

Kandidatnummer: 505

«Dinosaurene gamet ikke, og se hvordan det
gikk med dem!»

På hvilken måte har gaming plass i dagens norske folkebibliotek?

Innhold

Innhold	1
1. Innledning	3
1.1 Oppgavens problemstilling og forskningsspørsmål	5
1.2 Oppgavens oppbygning	5
2. Bakgrunn.....	6
2.1 Litteratursøk	6
2.1.2 Lite forskning fra Norge	7
2.2 Hva er et videospill og hvem gamer?	8
2.3 Gaming i biblioteket, seriøst?.....	9
2.3.1 Spillerom- kulturdepartementets dataspillstrategi 2020-2022	11
2.4 Gamingens plass i biblioteket	12
2.4.1 Bibliotekarenes kompetanse	13
2.4.2 Bibliogames	15
2.5.1 Formidlingskompetanse i folkebibliotekene (FIF).....	15
2.5 IRL (in real life)- biblioteket og gaming i et møteplassperspektiv.....	16
3. Metode	18
3.1 Kvalitativt intervju som metode	18
3.2 Utvalg av informanter.....	19
3.3 Utforming av intervjuguide.....	21
3.4 Datainnsamling.....	22
3.5 Etterarbeid.....	24
3.5.1 Transkribering.....	24
3.5.2 Analysemetode.....	24
4. Analyse	25
4.1 Hvordan er kompetansen på gaming i folkebibliotekene?	25
4.1.2 Et vellykket gamingtilbud begynner med personalet	26
4.1.3 «Nå er jeg på en downer»	27
4.1.4 «Jeg er en gamer!»	28
4.2 Hva er folkebibliotekene og deres ansattes holdning til gaming?	30
4.2.1 «det har vært jobba i kulissene lenge»	30
4.2.2 «Skal vi og bare være enda et sted som pøser på med skjerm?»	31
4.3 Hvordan tilrettelegges det for gaming i dagens folkebibliotek?.....	33
4.3.1 Møteplassperspektivet	33
4.3.2 «Det varierer veldig fra sted til sted»	34

5. Diskusjon	35
6. The next quest- veien videre	42
6.1 Level up! Kunnskap og kompetanse	43
6.2 Multiplay- samarbeid.....	43
6.3 Open world: Å skape et attraktivt miljø.....	44
6.4 Gear up! Bibliotekets gamingutsyr	44
6.5 Ain´t no party like a Mario party! Gamingarrangementer og aktiviteter	45
7. Konklusjon	46
Litteraturliste	48
Vedlegg.....	52
Vedlegg 1: Intervjuguide til biblioteksjef Jørgen Hovde	52
Vedlegg 2: Intervjuguide til prosjektansatt Henrikke Lingeberg ved Viken fylkesbibliotek	53
Vedlegg 3: Intervjuguide til leder i Bibliogames Anders Grønning.....	54
Vedlegg 4: Intervjuguide til bibliotekarer ved folkebibliotek	55
Vedlegg 5: Informasjonsskriv til informantene.....	56

1. Innledning

«Dinosaurene las ikkje bøker, og sjå korleis det gjekk med dei!». Dette sitatet står å lese på hjemmesiden til Hallingdalsbiblioteka (2023) og vekker umiddelbar begeistring. På en humoristisk måte ordsetter sitatet viktigheten av å lese bøker. Det er etablerte sannheter at bøker er kultur og lesing bra for oss. Blant annet som bidrag til språkutvikling, og for å holde hjernen i aktivitet. Nasjonal bibliotekstrategi (Kulturdepartementet og Kunnskapsdepartementet, 2019, s.28) underbygger dette ved å påpeke at «lesing er dokumentert som helsefremmende tiltak». Stereotypien om biblioteket som arnested for bokelskende bibliotekarer lever også i beste velgående. Innledende sitat viser med glimt i øyet at litteratur er noe fundamentalt menneske trenger for å overleve. Samtidig igangsettes tankeprosessen rundt øvrige kulturuttrykk biblioteket tilbyr og tilrettelegger for. Hva med andre plattformer som gaming og gamingkultur?

I dagens samfunn knyttes ofte begrepene «games» og «gamers» til data- og videospill. Dette til tross for at begrepet «game» refererer til alle typer spill, også brettspill, kortspill og rollespill, uten preferanse til én type spill (Nicholson, 2013, s. 342). «Gaming» er selve handlingen man gjør når man spiller, og en «gamer» vil si den som spiller spillet forklarer Nicholson. I norsk dagligtale brukes begrepet «å game» om å spille data- og videospill (Dahl, 2023). Derfor brukes begrepene «gaming», «å game», samt «gamer» i oppgaven, og utelukker dermed alle andre typer spill. Der det refereres til norskspråklig teori og forskning brukes norske ord og betegnelser, dersom det benyttes i originalteksten.

Fra mitt første møte med den klassiske grå Nintendo Gameboyen som seksåring, til min nåværende Xbox Series S konsoll som trettiseksåring, har gaming fulgt meg som hobby og rekreasjon. Gaminginteressen, i kombinasjon med bibliotek- og informasjonsvitenskapsstudiet, gjorde meg nysgjerrig på gamingen -og gamingkulturens plass i biblioteket. Nysgjerrigheten ble ytterligere forsterket da fenomenet gaming dukket opp som tema på egen arbeidsplass. Bibliotekarene uttrykte at de kviet seg for å ta tak i temaet, grunnet både manglende kompetanse og interesse. Det fikk meg til å lure, er denne reaksjonen representativ for flere bibliotek? Eller har gaming og gamingkultur etablert et solid fotfeste i norsk bibliotekkontekst? For å undersøke dette nærmere intervjuet jeg tre navngitte eksperter, samt to anonyme bibliotekarer, som forhåpentligvis kunne bidra med svar.

Informantenes erfaringer rundt gamingtilretteleggelse presenteres som eget kapittel til sist i oppgaven. Dette for å aktualisere oppgaven ytterligere, slik at den også kan benyttes til praktiske formål i biblioteket. Når jeg snakker om bibliotek i oppgaven mener jeg folkebibliotek og deres ansatte.

Ifølge Holter-Wilhelmsen (2016, s. 25) er bibliotek-Norge fullt av gamingentusiaster som ønsker å gjøre mer ut av gaming på biblioteket, og som gjerne kaller seg gamebrarians (spillbibliotekarer). Samtidig skriver Westby (2017, s.8) i et tidsskriftinnlegg at det er ingen tvil om at «det er et stort og umøtt behov for grunnleggende og konkret innføring i dataspill i bibliotekene». Dette innbefatter alt fra det rent teknologiske og praktiske til hva som er populært og hvilke arrangementer det kan være aktuelt å gjennomføre. Westbys innlegg får meg til å undre om bibliotekets kompetanse har økt siden 2017, eller om dette innlegget fortsatt er aktuelt. Manglende kompetanse blir også trukket frem i Kulturdepartementets dataspillstrategi (2019, s. 39). Dette med tanke på utfordringer knyttet til spill-utlån i biblioteket: «Det er mange bibliotek som ønsker å tilby spill, men som mangler verktøy for hvordan de kan formidles og brukes aktivt i bibliotekene». Denne dataspillstrategien introduseres ytterligere senere i oppgaven.

Gaming kan bidra til måloppnåelse av folkebiblioteklovens (2014) §1, som lyder: «Det enkelte bibliotek skal i sine tilbud til barn og voksne legge vekt på kvalitet, allsidighet og aktualitet». Medietilsynets omfattende undersøkelse om gaming blant barn og unge i 2022 underbygger oppfatningen min om at gaming er en hobby for mange. Undersøkelsen viser at 76% av 9-18-åringer gamer, samt at over seks av ti som gamer sier seg enige i at gaming er sosialt. Resultatet mener jeg tilsier at gaming er høyst aktuelt. Dermed blir det naturlig for bibliotekene å gjenspeile dette ved å tilby gaming som aktivitet.

Samtidig krever gaming kompetanse, ressurser og tid på lik linje med andre bibliotektilbud. Derfor er det interessant å få et innblikk i hvordan folkebibliotekene tilrettelegger for gaming. Ikke minst om det eksisterer en sammenheng mellom tilrettelegging, og bibliotekarenes interesse og kompetanse. Å undersøke dette kan være relevant for det norske bibliotekfeltet. Dette med tanke på videre arbeid og utvikling av gaming som et bibliotektilbud, samt kompetanseheving blant bibliotekansatte.

1.1 Oppgavens problemstilling og forskningsspørsmål

Ut fra dette har jeg som mål å svare på følgende problemstilling: På hvilken måte har gaming plass i dagens norske folkebibliotek?

Med bakgrunn i problemstillingen stiller jeg forskningsspørsmålene:

1. Hvordan er kompetansen på gaming i folkebibliotekene?
2. Hva er folkebibliotekene og deres ansattes holdning til gaming?
3. Hvordan tilrettelegges det for gaming i dagens folkebibliotek?

Nøkkelord for oppgaven er folkebibliotek, gaming, kompetanse, holdning, og tilrettelegging. Oppgaven undersøker hvilken holdning og syn bibliotekene har på gaming, hva slags kompetanse som eksisterer på området og på hvilken måter det tilrettelegges for gaming i bibliotekene. Vil eksempelvis manglende kompetanse og interesse gjøre utslag i hvordan (eller om) det tilrettelegges for gaming i biblioteket? I arbeide med å finne svar på dette har jeg benyttet kvalitative intervjuer som metode for å innhente empiri, samtidig som jeg har undersøkt teori og tidligere forskning rundt temaet gaming og bibliotek. Videre forklares oppgavens struktur.

