig å være sammen uten at du trenger å kjøpe noe, eller være noe spesielt. Det kan slik sett brukes som en isbryter mellom generasjoner, og han trekker frem eksempler der barn kommer til biblioteket sammen med besteforeldre og spiller. Han viser til spillmediets verdi i konkurranser, samarbeid og lignende. Det er i dag under utvikling en ny forståelse av spill, der biblioteket kan være en nyttig arena for diskusjoner omkring det sosiale, voldsproblematikk, samfunnsendringer og lignende. *Erkjennelse/erfaring*, oppdage og delta, er aspekter fra modellen som peker seg ut i beskrivelsene hans.

Jeg spør ham om hva man bør satse på, med dataspill i den ene enden av skalaen og kreative spilleker i den andre. Tallene som viser hvor mange som spiller, handler tross alt om dataspill. Han svarer at han hvert fall synes man bør se bredt på det og reflektere litt omkring ting som grenser opp mot lek. Han legger til at dette ikke kan vedtas på et møte. Man trenger personell som kan jobbe med dette. Generasjonsskiftet representerer en utfordring her. Det er dessuten et skille mellom hva som er ideelt og praktisk gjennomførbart. For Drammens del begrenser det seg for eksempel om dagen til å sette ut konsoller. Han føyer til at bibliotekene nok i større grad må bli kuratorer, spesielt fordi de konkurrerer med mange andre aktører. Det er viktig å lage et unikt tilbud, slik at det ikke blir en ren ungdomsklubb, en kafe eller et sted man bare henger. Skulle han opprettet et tilbud fra scratch i dag, ville han startet med å gjøre ting tilgjengelig, og deretter prøve å tilby noe som skiller seg fra tilbud for øvrig.

2.3.3.2 Spillsamling og formidling

Drammen har altså drevet med litt forskjellig. I denne historien inngår også workshops og ulike mindre arrangement av kortere varighet. I dag har de kun tilbud om spilling i lokalet: brettspill og dataspill, noe som blant annet skyldes ombygningene. Det mest populære tilbudet i dag er spillkonsollene. Drammen har et åpent spillområde som ligger ute i ungdomsavdelingen. Her har de laget et lite amfi foran to 50 tommers skjermer tilkoblet hver sin Playstation 4. Svaleng beskriver at folk møtes her på tvers av alder. Ellers har de også et tilbud kalt senior-gamer. Deres stasjon ligger skrått overfor amfiet og går inn i en liten krok hvor folk kan sitte og følge spillet mens de venter på tur. Mål her er i tillegg til spillgleden, å tilby en møteplass for eldre. De bruker den bevegelsesstyrte løsningen Xbox Kinect. Tilbudet har i stor grad blitt holdt gående av lokale fra den eldre garde som også gjerne trekker andre besøkende med på aktiviteten. På spørsmål om de har vurdert å legge opp til familieaktiviteter, svarer Svaleng at det er en god idé, men at de ikke har kommet så langt.

I fortsettelsen spør jeg om de generelt forsøker å spisse tilbudene sine mot bestemte målgrupper, eller å samle alle. Han forteller at de først og fremst har tenkt barn og unge. De har prøvd å skille disse med hvert sitt spillområde og ulike konsoller. De har en 12 års øvre grense på innholdet de tilbyr, slik at alle kan bruke biblioteket. Det handler også om publikums syn på det de driver med. Hjemlån er det lite av. De kjøper inn flerspiller-titler som er ment for bruk i biblioteket. I den grad det finnes en innkjøpspolicy, er den altså sosialt orientert.

Jeg spør om de bruker spill på noen måte i det øvrige tilbudet. Det gjør de ikke. Han sier at det også har vært bevisst, slik at de ikke skal bruke spill for å få folk til å lese. Spill skal fremstå som et selvstendig medium. Et medium er ikke viktigere enn et annet. Jeg følger opp med å spørre om man ikke kan introdusere spillerne for et bredere mediebegrep ved å ta opp et tema på tvers av medier. Han sier at dette er en glimrende idé, men at de ikke har gjort det ennå. Likevel tror han at det kommer, og at man nok må tenke slik i tiden fremover. De diskuterer det.

2.3.3.3 Kompetanse på brukere og spill

Kontakten med målgruppene for satsningene er begrenset. Svaleng sier han av og til går bort for å slå av en prat, men biblioteket har ingen fast policy på det. I forbindelse med spillnatten har de hatt frivillige i form av Drammen spillklubb og en lokal entusiast som har bidratt med kompetanse og drift. Entusiasten har kjørt noen turneringer, sørget for gjennomføringen og at alle har det hyggelig. Han har dessuten gitt en del råd i forbindelse med spillvalg for barn og unge, blant annet at arrangementene ikke trenger å være så avansert. Etter hans råd har de brukt enkle spill som *Bombberman* med suksess i konkurranser.

Når det gjelder effekten av spillnatten, har de heller ikke har noen tall på det. Besøket har virket ganske jevnt, selv om det kanskje kom mer ungdom i den perioden. Antall deltagere på arrangementet var likevel høyt, på det meste opp i 140 personer, og de var nødt til å begrense det for at alle skulle få spille. Likevel rommet biblioteket altså mange, og arealet kan i seg selv være med å gi spillere opplevelser de ikke kan få andre steder. I den forbindelse legger Svaleng til at slike arrangement bidrar til å gi publikum et naturlig forhold til å bruke biblioteklokalene.

Jeg spør deretter om hva som kjennetegner retningen på tilbudet, og om man har noen teoretiske føringer. Svaleng sier at har latt seg inspirere av Ann Arbour-biblioteket i USA. Noen år tilbake hadde de et besøk av Eli Neiburger, som holdt foredrag om spill i bibliotek (samme Neiburger som er sitert i litteraturdelen). Selv om Ann Arbour ikke er det største i statene, sier Svaleng at de har vært flinke til å bygge miljø rundt spillturneringer. De har blant annet benyttet strømming med live-kommentatorer, foruten å ha en veldig gjennomtenkt filosofi rundt dette med spilling, hvorfor de gjør det, og hva de vil oppnå. Det var i første omgang her de lot seg inspirere. Ellers forteller Svaleng at han har sett kompetansen svinge med utskiftninger av personalet gjennom årene. Joep Aarts, som var ansvarlig for Drammens rolle i «Et løft for spill i bibliotek», hadde for eksempel stort fokus på brettspill, og Svaleng sier at selv de som er et stort bibliotek er avhengig av slike entusiaster.

2.3.3.4 Utforming av tilbud og samarbeidspartnere

Drammen har hatt spill-workshops sammen med Ravn studio som står bak *Flåkløya* og *Kaptein sabeltann*-spillene, men det er en stund siden nå. I Senior-gamer har de dessuten samarbeidet med frivillige. Jeg spør hva som er den største begrensningen for å etablere samarbeid i form av økonomisk støtte eller kompetanse. Han kan ikke helt si hvor skoen trykker, men trekker frem tid som et av aspektene.

Når det gjelder fremtiden, sier han at Ipad er spennende. Man trenger ikke bare å tenke på konsoller eller brettspill. Den nye Nintendo *Switch* er interessant i så måte, da den kombinerer

nettbutikkens mobilitet med konsollegenskaper. Gamification, skattejakter og lignende er også spennende. Jeg legger til at en del fagbibliotek bruker dette for å lære opp elevene, og foreslår at det kunne vært spennende for dem. Han sier seg enig i dette, og at det kunne bidra til å profilere folkebiblioteket innenfor dette kombinasjonslokalet.

Avslutningsvis spør jeg ham hva som må til for at vi skal kunne videreutvikle spill i bibliotek. Her fremhever han først og fremst generasjonsskiftet. Han tror ting vil komme på plass mer naturlig for den kommende generasjonen som har vokst opp med spill. Han tror videre biblioteket vil finne noen nisjer som er spesielle for biblioteket i større grad. Læring, opplevelse, mestring, generasjonskløft er områder man kan se for seg satsninger på.

2.4 Konklusjoner fra intervjuene:

Under drøftingen av Skot-Hansens modell, argumenterte jeg for at alle tjenester hadde et fremtredende sosialt element. Dette synet er jeg blitt styrket i av intervjuene.

Møteplassfunksjonen rammer inn både rollespillerne, pensjonistene, og ungdommen. Brukere og organisasjoner møtes også under bibliotekets tak, på bibliotekets etablerte premisser.

En annen viktig ting er at bibliotekene heller enn å gå for å være en spesialist på spill, slik man fremstår på litteraturfeltet, kan tjene mer på å formidle spesialister.

Formidlingskompetansen brukes da til å se hvem som behøver hverandre, og hvordan man kan skape gode arenaer for slike møter. Dette gjelder kodeklubben som ledes av engasjerte IT-folk, de frivillige som skaper en ramme rundt språkspill som *New Amigos*, spillpedagoger som leies inn til foredrag, og lignende. Det er for øvrig vanskelig å si noe om hvilket tilbud som er viktigst for brukerne. Til det trengs det mye mer forskning på både de ulike arrangementsformene, bibliotekene, og publikumet som besøker dem.

Noe jeg merker meg er imidlertid at bibliotekarene selv ikke virker spesielt opptatt av denne siden av saken. De ser ut til å ha et bevisst forhold til de bibliotekfaglige sidene av spillformidlingen, slik at tilbudene, i det minste de jeg har fått beskrevet, passer til bibliotekets mandat. Utover det er man villige til å eksperimentere, så lenge tilbudet støttes lokalt eller innvilges prosjektmidler. Følgelig finner man altså få føringer basert på empiri om spill og spillere bak tilbudene. De brukes heller ikke til å sanke ny kunnskap for fellesskapet, selv om det mellomstore biblioteket oppga å ha lokal statistikk på oppmøte og kjønn til sine arrangementer.

Essensen jeg henter ut, er at spill i bibliotek er et sosialt tilbud. Jeg vil derfor vektlegge dette under undersøkelsen av de unge på biblioteket. Flere av bibliotekene sier at de har fått hjelp av lokale gamere. Jeg vil derfor også undersøke om de unge ønsker å medvirke på utformingen av spilltilbudet. Det vil jeg gjøre gjennom først å la dem stemme frem hvilket arrangement de ønsker seg, og gjennom konkrete spørsmål på samme skjema. Deretter vil jeg gå blant dem og gjøre observasjoner, små intervju og notater.

3. Metode – en tredelt tilnærming

3.1 Første skritt - Kvantitativ metode

I vitenskapelige undersøkelser pleier man å skille mellom kvantitativ og kvalitativ metode. Begge har sine fordeler og egnede bruksområder. I boken *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*, blir den kvantitative metoden kalt «tallenes tale». Det som

undersøkes er *enheter*, og det man undersøker ved dem, er *variabler*. Målet er å *operasjonalisere* generelle fenomener, slik at de i neste omgang kan si noe om årsakssammenhenger (Asbjørn Johannessen & Tufte, 2010, s. 239, 248).

I denne oppgaven var enhetene elever ved en grunnskole. Jeg ønsket å se på forskjeller mellom dem som spillere, og hvordan det påvirket hva de ønsket seg av spill på biblioteket. Siden forskning og statistikk på spillere er blitt relativt utbredt, kunne jeg hente mange etablerte variabler herfra. Jeg visste for eksempel at kjønn spilte inn, og at det var et skille mellom casuals og gamere. Fordelen med etablerte variabler, er at resultatene blir sammenlignbare. En annen ting er at undersøkelsen skulle være en avstemning om hvilket arrangement vi skulle lage for dem. Å ha ferdige alternativer her, tror jeg var viktig av flere grunner. Da jeg gjorde en undersøkelse på Lørenskog bibliotek om spilltilbudet under praksisperioden min, fant jeg ut at de hadde svært lite innsikt i bibliotekets tilbud. Heller ikke hadde de noen ønsker for det «perfekte» spillbibliotek. Noe tilsvarende så jeg da jeg intervjuet 13-årige gutter og jenter om bibliotekets rolle på sosiale medier. De forbandt biblioteket med bare bøker, fulgte ikke med på arrangementene deres, og følte verken at de burde utvikle ungdomstilbudet sitt videre, eller føle at de feilet når ungdommen uteble. Det var nå en gang bare litt tørt det de holdt på med. På Biblo-Tøyen unnlot de bevisst å bruke begrepet bibliotek, når de inviterte unge inn for å fantasere omkring tilbudet, fordi det kunne virke begrensende⁹. For den som skal gjøre slike undersøkelser, eventuelt utforme et bibliotektilbud i samråd med brukerne, kan dette være verdt å ha i tankene.

Alt tatt i betraktning falt altså valget på kvantitativ metode i første del av undersøkelsen, selv om den heller ikke er uten svakheter. Den lar for eksempel ikke lar respondentene beskrive virkeligheten med sine egne ord, og det kan være en utfordring å få unge til å svare innenfor akademiske rammer. Når jeg for eksempel forsøkte å «fange» spillerne innenfor båsere som *gamer* eller ikke, *action-spiller* eller ikke, var det ikke noen selvfølge at alle forstod hva en *gamer* var. Sjangerforståelsen kan også være forskjellig. *Actionspill* er mer en teoretisk sjanger, enn noe som klistres på omslaget til spillene. Dette løste jeg for så vidt ved å ha en «annet» boks, hvor jeg da også måtte hente ut flere *actionspill*, som *Grand theft auto*. En slik undersøkelse taper også mange nyanser, som jeg føler kunne vært fint å ha med. Da jeg introduserte undersøkelsen, rakk en elev opp hånden og spurte: «hva har biblioteket med spill å gjøre?». Etter dette begynte jeg hver introduksjon med å forklare det moderne bibliotekets forhold til spill. Jeg hørte også en jente som kom forbløffet bort til noen venninner og sa: «Jeg har spilt så mye, men aldri tenkt på å gjøre det på biblioteket.» Disse kommentarene tyder på at det påfølgende arrangementet var nødvendig, også for å gi brukerne innsikt i hva biblioteket har å tilby dem.

3.2 Andre skritt – kvalitativ metode

I samme bok om samfunnsvitenskapelig metode, kan man lese om den kvalitative metoden, eller «tekstenes tale». Her undersøker man nærmere hva fenomenet betyr, heller enn å telle forekomster av etablerte variabler. Tolkning spiller altså en større rolle, da man gjerne henter svarene ut fra en samtale (Asbjørn Johannessen & Tufte, 2010, s. 99). Da jeg skulle undersøke bibliotekarenes syn på spill og utbytte, følte denne metoden riktigere. Det fantes for eksempel lite litteratur om spillformidling i norske bibliotek, og lite av felles tilbud å hente variabler fra. En annen ting er at spillbibliotekarere har så stor innflytelse på det lokale spilltilbudet, at jeg oppfattet deres personlige holdninger som viktigere for brukernes utbytte

⁹ Sitat fra leder på Biblo-Tøyen, Reinhert Mithassel under omvisning, 16.02.17

enn praktiske forhold. For å være sikker på at det ikke oppstod misforståelser valgte jeg å gjøre intervjuer. Disse skjedde henholdsvis ved personlig oppmøte, på Skype, og på vanlig telefon. I tillegg til å stille spørsmål fra intervjuguiden jeg hadde med, fikk vi muligheten til å snakke fritt rundt temaene. Det fortonet seg altså som et semi-strukturert intervju. Siden jeg egentlig hadde en ganske klar agenda med intervjuene – å finne ut hvilke holdninger som lå til grunn for det brukerne fikk – var dette en fordel, siden jeg kunne stille oppfølgingsspørsmål. Svakheten ved å bruke en slik metode er at intervjuobjektene ikke kommer på alt i farten, og tidsklemma kan distrahere. Kjemien kan også spille inn på hvordan de svarer. Jeg opplevde likevel samtalene som konstruktive og opplysende, og det oppstod i grunnen ingen utfordringer underveis. Da jeg kom hjem, skrev jeg derfor et sammendrag og sendte det over for kommentarer og godkjenning.

3.3 Tredje skritt – etnografisk metode

Disse to undersøkelsene danner bakteppet for hoveddelen av oppgaven: gjennomføringen og observasjonen av utbytte under et arrangement på Lørenskog folkebibliotek. Her ønsket jeg i tillegg til svar fra brukerne, å se hvordan det var å være med på et sosialt spillarrangement. Hvordan fungerte biblioteket som arena for spillerne på godt og vondt? Hvilke aspekter ved bibliotekrommet fikk spillerne utbytte av i denne konteksten?

For å få svarene jeg trengte, valgte jeg *etnografisk* metode. Her legger forskeren «[...]liten vekt på koding, men stor vekt på fortolkning av dataene. Det er ikke lenger dataene som genererer studiens konklusjoner, men forskerens fortolkning av dem og hans oppfatning av hva de forteller oss». En typisk etnografisk design inneholder en beskrivelse av kulturen eller gruppen som studeres, en analyse for å finne temaer eller perspektiver i datamaterialet, en fortolkning av kulturen, og et sluttprodukt som er et helhetlig kulturelt portrett (Asbjørn Johannessen & Tufte, 2010, s. 195).

For mitt vedkommende begrenset dette seg en del. Jeg fikk blant annet ikke mulighet til å vokse inn i miljøet og bli kjent med det over tid. Beskrivelser av spillkulturen har jeg tatt med i litteraturdelen, men da på en mer generell basis. Forståelsen min av spillkulturen har naturligvis også ligget til grunn for analysen av miljøet på arrangementet. Det aspektet av etnografisk metode jeg har brukt mest, er innlevelse. Som spiller selv, kunne jeg snakke med dem om spillrelaterte ting og gi meg til kjenne som en likesinnet. Samtidig kunne jeg som voksen, bruke den bibliotekfaglige kompetansen om kulturelle markører, resepsjonsteori, og lignende, for å se spillernes reaksjoner i sammenheng med målsetningene fra bibliotekets side.

Konkrete ting jeg så etter da, var hvordan de samhandlet med hverandre, biblioteket og verket. Var de inkluderende? Var det et spesielt språk de brukte rundt spillene? Fantest det et hierarki mellom gamere og casuals, jenter og gutter? Foretrakk folk å sitte i sofaen eller foran storskjermen hvor konsollkonkurransen pågikk? Hva var det som gledet de unge, og hvorfor ble de skuffet? Hvordan opptrådte de i møte med bibliotekarene; kunne noe virke avskrekkende eller var dette bare et imøtekommende, trygt og varmt sted for dem?

Deler av dette kunne jeg trolig fått svar på med vanlige intervju, men svakheten ville da vært at brukeren må være bevisst alt som foregår, og dessuten villig til å dele.

Tilsvarende er det en svakhet ved den etnografiske metoden at min enslige, subjektive tolkning får så stor betydning. Derfor ba jeg dem fylle ut et kort spørreskjema på vei ut samme kveld, for å kombinere stemmene våre til en felles forståelse.

4.Undersøkelsen

4.1 Den innledende spørreundersøkelsen på grunnskolen

For den innledende spørreundersøkelsen brukte jeg som sagt en kvantitativ tilnærming. Dette fordi jeg ønsket å måle etablerte variabler, og dessuten knytte spillernes ønsker til bruksområdene fra fireroms-modellen og hva litteraturen sier om spillere. Neiburger skriver blant annet at de bryr seg om hvem de blir sett sammen med, mens Nova påviste kjønnsforskjeller på smak og bruksnivå. Jeg ønsket videre å se om det lå noen sosial status i å være god spiller, og om brukerne hadde lyst til å delta i planleggingen, slik omtrent alle kilder påpeker potensialet av. De ti spørsmålene SurveyMonkey-undersøkelsen min tillot, handlet derfor om slike ting.

4.1.1 Respondentene sett under ett

Jeg foretok undersøkelsen i to sjette klasser og to syvende klasser. Dette fordi brukere i alderen 12-13 år, også er blant de mest aktive på Lørenskog bibliotek, hvor arrangementet senere skulle foregå. Det totale antallet deltagere ble 86, med en fordeling mellom gutter og jenter på 52% og 49%. Siden jeg brukte ett nettskjema for hver av klassene, får jeg ikke presentert bilder av den samlede statistikken. Fordi jeg har ønsket å holde undersøkelsen anonym og slippe meldeplikten, vil jeg heller ikke legge ut individuelle svar. Noen eksempler vil jeg likevel vise der det passer.

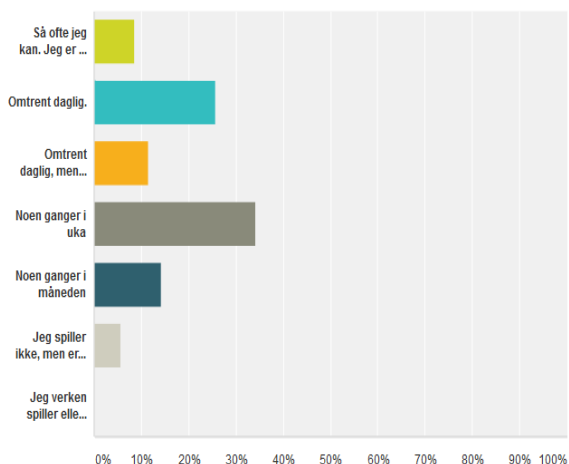
4.1.1.1 Bruken av spill

Et av de første spørsmålene gikk på bruk av spill. Alternativene var delt opp i høy og lav bruk. Den lave delen hadde alternativene: «jeg verken spiller eller bryr meg om spill i bibliotek», «jeg spiller ikke, men er nysgjerrig på spill, eller bryr meg om spill i bibliotek fordi jeg kjenner noen som spiller», «noen ganger i måneden», og «noen ganger i uka». Totalt svarte 80% at de spilte minimum «flere ganger i uka», altså samme høye nivå som er kjent fra andre undersøkelser. Det man likevel ikke får svar på til vanlig, er forholdet deres til spillmediet. Siden skillet mellom gamere og casuals nevnes flere steder i litteraturen, valgte jeg å undersøke dette nærmere. Hvorvidt de unge ville definere seg som gamere, kunne også si noe om statusen i det å være en spiller. Siden spilling i bibliotek innebærer sosial eksponering, anså jeg problematikken som høyst relevant.

Jeg la inn tre svaralternativer for høy bruk, der den øverste stolpen er «Så ofte jeg kan. Jeg er en gamer som brenner for spill». Det neste alternativet er «omtrent daglig». Deretter kommer «omtrent daglig, men mest for å slå i hjel tid, eller være med venner som spiller». 14% valgte å kalle seg gamere. 18% spilte omtrent daglig. 13% svarte at de spilte omtrent daglig, men mest for å slå i hjel tid eller være med venner. Totalt utgjør storspillerne 45%. På bakgrunn av fordelingen, og den høye andelen gamere, vil jeg skille ut svarene deres og se på dem i et eget avsnitt.

Hvor mye spiller du? Hvilket av disse alternativene stemmer best for deg?

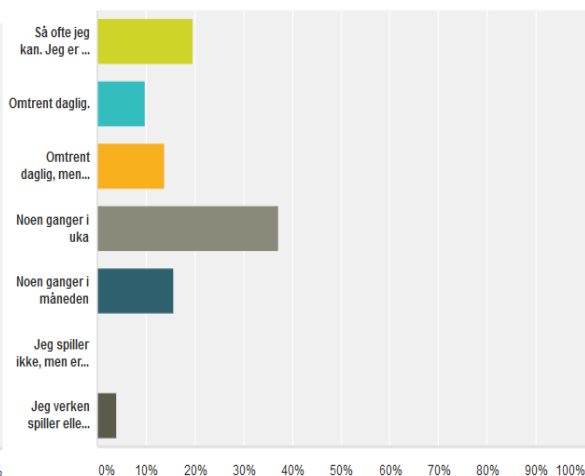
Answered: 35 Skipped: 0



Bruksprofil, sjette trinn

Hvor mye spiller du? Hvilket av disse alternativene stemmer best for deg?

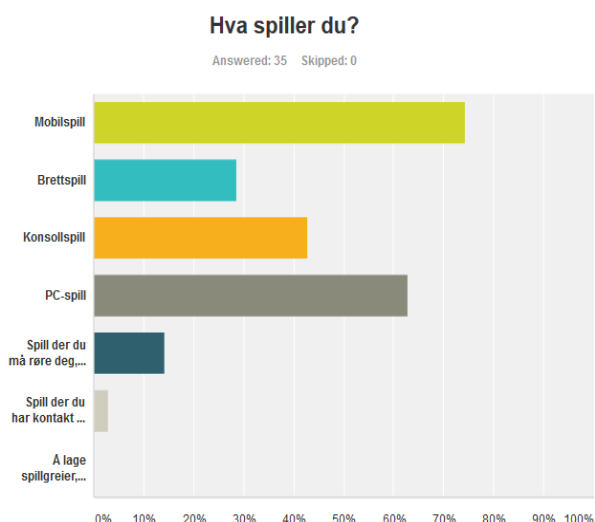
Answered: 51 Skipped: 0



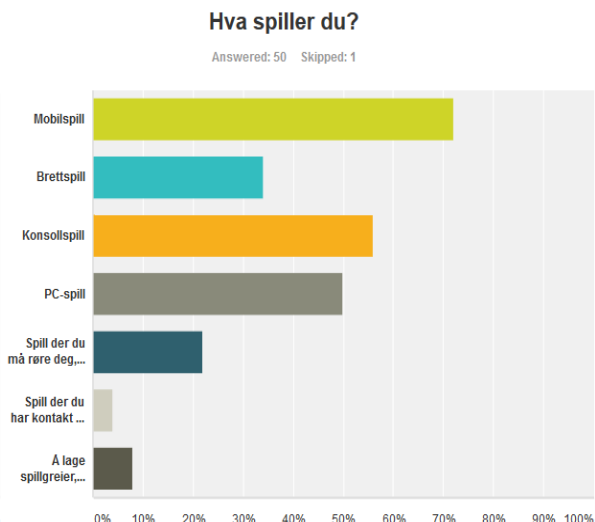
Bruksprofil, syvende trinn

4.1.1.2 Benyttede plattformer

Jeg ønsket også å vite *hvordan* de unge spilte. Hovedvekten lå på bruken av vanlige plattformer som mobilspill, brettspill, konsoll, og pc. Siden spill, og ikke minst spill i bibliotek, har blitt så mye mer, la jeg derfor til alternativene «spill der du må røre deg, som *Pokemon Go*, *Stolpejakten*, *Jenga*, *Wii golf*», «spill der du har kontakt med folk, som *Escape room*, *Dungeons & Dragons*, "laiv" (levende rollespill)», og «å lage spillgreier, som små spill, historier, videoklipp, tegninger». Ikke overraskende kom mobilspill sterkest ut med 73% brukere på tvers av begge trinnene. Dette er tross alt en plattform så godt som alle eier, og som er konstant tilgjengelig med et variert innhold. På andre plass kom Pc med 59% og konsoll med 49%. Svakest av de tradisjonelle plattformene var brettspill med kun 31%, mens «å lage spillgreier, som små spill, historier, videoklipp, tegninger», var minst populært, med kun 4%.



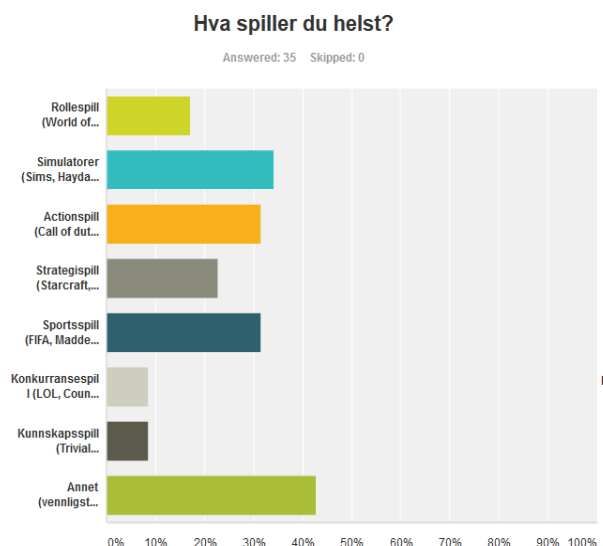
Benyttet spillform, sjette trinn



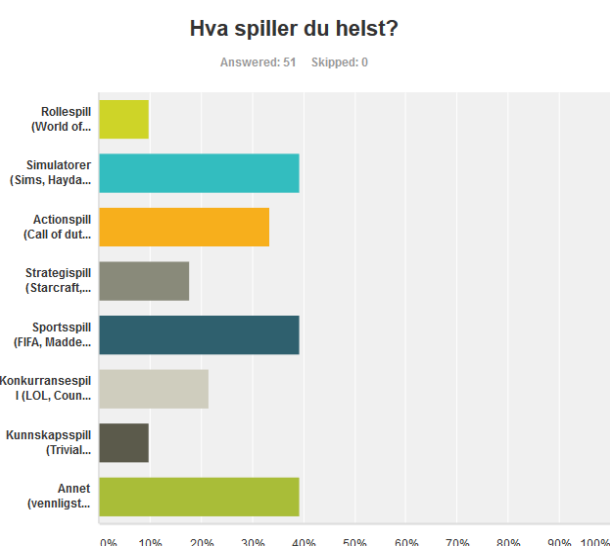
Benyttet spillform, syvende trinn

4.1.1.3 Foretrukne sjangre

Neste spørsmål ble hvilken sjanger de unge spilte mest. I utgangspunktet pekte simulatorer og sportsspill seg ut som mest populært, med 40% kombinert over trinnene. Respondentene kunne likevel hake av flere svar, og 40% benyttet seg av kategorien «annet». Blant svarene deres fant jeg 14 titler som jeg tolket til å høre hjemme under *actionspill*. Etter en omregning ble denne derfor den største sjangeren, med 60% spillere. Blant titlene jeg flyttet var *Grand theft auto 5 (GTA 5)*, bilspillet *Forza* og plattform-spillet *Sly the racoon*. Årsaken til det brede paraplybegrepet actionspill, var at jeg ville knytte funnene til Nicholsons arketypiske spillopplevelser, hvor actionopplevelsen defineres av øye-hånd koordinasjon og testing av reflekser (Nicholson, 2010, s. 81). Dette i tilfelle det var noen sammenhenger å spore der.



Foretrukken sjanger, sjette trinn



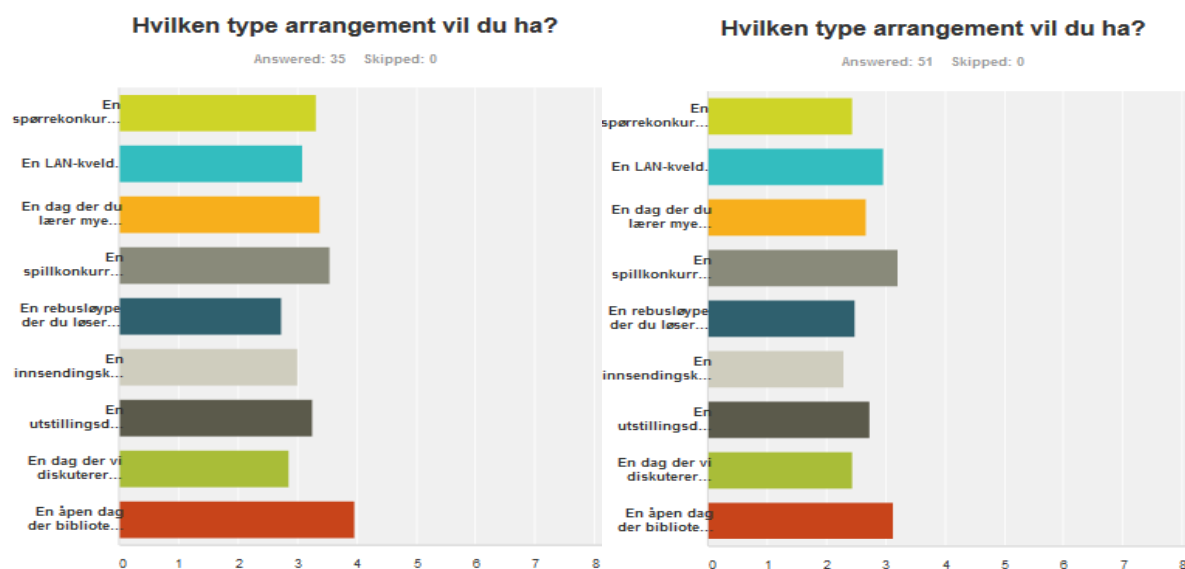
Foretrukken sjanger, syvende trinn

4.1.1.4 Ønsket arrangement

Et av de viktigste spørsmålene var hva slags arrangement de unge ønsket seg i biblioteket. Dette spørsmålet skilte seg ut, siden det også fungerte som en avstemning. Alternativene var inspirert av eksisterende bibliotektilbud, men også preget av hva som lot seg gjennomføre på så kort varsel. Første alternativ var «en spørrekonkurranse». Så kom «en LAN-kveld». LAN er en forkortelse for Local Area Network, og der man kobler flere maskiner sammen for å spille flere i samme rom. Denne forklaringen måtte jeg gi til flere elever, men de virket interessert da de hørte hva det var snakk om.

Så kom et alternativ som var mer nytteorientert, og utformet for å gi også ikke-spillerne et relevant tilbud: «en dag der du lærer mye forskjellig om spill». Neste alternativ, «en spillkonkurranse som FIFA eller Mario Kart», var basert på et eksisterende tilbud. Så kom mer eksperimentelle alternativ, som «en rebusløype der du løser oppgaver om spill», «en innsendingskonkurranse med tegninger, film og andre ting om spill», og «en utstillingsdag der dere kan vise frem noe dere brenner for». Disse ble fulgt av et nytt alternativ for bredden: «en dag der vi diskuterer spill og hva de kan være godt for». Så kom det mest omfattende, og mest inkluderende tilbudet, som også viste seg å få flest stemmer: «en åpen dag der biblioteket lager mange aktiviteter der man kan spille forskjellige spill med familie, venner og fremmede».

Siden dette var et vektet spørsmål, lar det seg ikke fremstille i prosent, men for å illustrere populariteten svarte flertallet i sjette klasse (41%) «kjempeinteressant», mens 52% av syvende klassingene fordelte seg mellom «ganske interessant» og «kjempeinteressant». Ikke uventet kom den noe passive og smale innsendingskonkurransen svakest ut, men læredagen stilte overraskende sterkt, og var det fjerde mest ønskede arrangementet.

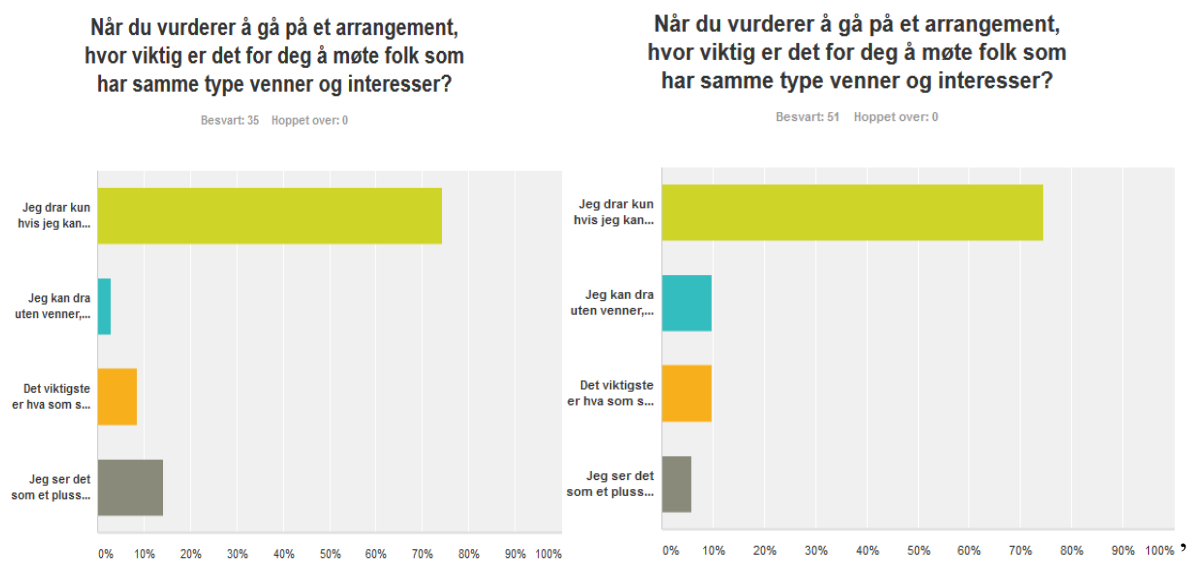


Ønsket arrangement, sjette trinn

Ønsket arrangement, sjuende trinn

4.1.1.5 Det sosiale aspektet ved spilling i bibliotek

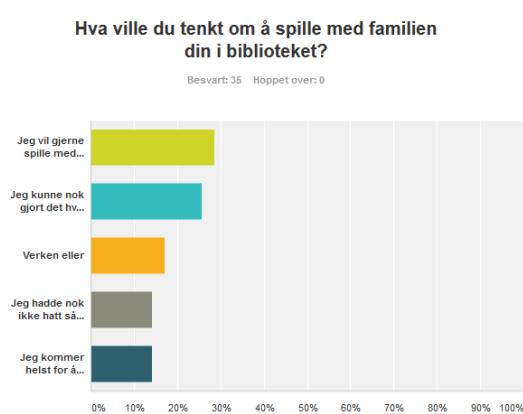
Som nevnt tidligere er en av hypotesene mine at bibliotekets verdi for spillerne, først og fremst er å finne i det sosiale. Det ble derfor viktig å undersøke spillernes tanker om dette. Jeg la derfor inn to spørsmål knyttet til biblioteket som møteplass. Jeg spurte: «når du vurderer å gå på et arrangement, hvor viktig er det for deg å møte folk som har samme type venner og interesser?». Her kunne de velge mellom alternativene «jeg drar kun hvis jeg kan være sammen med venner jeg kjenner», «Jeg kan dra uten venner, men må vite at jeg møter folk "som meg"», «det viktigste er hva som skal foregå. Tenker ikke på hvem som kommer», og «jeg ser det som et pluss hvis jeg kan møte folk som er forskjellige fra meg». Diagrammene under viser hvordan de svarte. Som vi ser er det stort sammenfall mellom holdningene i både 6. og 7. trinn. Å komme sammen med venner er svært viktig, og kun et fåtall har den bevisste holdningen som PLACE-prosjektet avdekket blant voksne, at de kan møte nye mennesker på biblioteket.



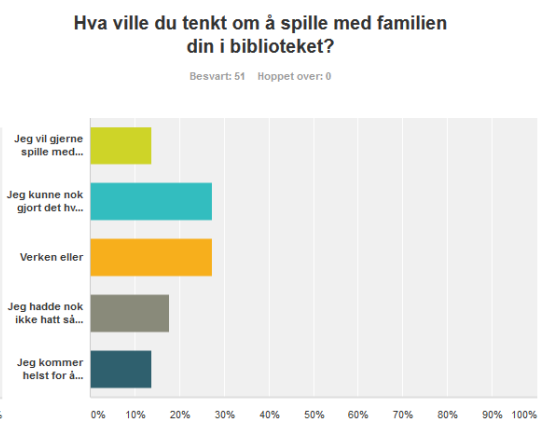
Holdninger knyttet til møter, 6. trinn

Holdninger knyttet til møter, 7. trinn

Det andre spørsmålet knyttet til sosiale holdninger, var hvorvidt de kunne tenke seg å spille med familien sin på biblioteket. Alternativene var «jeg vil gjerne spille med familien her», «jeg kunne nok gjort det hvis de ville», «verken eller», «jeg hadde nok ikke hatt så lyst til det», og «jeg kommer helst for å spille uten dem til stede». Respondentene er i en alder preget av frigjøring, så jeg hadde i grunnen ikke høye forventninger her, men graden av motstand var mindre enn jeg trodde. Selv om de færreste aktivt ville det, var mange villige til å bli med på familiens initiativ. I sjette klasse var de også langt mer positive til familiespilling, noe som igjen peker på at dette handler om alder. Resultatene kan ses i diagrammet under.