1.2 Oppgavens oppbygning

Oppgaven starter med kapittelet bakgrunn. Her presenteres tidligere forskning og teori, samt prosjektet «Formidling i folkebibliotek» (Fif-prosjektet), med gaming som et av satsingsområdene. I dette kapittelet fremheves også relevante rammeverk og forslag som Kunnskapsdepartementets (2019) dataspillstrategi, Nasjonal Bibliotekstrategi (Kulturdepartementet og Kunnskapsdepartementet, 2019) og Kulturens kraft-kulturpolitikk for fremtida (Meld. St. 8 (2018-2019)). Litteratursøkeprosessen beskrives innledningsvis i kapittelet. Samme kapittel danner grunnlag for senere analyse og diskusjon av empiri. Derneft introduseres metodekapittel, som i tillegg til å legitimere valg av metode, beskriver datainnsamlingen fra start til slutt. Neste del omhandler analyse av datainnsamlingen, som videre diskuteres i lys av ovennevnte bakgrunns litteratur. Etter analyse og diskusjon overbringes tips og råd til videre arbeid med kompetanseheving og gamingtilretteleggelse i bibliotek. Dette med bakgrunn i informantenes erfaringer og kunnskap. Til sist følger konklusjonen der det også fremmes forslag til videre forskning. Oppgaven starter med kapittelet bakgrunn. Nå gjelder det; «press START to play».

2. Bakgrunn

2.1 Litteratursøk

I arbeidet med å innhente relevant teori og forskning, igangsatte jeg søkeprosessens innledende fase med ustrukturerte søk og gressing (Hjortsæter2009, s. 129). Gressingen skaffet meg oversikt over temaet gaming og bibliotek. Informasjonen jeg fant ledet meg videre til flere relevante treff. Ikke minst bidro søkingen til utvidelse av søketermer (søkeord) og synonymer, eksempelvis gjennom nøkkelord fra relevante artikler. Søketermene jeg brukte satt jeg inn i et søkeskjema for å utføre et mer strukturert søk. Vist under er utdrag fra søkeskjemaet, med nøkkelordene fra problemstillingen, samt eksempler på synonymer.

Emne 1 GAMING (SPILLING)	Emne 2 LIBRARY (BIBLIOTEK)	Emne 3 COMPETENCE (KOMPETANSE)	Emne 4 ATTITUDE (HOLDNING)	Emne 5 FACILITATION (TILRETTELEGGING)
Game	libraries	expertise	Approach	assistance
video game	librarian	skill	View	backing
computer game	media center	qualification	Tankesett	planlegge
game console	bibliotekar	kunnskap	tilnærming	arrangere

Fra å orientere meg bredt innsnevret jeg etter hvert søkene ved å benytte boolske operatører (Bell & Brown, 2018, s.63). Etter hvert som jeg fant relevant litteratur erfarte jeg det var nyttig å bruke artiklenes bibliografier som verktøy for videre funn, samt databasenes forslag til lignende litteratur. Kildeutvelgelsen ble gjort på bakgrunn av oppgavens problemstilling, samt at informasjonens skulle brukes til forskningsarbeid. Dermed ble det naturlig å utføre søk i databaser med fagfellevurderte artikler, men også i kilder som tidsskrifter, lovtekster og andre styringsdokumenter. Søkingen ble foretatt i databaser som Library & Information Science Source (LISS), Library, Information Science & Technology Abstracts (LISTA), Norwegian Open Research Archive (NORA) og Universitetsforlagets egne digitale plattform for fag -og forskningstidsskrifter (IDUNN).

Søkeprosessen bidro til flere spennende og relevante funn som gjorde det utfordrende å plukke ut bakgrunnsmateriale. Resultatutvalget ble gjort på grunnlag av hvilke teoretiske perspektiver jeg mener det er betydningsfullt å fremheve, knyttet til oppgavens problemstilling og tema, samt teori som belyser fenomenet. Det var også nødvendig å innhent lover, strategier og planer som viser bibliotekets rammeverk, også tilknyttet gaming. Ikke minst ville jeg presentere forskning som dokumenterer koblingen mellom gaming og bibliotek på forskjellige måter. Bakgrunns materialet er fundamentet jeg støtter meg på i oppgavens analysedel. Valgene ble også tatt ut fra relevanskriterier som språk, kildebakgrunn og øvrig informasjonsbehov knyttet til problemstilling og forskningsspørsmål.

2.1.2 Lite forskning fra Norge

En av de første artiklene jeg merket meg er en kort introduksjon til dataspill som kulturfenomen. Artikkelen presenterer Det Kongelige Biblioteks daværende praksis og fremtidige visjoner på området (Moesgaards, 2010). Det Kongelige Bibliotek har fra et tidlig tidspunkt vært opptatt av å bevare dataspill, både fysisk og elektronisk. Moesgaard (2010, s. 35) skriver at dataspill ble inkludert som en del av dansk kulturarv i 1998, og siden da har biblioteket arbeidet med å samle inn og bevare kulturarven i elektronisk form, også dataspill. I Norge ble derimot ikke dataspill anerkjent som bevaringsverdig kultur før i 2018, ved at forskriften om avleveringsplikten ble revidert til også å gjelde dataspill (Pliktavleveringslova, 2018, § 2). Det kan tolkes slik at dataspill og dets kultur ble tidligere akseptert som en egen kunst -og kulturform i den danske biblioteksektoren enn i den norske.

Denne forskjellen ser ut til å gjenspeiles på forskningsfronten da det er lite å finne om bibliotek og gaming fra Norge. Derimot foreligger det mye forskning på området fra USA og Europa. Et ufiltrert søk på «video gaming and libraries» på Google Scholar gir 129 000 resultater. Til tross for mange irrelevante treff, indikerer samtidig resultatantallet at gaming og bibliotek er et tema det forskes mye på utenfor våre landegrenser. Resultatet fra søkeprosessen er et glimrende argument for hvorfor det bør forskes mer på gaming og bibliotek i Norge. I dette øyemed kan denne oppgaven være et bidrag til mer innsikt og kunnskap om gaming og bibliotek her til lands. Senere i oppgaven skal vi se at gaming- og bibliotekspiren ble sådd allerede på 1800-tallet i USA. Videre rettes oppmerksomheten mot videospillet univers.

2.2 Hva er et videospill og hvem gamer?

«Litteraturen lar oss gå en mil i andres sko og se verden gjennom andres briller. Dataspillene gjør også det, men i tillegg lar de oss også handle i andres sted». Sitatet er å finne på nettsiden tilhørende Spillpedagogene (2023), en side utviklet av lærere, med en overbevisning om at spill er et verktøy som burde benyttes mer i skolen. Dette sitatet ordsetter det jeg opplever som gamingens magi; muligheten til aktiv deltakelse i spillets handling. For noen vil det kanskje overraske at videospill har eksistert og engasjert i snart 50 år. Fra de første enkle spillkonsollene, som dukket opp i amerikanske hjem på midten av 70-tallet, til dagens komplekse, grafiske, tankevekkende og sosialt involverende flerspillerspill (Kirriemuir, 2006, s.61).

Videospill er en undergruppe av digitale spill. Et digitalt spill kan defineres som et slags spill som bruker elektroniske komponenter og en strømkilde. Definisjonen av «spill» i seg selv er mer omstridt skriver Kirriemuir (2006, s. 61). Skaug et al. (2020, s. 14) forklarer at ulike fagfelt opererer med forskjellige definisjoner på spill og dataspill. Selv støtter Skaug et al. seg til en mye bruk definisjon fra Salen og Zimmerman (2003, s. 80), som beskriver et spill slik: «A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.»

En vanlig oppfatning/stereotype (spesielt blant ikke-gamere) er at de som gamer gjerne er unge, isolerte gutter som spiller voldelige videospill i timevis. I følge Kirriemuir (2006, s. 62) har både demografiske studier, endring i spilldesign og markedsføring bidratt til å gjøre dette til en uriktig fremstilling, og at det er vanskelig å definere hvem som gamer. Det man derimot kan si med sikkerhet er at gaming er en fritidsaktivitet med millioner av spillere over hele verden (Kirriemuir, 2006). Til og med vår tidligere statsminister Erna Solberg kunne fortelle oss at hun koblet av med spillet *Candy Crush* i en hektisk valgkamp (Lorentzen, 2014). Hennes forkjærlighet for små fargerike figurer ble også internasjonalt kjent da hun ble fersket i å ta frem mobilspillet *Pokémon Go* i stortingssalen (Elnan, 2016). En undersøkelse utført av The Entertainment Software Association (ESA) fra 2019 estimerte med 164 millioner voksne gamere bare i USA, og ifølge Dale et. al (2020) var det i 2020 2.5 milliarder gamere på verdensbasis. Tall fra Statistisksentralbyrå (SSB) sitt Mediebarometer (2022) viser at 33% av Norges befolkning mellom 9-79 år gamet i 2021, og i alderen 45 år og nedover gamet 46%. Denne enorme populariteten til tross, hvorfor burde gaming være en del av biblioteket?

2.3 Gaming i biblioteket, seriøst?

Adams (2009, s.197) viser til de tre tradisjonelle funksjonene bibliotekene har hatt i sin artikkel om videospill i biblioteket. Disse funksjonene omhandler biblioteket som en institusjon for utdanning og livslang læring, biblioteket som bidragsyter til informasjon og demokratisering, samt bibliotekets rolle som møteplass ved siden av jobb og hjem. Ut fra den siste funksjonen blir biblioteket et sosialt rom så vel som et rom for informasjon og læring sier Adams. Det er ikke uvanlig for et bibliotek å tjene fellesskapet ved å tilby tjenester som bidrar til et sosialt fellesskap eller et rekreasjonsformål. Om biblioteket tilbyr et robust videospillprogram som er godt planlagt og gjennomført kan dette bidra til å støtte oppom alle de tre ovennevnte funksjonen (Adams, 2009, s. 197).