Holdninger til familiespilling, 6. trinn



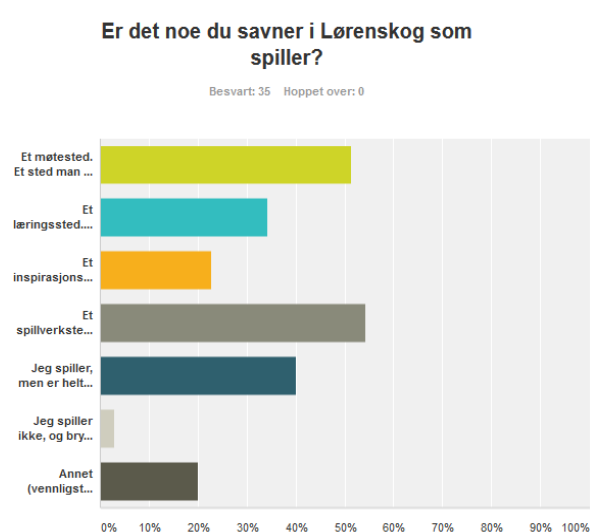
Holdninger til familiespilling, 7. trinn

4.1.1.6 Tilbud mest savnet blant spillerne

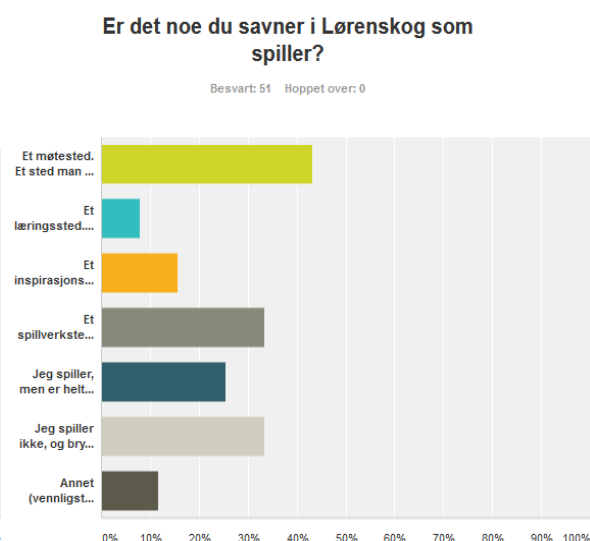
I det siste spørsmålet mitt forsøkte jeg å få dem til å sette ord på hva de savnet mest, eller med andre ord, hvilket utbytte biblioteket kunne gi dem som var det viktigste. Alternativene var hentet fra Skot-Hansens fireroms-modell, med noen språklige tilpasninger for å gjøre den forståelig for de unge. De lød: «et møtested. Et sted man kan møte andre spillere», «et læringssted. Et sted man kan lære ting med spill, og lære mer om spill», «et inspirasjonssted. Et sted som viser frem nye og gamle spill på en spennende måte», «et spillverksted. Et sted der man kan lage spill, grafikk, musikk, og andre ting som har med spill å gjøre»,

Det kan være lett å tenke at de unge vil ønske seg mer av alt. For å sikre svarene for en slik skepsis, la jeg til alternativene; «jeg spiller, men er helt fornøyd med ting som de er», «jeg spiller ikke, og bryr meg ikke noe om dette», og «annet». Det siste alternativet hadde en tekstboks med rom for forslag.

Ut fra dette var det et møtested og et spillverksted som pekte seg ut som de største savnene, selv om man altså kunne haket av flere alternativ. En høy andel svarte også at «de spiller, men er helt fornøyd». Jeg mener dette styrker troverdigheten til svarene, og at de peker på et reelt savn blant de unge spillerne.



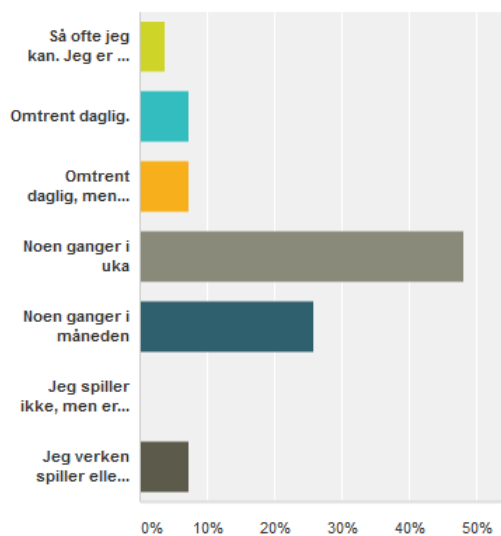
Savn blant elevene, sjette trinn



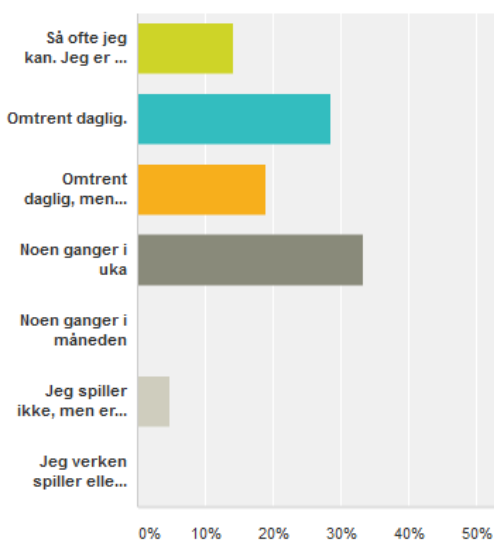
Savn blant elevene, syvende trinn

4.1.2 Forskjeller mellom jenter og gutter

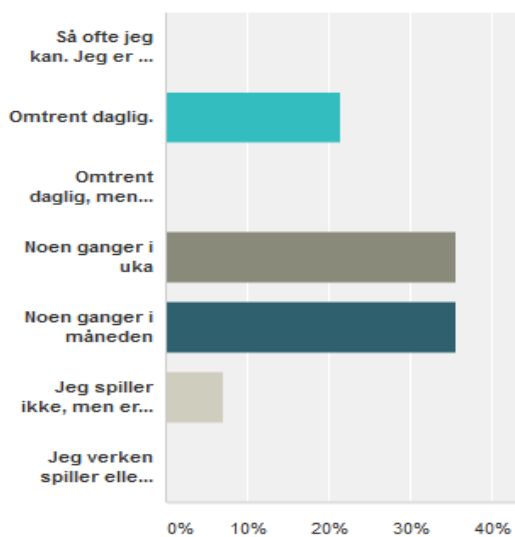
Undersøkelser viser gjerne kjønnsforskjeller i spillbruk, noe som også burde tilsi at det er en forskjell i hvilke spilltilbud kjønnene søker på biblioteket. Jeg valgte derfor å se nærmere på dette. Hvis vi først ser på tidsbruken, så spiller jentene mindre. 48%, altså den største andelen, spiller «noen ganger i uka». Til sammenligning var 70% av guttene enten daglige spillere eller selverklærte *gamere*. Blant de høyfrekvente brukerne, var guttene dessuten langt mer tilbøyelige til å kalle seg *gamere*.



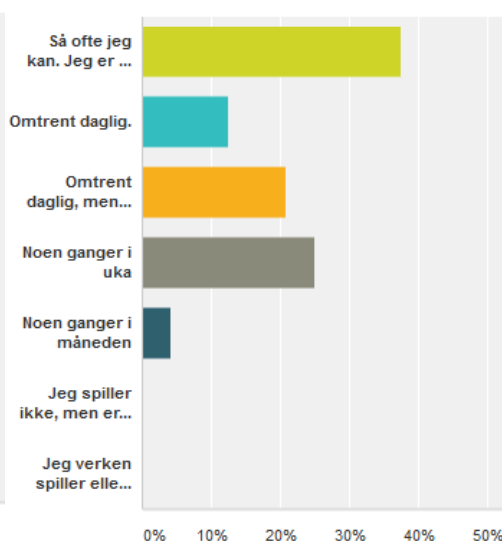
Bruksprofil, Jenter, sjette trinn



Bruksprofil, gutter, sjette trinn

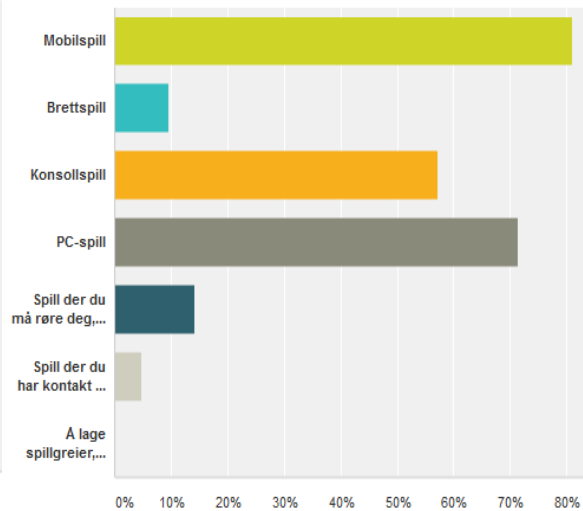
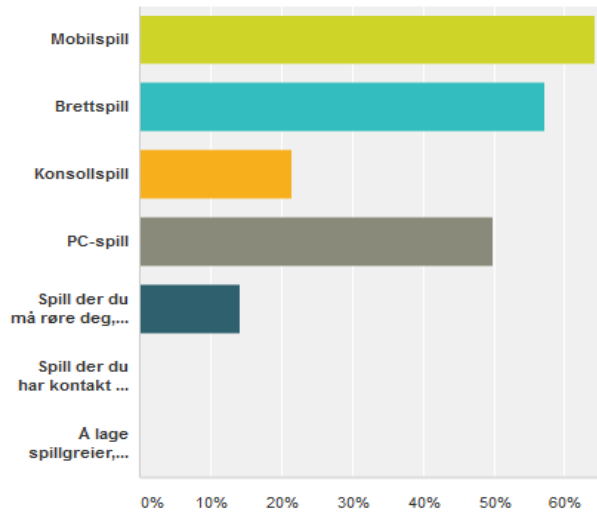


Bruksprofil, jenter, syvende trinn



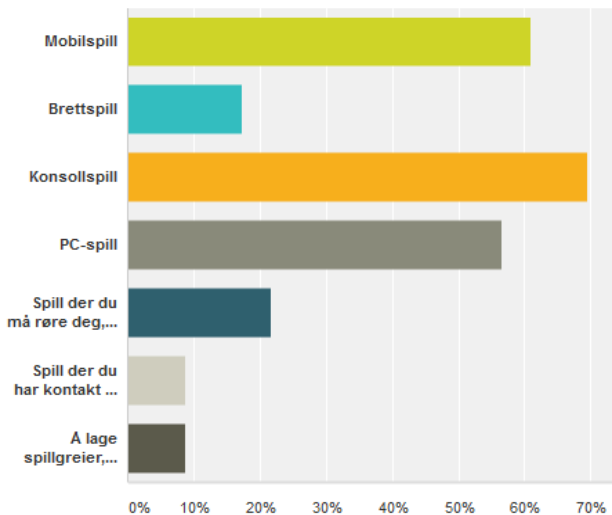
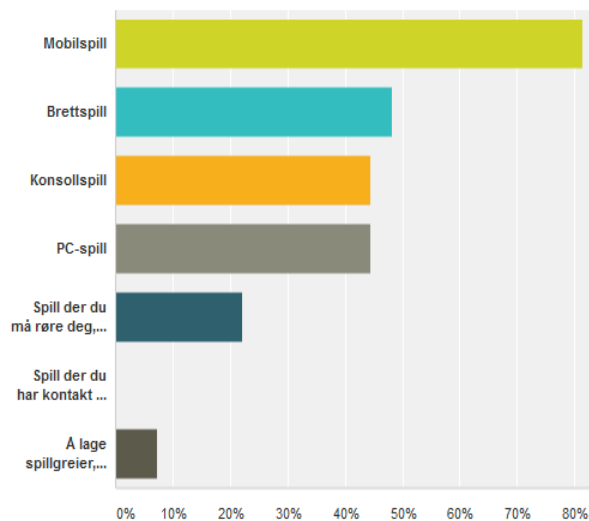
Bruksprofil, gutter, syvende trinn

Kjønnsforskjellen er også tydelig på valg av plattform. Jentene brukte i større grad mobil og brettspill, mens guttene dominerte på pc-spilling. Totalt var det 81% jenter som spilte på mobil, mot guttenes 59%. På Pc-spill var det 44% jenter og 54% gutter.



Spillform, jenter, sjette trinn

Spillform, gutter, sjette trinn

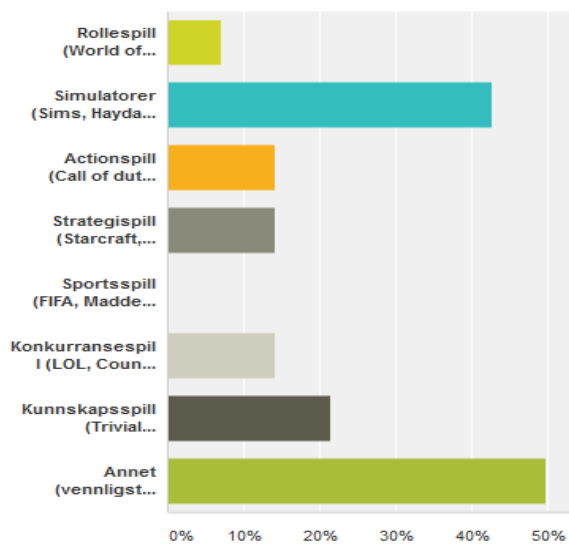


Spillform, jenter, syvende trinn

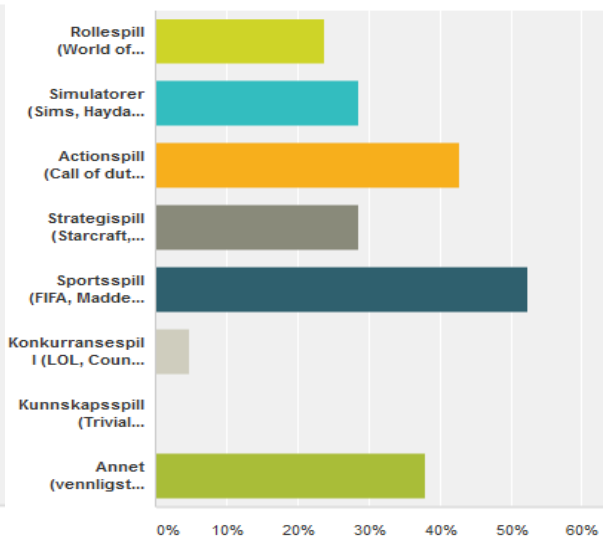
Spillform, gutter, syvende trinn

Tilsvarende forskjeller kan man se på sjanger. Totalt sett foretrakk 55% av jentene simulatorer, mot 34% av guttene. Jentene scoret også høyere på sjangere som kunnskapsspill, og det var mange færre sportsspillere blant dem totalt. Titlene de førte opp under «annet» antydte dessuten en lavere sjangerkjennskap enn hos guttene, illustrert gjennom forholdet til actionspill. Andelen actionspillere lå først på ca. 32% mot 50% hos guttene. Etter å ha sjekket

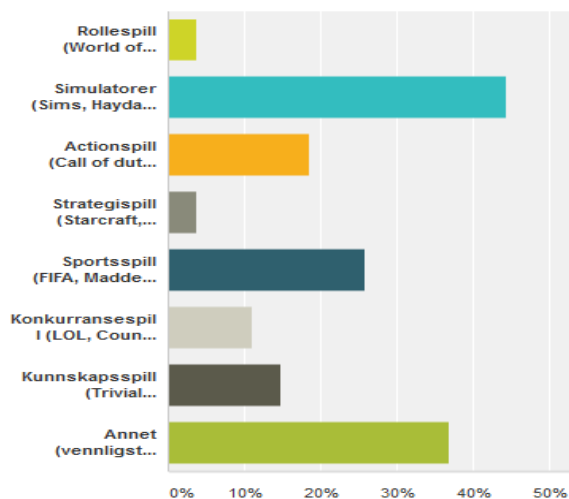
og omplassert titlene fra «annet», fant jeg likevel nok actionspill til å skyve andelen opp til 37%. Blant bidragsyterne var to jenter som begge oppga å spille det kjente skytespillet *GTA 5*, men uten å kunne plassere det i samme bås som de like populære eksemplene *Call of duty* og *Tomb raider*. Ser man på tidsbruk, valg av plattform og sjanger, ser det i det hele tatt ut til å være flere «casuals» blant jentene. Som Neiburger skriver er dette en gruppe som spiller ganske mye, men som likevel har et løsere forhold til spill. Han skriver også at de foretrekker spill som nedstammer fra brettspill og eldre spillformer, noe som også kommer frem her (Neiburger, 2007, s. 27).



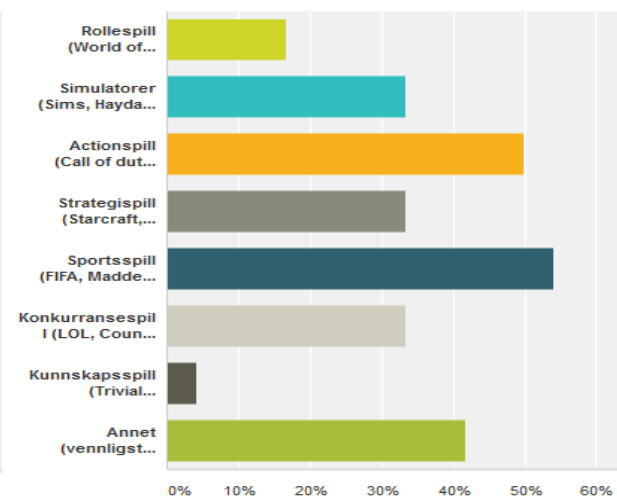
Foretr. sjanger, jenter sjette trinn



Foretr. sjanger, gutter sjette trinn



Foretr. sjanger, jenter sjuende trinn



Foretr. sjanger, gutter, sjuende trinn

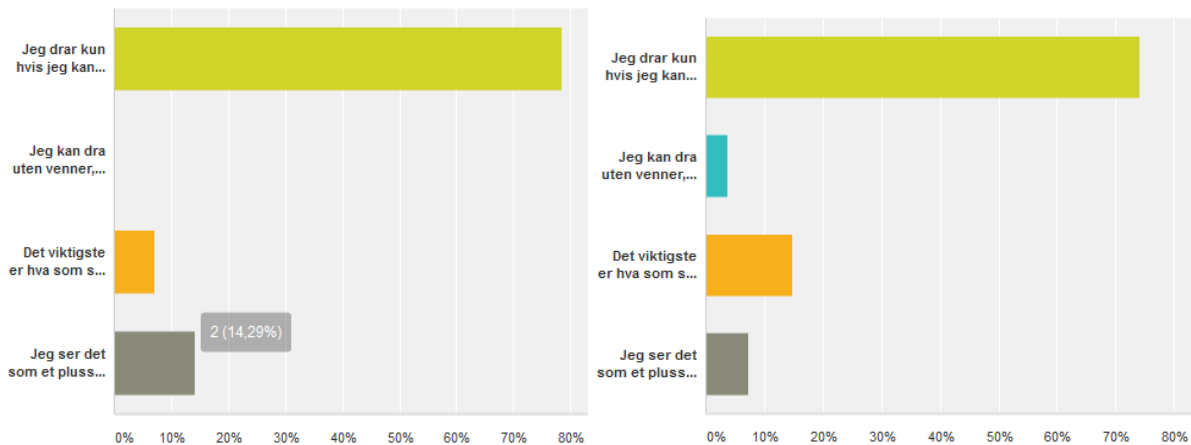
4.1.2.1 Forskjeller på ønsket arrangement

Guttene var også mer samstemte i meningen om arrangementet i biblioteket. LAN-kveld og spillkonkurranse kom best ut, med innsendingskonkurransen som taperen. Det var da heller ikke mange spillere som oppga å lage spillgreier på egen hånd.

Hos jentene fikk nesten alle alternativer en gjennomsnittlig lunken mottagelse, takket være flere ikke-spillere. Alternativet «ikke interessant» ble brukt langt hyppigere enn resten av skalaen. En delt seier, med knapp margin, gikk til *spillkonkurranse* og *åpen spilldag på biblioteket*. Siden dette var vektete alternativer, ble resultatet i diagramform ikke særlig opplysende. Jeg velger derfor ikke å bruke plass på dette.

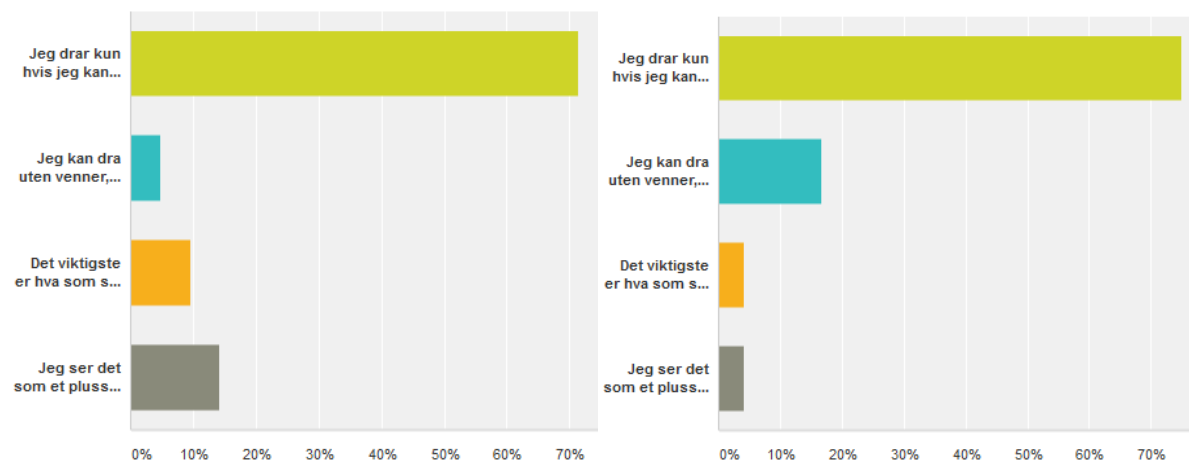
4.1.2.2 Forskjeller i synet på biblioteket som møtested

Et av de områdene hvor gutter og jenter var mest like, var i synet på nye relasjoner. Hos begge kjønn mente hele 74% at følge av venner var avgjørende for å dra på et arrangement. Bare 7% av jentene så det som et pluss å møte folk som var forskjellige fra seg, og bare 4% av guttene.