Mange bibliotek arrangerer spillkvelder, LAN-fester (en sosial samling der deltakerne har med egne pc-er eller konsoller), har spillrom, oppretter egne nettverk for onlinespilling og tilbyr spill som kan gi en sosial opplevelse (eksempelvis *Guitar Hero*, *Dance dance revolution* og *FIFA*). I en slik setting samhandler personen som spiller både med fantasien i spillet, men også med de som sitter rundt. Man samles ofte rundt den som spiller (Adams, 2009). Adams (2009, s. 201) konkluderer med at videospill innehar en rekke sosiale- og fellesskapselementer, samt at opprettelsen av et gamingtilbud for publikum i ulike aldre kan være med å skape en annen type sosial- og fellesskapsinteraksjon. Ikke minst kan gamingens appellfaktor være med å få de barn og unge inn på biblioteket mener Kirriemuir (2006).

Elkins og Hollister (2020, s. 230) viser til forskning fra flere akademiske disipliner som konkluderer med at gaming oppmuntrer spilleren til å utvikle nyttige ferdigheter som er kritiske for både personlig og profesjonell suksess i det tjuelførste århundre. Dette er ferdigheter som problemløsning, kritisk tenkning, kommunikasjon og ikke minst *digital literacy*, som kan oversettes til digital kompetanse. Biblioteket kan være en bidragsyter til å fremme disse ferdighetene gjennom å tilby gaming mener Elkins og Hollister (2020). Samtidig påpeker de at bibliotek og informasjonsvitenskaputdannelsen ikke forbereder nye bibliotekarere tilstrekkelig for å kunne forstå og støtte opp om gaming. Dette til tross for at gaming er vanlig på amerikanske bibliotek.

På bakgrunn av dette gjennomførte Elkin og Hollisters (2020, s. 230) et forskningsprosjekt blant bibliotek- og informasjonsvitenskapstudenter. Utfallet ble at studentene som hadde fått inkludert gaming-relatert innhold på sine læreplan av foreleserne, fikk mer og variert erfaring med undervisning, lek, spill og spillsjangere.

Ved hjelp av intervju og observasjon, utførte Sanford og Madill (2007) en undersøkelse blant elever på en sommerskole omhandlede gaming og videospillutvikling. Ut fra undersøkelsen kunne Sanford og Madill (2007, s. 435) konkludere med at "both video game creation and play combine "numerous complex literacy skills (lese- og skriveferdigheter) in one activity." I en annen studie fra Taiwan undersøkte Chuang og Chen (2009) hvilken effekt videospill hadde på grunnskoleelevers kognitive funksjon blant 108 tredjeklassinger. Basert på undersøkelsens funn og begrensinger konkluderte Chuang og Chen med at bruken av videospill forbedret elevenes kritiske tenkning og kunne tilrettelegge for den kognitive læringsprosessen. Powell (2013, s.847) støtter seg på funn fra begge undersøkelsene og argumenterer om hvorfor gaming burde inkluderes i biblioteket, i sin artikkel omhandlende gamingens verdi i biblioteket. Bibliotekets oppgave er å oppmuntre og støtte oppunder *alle* utdanningsformer, og mange bibliotek omfavner videospill grunnet den dokumenterte pedagogiske effekten.

Kirriemuir (2006, s. 63) mener det er stor interesse for gaming i bibliotek da mange av de ansatte som jobber på bibliotekene på 00-tallet vokste opp med å game, og fortsatt gamer den dag i dag. Argumentene for å inkludere gaming som ett av bibliotekets tilbud er flere. Gaming er blant annet en sosial aktivitet, som passer inn i biblioteket som sosial arena, samt at videospill i økende grad blir sett på som medium med samme sosiale status som filmer, bøker, musikk og kunst (Kirriemuir,2006, s. 64). Her kan det trekkes paralleller til Moesgaard (2010) som anerkjenner data -og videospill som kulturarv og en vesentlig del av nåtidens kulturproduksjon. Dataspill har hatt en posisjon som et «ikke-seriøst» kulturprodukt, et leketøy for barn og som avledning for avsporede voksne. Men etter hvert har respekten for dataspill som kulturuttrykk vunnet frem, blant annet på grunn av økonomiske faktorer, hvem gamerne er og hvor utbredt det er å game (Moesgaard (2010, s.39).

Den amerikanske folkebibliotekaren Justin Hoenke (2019) skriver om folkebiblioteket som en moderne arkade(hall), og viser tilbake til den sosiale gamingens start på 80 -og 90 tallet i datidens arkadehaller. Her møttes gamerne for å heie på hverandre og jakte den høyeste poengsummen. Ettersom tiden gikk overtok folkebibliotekene for arkadene som gamernes sosiale møtepunkt, og de ti siste årene har gaming på amerikanske folkebibliotek hatt en jevn økning (Hoenke,2019). Senft (2012, s. 11) poengterer at mange unge mest sannsynlig har tilgang til de samme spillene hjemme som på biblioteket, men som Hoenke skriver, velger å dra på biblioteket for å sosialisere og spille som del av en gruppe. Gaming har definitivt en plass i biblioteket stadfester Buchanan og Elzen (2017) i sin artikkel om videospill og bibliotek. Kulturdepartementets dataspillstrategi for 2020-2022 (2019) viser også til biblioteket som arena for gaming.

2.3.1 Spillerom- kulturdepartementets dataspillstrategi 2020-2022

Regjeringens mål med Spillerom (Kulturdepartementet, 2019, s. 7) var å «løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet». Videre forklares begrepet kultur: «Kultur handler om å skildre og fortolke den tiden og det samfunnet vi lever i, bearbeide kulturelle fenomener, historiske begivenheter og sosiale konflikter og gjøre det på en måte som engasjerer, utfordrer, underholder og begeistrer. Dataspill er en naturlig og vesentlig del av samtidskulturen» (Kulturdepartementet, 2019, s.7). På grunn av dette må det tas ansvar for den videre utviklingen av dette kulturuttrykket (dataspill). Strategien anerkjenner dataspill som kunstform ved å trekke frem at dataspill inneholder segmenter fra flere kunstarter som musikk, arkitektur, historiefortelling og visuell kunst. «Spill kan gjerne oppleves som en film, utstilling og konsert på en gang. Som kunstform byr dataspill på et mangfold av kreativ utfoldelse og kan oppleves på helt unike måter» (Kulturdepartementet, 2019, s.7).

I Spillerom (Kulturdepartementet, 2019) er bibliotekets rolle sentral. både når det kommer til implementering av spill i innkjøpsordningen, og på den måten synlig- og tilgjengeliggjøre spill, men også med tanke på formidling av spill, spillarrangementer og utfordringer knyttet til utlån av spill. I tillegg vektlegges bibliotekets rolle som møteplass og arena i sammenheng med gaming. Med bakgrunn i teori, forskning og styringsdokumenter ser det ut til at gaming og gamingkultur har fått innpass i bibliotekene internasjonalt, og sakte, men sikkert får rotfestes i norske folkebibliotek. Samtidig kommer det ikke tydelig frem hva slags holdning bibliotekene selv har til gaming.

Spillerom (Kulturdepartementet, 2019, s.39) og Nasjonal bibliotekstrategi (Kulturdepartementet og kunnskapsdepartementet, 2019, s.7) omtaler henholdsvis biblioteket som en fellesarena og møteplass. Hva dette innebærer i en gamingkontekst kommer tydelig frem senere i oppgaven. Nå rettes blikket mot USA der gamingen lenge har hatt en plass i biblioteket.

2.4 Gamingens plass i biblioteket

Nicholson (2013) forklarer at grunnlaget for gaming i amerikanske bibliotek ble lagt allerede i 1854, ved etableringen av en sjakkklubb på biblioteket Mechanics' Institute Library i San Francisco. Med dette som bakteppe mener Nicholson det er en feiloppfatning at gaming er et nytt bibliotektilbud, da mange av bibliotekets aktiviteter har vært knyttet mot spill oppgjennom årene. Spoler vi 150 år frem i tid brukes videospill og gaming i dagens bibliotek blant annet for å samle publikum, lære om teknologi, samt dele og nyte opplevelser sammen (Nicholson, 2013, s. 341).

I 2009 utførte Nicholson (2009) to undersøkelser der spørsmålene omhandlet bibliotekets støtte til gaming, samt gamingrelaterte aktiviteter- og mål. Den ene undersøkelsen ble utført i form av telefonintervju blant 400 tilfeldig valgte folkebibliotek i Nord Amerika. Den andre undersøkelsen ble utført ved hjelp av en web-basert undersøkelse sendt til tilfeldige typer bibliotek. I sine undersøkelser benyttet Nicholson begrepet «game» i en bred forstand slik at det, i tillegg til video- og dataspill, omhandlet kort- og brettspill. Dette skiller seg fra definisjonen jeg har valgt i denne oppgaven. Funnene viste at 78% av bibliotekene støttet gaming i en eller annen form. På spørsmålet om folkebibliotekene tillot publikum å spille på pc-ene, var svaret forbløffende 90% (Nicholson, 2009, s. 206). Til tross for dette var det bare 5% som så dette som støtte av gaming.

Nicholson mener dette peker mot et behov for beslutningspåvirkning for å hjelpe bibliotekene med å vurdere gaming som en tjeneste de tilbyr lånerne. I folkebibliotekene var 43% av gamingen knyttet til spillaktiviteter omhandlende konkurranse, der spillene *Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution* og *Mario Kart* var de mest populære, og som bidro til et fellesskap. Ut fra funnene konkluderer Nicholson (2009, s. 213) med at gaming ikke bare er viktig for unge, men for en stor del av befolkningen i alle aldre.

Ikke minst kan gaming fungere som en døråpner til andre av bibliotekenes tilbud og aktiviteter skriver Nicholson, og legger til at gaming kan være lek, men implementeringen av gaming i bibliotek må tas på alvor. I den forbindelse tenker jeg bibliotekarene må ha en finger med i spillet.

2.4.1 Bibliotekarenes kompetanse

Som tidligere nevnt eksisterer det lite forskning om gaming og bibliotek i en norsk bibliotekkontekst. Derfor tar jeg med Johansens (2021) masteroppgave omhandlende spillformidling i norske bibliotek. Oppgavens undersøkelse tar for seg hvordan bibliotekene formidler spill, og hvordan formidlerne forstår begrepet spillformidling. De underliggende forskningsspørsmål omhandler kompetanse, utfordringer og hva som blir formidlet (Johansen, 2021). Det ble benyttet kvalitativ metode, der ti bibliotekansatte med praktisk erfaring med spillformidling i bibliotek, ble intervjuet. Ut fra denne undersøkelsen presenterer Johansen tre hovedfunn, der særlig det tredje funnet er svært interessant. Dette funnet omhandler de bibliotekansattes kompetanse knyttet til spill og spillformidling. Funnet viser en sammenheng mellom kompetanse og personlig interesse for spill. Ikke minst at det er manglende kompetanse på spill og spillformidling i norske biblioteker, slik Kulturdepartementets (2019) dataspillstrategi stadfester.

En av Johansens (2021, s. 72) informanter forteller at det er utfordrende når de bibliotekansatte fortsatt ikke ser poenget med spill i bibliotek, da dette har en direkte innvirkning på interessen de har for å formidle spill. Den manglende interessen for spill skaper i tillegg et «kunnskaps-gap om spillmediet», og manglende interesse virker som å skape en holdning om at de ikke trenger å drive med spillformidling forklarer informanten. Ut fra dette forstår Johansen (2021, s. 72) det som en relasjon mellom den personlige interessen for spill og den individuelle spillformidlingskompetansen. I likhet med Mosegaard (2010) tidligere i oppgaven, mener Johansen (2021) at spillmediet har blitt sett på som lavkulturell underholdning, som igjen har ført til manglende forskning og forståelse, også i biblioteksammenheng. Dette til tross for at data- og videospill ikke er et ukjent fenomen i norske bibliotek. Som vi tidligere har sett samsvarer resultatene fra litteraturundersøkelsen min godt med Johansens mening med tanke på manglende litteratur på området.

I sin artikkel skriver Lindsey et al. (2018) om ungdommens økende bruk av biblioteket, og folkebibliotekenes evne til å beholde denne gruppen som livslange bibliotekbrukere. Ved hjelp av videospill kan bibliotekarene fengsle og samhandle med tenåringene på en mer relaterbar måte mener Lindsey et al. For å oppnå dette er det avgjørende at de gamingansvarlige bibliotekarene klarer å knytte publikum, videospill og de tilhørende ressursene sammen (Lindsey et al. 2018). Nye spill og sjangre slippes daglig på ulike plattformer, og det er tidkrevende å holde seg oppdatert på alle trendene.

Her foreslår Lindsey et al. (2018, s. 5) at bibliotekarene kan bruke sin ekspertise innen søking og materiell og på den måten sette seg inn i gamingens fortid, nåtid og de voksende trendene. Dette for å kunne snakke samme språk som den gjennomsnittlige gameren, med alle dens akronymer og sjangerspesifikke særspråk. Det burde være flere muligheter for en barne- og ungdomsbibliotekar til å spesialisere seg innen gaming og teknologi, slik at det er flere innen fagområder som tenker på de ulike måtene gaming kan bidra til å få flere ungdom inn i biblioteket og beholde dem som brukere (Lindsey et al., 2018, s. 5).

Bibliotekaren selv trenger ikke å være en ivrig gamer for å lære om videospill, og for å sette pris på gaming som en del av biblioteket. Imidlertid kan det hende bibliotekaren trenger å lære mer om videospilletts appell, samt få en bedre forståelse av hva som kjennetegner mediet videospill og dets natur (Buchanan og Elzen (2017, s. 15). Bibliotekarere kan også spørre lånerne hva slags spill de liker, og bruke denne kunnskapen til å anbefale bøker som faller innunder denne sjangeren foreslår Buchanan og Elzen (2017, s. 31). Denne måten å «snike» bøker på brukerne står i kontrast til Nicholson (2009) syn på gaming som lek og Kulturdepartementet (2019) sin stadfestelse av data- og videospill som selvstendig kulturuttrykk. Mer viktig enn å bruke gaming til å fronte litteratur, er bibliotekets gamingtilbud med tanke på å utjevne sosioøkonomiske forskjeller mener Elkins (2015, s. 60). Det er kanskje ikke alle barn som har muligheten til å game hjemme og da kan biblioteket være en arena hvor alle har muligheten til å prøve. For bibliotek og bibliotekarere med manglende gamingkompetanse kan Bibliogames være et ledd i kompetansehevingen.

2.4.2 Bibliogames

Bibliogames er en frivillig organisasjon med spillformidlere, som leverer spillarrangement i hele landet. Organisasjonens mål er å frembringe tilbud i nærmiljøet slik at gamere skal få skape, lære og være sosiale (Bibliogames, 2023). I lys av bibliotek som møteplass kan Bibliogames være en viktig støttespiller. Møteplassperspektivet kommer jeg nærmere tilbake til. Som en av oppgavens informanter forteller leder av Bibliogames, Anders Grønning, om bakgrunnen for etableringen av Bibliogames: Ideen om å utvikle et sosiale spilltilbud kom på bakgrunn egen bacheloroppgave om spill i bibliotek. Spillbibliotekarene ga tilbakemeldinger om vellykkede og inkluderende møter rundt spillmediet. Blant annet med minoriteter og folk fra hjem med lav økonomi. På biblioteket fikk de mulighet til å prøve spill og møte nye folk. Dette ga utspring for tanken om systematisering av erfaring og kunnskap, slik at flere kunne komme i gang med spill i bibliotek. Fire år senere har Bibliogames i overkant av 30 frivillige og tilbyr alt fra kodekurs til PC byggingskurs, familiespilldag, samt foredrag om gaming og oppvekst. Videre ser vi nærmere på FiF-prosjektet, der Bibliogames var delaktige i å arrangere grunnkurs i spillformidling for folkebibliotekarer.

2.5.1 Formidlingskompetanse i folkebibliotekene (FIF)

Prosjektet ble startet januar 2021, av Viken fylkesbibliotek, der Trøndelag fylkesbibliotek har overtatt oppfølgingsansvaret. Prosjektets hovedmål er å «styrke formidlingskompetansen hos ansatte i folkebiblioteket» (Bibliotekutvikling, 2023). For å oppnå dette er det utarbeidet uformelle læringsløp innenfor syv satsningsområder, der satsningsområde nr. 2 er spillformidling. «Det ligger som et viktig premiss at kompetanseutvikling skjer ved å prøve og å gjøre» står det i prosjektbeskrivelsen, samt at det skal være mulig å «leke» seg frem til formidling som aldri er gjort før (Bibliotekutvikling, 2023).

Med støtte fra FiF-prosjektet inviterte Viken fylkesbibliotek til grunnkurs i spillformidling for bibliotekansatte mai 2022. Kurset ble holdt i samarbeid med Halden bibliotek og Bibliogames, der to av oppgavens informanter var aktive. Leder i Bibliogames Anders Grønning var kursholder, og prosjektansatt i Viken fylkesbibliotek, Henrikke Lingeberg var medarrangør. Kurset inneholdt blant annet presentasjon av spill fra NFI (Norsk Filminstitutt) sin innkjøpsordning, spillmaskiner og plattformer, samt formidling av dataspill. På kursets invitasjon står det «vi ser på ulike spill og spillsjangre for å prøve å forstå hvilke appellfaktorer som engasjerer» (Viken Fylkesbibliotek, 2022).

Et annet punkt på agendaen var tips til gjennomføring av spillarrangement for publikum der det ble demonstrert tre typer arrangement: en turnering, en spillmaking (testing av ulike spill) og bruk av Minecraft i bibliotek. Ikke minst ga kurset en introduksjon til hvordan man søker om midler til spillformidling, hva de som deler ut midler ser etter, hvilke lover og offentlige dokument man kan begrunne innkjøp med, samt hva åndsverksloven tillater i forhold til bruk av spill (Viken Fylkesbibliotek, 2022). FiF-prosjektet har i samarbeid med formidlingsmetoden LeserSørvis utarbeidet et hefte om hvordan man kan bygge bro mellom dataspill og bok. Heftet er ment som et verktøy for bibliotekaren slik at det blir enklere å bruke dataspill som inngang til å formidle bøker og andre medier (Borud, 2022). Som bøker har også spill appellfaktorer. Disse presenteres i heftet, sammen med forslag til spill innenfor ulike sjangre med overføringsverdi til litteratur. LeserSørvis tilbyr også brosjyrer med konkrete bokforslag ut fra spill med ulik aldersgrense (fra 7+ til 18+), som kan deles ut i biblioteket eller brukes av bibliotekaren (Lesersørvis, 2015). FiF-prosjektet er pågående frem til 2024, og det foreligger derfor ingen prosjektrapport på nåværende tidspunkt. Tidligere i oppgaven beskrives biblioteket som en fellesarena og møteplass. Neste avsnitt viser hva dette innebærer i en gamingkontekst.