Nye eller kjente venner? Jenter sjette trinn.

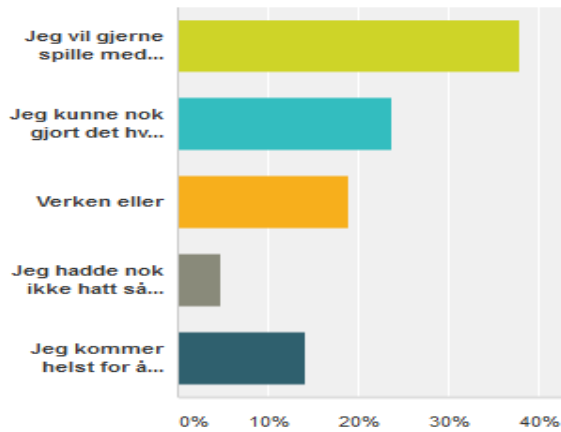
Jenter syvende trinn.



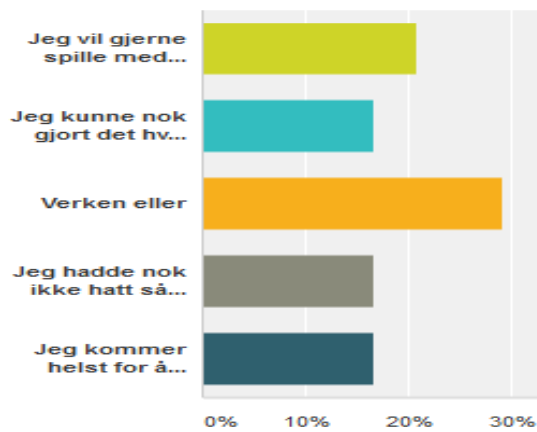
Gutter sjette trinn

Gutter syvende trinn

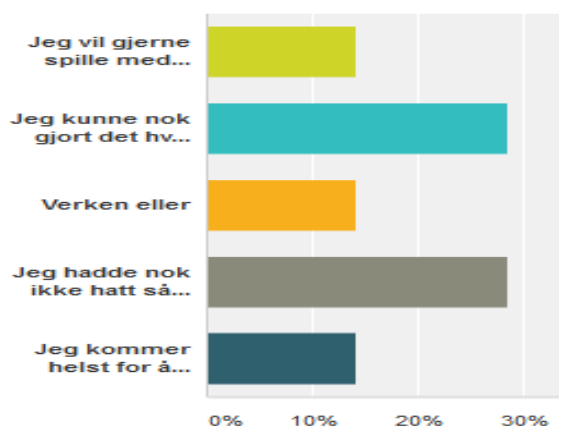
Når det gjaldt synet på sine nærmeste relasjoner, altså familie, skilte synet seg igjen. På spørsmålet om å spille med familien i biblioteket, var en god del av guttene, 20% positive. Flertallet av disse var fra sjette trinn, noe som kanskje kan ha noe med utviklingen som tenåring å gjøre. 29% svarte «verken eller», mens bare 16% kom til biblioteket for å spille *uten* familien til stede.



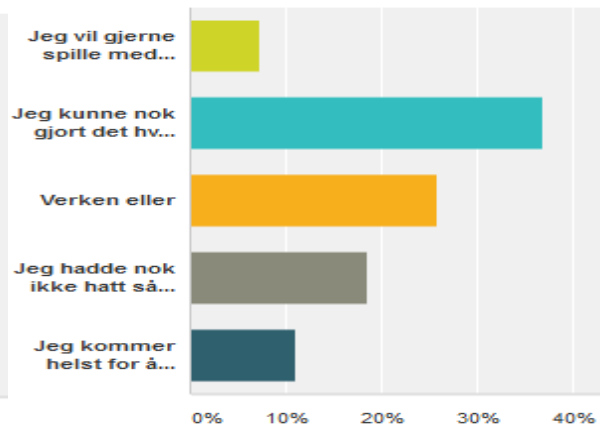
Familiespilling, gutter, sjette trinn



Familiespilling, gutter, syvende trinn



Familiespilling, jenter, sjette trinn



Familiespilling, jenter, syvende trinn

Hos jentene var det under halvparten så mange, kun 7% som *gjærne* ville spille med familien i biblioteket. Det interessante var likevel at hele 37% kunne gjort det om familien ville. Dette sier kanskje noe om en sosial innstilling hos jentene, som det kunne vært interessant å se en grundigere undersøkelse omkring.

4.1.3 Gamere – hvem er de, og hvordan er deres forhold til spill i bibliotek?

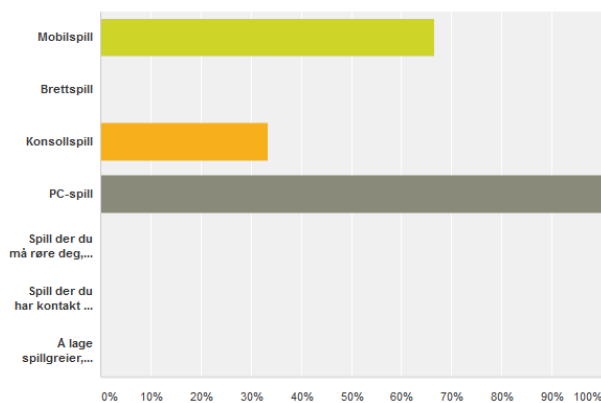
Noe av det som er interessant med tilrettelegging av spill i bibliotek, er forholdet mellom de ulike brukergruppene. På baksiden kan man argumentere for at det er de mest litterære av befolkningen som nyter best av tilbudet, i tillegg til barn, de som kan minst om bøker. Skulle man tatt samme stilling til spillformidlingen, ville hovedmålgruppen vært gamere, eldre, og

kanskje igjen de litterære leserne, men da i motsatt kapasitet. Siden jeg har forholdt meg til ungdom og spillere, er det gamerne som er aktuelle. Hva kjennetegner dem, hvordan skiller deres interesser seg fra andre spillere, og hva kan biblioteket gjøre for denne brukergruppen?

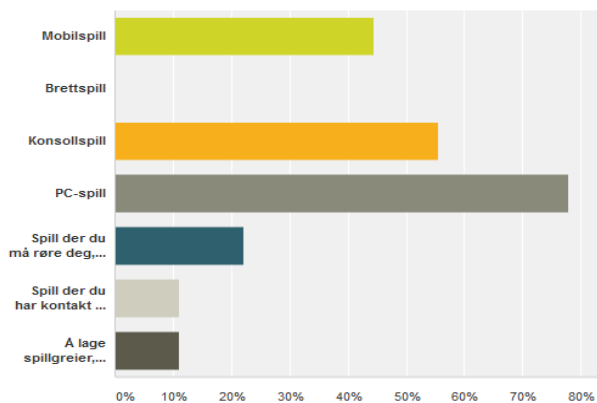
Vi kan først se på hvor mange det er snakk om. Siden gamer er et relativt begrep, er det her tale om hvem som vil kalle seg selv en gamer, eller med andre ord – hvem som synes det har en positiv klang. I 7. klasse svarte 19% at de spilte «Så ofte jeg kan. Jeg er en gamer som brenner for spill». Hele 88 % av disse var gutter. I 6. klasse var de eneste gamerne gutter. Her utgjorde de ikke mer enn 8% av klassen, men totalt sett var bruken like høy. Det handlet bare om at 28% heller valgte å bruke «omtrent daglig» som beskrivelse på sitt spillmønster, heller enn gamer. Utvalget er imidlertid for lite til å si om dette skyldes alder, klassekultur eller andre ting.

4.1.3.1 Hva spiller de på, og innenfor hvilke sjangere?

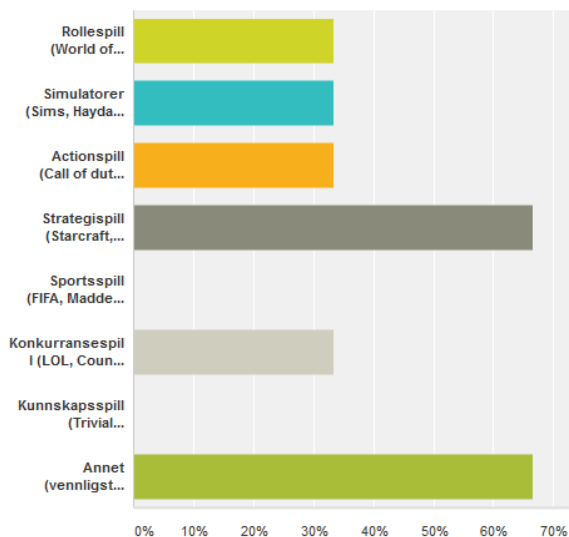
75% av gamerne spilte Pc, mens andelen var 50 og 37% for konsoll og mobil. Her ser vi altså at bruken av mobil er lavest, mens den var høyest hos jentene jeg tidligere beskrev som casuals. Denne motsetningen viser seg også innenfor valg av sjanger. Der simulatorer og actionspill var mest populært hos jentene, er sports- og konkurransespill mest populært blant gamerne. 66% spilte sports-spill, og 55% konkurransespill. Ellers spilte gamerne nesten alle sjangre, inkludert «spill der du må røre deg». Blant gamerne fant jeg også de få som laget videoer og lignende relatert til spill. En siste motsetning, var dessuten at ingen av gamerne spilte brettspill, mens jentene dro opp snittet kraftig.



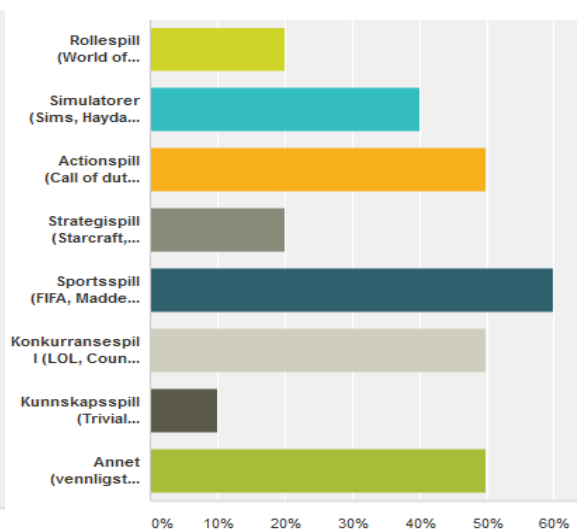
Spillform, gamere, sjette trinn



Spillform, gamere, syvende trinn



Foretr. sjanger, gamere, sjette trinn



Foretr. sjanger, gamere, syvende trinn

Ser vi på hvilket arrangement gamerne ønsket seg, er det LAN-kveld som gjelder. Dette fikk flest positive svar, med «kjempeinteressant» avgitt 44% ganger. Nest mest ønsket var spillkonkurranse, mens det minst interessante var rebusløype for spilloppgaver, vurdert av 62% som «ikke interessant». Her er et eksempel hentet fra syvende trinn:

	Ikke interessant	Ganske uinteressant	Kunne vært interessant, men vet ikke nok om det	Ganske interessant	Kjempeinteressant
En spørrekonkurranse om spill.	30,00% 3	10,00% 1	40,00% 4	20,00% 2	0,00% 0
En LAN-kveld.	30,00% 3	0,00% 0	10,00% 1	20,00% 2	40,00% 4
En dag der du lærer mye forskjellig om spill	30,00% 3	20,00% 2	20,00% 2	20,00% 2	10,00% 1
En spillkonkurranse som FIFA eller Mario Kart.	40,00% 4	0,00% 0	30,00% 3	10,00% 1	20,00% 2
En rebusløype der du løser oppgaver om spill.	55,56% 5	0,00% 0	11,11% 1	22,22% 2	11,11% 1
En innsendingskonkurranse med tegninger, film og andre ting om spill.	50,00% 5	10,00% 1	10,00% 1	10,00% 1	20,00% 2
En utstillingsdag der dere kan vise frem noe dere brenner for.	33,33% 3	11,11% 1	44,44% 4	11,11% 1	0,00% 0
En dag der vi diskuterer spill og hva de kan være godt for.	40,00% 4	30,00% 3	10,00% 1	10,00% 1	10,00% 1
En åpen dag der biblioteket lager mange aktiviteter der man kan spille forskjellige spill med familie, venner og fremmede.	40,00% 4	0,00% 0	30,00% 3	10,00% 1	20,00% 2

Vurderinger av ulike arrangement blant gamere på syvende trinn

4.1.3.2 Gamerne og synet på det sosiale

Gamerne fra 7. klasse var ikke så interessert i å møte nye mennesker, men dette gjaldt da også resten av utvalget. 66% svarte at de bare ville dra sammen med venner, og kun én person svarte at det var et pluss å møte mennesker som var forskjellige fra seg selv. I 6. klasse svarte imidlertid 2 av de tre gamerne at de anså dette som et pluss, så her trakk de opp snittet til et nivå som må tas med forbehold om lokale variasjoner.

På spørsmål om de kunne tenke seg å spille med familien sin i biblioteket, svarte 23% «gjærne». men samme andel «hadde nok ikke hatt så lyst til det». Igjen trengs det altså et større utvalg for å si noe om gruppen.

4.1.3.3 Ønsker for premie og sosial anerkjennelse

Premien flest respondenter ønsket seg var et nytt spill (76%), tett fulgt av spillutstyr og universal gavekort. Bøker fikk null stemmer. Ikke uventet, ønsker man seg altså en spillrelatert premie til et spillarrangement.

Mer interessant er det at mange søker sosial anerkjennelse for ferdighetene sine som spiller. Nesten alt fra diplom, til plakett på veggen ble vurdert som interessant. Hvis man kombinerer «har litt lyst på det» og «har veldig lyst på det», ser man at 69% vil ha diplom og en high-score liste i biblioteket, 53% ønsker resultatene publisert på sosiale medier, og like mange vil ha navnet sitt på en ordentlig plakett i biblioteket. I forbindelse med brukermedvirkning kan man også observere at 76% ønsker å være med å planlegge neste arrangement.

Det siste spørsmålet var om de savnet noe på Lørenskog som spillere. Her kom et møtested ut som det største savnet med klar margin; 76%. 38% savner dessuten et spillverksted der de kan lage spill og spillrelaterte ting. Samlet sa 46% av gamerne imidlertid også at de «spiller, men er fornøyd med ting slik de er». Denne andelen gikk opp ganske mye, siden alle gamerne fra sjette klasse brukte dette alternativet i tillegg til å melde hva de savnet.

4.1.4 Oppsummering

Undersøkelsen bekreftet en del av det vi allerede vet. Rundt 80% av ungdom spiller regelmessig, det er flere storspillere blant gutter enn jenter, sjangermessig foretrekker flere jenter simulatorer, og når det kommer til plattform er det flere jenter som spiller på mobil. Når det gjaldt det bibliotekspesifikke, hadde undersøkelsen litt mer spennende resultater å by på. Det å lære ting om spill kom blant annet høyt ut, sammen med en åpen spilldag som introduserer spill. Dette tyder kanskje på at familiearrangement og samarbeid med skole og spillaktører, kan være gode retninger å gå. Mange unge ønsket seg dessuten en LAN-kveld, og en spillkonkurranse. Slik sett går mange bibliotek også den rette veien.

For mitt vedkommende synes jeg likevel forskjellen mellom de ulike typene spillere var det mest spennende. Action-spillene var i flertall, og populært blant begge kjønn, men når det gjaldt å kalle seg gamere var et stort flertall gutter. Jeg hadde håpet å se nærmere på en del ting, som sports-spillernes syn på det sosiale, gamernes interesse for andre medier, og lignende, men til dette var responsen enten for lik, eller utvalget for lite, til å gi noen svar. Jeg hadde kanskje tanker om at noen grupper ville være mer positive til å møte nye mennesker enn andre, men det viste seg at nesten ingen ville gå på arrangement uten venner de kjente. På

samme måte trodde jeg at jenter var mer positive til å spille med familien enn guttene, men det motsatte viste seg å være tilfelle. En interessant tendens var likevel at flere jenter kunne gjøre det, hvis familien ville. Ungdommene ønsket seg ikke uventet spill som premie. Det flertallet av dem savnet som spillere, var en møteplass, og et spillverksted. Et problem med slike spørreundersøkelser, er at barn og unge ikke alltid er så bevisste hvorfor de svarer på den måten de gjør. Inntrykket jeg fikk mens jeg gikk rundt og hjalp dem med undersøkelsen, var at de smakte på alternativene der og da, heller enn å støtte seg på noen eksisterende tanker eller holdninger. Når det gjelder spørsmålet om hva de ønsker seg, er det også en utfordring at de unge ikke har samme syn på biblioteket som en nyutdannet bibliotekar. Mange vet ikke hva de kan få av biblioteket, og forbinder det bare med bøker. Jeg kan sette meg inn i en situasjon der riksarkivet spurte meg om hva jeg savnet av spillarrangement hos dem. Jeg ville tenkt arkiv og dokumenter i alle sammenhenger, og det kunne ikke falt meg inn å foreslå en åpen spilldag basert på underholdning og hygge. Jeg ville heller ikke tilskrevet dem noen som helst troverdighet, og tenkt at dette handlet om noe faglig med underholdning som smøring. På Biblio-Tøyen, gikk de faktisk så langt som å ikke nevne ordet bibliotek da de ba om innspill fra de unge. Da lyktes de i å få deltagerne til å drømme¹⁰.

4.2 Spillarrangementet på Lørenskog bibliotek

4.2.1 Planlegging

Etter å ha sett på disse resultatene sammen med spillansvarlig ved Lørenskog bibliotek, vurderte vi hvordan vi best kunne gå dem i møte. Målet ble å legge opp til et sosialt arrangement, der jeg kunne observere hvordan de samhandlet omkring hverandre og spillene. Sett i sammenheng med Skot-Hansens modell, hadde undersøkelsen altså spisset seg inn mot *møtestedet*, på dette tidspunktet.

Det første vi måtte ta hensyn til var tid og tilgjengelighet på ressurser. Spillbibliotekaren jobbet ingen helger i denne perioden, og biblioteket stengte klokka 1600 på fredager. Dermed la vi det til en ukedag. Av tidligere erfaringer hadde 16 barn vist seg å være en øvre grense på én konsoll. Vi forsøkte derfor å få tak i en ekstra for å kunne gjeste 32. Vi diskuterte å ha tilbud for jenter, og mer varierte opplegg, som simulatorer og tegnekonkurranser, men siden det kun var oss to som skulle jobbe med arrangementet, ble vi nødt til å begrense oss til to konkurranser.

Da hun hadde erfaring med konkurranser i FIFA og Mario kart på konsoll fra før, lot vi én av konkurransene gå på *Mario kart 8* for Wii U. Jeg foretrakk Mario kart fordi det er mer tilgjengelig. Det jevner ut forsprang når noen er dårlige, og er enkelt å plukke opp for nybegynnere. Jeg hadde dessuten Neiburgers ord om trangsynte sportspillere i tankene. For å inkludere den store mengden av mobilspillere, og dessuten gi dem noe å gjøre mellom rundene, ønsket vi også å kjøre en løpende high-score konkurranse i spillet *Temple run 2*. Etter hvert ble det likevel klart at disse aktivitetene var vanskelige å samkjøre.

¹⁰ Sitat fra leder på Biblio-Tøyen, Reinhert Mithassel, under omvisning, 16.02.17

Ungdomsbibliotekaren var vant til å kjøre turneringer med påmelding, og dette forutsatte at deltagerne holdt seg i nærheten til neste runde. En løpende high-score konkurranse i naborommet kunne blitt forstyrrende for samspillet jeg ønsket å observere. Det finnes trolig måter å løse dette på, men dagene gikk; det tok tid å skrive invitasjoner, det tok tid å få inn påmeldinger, og når vi skulle diskutere gjennomføringen, var det hele tiden en avveining mellom nytt og ukjent, og kjent og trygt. Jeg kom tidlig til å savne erfaringer fra andre formidlere, og merket meg at en kunnskapsbase for spillarrangement, kanskje ville vært noe av det viktigste for å tilby landets lånere gode spillopplevelser. En sentral erfaring jeg gjorde meg, kom for eksempel fra samarbeidet med skolen. Det var et godt samarbeid, så da jeg sendte ut invitasjon til klassene som deltok på den innledende undersøkelsen, fikk vi raskt svar om at nærmere tjue elever var interessert. Dagen etter var likevel kun tre påmeldt, så jeg kontaktet lærerne for å høre om de kunne ta imot påmeldinger. Det var likevel ikke mulig på grunn av personvern. Fordi jeg hadde basert meg på interessen som ble vist fra elevenes side, og ønsket å gi dem fortrinnsrett til påmelding, hadde vi på dagen for arrangementet, kun seks navn på listen. Vanlig påmeldingstid ville vært noen uker. Her fikk folk noen dager.

I mellomtiden hadde vi også redusert spilldagen til kun en Mario kart konkurranse, og en bokutstilling bestående av spillbøker fra samlingen. Arrangementet ble lagt til en onsdag klokka 16.00, og var anslått til å vare i to timer. En av tingene vi hadde diskutert, var om vi skulle ha det rett etter skoletid, slik at de unge kunne komme direkte til biblioteket. Erfaringsmessig pleide det likevel å komme flere dersom man la det til ettermiddagen. Det var kjøpt inn potetgull. Siden den innledende undersøkelsen viste at de unge ønsket seg spillpremie og diplomer, laget vi diplomer og kjøpte inn to nyere spill som premie. Siden det tidligere var vurdert å starte en liga, ble dette arrangementet første ledd i en turnering som skulle gå utover sommeren. Dermed fikk vinnerne også navnet sitt stående på veggen i biblioteket, og den sosiale anerkjennelsen de ønsket.

4.2.2 Avvikling

Vi satte opp Wii-U konsollen inne på et intimt, skjermet rom. Den var koblet til en flatskjerm på veggen, og fire plaststoler var plassert foran. Mot skjermen gikk to lange benker hvor folk kunne sitte. Dette fungerte som konkurranseområdet. I bakgrunnen satt vi tre bibliotekarer, med et lite bord for føring av poeng og lignende. En stor, lukket pappeske med diverse trøstepremier sto på den bakerste benken, som en fristelse. På et annet bord, sto chips og saft.

Jeg spurte om det var mulig å flytte bokutstillingen inn dit, men fikk beskjed om at alle bøkene ble lånt ut samme dag som de ble stilt ut. Bibliotekaren hadde satt dem ved et oppslag for arrangementet, men kunne ikke si noe om hvorvidt lånerne samtidig hadde registrert seg. Dermed ble det umulig å si noe om effekten av et slikt arrangement på bokutlånet. Det kan likevel si noe om utbyttet, *inspirasjon*. Inntil da hadde spillbøkene vært spredt rundt på forskjellige deler av faglitteraturen, så utstillingen var trolig et godt formidlingsgrep.

Da klokka nærmet seg fire kom de første deltagerne ruslende inn i lokalet. Noe av det første de spurte om var premiene, og hvordan lagene skulle trekkes. Disse var en gruppe på tre-fire gutter. Da jeg sa at det var spillpremier, ble det første oppfølgingsspørsmålet hvilken plattform de var til. En av guttene hadde Xbox, og ble skuffet da vi ikke hadde noen slik utgave. Han spurte rett ut om vi ikke tenkte på Xbox-spillere. Den sved litt, og det ble en

lærdom å ta med seg videre. Selv om nye, plastede spill ser veldig flotte ut, skal det noe til å treffe vinneren med riktig utgave. Et gavekort ville løst problemet.

Når de spurte om trekningen, handlet det nok om at de hadde én spesielt god spiller som ingen ønsket å havne i samme pulje som. Vi opplyste om at vi kom til å trekke tilfeldige deltagere, noe de syntes å være fornøyde med. Da vi kom inn i selve spillrommet, ble det noe støy mens ungdommene fant seg til rette. Bibliotekaren var likevel tydelig og tålmodig, og fikk registrert dem, samtidig som hun svarte på spørsmål. Jeg tok en siste runde i lokalet for å se etter andre deltagere, og fant to jenter. Da første runde startet, kom dessuten to gutter til. Vi gjorde plass til dem, og endte dermed med ti deltagere.

4.2.2.1 Introduksjon av deltagerne

Av de ti deltagerne var flertallet gutter i alderen 12-13 år. Unntaket var to jenter på 11, og en yngre gutt på 9. Alle guttene unntatt ham, så ut til å kjenne hverandre. To av dem gikk i fotballdrakt og skulle på trening etter arrangementet, mens den yngre gutten ble sluppet av, og hentet av foreldrene sine. I etterkant fikk jeg vite av ungdomsbibliotekaren at også jentene kjente guttene, men det var ingenting som tilsa det når de møttes. Heller satte de seg tett inntil hverandre et stykke bortenfor guttene.

Etnisk sett var antagelig en av deltagerne fremmedspråklig, mens to andre kan ha vært 2. generasjons innvandrere. Dette preget likevel ikke samhandlingen på noe vis. Når det gjaldt andre kulturelle markører, som kleskode, fant jeg heller ingenting spesielt å bemerke. Bortsett fra fotballuniformene, var det ingen som gikk med svarte klær, spillfigurer på genseren, eller andre symboler for sub-kulturer. Et par av guttene slo meg kanskje mer som den skoleflinke typen, men det handlet mer om fremtoning.

Sosialt sett, virket nesten alle sammen utadvendte. De snakket selvsikkert og fritt til hverandre, og så ut til å behandle hverandre greit. Den ene jenta var litt mer forsiktig, og sa ikke stort. En av guttene hadde muligens også noen sosiale utfordringer. Dette tolket jeg ut av at han travet rundt i rommet alene mens andre satt og snakket. Han spiste rastløst av potetgullet, og førte i liten grad øyekontakt. Med tanke på denne sammensetningen, var det mest spennende kanskje å se hvordan jentene samhandlet sosialt med guttene. Jeg holdt også et ekstra øye med gutten jeg følte var litt utenfor, for å se hvilken funksjon arrangementet hadde for ham.

4.2.2.2 Kveldens forløp

Da vi startet var det bare gutter mot hverandre. De to jentene satt tett inntil hverandre litt bortenfor guttene. Jeg merket meg at selv om chips-skålene sto på bordet i enden av rommet, tok de med seg store håndfuller tilbake, noe som skapte litt søl. Da jeg skjønnte at de ikke hadde tenkt å sette seg nærmere, gikk jeg derfor og hentet den ene skålen til dem. Jeg gjorde også en ekstra innsats for å prate med dem, og det viste seg at de var svært snakkesalige. Den ene fortalte at hun pleide å spille Mario kart mot søsteren sin, men at hun alltid tapte. Venninnen hennes snakket ikke akkurat da, og virket generelt mer stille av seg.

Jeg reiste meg opp og spurte alle i fellesskap om de hadde prøvd den nye Nintendo Switch. Ikke alle hadde det, men alle visste hva det var. En av guttene tok til å fortelle meg om fordelene med den, sammenlignet med forrige Nintendo. En av bibliotekarene skjøt inn at Switch minnet om Pad'en på Wii U, og han sa seg enig i det. En tredje gutt meldte seg på og ville vite hva jeg syntes var best av de to, noe som ledet oss inn på en samtale om Nintendos bestselger, den originale Wii. Jenter og gutter, bibliotekarer og brukere, deltok altså fritt i den samme praten om spill og teknologi. Jeg merket at de så litt prøvende på meg til å begynne med, men det virket som om barrierene forsvant da jeg ga meg til kjenne som spiller.

Da jeg trakk meg tilbake til stolen for å notere, fortsatte praten å gå om løst og fast. Det gikk mest på spill, og om hvordan det lå an i turneringen, men jeg hørte også snakk om fotball og lignende. Guttene vekslet mellom å stå to stykker sammen ved chipsbollen, å stå i halvsirkel bak de som spilte, og å sitte hver for seg og følge med. Det åpne rommet gjorde det mulig å samhandle på flere måter. De som spilte kommenterte hverandres handlinger, og hadde en løpende og løs kommunikasjon omkring det som foregikk på skjermen.

I utgangspunktet hadde vi to lag med fire deltagere hver. Som jeg nevnte, kom det likevel to ekstra rett før vi startet, og vi fikk dermed et tredje lag uten nok deltagere. Siden vi fikk en delt førsteplass i første omgang, gikk de to vinnerne automatisk til finalen. Andreplassen ble tredjemann på det nye laget, og den fjerde trakk vi tilfeldig. Vinneren herfra ble deltager nummer tre i finalen. For å få en fjerde, og for å gi taperne fra de første omgangene en ny sjanse, trakk vi et nytt lag fra alle de som ikke hadde gått videre, eller det som kalles «Lucky loser».

Dette gjorde at alle barna måtte bli ut arrangementet for å se om de kom videre. Det ga dem også tid til å prate, mens de ventet på neste runde. Det var da jeg merket meg gutten som havnet litt utenfor. Da han var ferdig å spille sin omgang, gikk han rastløst omkring i rommet. Jeg så etter ham for å prøve å inkludere ham i praten, men han holdt seg mye ved chipsbollen i utkanten av rommet. Han sendte meg også noen flakkende blikk. På grunn av bevegelsene hans og mine egne oppgaver i forbindelse med spillet, var det likevel ikke så enkelt å finne et godt øyeblikk.

Jeg var nysgjerrig på om noen av de andre barna ville fange ham opp. Det gjorde de på sitt vis, men jeg er ikke sikker på om det var så positivt. Da han gikk rundt og så på skyvedøren over til naborommet, viste de to fotballguttene ham bort til noen gardiner som dekket hele den éne veggen, og foreslo at han kunne gå inn der. Det fantes selvsagt ingen dør bak. De lo og gjentok at «han trodde det gikk an å gå inn der». Jeg så av øynene deres at de følte seg hevet over ham på et vis, noe som også viste seg da premiene skulle deles ut. En av fotballspillerne hadde funnet en premie i esken han ikke var fornøyd med, og gikk rett bort til ham og sa «Her, vil du ha en gave? Den er skikkelig bra og skyter veldig langt». Her svarte gutten med å be ham vente, mens han selv skulle finne en bra leke. Etter litt gikk fotballspilleren sin vei, og virket kjedet over resultatet på påfunnet sitt.

Med tanke på spillenes rolle i denne sammenhengen, så jeg likevel også at han greide å komme i prat med dem gjennom den felles interessen. På et tidspunkt mens han travet omkring, nevnte han noe om den nye Nintendo Switch, som fikk de to fotballguttene på benken til å løfte hodet og prate tilbake. Han etablerte imidlertid ikke øyekontakt, og fortsatte å gå frem og tilbake mens han pratet, så det ble ikke noen videre samtale.

Jeg opplevde ham som stresset, og følte at han antagelig ville dratt derfra hvis ikke arrangementsstrukturen ga ham en grunn til å bli. Etter å ha gått ut i første runde, virket han ikke særlig interessert i å følge fremgangen til de andre spillerne. Slik jeg tolket det hadde han større behov for egen bekreftelse. Han kom blant annet bort til meg og spurte om tredjeplass ikke var et fint resultat. Jeg smilte da bekræftende og sa at det var det absolutt. Senere kom han også flere ganger, for å spørre om ting som premieutdelingen, om han var med i finalen, og hva han skulle gjøre nå.

De andre barna ble etter hvert varmere i trøya. Den ene jenta begynte å prate med oss om spillvanene sine, om søsteren som hadde førerkort, om hvilken mat hun likte, og så videre. Etter dette gjorde hun dansesteg når hun skulle krysse gulvet. Det var tydelig for meg at kontakten med en voksen som viste interesse, gjorde noe med komfortnivået til barna. De brukte rommet friere, og var mer spontane i adferden. Jeg tror også at det avskjermende rommet hadde mye å si. Mot slutten av de innledende rundene var det ikke lenger noen avstand å merke mellom guttene og jentene. Den litt stille jenta vant sin runde og kom til finalen. Guttene virket imponert og ga henne oppmerksomhet i form av blick og små klapp, samtidig som de kalte henne «jenta». «Jenta leder», kunne de for eksempel si. De kom altså ikke på fornavn, men det var likevel en merkbar endring i omgangen.

Bibliotekets rolle som møtested mellom ulike spillere, kom frem i denne sammenhengen. Gutten som var kjent for å vinne, hadde tidligere snakket til oss om andre konkurranser han hadde vunnet. Hvis han vant nå, ville dette bli hans tredje seier på Lørenskog. Jeg la til at han da hadde store sjanser, nå som det skulle startes en liga, og det virket som om han hadde planer om å bli med på det. Derfor ble han også relativt paff da han tapte for den stille jenta. Jeg tenker også at denne situasjonen var et godt eksempel på hva spill kan gjøre for ungdom. For tjue år siden ville denne gutten kanskje blitt sett på som en «nerd» i betydningen skoleflink, og ikke så opptatt av mote. Her hadde han status som spiller, og pratet fritt og ledig sammen med fotballspillerne, som hadde en helt annen fremtoning. Alle virket opptatt av å vinne, og egenskapen som spiller bidro tydeligvis til å jevne ut forskjeller.

Når det gjaldt arrangementet og betingelsene rundt det, fungerte opplegget godt. Med tanke på videreutvikling og brukerdeltagelse, var de unge generelt sett interessert, og gitt sjansen, tror jeg de ville involvert seg enda mer. De spurte for eksempel mye om ligaen, og ville vite hvor ofte konkurransene skulle avholdes, hvordan man fikk poeng, og så videre. De hadde preferanser til type premie, og ulike spillformer. Med en mer seriøs liga kunne man fått oversikt over hva de ulike deltagerne spiller på, og brukt denne informasjonen til utformingen av både premier og type tilbud. En gutt kom med forslag til at bibliotekaren burde ta e-post adressene deres for senere annonsering, noe som ble tatt til følge. Det ble også spørsmål om mobilkonkurransen som opprinnelig var annonsert. Etter Mario kart konkurransen, lurte de på hva mer som skulle skje. Dessverre måtte jeg fortelle dem at det ikke ble noe av. Ut fra hva jeg så, hadde de fleste tatt med seg enheter for å delta, og de ble ganske skuffet. Siden de var villige til å gjøre flere ting etter hverandre, kunne det altså vært rom for et større arrangement, selv med bare tre bibliotekarer og en ettermiddag til rådighet.

Jeg føler også at man lett kunne lagt til rette for utstilling av andre medier og stimulering til debatt, i en slik setting. De unge var veldig opptatt av spill, og likte å prate om hva de foretrakk, hva de spilte på, hvem de spilte med, og ulike tekniske ting knyttet til spillmediet. Denne interessen var på mange måter det sosiale limet, men den åpnet som nevnt også for

andre typer interaksjoner, som prat om hjemmeliv, fritidsinteresser og møter mellom gutter og jenter. Det virket også som om spill hadde en høy status blant de unge. En av guttene pratet om at han var blant de beste av guttene i klassen til å spille. Siden han formulerte det som «guttene i klassen», fikk jeg et bilde av at alle guttene testet hverandre og spilte sammen regelmessig. Jeg spurte derfor om alle spilte mye sammen, noe han bekreftet.

På slutten av konkurransen ble det utdelt spill og diplom. De unge virket ikke så interessert i diplomene som spørreundersøkelsen indikerte, men high-score listen i biblioteket ble det til gjengjeld spurt litt om. Synet på diplomet, kan ha sammenheng med de noe amatørmessige rammene for konkurransen. Det var tross alt bare fire plaststoler foran en vanlig tv. Det var ingen banner foran inngangen. Vi hadde ingen bjeller, fløyter, uniformer eller andre høytidelige effekter. Diplomet var et vanlig A4-ark med et bilde av Mario på, og en linje til navn. Dessuten ble de utdelt på forskjellige tidspunkt, uten gratulasjoner, håndhilsning, eller applaus. Ikke minst var de like både for vinner og taper. Det siste er viktig med tanke på utjevning, men i denne sammenheng nok også noe som ga arket mindre verdi. Jeg tenker det er mange ting her som kunne vært gjort for å gitt arrangementet mer troverdighet, og som jeg kommer til å ta med meg videre.

4.2.2.3 Etter kvelden: resultat av avsluttende spørreskjema

Mot kveldens slutt ba jeg med meg deltagerne bort til publikumspc'ene for å svare på en spørreundersøkelse. To av de som svarte hadde også vært med på den første. Det viktige nå var hvilket utbytte de hadde hatt av kvelden. Spørsmålene gikk mye på det sosiale. Kom de alene, eller sammen med venner? Ble de godt mottatt og inkludert av spillere og bibliotekarer? Så de noen som havnet utenfor? Gjorde de selv noe for å inkludere andre? Disse spørsmålene kom med ferdige alternativer som var tilknyttet resten av oppgaven. Et annet sted kunne de også beskrive kvelden med egne ord. Helt til slutt, spurte jeg: hva gir biblioteket deg som du ikke kan få hjemme? Spørsmålet var knyttet direkte til oppgavens problemstilling, og hadde alternativer hentet fra Skot-Hansens modell. Siden det bare ble seks respondenter av de ti deltagerne, vil jeg ikke bruke plass på å presentere tabeller og figurer her. Heller vil jeg vise til deltagerens svar under drøftingen av mine egne observasjoner, nå som jeg skal konkludere.

5. Konklusjon

5.1 Konklusjon basert på det lokale arrangementet

Spillkvelden på Lørenskog bibliotek ble annerledes enn forventet. Det kom færre spillere enn antatt, og antall aktiviteter ble redusert. I ettertid ser jeg likevel at dette ga meg bedre tid til å studere samspillet mellom ungdommene. Jeg tror også at dette ble sterkere ved at de var færre. Det er lett å se hvordan antall spiller inn hver gang mennesker møtes. I en klasse har alle hver sin rolle. I en by blir alle bare mennesker. På bybussen vil ikke folk sitte ved siden av hverandre, på terskelen til Marka begynner folk å hilse, og dypt inne i gammelskogen stopper folk opp for en lengre prat. I arrangementssammenheng, tenker jeg dette kan utgjøre forskjellen mellom en intim bli-kjent atmosfære, og en mer konkurransebasert opplevelse. Når

man snakker spesifikt om biblioteket som et møtested for ungdom, er jeg tilbøyelig til å si at vi trenger mer av det første. Jeg vil nå gå inn på hvorfor.

5.1.1 Møter mellom ulike spillere, og betydningen av publikumssammensetning

En av de viktigste funksjonene til biblioteket som lavintensivt møtested, er å være et sted hvor forskjeller møtes. Spillerne som dukket opp på arrangementet, var da også i høyeste grad forskjellige, i det minste basert på ytre kjennetegn. Det var to jenter som satt for seg selv, en ung gutt som havnet litt utenfor, et par gutter av den rolige, skoleflinke typen, og så har du fotballspillerne. Fotballspillerne skilte seg ut ved at de hadde på drakt, og kom som en liten gruppe. De var kanskje det mest tydelige eksempelet på tendensen spørreundersøkelsen viste, nemlig at unge bare vil gå på arrangement med venner, og møte folk som er lik dem selv. Når det gjelder forskjellen på sportsspillere og andre spillere, opplevde jeg dessuten en sterkere gruppementalitet hos disse guttene. De gikk sammen, og ertet den yngre gutten litt. Bibliotekaren fortalte også at hun kjente igjen denne forskjellen. Det var en helt annen type spillere som pleide å komme på FIFA-konkurransene. Hun sa at sportsspillerne gjerne var de som mobbet andre spillere, fordi sportspill var sport, og dermed skilte seg fra andre typer spill. Disse inntrykkene, kombinert med måten jeg så dem behandle den yngre gutten på, støtter på sitt vis det Nicholson skriver om spillere i sin bok. Forskjellige spill har forskjellig status, og selv om spillbransjen har greid å lage noe for alle typer mennesker, betyr ikke det automatisk at alle spillere har noe til felles.

5.1.2 Å bruke spillet som sosialt verktøy

Bibliotekets styrke er at det kan tilrettelegge for positive møter rundt spillmediet, men også ved hjelp av det. Ser vi på *New Amigos* har det en struktur som gjør det lett å starte en dialog mellom etnisiteter. Når man plasserer det på et bibliotek, hvor slike grupper allerede omgås, forsterkes den positive effekten. Jeg tenker derfor at spill kan brukes som brobygger også mellom andre grupper. Med tanke på at mennesketyper og subkulturer har levd i ulike spenningsforhold siden tidenes morgen, gjennom uttrykk som mobbing, segregering, klasseforskjeller, foreldre som kjører barna på ishockey og fnyser på vei forbi danseklubben, alle disse motsetningene tatt i betraktning, kan kanskje spill være det første knutepunktet med en tilstrekkelig ladning av struktur, felles interesser, og utbredelse, til å påvirke slike barrierer. Det er selvfølgelig ikke der vi er i dag, og helt perfekt vil verden aldri bli, men resultatene *New Amigos* har oppnådd med sitt spill, vitner etter min mening om et ufattelig spennende potensiale for samfunnsbygging også innenfor underholdningssegmentet.