2.5 IRL (in real life)- biblioteket og gaming i et møteplassperspektiv

Gaming har allerede blitt trukket frem som en sosial- og godt etablert aktivitet av både Kirriemuir (2006), Adams (2009) og Hoenke (2019). Samtlige av disse argumenterer også for biblioteket som en svært egnet møteplass for gamingentusiaster. Istedenfor å game alene, eller i den virtuelle verden, kan biblioteket være en plass man møtes «in real life» (IRL) som gamerne selv ville sagt. Dette samsvarer med bibliotekets endrede rolle, der synet på bibliotek som en inkluderende møteplass er svært fremtredende. Bibliotekets møteplassfunksjon markeres både i Folkebibliotekloven (2014) og Nasjonal bibliotekstrategi (2019), så vel som i mange av folkebibliotekenes planer og visjoner.

Møteplassfunksjonen kan sees i sammenheng med bibliotekets demokratiske rolle, som ifølge Audunson et al. (2019) står svært sentral i det tjuetførste århundre. Folkebiblioteket som bidragsyter til sosial inkludering og demokratisk deltakelse er dominerende temaer etter århundreskiftet. Folkebiblioteket skal bidra til sosial inkludering, og personalet har som oppgave å tilrettelegge for diskusjon og debatt, samt opprettholde og ivareta ånds- og ytringsfrihet.

Dette er avgjørende for å bygge en robust offentlig sfære, og ivareta demokratiske prosesser (Audunson et al., 2019, s. 774). Folkebibliotekets praktiske funksjon som en offentlig sfære i samfunnet, gir også belegg for å oppfordre folkebibliotekene til å løse sosiale problemer i lokalsamfunnet mener Audunson et al. Dette samsvarer med det vi tidligere har sett med tanke på at biblioteket kan tilby gaming for å utjevne sosioøkonomiske forskjeller (Elkins, 2015). Sosial inkludering i denne konteksten innebærer å inkludere barn og unge i et positivt fellesskap, med gaming som felles referansepunkt.

Nasjonal bibliotekstrategi (2019, s.7) vektlegger at bibliotekene skal være med å tilrettelegg for et fritt og uavhengig kulturliv, som tilbyr møteplasser og bygger fellesskap. For å etterstrebe dette tenker jeg bibliotekene må utvikle møteplasser som er attraktive, og fellesskapsbyggende gjennom eksempelvis å tilby aktuelle kulturuttrykk som gaming. Bibliotekene må evne å fornye- og omstille seg, noe Lankes (2016, s. 8) underbygger med å forklare at biblioteket vokser og tilpasser seg nåtiden fordi det adopterer og tilpasser seg samfunnets sosiale strukturer. Ettersom samfunnet endres, må også biblioteket endres påpeker Lankes. Dette sammenfaller med den nasjonale bibliotekstrategiens visjon om biblioteket som både sosial møteplass og kulturformidler. Gaming er en utmerket mulighet til å fremme begge deler, samt gjenspeile dagens samfunn og publikums interesser.

I kjølvannet av dataspillstrategien Spillerom (2019) utga Kultur- og likestillingsdepartementet (KUD) en veileder i 2021. Denne omhandler hvordan man skaper gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge. Veilederen er avgrenset til hovedsakelig å gjelde tilrettelegging av fysiske møteplasser for aktivitet tilknyttet datakultur. Målet er å gjøre det enklere å komme i gang med gaming for «kommuner, frivillige organisasjoner og andre som ønsker å legge til rette for attraktive og inkluderende møteplasser, for eksempel på samfunnshuset, fritidsklubben eller biblioteket» (KUD, 2021, s.6). Dette gjennom å gi eksempler, konkrete tips og råd for tilrettelegging av ulike aktiviteter innen datakultur. Det finnes allerede flere fritidsklubber, bibliotek og diverse spillhus som har søkelys på data- og konsollspill for barn og unge. «Dette bekrefter at det er et behov og et publikum for flere sosiale møteplasser med datakultur i fokus» (KUD,2021, s. 8). Med denne veilederen mener jeg regjeringen tar gaming på alvor, og løfter det til et høyere nivå ved å sette det på dagsordenen. Ikke minst tydeliggjøres sammenhengen mellom de viktige nøkkelordene gaming, møteplass og bibliotek.

Meld. St. 8. 2018-2019 (2018, s.41), under avsnitt 5.7 Mål: «Møteplassar og fellesskap», slår også fast at fysiske møteplasser fortsatt er viktige for å skape samhold og gode lokalsamfunn. Ikke minst at «digitaliseringa kan forsterke behovet for relevante arenaer for deltaking og gi nytt innhald. Eit eksempel er utøvarar av dataspel, som òg kan ha behov for stader å møtast fysisk». I den forbindelse trekker stortingsmeldingen frem folkebibliotek som en relevant arena. Videre følger oppgavens metodekapittel.

3. Metode

For å svare på oppgavens problemstilling, «på hvilken måte har gaming plass i dagens norske folkebibliotek?» ville jeg undersøke bibliotekets holdning til gaming, bibliotekarenes kompetansenivå, samt bibliotekene tilrettelegger for gaming. Til denne undersøkelsen ble det naturlig å velge intervju som metode da jeg ønsket å gå i dybden på problemstillingen. Ifølge Tjora (2012, s. 13) er man gjerne tett på «dem man forsker på» i en intervjuundersøkelse eller observasjonssituasjon, noe som gjør kvalitativ forskning spennende. Tjoras perspektiv sammenfaller god med min nysgjerrighet for menneskers kunnskap og erfaringer. Ved å utføre intervju kunne jeg innhente nødvendige data ved å få et interessant innblikk i informantenes tanker. Neste avsnitt forklarer kvalitativt intervju inngående.

3.1 Kvalitativt intervju som metode

«Kvalitative intervjuer er den mest brukte måten å samle inn egne data på» skriver Johannessen et al. (2017, s. 145). Videre trekkes metoden frem som fleksibel, samt at den bidrar til muligheten for å få detaljerte og utfyllende beskrivelser av det som skal undersøkes. Intervju gir informantene større frihet til å uttrykke seg enn eksempelvis et strukturert spørreskjema påpeker Johannessen et al. (2017). Kvale (2011, s. 9) underbygger dette ved å vise til det kvalitative intervjuet som en sentral måte å utforske hvordan informanten forstår og opplever sin verden på.

På samme måte som Johannessen et al. og Kvale tenker jeg den unike tilgangen til informantenes verden kan bidra til interessante innblikk og betraktninger rundt oppgavens problemstilling. Dette på en annen måte enn ved eksempelvis en kvantitativ spørreundersøkelse, der dataene gjerne foreligger som tall og benyttes til statistisk analyse (Johannessen et al., 2017, s.423).

Ved å benytte kvalitativt intervju oppleves det som dataene blir mer levende, og bidrar til selve essensen i samfunnsfaglig metode, det Johannessen et.al (2017, s. 25) betegner som informasjon om «den sosiale virkeligheten». Kvalitativ data består ofte av innsamlet lyd, bilde eller tekst som må bearbeides for å gi mening. Denne måten å innhente og bearbeide informasjon på skiller kvalitativ fra kvantitativ metode innenfor samfunnsvitenskapen forklarer Johannessen et al.

Samtidig trekker Kvale (2011, s. 9) frem flere etiske problemstillinger når det kommer til intervju som forskningsmetode. En av disse utfordringene er knyttet til intervjuresultatet. Kunnskapen man får mener Kvale avhenger av det sosiale forholdet mellom intervjueren og informanten. Dette hviler igjen på hvorvidt den som intervjuer klarer å skape en setting der informanten føler seg fri og trygg til å dele private betraktninger til offentlig bruk. Her må det etterstrebtes en balanse mellom intervjuerens higen etter å “forfølge” interessant kunnskap, og den etiske respekten for informantens integritet skriver Kvale. En viktig del av intervjuprosessen er utvelgelse av informanter. Mitt informantvalg redegjøres for i neste avsnitt.

3.2 Utvalg av informanter

Veien til valg av informanter startet med å finne ut hva informantene skulle bidra med, samt hvem som kunne bidra til mest -og best mulig innsikt i temaet. Basert på denne tanken bestemte jeg meg for å utforske ekspertkunnskapen rundt temaet bibliotek og gaming. Dermed ble det logisk å utføre ekspertintervju. Meuser og Nagel (2009, s. 18) forklarer at hvem som defineres som ekspert- og ikke avhenger av forskerens dømmekraft. Denne definisjonens utilstrekkelighet bidrar til at forskeren ikke får kriterier til å skille eksperter og ikke-eksperter fra hverandre skriver Meuser og Nagel videre, og legger til at i verste fall fører dette til en inflasjon i begrepet «ekspert», da alle i teorien kan kalle seg ekspert i eget liv. Ringvirkningen av dette vil være ekspertintervju ikke vil kunne skilles seg fra andre intervju typer.

For at forskeren skal kunne skille ekspert fra ikke-ekspert foreslår Meuser og Nagel (2009, s. 18) å definere begrepet ekspert ved å skjelne ekspertkunnskap fra hverdagskunnskap og allmennkunnskap. I vitenskapelig forskning adresseres en person som ekspert ut fra forskerens perspektiv om at vedkommende sitter på kunnskap som ikke er tilgjengelig for alle i feltet som studeres, forklarer Meuser og Nagel.