Noe av det har sett som taler for dette, er gutten fra undersøkelsen som havnet utenfor. Da han spilte var han én av de andre, mens det var etterpå at forskjellene viste seg. Uten kontrollen i hendene ble forbindelsen på en måte brutt, og jeg kom da til å tenke på det House of Nerds leder Vegard Skjefstad sa om «PlayStation-opplevelsen». Det å sitte med en kontroll i hendene rundt et spill, senker terskelen for samhandling, og bryter ned barrierer (s. 70). Dette er et velprøvd konsept som han selger som teamutvikling til bedriftsledere, så hvorfor skulle ikke det gjelde unge mennesker? Nå kan man selvsagt si at en hvilken som helst felles interesse er et godt utgangspunkt for møter, men som jeg observerte med den unge gutten i

tiden etter konkurransen, krever den rene samtalen noen sosiale ferdigheter i tillegg. Jeg nevnte tidligere at biblioteket kunne fremme slike ferdigheter ved å lage en sosial stige av aktiviteter, og her mener jeg det ville hjelpet denne gutten. Ut fra hvordan han svarte etter konkurransen, ser det ut til at spillkvelden betydde noe mer for ham enn bare det å kunne få spille. Han svarte at han hadde gledet seg veldig til å vise hva han kunne, og skrev at det beste med kvelden var at han kom på tredjeplass. Ellers oppgir han å ha hatt det fint sosialt. Nå kom den tredjeplassen riktignok blant fire spillere i første runde, og det var etter min observasjon ikke så mye sosial samhandling mellom ham og de andre. Deltagelsen kan likevel ha vært nok til å sette kvelden i et positivt lys. På grunn av den lave alderen, trengte han en del hjelp til å fylle ut skjemaet, men disse to eksemplene uttrykte han også til meg muntlig.

5.1.3. Bibliotekets betydning for arrangementet

Det som er viktig, er at dette ikke kunne ha skjedd uten tilrettelegging. Bibliotekets profil alene gjør nok mye for å skape en trygghet rundt slike arrangement. Deltagerne ble trukket tilfeldig, slik at alle fikk være med, i motsetning til et fotballag, hvor du enten er på det vinnende laget eller ikke. Vi sørget for at alle fikk diplom, og at alle fikk ett poeng i ligaen for deltagelsen. Deretter hadde du i vårt tilfelle tre voksne bibliotekarer som la en ekstra ramme rundt spillopplevelsen. Vi hadde tid til å sitte og prate med dem, og kunne dra i gang samtaler og oppmuntre de som satt utenfor. Jeg er også sikker på at det skjermede arealet gjorde det lettere for dem å være seg selv. Å ha en egen avdeling, eller ungdomsavdeling, tenker jeg derfor vil være en fordel for den som ønsker å tilrettelegge arrangement for unge. Verdien av å skille ut et slikt rom, kan ses tydelig på Biblo-Tøyen.

5.1.4 Bibliotekarens betydning for arrangementet

Nå høres det kanskje ut som om utbytte av spillarrangement skyldes sosialt arbeid, og at jobben like gjerne kunne vært gjort av en miljøarbeider. Det er i så fall ikke poenget. Bibliotekets mandat starter med kulturen og slutter med brukeren. Utgangspunktet bør derfor være noe kulturelt, og etter min mening, helst knyttet til konkrete medier. Det er vel og bra med tiltak som lar brukerne benytte seg av bibliotekets ressurser i en hvilken som helst kapasitet, men med det mediekonsumet vi har i dagens samfunn, forutsetter en god utnyttelse av ressursene nesten en helhetlig tenkning omkring medier, mennesker og lokale behov. Vårt arrangement viste at det var viktig med kjennskap til mediet. De unge forventet at vi kunne sette opp ulike spillmoduser, og svare på hvilken plattform spillene var til. Bibliotekarkompetansen på generelle formidlingsteknikker, kjennskap til brukergrupper og ulike kulturelle markører kom også til nytte. Det var blant annet det vi visste om sportspillere, at jeg valgte *Mario kart* som tittel for konkurransen. Når vi bidro med noe som mennesker, var det på toppen av dette, som en støtte til den sosiale opplevelsen.

5.2 Generell konklusjon omkring utbytte av spill i bibliotek

Dette var et lite, sosialt innrettet arrangement for unge. Slik sett ble kontakten mellom bibliotekar og bruker viktig. I andre sammenhenger kan likevel teknologien, eller kunnskapene være viktigere for spillerens utbytte. Dette handler om ulike tilbudsprofiler, og fleksibiliteten som ligger i bibliotekrommets unike kombinasjon av lokaler, kompetanse, ressurser og nettverk. De ledende spillbibliotekene har sammen vist oss at mulighetene kun stopper ved fantasien. Som Bargel påpekte i sin bacheloroppgave, følte likevel de fleste

bibliotek at de manglet noe for å drive spillformidling. Dette gjaldt kompetanse, så vel som ressurser, noe som vil være en utfordring selv for de største bibliotekene. Det meste av det spennende som foregår på spillområdet er sponset av prosjektmidler, og altså av begrenset varighet. Derfor vil jeg forsøke å si noe om hvilke tilbud som skiller seg ut som gode prioriteringer fra et spillerperspektiv, i lys av helheten som teorien og undersøkelsene representerer.

5.2.1 Det største utbyttet – bevissthet om spillmediet og spillerne

Først og fremst vil jeg åpne med å si at dette er en vanskelig vurdering. Én grunn er definisjonen av spill, som betyr så forskjellige ting for mange. Spill har gått fra å være et underholdningsprodukt for en begrenset gruppe brukere, til noe av bred, samfunnsmessig betydning. Det er ikke i dag lenger bare et tidsfordriv, men også en sosial aktivitet, og et læringsmiddel. Mediumet utvikler seg stadig, og kan tidvis grense til lek. I det offentlige vokser det frem studieretninger og støtteordninger, i den private siden springer det ut karriereveier som profesjonell e-sport, spillkritikk og videoforidling på nett. En spillformidler bør derfor kunne skille mellom hvilke spill folk liker, men også hva de vil bruke mediumet til.

Denne utviklingen har vi nok bare sett starten av, og det viser utfordringen med å si hva spill er. Så har du hvilket utbytte forskjellige brukere har av de forskjellige spillopplevelsene. Nå som «hele verden» spiller, har vi fått mange flere typer spillere, definert ut fra alder, nasjonalitet, og ikke minst personlig temperament og interesser. American Psychology Associations funn om at ulike sjangere styrker ulike deler av hjernen, er i den sammenheng svært fascinerende, og peker mot en sterkere, mer personlig kobling mellom spill og spiller.

Jeg tenker biblioteket kan tjene på å være mer bevisst alle disse nyansene blant spill og spillere. Det gjelder ikke minst når det kommer til å dokumentere utbyttet av egne spilltilbud. En oversikt over hvilke spillere som får hvilket utbytte av de ulike spillopplevelsene, kan bare gjøre det lettere å gjøre gode valg omkring spilltilbudet. Det kan også være et bidrag til forståelsen av spill, som i det daglige, etter min mening, bygger på et grovt og foreldet begrep. Siden dette har vært en oversiktsoppgave, tenker jeg også at mer spesifikke studier av for eksempel formatet mobilspill, eller gruppen sportspillere, vil være en god vei å gå for senere studenter. Selv om SSB er veldig gode på å hente ut og behandle tall, er det på tide å gå videre fra spørsmålet om kjønns- og alderspreferanser. For å oppnå det, må man som jeg selv erfarte, observere spillerne i handling. Mye av det spill tilbyr folk, er nemlig vanskelig å sette ord på. Det gjelder spesielt holdninger til ting man ikke kjenner eller har prøvd. Spillere kan ha en veldig spesifikk smak, og det er ikke gitt at de vet nok om alle spillformer til å vurdere hva de vil like. Heller ikke ser det ut til at ungdommer fullt ut forstår hva det moderne biblioteket kan gjøre for dem. Å involvere publikum i dette arbeidet, kan derfor bidra til å skape nye brukere og bruksområder.

5.2.2 Det største utbyttet – bevissthet om støttesystemer og kompetansedeling

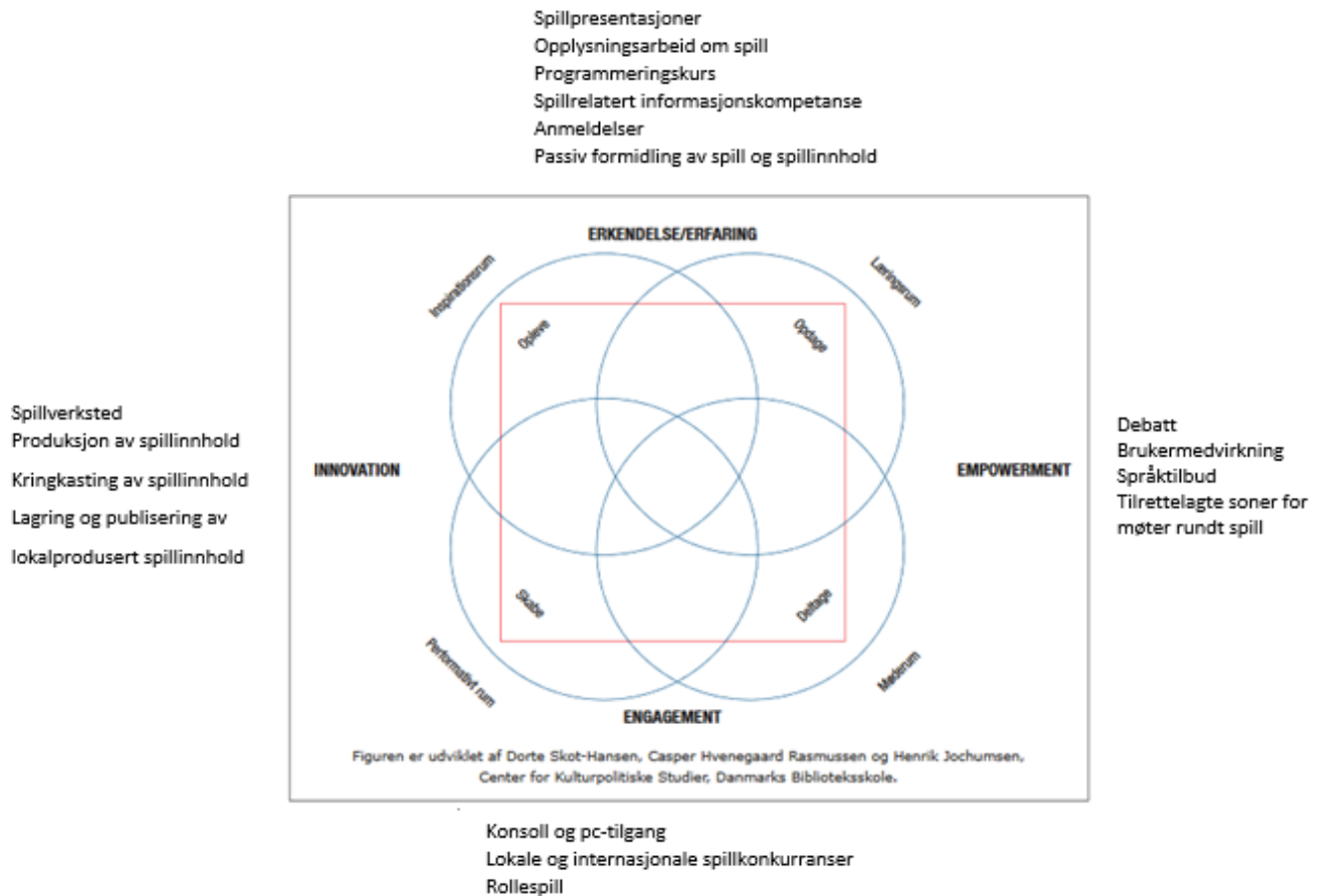
Alle de jeg intervjuet hadde en eller annen form for samarbeid gående med lokale spillere. Slik sett har man allerede anerkjent verdien av publikums holdninger. Det som mangler er et sted hvor informasjonen samles, sorteres og tilgjengeliggjøres, noe som er ganske ironisk med tanke på hvilken profesjon det er snakk om. Sett i lys av den store prosjektvirksomheten som

på mange måter driver spillformidlingen fremover, føler jeg i dag at biblioteket lar gull renne ut mellom fingrene. Dette er likevel ikke først og fremst enkeltbibliotekers feil. Det fantes et organ for samkjøring og kompetansedeling allerede i 2009, da i form av AMB-u. Da Nasjonalbiblioteket overtok ansvaret, valgte de imidlertid å skrinlegge prosjektet. Spillbibliotekar Trude Westby beskriver det slik på BibliotekNorge-lista: «Informasjonsflyten går tregere, vi har ikke lenger noen egen nettside med fellesinformasjon og vi har ingen større felles tiltak innenfor dataspill i bibliotek» (Westby, 2013). Siden fikk vi da «Et løft for spill i bibliotek», med Gamebrarian-bloggen som igjen skulle tilby en slik base. Nå er behovet der for innsamling og strukturering av informasjon.

Da det er Nasjonalbibliotekets ansvar å utforme retningslinjer for rapportering fra prosjektene de støtter, kaster jeg ballen dit. At fylkes- og nasjonalbiblioteket skulle involvere seg mer var et ønske jeg hørte under intervjuene. Min mening er at dette bør gjøres gjennom en permanent ordning, og at man bør bringe tilbake et spillpanel som sikrer en kunnskapsbasert praksis. For hvem er det i dag som tilbyr bibliotekene støtte og veiledning når de ønsker å starte opp nye prosjekter? Hvem står der mot prosjektets slutt og sanker inn og sorterer de dyrebare erfaringene; de som skal ha overføringsverdi til andre bibliotek? Bibliotekarene jeg intervjuet, hadde alle bygget opp sitt tilbud ut fra egen interesse og lokale behov. De jobbet uten spillrelaterte retningslinjer og orienterte seg uten dokumentasjon av behov og effekt. Drammens exit fra prosjektarbeidet da den spillansvarlige byttet jobb, viser dessuten hvor sårbare bibliotekene er når all kompetansen hviler på en ildsjel. Nå etterlyser NB riktignok overføringsverdi, men jeg tenker at det hjelper lite, hvis det kun gjelder formen, og ikke praksis og innhold. Da jeg var i gang med planleggingen av arrangementet på Lørenskog måtte jeg kontakte bekjente bibliotekarer for innspill, og det var ingen selvfølge at de hadde tid til utdypende svar på sparket. Som sagt endte det med at vi avlyste mobilkonkurransen på grunn av tvil knyttet til gjennomføringen. Jeg kan vanskelig tenke meg at dette er lettere for mindre bibliotek, som kanskje ikke engang har en spillentusiast i staben. Slik rammer mangelen på kompetansedeling til syvende og sist brukerne. På bakgrunn av dette vil jeg derfor oppfordre andre studenter til å sette søkelys på prosjektmiddelordningen. Den er tross alt en av de viktigste forutsetningene for å kunne tilby spillerne et ikke bare unikt, men også jevnt fordelt utbytte.

5.2.3 Det største utbyttet- konkrete forslag

Dette bringer meg over på oppgavens siste del, som er forslag til former for utbytte å satse på. Her har jeg valgt ut det som fremstår som mest unikt og nyttig fra et spillerperspektiv. Siden det skal kunne realiseres i biblioteket, har jeg også forsøkt å ta i betraktning hva som er mest gjennomførbart. Igjen vil jeg bruke Skot-Hansens modell, som ligger på neste side.



I modellen over, har jeg forsøkt å plassere tilbudene ved sine respektive sider, og som man kanskje merker, gitt dem en veldig generell form. Når det nede til høyre ved «Empowerment», står «tilrettelagte soner for møter rundt spill», er dette for eksempel ment å skulle inkludere alt fra spillrom og ungdomsavdelinger, til *New Amigos*-bord og rader med publikumspc'er. Noen tilbud overlapper også alle rom, og er ikke tatt med. Dette gjelder blant annet gamification, som kan brukes i både møte-, inspirasjons-, verksteds- og læringsvirksomhet. Like universell er tilretteleggingen for bestemte målgrupper, enten tilbudet fremmer møter mellom grupper, som voksne og barn, eller spisses inn mot spesielle grupper, som sportsspillere, casuals og gamere. At de ikke er tatt med i modellen, betyr altså ikke at de ikke anerkjennes som muligheter.

5.2.3.1 Forslag 1: Satsninger i inspirasjons- og læringsrommet

Hvis man ser på modellen, er det plassert flest spilltilbud øverst, altså ved utbyttet «erkjennelse/erfaring». Selv om dette i seg selv er noe tilfeldig, er det etter min mening samtidig en av de tilbudsprofilene med størst potensiale for et unikt utbytte. Her får spillerne tilgang på kurert informasjon omkring sitt interesseområde, og som i flere tilfeller er vanskelig å finne i en slik form andre steder. Når det gjelder programmeringskurs, kan man selvsagt lære dette ved å plukke opp en manual på 500 sider, eller sette seg ned med Youtube-kurs på kveldene. Den sosiale profilen, veiledningen som følger med, og det å få delta på et spilltilbud som tar hobbyen din på alvor, gjør likevel tilbud som Kodeklubben for barn unike.

Kursene er da også fullsatt mange steder, og slår stadig nye rekorder i deltagelse. Det er et kurs som reflekterer samtidens deltagerkultur, og som kan sies å være en sped begynnelse på et tilbud for spillere, tilsvarende den sportsinteresserte har i barneidretten. På et av de intervjuede bibliotekene har de da også tenkt å utvide tilbudet med en variant for voksne (s. 26). Jeg håper dette bare er starten på en trend med offentlige klubb- og kulturtilbud for spillere. Jeg tror helt og fullt at en lek med dette mediets rikdom også kan gi større forståelse for informasjonsstrukturer i samfunnet generelt.

Innenfor dette området av modellen har jeg også plassert formidlingen av verk og emner. Her vil jeg løfte frem betydningen av biblioteket som en utjevner på markedet, da i spennet mellom det kommersielle og det smale, som jeg også problematiserte innledningsvis (s. 6-7). Ved å formidle mindre kjente spill, og ikke minst norske spill, får spillerne innsikt i en verden som kan være lite tilgjengelig - særlig sammenlignet med de kommersielle spillenes fengende mekanismer og markedsføring. Samtidig kan biblioteket bruke fascinasjonen for de kommersielle titlene til å illustrere koblinger de har til ulike tema og tendenser. Dette kan skape et utbytte i form av læring, diskusjon og debatt. Jeg mener også at emnebasert formidling på tvers av medier, er veien å gå hvis man ønsker å forene bibliotekets begrensede ressurser med mandatet om å formidle både bøker, film, spill og andre kulturuttrykk. Når en ny bok om terror blir lansert, finnes det både filmer, musikk og spill som kan brukes i samme presentasjon. Slik kan man tilby kunnskap og inspirasjon. Det gjelder både de som er nysgjerrig på beslektede verk på sitt interesseområde, de som vil prøve seg på temabasert spillproduksjon, og de som ønsker å få et mer bevisst forhold til spillene de spiller.

Dette bringer meg over på et tredje unikt utbytte som kan tilbys fra denne tilbudsdel: innsikt i spillbransjen. På tross av at man tidlig lærer barna om litterære virkemidler, finnes det ikke noe slikt for allmennheten på spillområdet. Selv om skolene nå jobber hardt for å implementere informasjonskompetanse og kildekritikk i lys av kilder som Wikipedia, har man oversett alle parallellene til spillmediumet. Med ankomsten av de mer realistiske spillene fra 2000-tallet av, har det også blitt stadig vanligere med ulike konnotasjoner til virkeligheten. Disse har likevel i stor grad fått gå ubehandlet. Hvorfor velger spillutviklerne for eksempel de heltene og miljøene de gjør, hvorfor har standardmotstanderen blitt sovjetiske eller afghansk, og hvorfor blir noen mekanismer, plattformer og økonomiske modeller sterkere enn andre. Spillbransjen har naturlig nok en interesse i at barn ser på *Candy crush saga* som et fargerikt, enkelt og morsomt spill, i stedet for en ekstremt godt forkledd spilleautomat. Jeg har likevel følelsen av at samfunnet for øvrig ville sett saken annerledes – om de kunne velge. Her ligger det et utbytte i å legge til rette for bevisst bruk, men man kan også snu på saken og si at slik kunnskap lærer spillerne om økonomisk lønnsomhet i egen spillproduksjon. Som modellen viser, henger inspirasjon sammen med både læring og det å skape. For den som ønsker å lære seg å kode, vil da også kunnskap om spill være et naturlig interesseområde. Da jeg gjennomførte undersøkelsen min, var et spillverksted noe av det ungdommene savnet mest (s. 37), men den viste også at det å lære om spill kom overraskende godt ut på intersemålingene (s. 35). Det flotte med tilbudsprofilen «erkjennelse/erfaring», er dessuten at den tilbyr noe til alle, nesten uavhengig av alder og spillertype. Den lar seg som sagt også knytte til bibliotekets rolle som formidler av informasjonskompetanse.

5.2.3.2 Forslag 2: Satsninger i møterommet og performative rom

En annen ting som kom frem i undersøkelsen min, var at det ungdommene savnet mest på spillområdet, var et møtested. Her mener også jeg at bibliotekene kan tilby det største utbyttet. Modellen over illustrerer for eksempel en stor variasjon i tilbud omkring møterommet, fra det konkrete som debatter, til det mer generelle, som brukermedvirkning. Det flotte med møterommet for bibliotekets vedkommende, er at det kan skapes med materielle ressurser, eller personalressurser, avhengig av hvor de er sterkest. Hvis man har god plass i lokalet, kan det innredes en spillavdeling hvor ungdommen kan møtes og sosialisere omkring spill. Hvis man har lite plass, men tilgang på spillentusiaster, kan man skape ad-hoc tilbud, som konkurranser, debatter, og presentasjoner.

Spillkonkurranser er noe som kan brukes i begge disse tilfellene – dersom en ordning for kompetansedeling kommer på plass. Dette er et populært og relativt unikt tilbud, som jeg tenker kunne vært bygget ut til en standardisert del av spilltilbudet i norske folkebibliotek. I første omgang med lokale ligaer, og senere med fylkeskonkurranser. Ut fra anekdoter og sammenligninger av de intervjuede, ser det ut til at dette er det tilbudet flest har hatt suksess med. Spillkonkurranser er konstruktivt for den sosiale strukturen på biblioteket. Det gir folk en grunn til å sette seg ned ved siden av hverandre, og derfra kan mye positivt skje.

Nå er jeg naturligvis ikke den første til å påpeke verdien av møterommet. Effekten av dette er noe bibliotekarer lenge har vært klar over, og som dessuten er godt dokumentert gjennom PLACE-prosjektet. Det man kanskje ikke har vært like bevisst, er den spesifikke verdien et slikt tilbud har for spillere. Dette er en gruppe som inntil nylig verken hadde kurs, klubbhus, arrangementer, ligaer, utdanning, møtested, eller noen som helst annen rolle i den norske kulturelle offentligheten. Spill har verken vært integrert eller subsidiert, slik som fotball, musikk og korps er gjennom alt fra 17. mai til Tippeligaen.

Jeg mener at daglig leder på House of Nerds, Vegard Skjefstad, hadde gode poeng når han snakket om verdien av å møtes selv om man ser på en skjerm. Ifølge ham forsterker den fysiske tilstedeværelsen den digitale kommunikasjonen, ikke minst fordi de vanligvis har en viss avstand. Det blir da feil å tenke at skjermen er nok, bare fordi de bruker mye tid der. Oppmøtet på The gathering er én bekreftelse på dette. Rollespillarenaen på biblioteket i Bergen, en annen. Til tross for at mange kan ha inntrykk av rollespillere som asosiale nerder, grep de sjansen til å utfolde interessen sin i det offentlige så snart anledningen bød seg. Spillerne er ikke asosiale, det er samfunnet som har hengt etter med å skape sosiale arenaer. Jeg støtter mener derfor at dette er det viktigste bibliotekene kan tilby spillerne. En positiv bivirkning er at spill har en sosial funksjon i seg selv. Med *New Amigos*-tilbudet, har man for eksempel regulert frem en praktisk likeverdighet mellom deltagerne, som også preger den mentale oppfatningen. Så har du det Skjefstad kaller «Playstation-opplevelsen», hvor det å ha en kontroll i hendene fungerer som en spenningsdemper. Man kan jo spørre seg om dette ville vært tilfelle i en verden mindre dominert av spill og skjermer, men det er nå her vi befinner oss. Bibliotekets rolle har alltid vært å ligge foran med å omfavne den teknologiske utviklingen, og det er heller ikke tjent med å svømme motstrøms nå.

5.2.3.3 Mindre effektive satsningsområder

De to resterende rammene vil jeg ikke bruke mye tid på å drøfte. Med opplysningsrommet og møterommet, mener jeg å ha pekt ut to av de bedre satsningsområdene for spillere.

Noen tilbud har jeg likevel lyst til å peke ut som svakere. Det gjelder blant annet spillutlån. Det var naturlig at bibliotekene startet tjenesteutviklingen her, siden tradisjonen er formidling av fysiske eksemplarer i en hylle. Likevel startet biblioteket med spill på et tidspunkt hvor spill allerede var begynt å bli allemannseie, og i dag er et slikt tilbud langt fra unikt. I noen tilfeller er det også litt vanskelig å se hvilken verdi det tilbyr spillerne, særlig innenfor modellen. Selv om man med litt velvilje kunne kalt det inspirasjon og opplevelse, viser tross alt undersøkelser at opptil 80% av ungdom spiller regelmessig. Ser vi da til bøker, hvor utlånet handler om ting som tilgjengelighet, bredde og opplysning, har ikke dette samme overføringsverdi. Tilgangen er generelt sett god, de spillene biblioteket låner ut representerer, som Vold fra Bergen uttalte, ikke bredde (s. 26), og med mindre utlånet da handler om en større formidlingsstrategi, knyttet til tematikk eller lignende, finner jeg det faktisk vanskelig å forsvare spillutlån som førstelinje i satsningen. Ifølge Bargels rapport fra i fjor, er det nemlig dette spilltilbudet flest bibliotek har. Dersom de her tenker at de vil sikre lik tilgang for befolkningen, kan dette oppfylles gjennom publikumspc'ene, for på nettet florerer det av gratis spill. En annen ting er at man uten dedikerte spillrom, også i større grad fremmer møter ved å la spillerne møtes omkring pc'ene, heller enn å la dem låne med spill hjem – dersom man må velge.

Særlig kritisk er jeg til utlån av énspiller-titler for voksne. Her prioriterer man den gruppen med størst kjøpekraft på spillersiden, og kjøper inn noe med ekstremt begrenset bruksområde, og som taper seg raskt i verdi, på spillersiden. Selvsagt vil noen voksne bli glade for å slippe å bruke 500 kroner på siste Call of duty, men med sikte på å dekke en mangel, eller tilby noe unikt, har det lite potensiale. Her støtter jeg Nicholson's fokus på spillopplevelsen, og den praksisen de har på Drammensbiblioteket med å vektlegge flerspiller-titler. Disse kan brukes til å skape uformelle møter, og gir både bibliotekarene og brukerne kjente titler å velge blant når de skal ha konkurranser.

Denne kritikken vil jeg også overføre til konsolltilbudet. Flere bibliotek kjøper inn *alle* de nyeste konsollene, en fornyelsessyklus som stjeler ressurser fra andre utvidelser av tilbudet. Argumentene mot dette er mange. Konsollene er dyre. Bortsett fra noen få eksklusive titler, selges som regel også de samme spillene til alle konsoller, slik at biblioteket, med mindre det har et ekstremt tittelfokus, fint kan bygge sine spillopplevelser omkring én konsoll. Et tredje argument, er at man med tre konsoller er tre ganger så sårbar for svikt. Hvis en konsoll går i stykker, står man med en samling, og et rom, som ikke kan benyttes før den er erstattet. Bedre blir det ikke av at hver konsoll har egne innstillinger og betingelser, noe som gjør det til en egen oppgave å følge opp driften. Det verste er likevel at det å låse seg til det nyeste, setter store begrensninger for tilbudsutviklingen. De nyeste konsollenes krav om nettverkstilgang er for eksempel noe nesten alle bibliotekarer jeg har snakket med sliter med. Man vil ikke gi spillerne tilgang til nettet på konsollen, av frykt for at de skal få tilgang til uegnet materiale, eller finne på tull. Flere steder blir det løst ved å kutte nettilgangen. Da mister du likevel samtidig oppdateringer, flerspiller-muligheter, og i noen tilfeller viktig spillinnhold.

Både Nicholson og Skjefstad mener at bibliotekene bør vektlegge spillopplevelsen, og her har de min fulle støtte. Personlig ville jeg, heller enn de nyeste konsollene, satt pris på å ta med sønnen min til et stort spillrom med fire eldre Nintendo64 maskiner lenket opp, slik at 8-16

spillere kan delta samtidig. Heller enn de siste utgavene av *FIFA* og *Uncharted*, kunne jeg tenkt meg et rom dedikert til rullerende formidling av spill fra innkjøpsordningen, spesielle tema, og smale spill.

Både innkjøp av spill, valg av maskinvare, og oppsett av passende arrangementer, er igjen noe jeg tenker et spillpanel kunne gitt råd omkring. Spillmarkedet er tross alt fortsatt under sterk utvikling, og om noen få år er det ikke sikkert vi har den samme konsollsyklusen hos Sony, Microsoft og Nintendo. Kanskje blir det nødvendig med sterkere satsninger på pc-lignende maskinvare, og lisenser omkring strømming av innhold. Steam kom nylig med en slik løsning, Microsoft planlegger å gå samme vei, og det kan også se ut til at Sony gjør det samme (Spindler, 2017). I så tilfelle, skjer det ikke bare et paradigmeskift med tanke på konsoll- og eksemplarinnkjøp, men bibliotekene må også håndtere en maskinvare som ligner mer på en pc, og som trolig vil være bedre tjent med drift fra en spillkyndig tekniker. Når jeg ikke sier IT-avdeling, skyldes det at disse ofte ligger under kommunen, og jobber med fellesløsninger som i liten grad er tilrettelagt for spillere.

Avslutningsvis vil jeg si at slike samarbeidsformer vil være nødvendig for å kunne gi spillere i bibliotek et størst mulig utbytte. Dette gjelder i dag, og spesielt i fremtiden. Fremtidens spillbibliotekar er etter min mening mer en tilrettelegger med spillinteresse, heller enn en spillspesialist. For å kunne gi et så godt tilbud som mulig, trenger bibliotekene spillentusiaster som Vegard Skjefstad, spillakademikere som Tobias Staaby, og frontpersoner fra utviklersiden, som Krillbites Ole Andreas Jordet. Etter å ha sett på et knippe fremstående bibliotek, ser det derfor ut som om man er på riktig vei. Det neste nå, bør være å sette erfaringene i system, gjennom en bevisst tilnærming til sitt publikum, spillerne. Man bør kartlegge hvordan de forholder seg til ulike tilbud, slik at både store og små bibliotek kan tilby publikum en gjennomtenkt spillformidling, med størst mulig utbytte.

6. Videre forskning

Helt til slutt vil jeg si at arbeidet med denne oppgaven har vært utrolig lærerikt. Jeg har fått kommet tett på både spillere, spillutviklere, spillbibliotekarer og spillarenaer, så vel som statistikk og litteratur fra feltet. Det største utbyttet mitt vil jeg likevel si er erkjennelsen av hvor lite vi fortsatt vet, og dette ønsker jeg virkelig å gjøre noe med i løpet av karrieren min. For vi har kun skrapet overflaten av spillmediets muligheter, spillernes profil, og alle betingelsene i forholdet mellom dem. Monica Bargel kartla spillformidlingen i norske bibliotek. Det er mitt håp at disse oppgavene kan leses i lys av hverandre. Deretter håper jeg at andre studenter vil gripe tak i noen av de problemstillingene jeg la frem under konklusjonen. Det gjelder blant annet å granske prosjektmiddelordningen, og hvordan den bidrar til konstruktiv utvikling av spilltilbudet. Jeg vil også foreslå en større utredning av norske spilleres forhold til spill, med enten intervjuer eller observasjoner. Dernest vil jeg foreslå at noen undersøker hvordan spillformidlingen påvirkes av praktiske rammer, som prosjektmidler, kommunebudsjett, innkjøpsordning, avleveringsplikt, og bidrag fra ulike samarbeidspartnere. I den sammenheng vil jeg nevne en kort dialog jeg hadde med noen fra Den kulturelle skolesekken. Litteratur, musikk og teater får som kjent mye aktivitet derfra, men dette gjelder i mye mindre grad spill. De kunne opplyse meg om at de vurderte saken

fortløpende, men per i dag hadde de kun et musikkbasert spill kalt *Lyderia*, som ble brukt i musikkopplæringen¹¹. Altså ingenting om norsk spillutvikling, eller spill på spillernes premisser. I den forbindelse kunne jo også en interessant vinkling vært, hvilken rolle har egentlig spill i det norske samfunnet, og hvordan bidrar biblioteket til dette synet med sine signaler, og sitt arbeid?

7.Litteraturliste

Asbjørn Johannessen, & Tufte, P. A. (2010). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (4. utg.). Oslo: Abstrakt.

Badgeville. (2017). Gamification. Hentet 14. mars 2017, fra <https://badgeville.com/wiki/Gamification>

Bargel, M. (2016). *Hva står på spill*. Høgskolen i Oslo og Akershus. Hentet fra Fagarkivet. (<http://fagarkivet.hioa.no/jspui/handle/123456789/741>)

Big fish games. (2017). 2016 Video Game Statistics & Trends. Hentet 28. februar 2017, fra <https://www.bigfishgames.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends/>

Birketveit, O. (2010). Spill i biblioteket. Hentet 23. mars 2017, fra http://fylkesbibliotek.blogspot.no/2010_10_01_archive.html

Bowen, L. (2014). Video game play may provide learning, health, social benefits, review finds. Hentet 2. mars 2017, fra <http://www.apa.org/monitor/2014/02/video-game.aspx>

Buckingham, D. (2013). Making Sense of the «Digital Generation»: Growing Up with Digital Media. *Self & Society*, 40(3), 7–15. <https://doi.org/10.1080/03060497.2013.11084274>

Candy Crush Saga. (2017, januar 14). I *Wikipedia*. Hentet fra https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Candy_Crush_Saga&oldid=760054059

Claque. (2017a). Cityplay. Hentet 15. mars 2017, fra <http://www.communityplays.com/cityplay.html>

¹¹ Etter skriftlig korrespondanse med fagansvarlig for teknologi og digitale tjenester hos Kulturtanken, 16.03.17

- Claque. (2017b). Community Plays. Hentet 15. mars 2017, fra <http://www.communityplays.com/>
- Driel, R. V. (2016). *The mindset of PLAY! playfulness, connection, courage, support, spontaneity and fun*. Nederland. Hentet fra http://www.counterplay.org/presentations/Raymond_vanDriel.pdf
- Folkebibliotekerne i vidensamfunnet: rapport fra Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet*. (2010). Styrelsen for bibliotek og medier. Hentet fra http://www.kulturstyrelsen.dk/fileadmin/publikationer/rapporter_oevrige/folkebib_i_vidensamfundet/pdf/Folkebib__i_videnssamf.pdf
- Folkebibliotekloven. (1985). Lov om folkebibliotek. Hentet fra <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1985-12-20-108>
- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L., & Soest, T. von. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer* (NOVA No. 18/10) (s. 255). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Ipsos MediaCT. (2012). *Videogames in Europe: Consumer study : Norway : November 2012*. Hentet fra http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/norway_-_isfe_consumer_study.pdf
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Hentet 20. februar 2017, fra <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Limberg, L., Hultgren, F., & Rydsjö, K. (2010). *Barnet, platsen, tiden: teorier och forskning i barnbibliotekets omvärld* (Bd. 16). Stockholm: Regionbibliotek Stockholm.
- Litteraturhus Vestfold. (2015). Program høst 2015 Vestfold - Litteraturhusbibliotek. LitteraturhusVestfold. Hentet fra <https://litteraturhusvestfold.files.wordpress.com/2015/06/litteraturhusprogram-hc3b8st2015.pdf>

- Lær Kidsa Koding. (2017). Lær Kidsa Koding. Hentet 28. mars 2017, fra <https://kidsakoder.no/>
- Mangset, P. (2006). *Kulturliv og forvaltning* (5. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Medietilsynet. (2016). Barn og medier 2016. Hentet 23. januar 2017, fra <http://www.barnogmedier2016.no/>
- Meld. St. 14 (2007-2008). (2008). Dataspill. 2008. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-14-2007-2008-/id502808/>
- Merriam-Webster. (2017). Definition of PLAY. Hentet 30. januar 2017, fra <https://www.merriam-webster.com/dictionary/play>
- Neiburger, E. (2007). *Gamers...in the library?!: the why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association.
- New Amigos. (2017). New Amigos. Hentet 19. mars 2017, fra <http://www.newamigos.com/index.php/en/>
- Nicholson, S. (2010). *Everyone plays at the library: creating great gaming experiences for all ages*. Medford, N.J: Information Today.
- O'Brien, L. (2016). That Dragon, Cancer Review. Hentet 15. mai 2017, fra <http://www.ign.com/articles/2016/01/15/that-dragon-cancer-review>
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. Florence: Taylor and Francis. Hentet fra Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com/lib/hioa/detail.action?docID=1273074>
- Ridderstrøm, H., Skjerdingsstad, K. I., & Vold, T. (2015). Kulturformidlingens hva, hvordan og hvorfor: teoretiske perspektiver. I *Litteratur- og kulturformidling*. Oslo: Pax Forlag.
- Rovio Entertainment. (2017, februar 13). I *Wikipedia*. Hentet fra https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Rovio_Entertainment&oldid=765180947

- Spindler, C. (2017). Why there may never be a PlayStation 5. Hentet 11. mai 2017, fra <http://www.looper.com/36703/may-never-playstation-5/>
- Susan Moeller, Ammu, J., Lau, J., & Carbo, T. (2010). *Towards Media and Information Literacy Indicators*. Bangkok: UNESCO. Hentet fra http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/unesco_mil_indicators_background_document_2011_final_en.pdf
- Tveit, Å. K. (2004). *Innganger: om lesing og litteraturformidling*. Bergen: Fagbokforl. Universitetsbiblioteket. (2016). Spill. Hentet 6. februar 2017, fra http://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=spill&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&begge=&ordbok=begge
- Vaage, O. F. (2015). *Norsk mediebarometer 2015* (Kultur og fritid No. 146). Oslo: Statistisk sentralbyrå. Hentet fra https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/262805?_ts=159b78419c8
- Westby, T. (2013). BIBLIOTEKNORGE Archives. Hentet 18. mai 2017, fra <http://www.nb.no/cgi-bin/wa?A2=ind1304&L=BIBLIOTEKNORGE&P=R467395>
- Widvey, T., & Sira Myhre, A. Nasjonal bibliotekstrategi 2015-2018, § Kulturdepartementet (2015). Oslo: Kulturdepartementet.
- Aabø, S., Audunson, R., & Vårheim, A. (2010). How do public libraries function as meeting places? *Library and Information Science Research*, 32(1), 16–26. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2009.07.008>
- Aarts, J. (2015). Et løft for spill i bibliotek. Nasjonalbiblioteket.

Vedlegg 1: Intervju med Vegard Skjefstad fra House of Nerds

Bakgrunn

Da jeg snakket med bibliotekaren på Lørenskog om arrangementet vårt, nevnte hun i forbifarten muligheten for å få noen fra House of Nerds til å ha en presentasjon hos oss. Da jeg sjekket ut hjemmesidene deres, oppdaget jeg at flere av tilbudene samsvarte med formuleringer fra Skot-Hansens modell. Jeg sendte derfor en mail for å få deres tanker om spill i bibliotek, og fikk en utfyllende mail tilbake med mange gode refleksjoner. Dette førte videre til at jeg avtalte en omvisning og et møte med grunnleggeren av House of Nerds, Vegard Skjefstad.

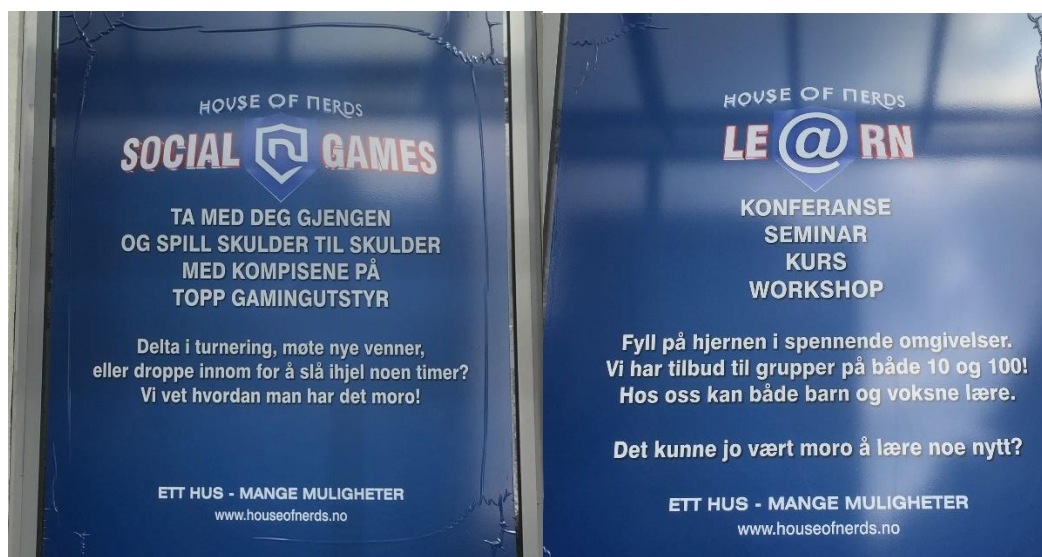
Introduksjon

Da jeg kom til lokalet deres på Løren, skilte det seg ut fra miljøet omkring. Det fremstod som en slags borg fra tidlige Nintendospill. Lange blå bannere med logoen deres prydet utsiden, ikke ulikt hvordan klan-hus ser ut i rollespill. Jeg vet ikke om dette var tilsiktet da de jaktet på lokaler, men førsteinntrykket var at her hadde de tenkt på utforming og innhold fra start til slutt, eller første til siste level om du vil.