Avgjørelsen om informantvalgene ble tatt på bakgrunn av Meuser og Nagels ovennevnte definisjon, sammenknyttet med problemstillingen og hva som skulle undersøkes. Valget om å utføre ekspertintervju bidro også til at informantene ikke er anonymisert. Blant annet fordi informantenes bidrag kan gjøre det lett å identifisere hvem de er og hvor de arbeider. Informantene består av biblioteksjef /virksomhetsleder for Drammensbibliotekene og innbyggertorget, Jørgen Hovde, prosjektansatt ved Viken fylkesbibliotek, Henrikke Lingeberg, samt leder i organisasjonen Bibliogames, Anders Grønning. Bakgrunn for valgene var et ønske om å belyse problemstillingen fra ulike vinkler, og å få med forskjellige perspektiver, refleksjoner og tanker rundt temaet. Forhåpentligvis ville dette frembringe dybdekunnskap, og danne en kreativ grobunn for den kvalitative analysen. Dette forklares nærmere i oppgavens analysedel.

Ved å intervju personer med ulike roller innenfor biblioteksektoren kunne dette bidra til et mangfoldig innblikk i bibliotekets syn på gaming og ikke minst interessant betraktninger fra et lederperspektiv, et praksisnært perspektiv og et perspektiv utenfra, men samtidig knyttet opp mot bibliotek. Henrikke Lingeberg arbeider også som skolebibliotekar ved en videregående skole, men er valgt som informant ut fra prosjektstilling ved Viken fylkesbibliotek. I denne stillingen har hun arbeidet med gaming og kompetanseheving blant folkebibliotekarer. Det samme gjelder leder av Bibliogames Anders Grønning, som er skolebibliotekar ved siden av arbeidet med Bibliogames.

I tillegg intervjuet jeg to anonymiserte folkebibliotekarer. Den ene informanten ble tilfeldig valgt ved at vedkommende svarte på en mailutsendelse til tilfeldige folkebibliotek i nabokommunen. Den andre informanten ble jeg tipset om da jeg var på utkikk etter en bibliotekar med lang arbeidserfaring i folkebibliotek. Dette for å få et innblikk i gaming og bibliotek over en lengre tidsperiode. Den tilfeldig valgte folkebibliotekaren bunnset ut i ønsket om å ikke ha forkunnskaper om, eller kjennskap til, informanten på forhånd. Det andre kriteriet var at det skulle være praktisk mulig å utføre intervjuene fysisk, noe Johannessen et. al (2016, s.117) kaller et «taktisk valg».

Utvelgelsesmetoden ble gjort ved mailutsendelser. På den måten ble det også tatt det Johannessen et. al (2016, s.117) omtaler som et «strategisk valg». Dette fordi utvelgelsen hadde et klart mål, og målgruppen ble valgt ut fra behovet om å samle inn nødvendig data. Strategiske valg var også forutsetningen for ekspertutvalget, samt valget av informant 2. Rekrutteringen tilhørende disse informantene foregikk ved forhøring blant kollegaer, venner og bekjente om tips til personer som visste mye om temaet, og om bibliotekarer med lang yrkeskarriere i folkebibliotek. Denne måten å rekruttere informanter på kalles «snøballmetoden» (Johannessen et. al, 2016, s. 119).

Ut fra informantvalget er jeg klar over at jeg ikke har overblikk over alle folkebibliotekarer eller folkebiblioteks kompetanse om- og holdning til gaming. Utvalget er ment som et bidrag for å gi en innblikk- og en indikasjon på gamingens omfang i dagens bibliotek. Ekspertinformantene ble valgt målrettet for å bidra med dybdekunnskap og førstehåndserfaring med gaming, samtidig som de kunne fortelle mange historier fra folkebibliotek i ulike deler av Norge. De anonyme folkebibliotekarene kunne bidra med både erfaringer og refleksjon knyttet til bibliotek og gaming. Meningen var å skape balanse mellom ekspertenes dybdekunnskaper og folkebibliotekarenes nærhet til praksisfeltet. Da informantutvalget var gjennomført ble neste steg å utforme intervjuguiden.

3.3 Utforming av intervjuguide

En intervjuguide er ifølge Kvale (2011, s. 57) en form for manus som strukturerer intervjuet og holder det på stø kurs i mer eller mindre grad. Hvor strukturert intervjuguiden legges opp varierer. I mitt tilfelle var intervjuguiden semi-strukturert med klare temaer og forslag til spørsmål. Det ble naturlig å følge de forformulerte spørsmålene i alle intervjuene. Når det var behov benyttet jeg oppfølgingsspørsmål eller andre spørsmål der informantens svar ledet intervjuet i en ny retning. Utforming av intervjuguidene (Jf.Vedlegg nr. 1-4) ble gjort med bakgrunn i det enkelte intervju, og det ble formulere spørsmål ut fra hvem som skulle intervjues basert på deres rolle/stilling. Utfordringen var å formulere gode, og ikke minst dynamiske spørsmål.

Med dette menes spørsmål som skaper en positiv interaksjon og flyt i samtalen, samt får informanten til å fortelle om sine følelser og erfaringer (Kvale, 2011, s.57). For å etterstrebe dette var det naturlig å formulere spørsmål ut fra spørreord som «hva», «hvilken», «hvordan». Eksempelvis «hva observerer du at bibliotekene gjør for å tilrettelegge for gaming?» og «hvordan tilegner du deg kompetanse og oppdaterer deg faglig om gaming?». Ved å formulere spørsmålene på denne måten fikk jeg inngående svar ut fra informantens opplevelse og erfaring, til forskjell fra spørsmål som kan besvares med ja og nei, eller spørsmål som kan oppleves anklagende. Spørsmålenes ordlyd avgjør hva slags kunnskap man får ut av intervjuet, og burde dermed være i tråd med intervju som studie sier Kvale (2011, s. 63). Spørsmålsformulering uten akademisk språk og med tanke om enkel formulering var også noe jeg forsøkte å få til. Spørsmålene ble forenklet ytterligere ved å dele de opp. Denne måten å stille spørsmål på opplevdes fruktbar med tanke på informantenes svar.

For å etablere en trygg og avslappet ramme rundt intervjusituasjonen startet jeg med et par oppvarmingsspørsmål. Disse spørsmålene var av generell karakter slik som «fortell litt om deg selv», «hva er ditt personlige forhold til gaming?» og «hva liker du å game?». Denne typen innledningsspørsmål er vanlig i intervju med traktformet struktur (Kvale, 2011, s. 57). Videre gikk spørsmålene over til å omhandle tilrettelegging for gaming, før det etter hvert omhandlet bibliotekarens kompetanse og bibliotekenes holdning til gaming. Temaet bibliotek og gaming oppleves kanskje ikke som kontroversielt, men om traktstrukturen benyttes til mer kontroversielle temaer, eksempelvis religion, må denne typen indirekte intervju vurderes i forhold til retningslinjene for informert samtykke (Kvale, 2011, s. 57) Da forberedelsesprosessen var fullført gjensto selve intervjugjennomføringen som beskrives under.

3.4 Datainnsamling

I forkant av intervjuene fikk informantene tilsendt et informasjonsskriv om oppgavens formål, hva deltakelsen innebar, informasjon om personvern, samt en samtykkeerklæring. Dette med bakgrunn i Kunnskapssektorens tjenesteleverandør Sikt (2023), sine krav til hvordan man lovlig innhenter personopplysninger til et forskningsprosjekt. Dette gjelder blant annet krav om informasjonsplikt, hvordan opplysningene skal behandles, samt deltakernes rettigheter.

Kvale (2011, s. 27) forklarer at informert samtykke innebærer å informere forskningsobjektet (informanten) om det overordnede formålet med undersøkelsen og mulige ulemper og fordeler ved deltakelse i forskningsprosjektet. Informert samtykke innebærer videre å oppnå frivillig deltakelse fra forsøkspersoner og informere dem om deres rett til å trekke seg fra studiet når som helst. Dette ble informerte om ved intervjustart, samt at informantene fikk informasjonsskrivet og samtykkeerklæringen skriftlig til gjennomlesing og signering. Det ble også opplyst om datalagring, oppgavens- og intervjuets hensikt, samt informantens garanti til anonymitet om ønskelig.

Intervjuene ble utført som en-til-en intervjuer. På den måten var det lettere å få det Johannessen et al. (2017, s. 146) beskriver som «fyldige og detaljerte beskrivelser av informanternes forståelse, følelser, erfaringer, oppfatninger, meninger, holdninger og refleksjoner knyttet til et fenomen». Intervjuene ble gjennomført ved fysiske møter der informantene selv valgte tid og møtested. Dette for å trygge informantene i intervjusituasjonen, samt av respekt for deres tid. To av intervjuene fant sted i rom der det til tider var gjennomgang av mennesker. Dette førte til at intervjuet måtte stoppes ved et par anledninger. I ettertid ser jeg det kunne vært hensiktsmessig å opplyse om behovet for skjermede omgivelser for å unngå forstyrrelser. De andre intervjuene fant sted i egne rom som bidro til gode lydopptak, samt opprettholdelse av fokus for både informanten og meg.

Kvale (2011, s. 55) understreker at de første minuttene av intervjuet er avgjørende. Her ønsker informanten å få «grep» på intervjueren før vedkommende tillater seg å snakke fritt og «eksponere sine erfaringer og følelser for en fremmed». For å oppnå dette er det viktig å etablere god kontakt ved at intervjueren lytter oppmerksomt som viser respekt, interesse og forståelse for det informanten sier fortsetter Kvale. Å fokusere på den sosiale interaksjonen etterstrebet jeg ved å være imøtekommende, positiv og avslappet i møte med informantene. Min opplevelse var at dette skapte en atmosfære der informanten turte å være seg selv og være åpen og ærlig i sine svar. Tydelighet rundt intervjuets intensjon tror jeg også var en medvirkende faktor til å fjerne eventuelle usikkerheter i intervjusituasjonen. På den andre siden var kanskje noen av spørsmålene i lengste laget, og i ett av intervjuene var informanten usikker på betydningen av ett av spørsmålene. Dette kunne jeg med fordel forenklet slik at betydningen kom frem på en direkte måte.

Tidvis opplevdes det utfordrende å ikke «hige etter mer» når informantene delte interessante betraktninger og erfaringer, noe som skapte entusiasme hos meg. Iveren gjorde at informantenes innspill ble fulgt opp med respons eller egne refleksjoner, noe som kan ha innvirket på informantenes svar. Derimot opplevde jeg at entusiasmen bidro til at informanten åpnet seg og svarte genuint på spørsmålene. Før analysearbeidet av de innsamlede dataene kunne begynne var det nødvendig å transkribere intervjuene.

3.5 Etterarbeid

3.5.1 Transkribering

Kvale (2011, 93) forklarer at å transkribere betyr å oversette fra et muntlig språk til et skriftlig språk. Det vil si at intervjuenes lydopptak måtte omformes til et skriftlig format. Dette for å kunne «se» de verbale og nonverbale aktivitetene som utspiller seg på opptaket, samt gjøre opptaket mer transparent og tilgjengelig forklarer Clayman og Gill (2011, s.593). Videre mener Clayman og Gill at transkribering er et viktig analyseverktøy som hjelper den som skal analysere med å organisere interaksjonen (intervjuet).

Selve transkriberingen var tidkrevende, men ble viktig for å tydeliggjøre analysegrunnlaget. Selv om det ikke er et standard skjema eller kode for transkribering av forskningsintervju er det ifølge Kvale (2011, s. 95) noen standardvalg som må gjøres. Dette innebære eksempelvis om man skal transkribere ordrett og «ord for ord», eller om intervjuet bør transkriberes til en mer formell, skriftlig stil. Det finnes ingen korrekte, standardsvar på slike spørsmål skriver Kvale videre, men avhenger av hva transkripsjonen skal brukes til. Da mine intervjuer ikke skulle brukes til eksempelvis en detaljert språkanalyse, ble det naturlig å transkribere med tanke på å få frem informantens redegjørelser og gjøre disse lesbare. Det ble transkribert ordrett, men det meste av sukking, mhm`er og følelsesmessige reaksjoner og pauser ble utelatt.

3.5.2 Analysemetode

Transkriberingsprosessen bidro til god kjennskap om datamaterialet. Dette forenklet etterarbeidet ved å gi oversikt -og eierskap til innholdet i forkant av den kvalitative analysen. «En analyse er en spørsmålsdrevet prosess, der man leter i data etter svar på spørsmål» (Johannessen et al., 2021, s. 22). Denne tydelige definisjonen fungerte som rettesnor i analysearbeidet, som foregikk ved å systematisere og kategoriserte det empiriske materialet

ut fra tema. Dette gjorde jeg ved å fargekode transkriberingene, og gruppere innholdet under kategoriene «kompetanse», «tilrettelegging», «møteplass» og «holdning».

På den måten skapt et tydelig tematisk skille som bidro til å finne svar og sitater tilhørende forskningsspørsmålene. Dette sammenfaller med Johannessen et. al (2021, s.279) som forklarer at når man grupperer svarene inn i «mer generelle kategorier» (temaer) skal dette til sammen svare på forskningsspørsmålene. Tematisk analyse kan gjennomføres på flere måter, der min måte kan betegnes som en forenklet. «Kvalitativ analyse skal være preget av systematikk og kreativitet i skjønn forening» (Tjora, 2018, s. 9). Med dette mener Tjora at systematisk arbeid og fokus på detaljer i den kvalitative analysen fremmer kreativitet gjennom «åpenhet, viljen til å dele og diskutere samt teoretisk innsikt og oversikt». Ut fra Tjoras kreative- og systematiske aspekt arbeidet jeg som en detektiv for å finne svar på forskningsspørsmålene i datamaterialet. Som en påminner fra tidligere var dette forskningsspørsmålene:

1. Hvordan er kompetansen på gaming i folkebibliotekene?
2. Hva er folkebibliotekene og deres ansattes holdning til gaming?
3. Hvordan tilrettelegges det for gaming i dagens folkebibliotek?

Resultatene fra analysearbeidet presenteres i neste kapittel, og drøftes i lyset av teori fra av oppgavens forgående bakgrunnskapittel.

4. Analyse

4.1 Hvordan er kompetansen på gaming i folkebibliotekene?

Kompetanse og personlig engasjement vektlegges av alle informantene som viktige faktorer for å lykkes med gaming i bibliotek. Samtidig trekkes også viljen til å lære og mulighet for samarbeid frem som forutsetninger for å kunne skape og utvikle et vedvarende gamingtilbud. Bibliotekarenes kompetanse oppfattes av informantene som varierende, og basert på den personlige interessen og engasjementet. Kompetansenivået blant mine informanter er bredspektret. Fra inngående kunnskap om- og daglig arbeid med gaming, til utelukkende kjennskap til oppkobling av gamingutstyr, med liten interesse for gaming utover dette.

Prosjektansatt Henrikke Lingeberg og leder i Bibliogames Anders Grønning opplever at gamingkompetansen stadig forbedrer seg, men at bibliotekarene undervurderer egen kompetanse. Tre av de fem informantene holder seg oppdatert på gaming, og mener kompetanseheving er viktig for å kunne tilby noe mer enn bare å ha spillkonsoller til fri bruk. At bibliotekarene tilegner seg førstehåndserfaring med gaming gjennom å teste selv, trekkers også frem som vesentlig for å forstå gamingens appell. Som vi skal se viser informantenes svar en sammenheng mellom personlig interesse, kompetanse og holdninger. Dermed vil forskningsspørsmål 1 og 2 til en viss grad flyte over i hverandre. Dette til tross har jeg valgt å dele opp spørsmålene i hvert sitt avsnitt for også å kunne vise temaenes særpreg. Nå ser vi på informantenes betraktninger rundt personalets gamingkompetanse.

4.1.2 Et vellykket gamingtilbud begynner med personalet

Biblioteksjef Jørgen Hovde tror det er bibliotekarenes personlige engasjement som «drar gamingen», at de ansattes kompetanse er veldig forskjellig-, og basert på det personlige engasjementet. Samtidig mener Hovde at det ikke skal være sånn at alle er like engasjert i gaming, og legger til at; «vi jobber med at folk har forskjellig fagkompetanse og at det heller utfyller hverandre». Derfor har ikke alle ansatte ved Drammensbibliotekene kompetanse på gaming, men de som er engasjert har det sier Hovde. Lingeberg deler Hovdes oppfatning om at det blir feil å påtvinge gaming på noen som ikke har interessen for det. «Det er jo ikke skrevet i stein og nedfelt i lov at nå skal alle folkebibliotek ha et sånn og sånn gamingtilbud» sier Lingeberg, og legger til «stakkars de som har null forhold til det, aner ikke hvor de skal begynne ikke sant». Veien til disse bibliotekarenes gamingkompetanse må starte med en anerkjennelse av at gaming er en verden bibliotekaren overhodet ikke har kjennskap til, men faktisk har interesse av mener Lingeberg.

I arbeidet med FIF-prosjektets spillformidlingskurs opplevde Lingeberg at deltakerne ofte var interessert i gaming fra før, men at det også var at et par eksempler på noen som ikke hadde kjennskap til gaming, og hadde lyst til å lære. Alle folkebibliotekene fikk invitasjon slik at bibliotekarene fikk mulighet for å dra på kurs. Noen av deltakerne ble nok «litt pusha på» av lederne sine tror Lingeberg. Dette fordi biblioteksjefen mener at man bør ha et gamingtilbud for å henge med i tida, eller for å tilegne seg basic kunnskap om gaming.

Hovde mener at det kan være bra å bli utfordret til å lære nye ting, samtidig som det er en blanding av hva slags oppgaver personalet har lyst til å gjøre, og hva det er behov for. Trenger biblioteket mer aktivitet rundt gaming, eksempelvis tilhørende et ferietilbud, må man høre med andre i personalet om ikke den gamingansvarlige er til stede.

I likhet med Hovde tror Lingeberg at et vellykket gamingtilbud begynner med personalet, og deler sine tanker rundt dette: Hvorvidt biblioteket får til et godt spilltilbud eller ikke er enormt personavhengig. Det er naturlig å plukke opp ting man er interessert i, og har man ikke ansatte med egeninteressen for gaming er nok terskelen for å tilby gaming litt høyere. Mange bibliotek har kjøpt inn gamingutstyr, men mangler personalressurser med kompetanse til å vedlikeholde et organisert gamingtilbud. Fra et av sine bibliotekbesøk nevner Lingeberg en bibliotekar som er primus motor når det kommer til gaming. Bibliotekaren har virkelig fått etablert et godt og populært gamingtilbud, og gamingklubb på dette biblioteket. «Det var virkelig da jeg skjønnte hvor personavhengig det er, og at det ikke bare er å sette av penger til å kjøpe inn utstyr. Man må ha noen som holder litt i det og som følger med litt», sier Lingeberg.