House of Nerds på Løren

Enda mer fascinert ble jeg da jeg kom bort til vinduene. House of Nerds har mange, litt mørke vinduer langs fasaden, og i disse fant jeg reklamepostere som igjen gjenspeilet Skot-Hansens modell:



Dette fremstod for meg som en perfekt realisering av fireroms modellen i spillversjon. Jeg gikk derfor spent inn for å se hva slags sosial arena de egentlig hadde skapt, og ikke minst hvordan den lot seg sammenligne med bibliotekenes arena.

Lokalet

Rett innenfor døren kom jeg til et kombinert resepsjons- kjøkken- og barområde. Jeg hadde lest at de ønsket å være et oppholdssted for spillere, og at de strømmet e-sport på samme måte som andre puber strømmer fotball. De serverer derfor øl, rusbrus og hamburgere for å nevne noe. Da jeg kom dit var det tidlig på dagen, men alt det tekniske utstyret tilsa likevel for meg at dette måtte være en form for pub-liv med lavere drikke- og støynivå enn fotballpuben. Gamer-pc'er sto på rekke i en avdeling til høyre. Det store hovedrommet delte seg mellom et rom med et legodekket langbord, og en VR-avdeling i motsatt ende. I midten sto to arkadeautomater og et gammelt fotballbord. Det var som om de hadde lagt opp en tidslinje fra fysiske til digitale spill. Alt lå dermed til rette for hygge sentrert rundt spillinteressen, mens fotballpubene til sammenligning tiltrekker seg publikum av alle slag. Her ligger House of Nerds fordel, men kanskje også begrensning. Med en så klar spillprofil, er det nok ikke alle i Oslo som vil komme hit, og potensialet som en møteplass mellom ulike grupper er derfor et annet enn på biblioteket.

Jeg meldte fra i resepsjonen om møtet mitt med Vegard Skjefstad, og ble vist til Playstation-rommet. Her fant jeg ham henslengt i en sakkosekk, midt i et spill. Rundt meg var det skjermer på begge vegger og sitteplasser med omtrent en meters mellomrom. Jeg fikk god tid til å beundre dette mens jeg ventet på at han ble ferdig. Skjefstad viste meg deretter rundt i lokalet, som bestod av både klassiske pinball-maskiner, air-hockey bord, og et turnerings- og kringkastingsrom for e-sport. Ungdommer satt og spilte ved siden av hverandre på arkademaskiner, noen trente til turnering, og en dame koste seg med VR, mens tilskuere fulgte den alternative virkeligheten på en egen skjerm. Playstation og Sony logoene var godt representert. Et av rommene var døpt etter spillutstyr-produzenten Turtle beach, og en pappfigur i levende størrelse av spillkarakteren Aloy fra det nye spillet *Horizon*, tronet sentralt i hovedrommet. Jeg visste fra før av at det hadde vært en cosplay event i Oslo

omkring dette spillet, og spurte om det hadde skjedd her, noe han bekreftet. Cosplay er en aktivitet der man kler seg ut som, og gjerne selv lager kostymer basert på spill- og tegneseriefigurer. Det er en måte å ta spillinnholdet ut i det fysiske rom på, og dessuten en vei til medvirkning og videreutvikling. Koblingene mellom bruker, bransje og innhold var slik sett godt synlige uansett hvor man beveget seg i lokalet.

Omvisningen endte på et rom i kontorlandskapet i andre etasje. Her fikk jeg se noen pulter med kraftige videoredigeringspc'er som unge spillutviklere og andre kunne komme innom og benytte på drop-in forespørsel. Denne delen var altså tydelig adskilt fra resten av området. Det samme gjaldt for så vidt en presentasjonsplattform med stoler foran, som var lagt til legorommet. Det som har med læring og innovasjon å gjøre foregår altså i separate rom som egner seg bedre for konsentrasjon. Så har de også lagt e-sporten til et eget rom, altså det performative og kompetitive. De har også skilt ut rom der brukerne kan ha nærmere kontakt over tid, slik som legorommet og Playstation-rommet. Så har de et slags generelt oppholdsrom og pubområde i midten, hvor alt fra spilleautomater til tv-overføringer, og reklame skaper stadige innspill til samtale og debatt.

Skjefstads bakgrunn

Da vi satte oss ned inne på et av kontorene, var det likevel ikke så mye dette vi kom til å snakke om. Skjefstad viste seg tidlig å være en velartikulert person med mye på hjertet. Når han pratet, var det hele tiden med oppbygninger til nye emneoverganger, og jeg måtte holde tunga rett i munnen for å skille ut svarene jeg aktivt var på utkikk etter. Han slo meg som et godt eksempel på den gameren litteraturen beskriver: svært interessert i informasjon generelt, og med et høyere medieforbruk enn ikke-spillere. Det var hovedsakelig fire grunner til at jeg ønsket dette intervjuet. Først og fremst var jeg interessert i å høre om ideologien bak deres tilbud. Så ville jeg vite hva han tenkte om bibliotekets retning nå i dag, og hva han anså som en rasjonell arbeidsfordeling mellom dem, det private næringsliv, og biblioteket, det offentlige. Til slutt ønsket jeg å få svar på hvilke samarbeidsmodeller han med sin lange erfaring fra arrangement som The gathering, så for seg mellom biblioteket og spillaktører som dem selv.

Materielle betingelser for spillarenaer

Jeg spurte Skjefstad hvordan deres tilbud fungerte, og hvordan det skilte seg ut fra et bibliotektilbud. Han fortalte da litt om hvordan de brukte maskinvare, og utfordringene dette representerte for bibliotek som ønsket å gå samme vei. Han anslo at en brukbar spill-pc kostet 15 000. Dette ville ikke være så ille i og for seg, om man ikke trengte så mange. De største utfordringene ville være ressurser og kompetanse til drift. Man skal ha serverplass, midtlivsoppdateringer av skjermkort, i tillegg til selve driften og tilretteleggingen av systemet for spillopplevelser. Vedlikeholdet kommer fort på 20 000, og med 5 pc'er, blir den kostnaden fort høy for et lite bibliotek. Så har du dagens langt fra spillvennlige rutiner, hvor biblioteket gjerne kjøper inn ferdiginstallerte sett med pc'er, og driften følges opp av en IT-avdeling hos kommunen.

HoN har flere fordeler på dette området. De har pc'er spesialtilpasset sin bruk. Med vekten på spill og IT-kompetanse, kan de også gjøre midtlivsoppdateringer av skjermkort på egen hånd. Når det gjelder drift, er maskinene åpne for vedlikehold av alle ansatte. Siden de heller ikke har det samme behovet for sikkerhet som en offentlig aktør, kan brukerne også få lagre

informasjon på maskinene og gis tilgang til den hjemmefra. Når dette ikke fører til hærverk, sabotasje eller uønsket innhold på maskinene, mener Skjefstad det handler om at folk må betale en inngangspris. Det tiltrekker entusiaster som vil ha valuta for pengene. I biblioteket fører frykten for uønskede handlinger, gjerne til at man stenger den viktige nettilgangen på konsoller som PS4 og XBOX-One. Her ser man altså på flere områder et vesentlig skille mellom det å være en spesialtilpasset, kommersiell aktør, og en offentlig aktør for allmennheten.

Utfordringen med tilrettelegging viser seg også i spørsmål om innredning og arkitektur. Siden bibliotekene skal tjene så mange grupper, som barn, voksne, ungdom, spillere og studenter, er de hele tiden nødt til å prioritere hvordan de skal inndele lokalet. Når det gjelder ungdomsavdelinger, er det i moderne bibliotek vanlig å lage rom der de unge kan gjemme seg bort. Hos HoN har man ikke slike problemstillinger, siden hele stedet er en stor spillavdeling for samme brukergruppe. Skjefstad forteller videre at de ansatte trekker inn likesinnede på grunn av personlige interesser som cosplay, K-pop og lignende. Dermed får man i større grad en klubbprofil.

Brukergrupper

Vi fra det mer strukturelle, og over til det å bygge opp tilbud for brukerne. Hvordan finner man ut hva folk etterspør, og hvordan prioritere hvem man skal gå i møte? Jeg spør om de gjør noe research eller fører statistikk for å finne ut hva de trenger å prioritere i neste omgang. Skjefstad forteller at det går mye på markedsføring, og hvem som kommer til stedet. Deretter kan de begynne med brukervedvirkningen. I dag har de mange barnebursdager, og besøk av teknologibedrifter og arbeidsinnvandrere. Han ser at de har en mindre jenteandel.

Aldersmessig er de veldig populære frem til videregående skole, før brukerne tar en pause og kommer tilbake i tjuårene, mer etablerte. De samarbeider også med forskjellige foreninger om å skape spilløsninger for spillere med CP, epilepsi og tourettes. HoN fungerer som et rådgivende organ, mens arbeidsformen er at man møtes, har det gøy, og deler erfaringer.

Gruppetilpasninger

Gruppetilpasset innhold og rådgivning omkring dette, er også et felt han tenker biblioteket kunne gått inn på. Mange foreldre er usikre på hva som passer for barn, og her kunne man samarbeidet med organisasjoner som PG og medietilsynet. Dette er også noe HoN driver med. Når de kan imøtekomme så mange ulike grupper, så handler det om at de er gode på å se behov. I samlingsutviklingen tar de imot de gavene de får, kjøper inn titler hvor det er et behov, og organiserer dem deretter etter de ulike gruppernes profiler. *FIFA* kureres for eksempel både til utdrikningslag og barnebursdager, mens *Counter Strike* kun tilbys til de voksne.

I alle tilfeller er de klar over sin rolle som sosial arena. Når de kjøper spill, er det gruppespill og flerspiller-titler som prioriteres. Samtidig kan de gjøre andre ting for enspiller-titlene, som med *Horizon: Zero Dawn*, hvor de nylig gjorde en lansering. Slik kan folk inspireres til å prøve dette hjemme, mens de bruker plassen i lokalet på andre ting. Skjefstad er da også helt enig i at man ikke nødvendigvis trenger de nyeste konsollene, særlig i biblioteket. Man kan skape en fin spillopplevelse med en Nintendo til 800 kroner, og i tillegg få et bredt utvalg av titler. Han legger til at det er som med alt annet, det må være kurerert, det må ligge en tanke bak det.

Når det gjelder innkjøp generelt, er det en fordel både for tilgang og tilpasning at de ikke kjøper enkelttitler i fysisk format, men heller 10-15 lisenser av samme spill. Når man kjøper inn digitalt er det enkelt å kategorisere titlene, og samtidig begrense innholdet. Når barn logger på, får de bare tilgang til visse titler, og kan fritt bla blant disse. Slik slipper man også spørsmål om hvor spillplaten skal ligge, og hvordan man unngår svinn og slitasje.

Åpenhet og tilgjengelighet over tid

Når det gjelder å etablere slike tilbud, fremhever han tid som noe av det viktigste. Jeg nevner da utfordringen med tidsbegrensning på prosjektmidlene, men Skjefstad mener ikke at bibliotekene behøver å ta hele den kostnaden. En løsning de selv bruker er å tilby arealene, og åpne dem for de interesserte. Dette er en måte de har løst sine rollespillkvelder på, og det er for så vidt også slik det gjøres i biblioteket. Tid er viktig for å bygge opp en kritisk masse, som etter hvert genererer nye besøkende. Her mener han bibliotekene gjør en god jobb.

Samarbeid og kompetanseoverføring

Deretter kan man også knytte til seg samarbeidspartnere, som kan tilby ett konsept til flere bibliotek. Skjefstad nevner blant annet at HoN har vurdert å lage en turné, hvor de presenterer spillutstyr og lignende. Fordelen med det er at man da får en innarbeidet modell og støtte fra rutinerne personer. Med felles konsepter får man også stordriftsfordeler, slik at prisen for ett konsept fordelt på for eksempel 40 bibliotek, ikke trenger å bli så avskrekkende. Det letter ikke minst arbeidet for bibliotek uten spillkompetanse, som også kunne tenke seg å tilby noe slikt for brukerne. Her trengs det likevel en struktur for mottak av samarbeidspartnere fra bibliotekenes side. Utfordringen i dag, er som han sier, å få noen i biblioteket til å bevege brikkene i det tempoet som kreves.

Når Skjefstad snakker, er det nemlig med forutsetningen om at alle bibliotek skal få det samme. Stordriftsfordeler og erfaringsdeling ligger implisitt i det han snakker om, og samtidig er ikke dette så selvfølgelig for bibliotekene, eller noen andre offentlige tilbud i det norske offentlige for den del. Skjefstad nevner et studieopphold i USA, hvor han erfarte at de aktuelle temaene i skolene, også automatisk ble spredt til bibliotek og andre institusjoner. Om bibliotekene skal lykkes med spill, er det derfor en forutsetning slik han ser det, at innsatsen fokuseres. Han ser for seg én eller to personer som koordinerer satsningene for flere bibliotek, og at dette ansvaret kan ligge hos Bibliotekarforbundet. I det meste av dette er jeg tilbøyelig til å være enig. Det må være mer rettferdig samarbeide sentralt om løsninger som kan leveres til alle bibliotek, enn å la alt det ledende foregå på de største bibliotekene. Det samme fordelingsprinsippet ligger tross alt til grunn for både fjernlånsordningen, Riksteateret og Den kulturelle skolesekken.

Sponsorer

I lys av prosjektet «Et løft for spill i bibliotek», spør jeg om de har hatt noe samarbeid med bibliotekene. Skjefstad svarer, at det har de ikke. Samtidig har de sterkere samarbeid med aktører som biblioteket kunne dratt nytte av, som leverandører av maskinvare og spill. Under

intervjuene med bibliotekarene, fant jeg ut at bare én av tre hadde lyktes med å få sponsorvarer fra spillbransjen, og da kun i form av et spill. Skjefstad nevner flere mulige årsaker til denne forskjellen. Det kommersielle utbyttet av en produkt plassering blir mer åpenbart på en etablert spillarena som HoN. Likevel tror han det handler mer om at det blir mye merarbeid når bibliotekene spør hver for seg. Arbeidet rundt å få sendt ut spillet blir altså mer jobb enn det er verdt for produsenten.

En sosial arena for spillere

Noe av det viktigste ifølge Skjefstad er å skape et sosialt tilbud. Dette går igjen i alt fra samlingsutviklingen på huset, til arrangementsprofiler og hvem de samarbeider med. For HoNs del har de utviklet ett av svært få steder i landet hvor spillere kan samles omkring sine interesser. De har ønsket å være for Youtubere, det *Latter* er for stand-up komikere. Dette er et felt hvor interessen er langt større enn tilbudet, og han viser til hvordan Youtube-profiler som «Prebz og Dennis» fyller hele kjøpesentre når de har et arrangement, og har en mye mer personlig kontakt med fansen enn andre kjendiser med mer mediedekning. Her har samfunnet rett og slett ikke holdt tritt med utviklingen. Det viser seg også når HoN har Youtube-arrangement, og det kommer alt fra dedikerte fans til uvitende familie. Tilbudet virker dermed også opplysende på foreldregenerasjonen. Youtubernes innhold resonnerer sterkt blant jevnaldrende, og er på mange måter undervurdert. Han viser til Prebz og Dennis, som foruten denne rekkevidden, har en veldig bevisst lek med norsk språk: «som nok har gjort mer for det norske språkområdet enn det språkrådet har gjort for aldersgruppen 8-12 år de siste fem årene».

Et annet sosialt tilbud Skjefstad fremhever, er det han kaller *Playstation-opplevelsen*. Her setter man seg ned et par stykker sammen, og mens man spiller, oppstår en mer avslappet og løsere dialog. HoN har hatt team innom fra salg og radioproduksjon, der dette brukes i teambygging og til å fremme kreativitet. Forskjeller, som hva den andre har på seg, blir mindre relevant i denne settingen, og tankene flyter friere. Dette kan også knyttes til hvordan folk lettere åpner seg når de chatter på nett. Spillmediet og det digitale rom, har altså en tydelig tilknytning til det fysiske. Møter omkring spill trenger heller ikke være krevende å arrangere, for eksempel hvis man tenker enkle spillkonkurranser.

Inspirasjon, lek, læring og grenseoverskridende samarbeid

HoN har også laget et sted for inspirasjon, innovasjon og læring omkring datautstyret og spillopplevelsen. Siden dette høres som tatt ut av Skot-Hansens modell, spør jeg ham hva dette skyldes. Skjefstad finner samlingsen av disse aspektene som naturlig, siden bruk av teknologi, fører til medvirkning, og deretter et ønske om å lære. Datateknologien visker også ut forskjeller, siden den ikke diskriminerer mellom form og sjanger. Han opplever også at folk blir kreative av å sitte og jobbe med data sammen. Når det gjelder bibliotekets rolle i dette, tror han likevel ikke at dette blir det nye samlingsrommet for spillutviklere. Spillutvikling tar for mye tid, og biblioteket egner seg derfor bedre som et sted for inspirasjon. Her er det mange måter å bruke spill og andre visuelle medier. Han nevner for eksempel forbindelsen til matematikk, som er en sentral del av programmering. Han gir eksempler på firma som slo seg opp i oljebransjen gjennom å visualisere prosesser, og at denne utviklingen skjedde gjennom lek.

Dette er også relevant for biblioteket. Bokmediet fungerte godt i rundt 500 år, men så kom tv, så dataen, og det vil stadig komme noe nytt. Dette krever større bevissthet om hvilke sosiale triggere som gir biblioteket et fortrinn sammenlignet med andre arenaer. Han bruker da sønnen som eksempel, som liker å spille *Minecraft*. Han har ikke vært så glad i å lese, men interessen for *Minecraft* har i sin tur skapt en interesse for vitenskap, da han ønsket å ha gode historier å fortelle. Dette har ført ham over på bøker om emnet, og ikke minst Youtube. Slik sett bør bibliotekene se på symbiotiske effekter, og tenke innhold fremfor form på mediet. Hvilke andre verk bør jeg lese hvis dette er interessen min? Dette mener han vil fortsette å være kjernevirksomheten til biblioteket i mange, mange år. Det de må gjøre nå er bare å utvide spekteret litt.

I forbindelse med utvidelser av grenser, kommer jeg til å tenke på Volds uttalelser om å utvide spillbegrepet. Jeg nevner presentasjoner om spill og homofili, og spill og skjønnlitteratur, og fysiske leker, før jeg spør Skjefstad om dette er en måte de diskuterer spill på. Svaret er ganske klart nei. Han mener spørsmålene er uinteressante for dem, siden slike grenser viskes ut når folk møtes rundt spillmediet. HoN skal være et fristed, om du er homofil, transseksuell, eller lignende. Jeg spør da også om han mener at biblioteket kan skremme unna spillere, eller gjøre det til et annet tilbud når de begynner med slike ting. Han mener at ja, da skremmer man unna de som bare vil ha et fristed. Han peker blant annet på spesialtilbud for jenter, der jentene rett og slett ikke vil ha det. Det betyr ikke at han er motstander av tilpasning. I sammenhengen *Lær kidsa koding*, er det tilpasset alder, og er helt uproblematisk. Når det gjelder å styrke rollen til en bestemt gruppe, mener han heller at man kan løfte frem gode eksempler, som suksessrike jenter. For bibliotekene som lokale møtested, vil dette da handle om å løfte frem lokale helter.

Slike pek mot lokalsamfunnet går igjen flere steder i intervjuet. Skjefstad kommer blant annet inn på ulike samfunnsinstitusjoner som relevante partnere, som naturhistorisk museum og sykehjem. For de eldre sin del, kan jo biblioteket ønske å tilby dem spillopplevelser, men han tror det er lite sannsynlig at de gjør dette på egen hånd, uten en tydelig ramme, som et samarbeid med sykehjem og andre institusjoner. Å etablere slike samarbeid behøver ikke være vanskelig, sier Skjefstad, som selv samarbeider med ulike diagnoseforeninger. I ytterste konsekvens behøver ikke biblioteket å være et sted med fire vegger, noe han uttrykker med en anekdote fra *Small gods* av Terry Pratchett. En gud kommer tilbake i ulike former. Da han en gang kommer tilbake som en skilpadde, lurer alle på hvorfor. Saken er at han i seg selv er blitt irrelevant, fordi folket bare tror på institusjonen; presteskapet og inkvisisjonen. Sammenligningen blir da at man kanskje skal tro på biblioteket son noe mer enn institusjonen. Kanskje skal de ut på eldrehjem, være til stede på kjøpesenteret, og lignende. En oppmykning av denne tankegangen, kan ifølge ham være noe av det viktigste for å få nye brukere.