4.1.3 «Nå er jeg på en downer»

Å se på andre som gamer har lært Lingeberg mye, samt holder henne oppdatert på hva som rører seg i gamingverdenen. I tillegg til å game selv bruker hun eksempelvis Reddit¹ og YouTube, for å følge med på det som skjer. Grønning sier han får mye input av å abonnere på nyhetsbrev fra nettsidene Kotaku² og IGN³. Disse sidene inneholder spillanmeldelser, nyheter og tips. Grønning bruker også Youtube til å finne videoer om spesifikke ting han vil vite mer om, samt følger med på andre spillorganisasjoner på ulike sosiale mediekkanaler. Kompetanse innenfor gaming er erfaringsbasert mener Lingeberg, og sier det er begrenset hvor mye formell utdanning man kan ta på området.

¹ Reddit er et nettsamfunn for hvilken som helst nisje der man kan tilpasse sin egen strøm av innhold og diskusjon rundt akkurat det temaet man interesserer seg for. Dette kan eksempelvis være gaming, modelltog, filmkostymer eller surdeigbakst (Telenor, 2023).

² [Kotaku | Gaming Reviews, News, Tips and More.](#)

³ [IGN Nordic](#)

«Nå er jeg på en downer asså, dessverre, det har vært betydelig høyere entusiasme før». Dette svarer informant 1 på spørsmålet om hvordan hen holder seg oppdatert på spill, og tilegner seg kompetanse om gaming. Før foregikk kompetansetilegnelsen via kurs, inspirasjonsturer til ulike bibliotek, samt innleieing av Bibliogames til foredrag eller arrangement på biblioteket. De siste årene har inspirasjonen manglet, og det har vært et savn etter litt flere å dra lasset sammen med. Nå har informant 1 fått en kollega med interesse for å få til ting innenfor gaming og spill og sier: «Det er kanskje det aller viktigste for meg akkurat nå, å ha flere å jobbe sammen med istedenfor å tenke ut alt tankegods selv».

4.1.4 «Jeg er en gamer!»

En måte å få de ansatte interessert på kan være ved å gi de førstehåndserfaring med spillmediet tror Hovde. På en tidligere arbeidsplass avsatte han en halv dag for å introdusere gaming for to kollegaer uten kjennskap til gaming fra før. Ved å gjøre dette blir gamingen ikke så fremmed. «Har man prøvd det litt og sett det litt så er det kanskje ikke så skummelt heller da...» sier Hovde. Informant 2, som ikke gamer, sier hen liker å kase seg ut i ting og er åpen for å teste gaming. «Hvis det var et eller annet jeg bare kan kaste meg utti, kjøre bil eller fly. Asså sånt no´ action da, hvor ikke ting må planlegges» sier hen. Samtidig legger hen kabal på telefonen og blir svært entusiastisk når jeg påpeker at det er en form for gaming. «Jeg er en gamer» ler informant 2.

Grønning tenker mye på hvordan man kan introdusere gaming til noen som ikke har kjennskap til det, er negative, eller synes det er litt skummelt. «Jeg vet ikke om jeg har noe godt svar på det», sier Grønning, og utdyper «jeg tror egentlig man må spille en del for å få tak på det og prøve å forstå appellen med det kanskje, og jeg føler ikke jeg bestandig får gjort det på de fire timers kursene». Videre påpeker Grønning at bibliotekarene har en travel hverdag, «når skal de få tid til å sitte i flere timer med er spill for eksempel»? Skal man ha ansvaret for et spilltilbud, og ikke i utgangspunktet er gamer selv, mener Grønning man nesten burde få en viss stillingsprosent for å bli trygg på det, samt jobbe med det regelmessig i arbeidstiden. «Jeg tror det mangler noe der da» sier Grønning.

Samtidig fastslår Grønning at bibliotekenes kompetanse begynner å bli bedre og bedre. Dette tror Grønning skyldes at det stadig er flere yngre bibliotekarer som spiller selv begynner å jobbe med det. Dette støttes av Lingeberg som tror det er et generasjonsskifte i hvem som jobber i bibliotek, da veldig mange av de gamle bibliotekarene begynner å pensjonere seg og yngre kommer til. Vår generasjon som har vokst opp med gaming som en helt naturlig ting og finner det nok også lettere å integrere det i bibliotekvirksomheten sier Lingeberg.

Selv om Grønning mener gamingkompetansen på bibliotekene blir bedre og bedre, erfarer han at mange bibliotekarer har lav tro på egen kompetanse. De sier de ikke kan noe om spill eller driver med spill, «mens dem faktisk spiller litt sjøl og har spilt en del med barnebarn og veit hva Minecraft og Fortnite er for noe» sier Grønning. Ut fra dette tror Grønning nivået er litt høyere enn det som blir opplyst. Man kan få til mye med spill i bibliotek uten å ha så veldig mye kompetanse sier Grønning, og fortsetter «det er litt sånn frykt for at man ikke kan ting godt nok».

Informant 1 mener at man ikke nødvendigvis trenger å ha en personlig interesse for gaming for at biblioteket skal være en arena for denne aktiviteten. Derimot mener hen at man må være flere som er villige til å jobbe med det. Informant 1 trekker frem kollegaen og forklarer at selv om vedkommende kanskje ikke så interessert, eller er en ildsjel når det kommer til spill, er kollegaen interessert i å få til arrangementer og formidling slik at de greier å nå flere barn med tilbudet sitt. Informant 1 og kollegaen er enige når det kommer til bibliotekets demokratiske rolle, og jobber for å etterstrebe dette på en best mulig måte. De er begge enige i at gaming er viktig for barn og unge. «Det hjelper veldig å være flere» sier informant, og forklarer hvordan de samarbeider rundt et arrangement. På min kommentar om at det høres ut som et godt samarbeid, utbryter informanten:

«Jeg synes det var helt nydelig i hvert fall. Det å sitte alene og gjøre det samme hvert eneste år, man kan miste litt inspirasjonen av det. Spesielt om man har lyst til å få til mer da, men ikke vet hvordan, man må ha noen å spille på».

Vi har nå fått et innblikk i informantenes tanker, refleksjoner og erfaringer rundt gamingkompetansen i biblioteket. Videre får vi informantenes synspunkter på bibliotekarenes og bibliotekenes holdninger.

4.2 Hva er folkebibliotekene og deres ansattes holdning til gaming?

Ettersom samfunnet endres, må også biblioteket endres påpeker Lankes (2016). Alle informantene ser på gaming som en del av denne endringen. Dette i lyset av bibliotekets demokratiserende rolle, møteplassfunksjon og egen erfaring med gaming. Informantene forteller om en positiv holdning som råder til gaming i bibliotek, og kjenner hverken til biblioteker eller bibliotekarer med direkte negative holdninger. Det oppstår heller diskusjon rundt selve tilbudet er informantenes erfaringer. Dette kan være i sammenheng med bibliotekets samfunnsoppdrag og hva slags funksjon gamingtilbudet skal ha. Selv om gaming sees på som kultur kan det se ut til at gaming som selvstendig kulturuttrykk får mindre anerkjennelse. Ut fra informantenes tilbakemelding sees gaming på som en døråpner for litteraturformidling, og som aktivitet for å tiltrekke seg brukere, da særlig barn og unge. Hvorvidt bibliotekene er opptatt av gaming varierer fra sted til sted og baserer seg på personalets interesse og kompetanse. Nå presenteres informantenes tanker om holdningene knyttet til gaming.

4.2.1 «det har vært jobba i kulissene lenge»

Lingebergs inntrykk er at «det har vært jobba i kulissene lenge» for å skape gode holdninger rundt gaming i biblioteket. Ikke minst tror Lingeberg regjeringens anerkjennelse av dataspill som et kulturuttrykk hjalp mye. På den måten innså kanskje folk i bibliotekene at når det skal formidles andre ting enn papirbøker er faktisk dataspill en naturlig del av det. Samtidig mener Lingeberg at overgangen med å innlemme gaming som en naturlig del av biblioteket tar veldig lang tid. Den ideen blant folk om at «å ja bibliotek det er jo sånn nedstøva papir og folk» er fortsatt der tror Lingeberg. Informant 1 har samme betraktning og uttaler at til tross for at biblioteket har blitt noe annet enn det var før, er det «veldig mange som har den gamle oppfattelsen av at når man kommer inn står det en eller annen streng og bebrillet person og hysjer på en».

Informant 2 har 40 års fartstid i folkebibliotek og har dermed fått et stort nettverk inne bibliotekvesenet. I den grad gaming har blitt snakket om oppfatter informant 2 at det er positiv stemning til gaming. Samtidig stiller informant 2 seg litt undrende til hva gaming har med bøker å gjøre. Dette ser hen i sammenheng med sitt tradisjonelle syn på litteratur, kunst og kultur, men supplerer: «Det får gå innafor det utvidede kulturbegrepet da, der er jo sport også, det er jo helt greit».

Informant 2 er enig i at gaming er en del av møteplasztilbudet ved at man får unger inn i biblioteket, samt at de hvert fall blir utsatt for bøker. Selv om bøkene er svært viktig i informant 2 sitt bibliotekarliv, presiserer hen at hen alltid har vært opptatt av biblioteket som et sosialt sted med et mangfoldig tilbud:

«Det skal ikke være stille som i gamledager. Biblioteket er et aktivt sted med mange tilbud og mange mennesker som kommer innom med forskjellige mål for dagen.

Folkebiblioteklovens § 1 omhandler allsidighet og kvalitet på alle nivåer og da tenker jeg at gaming er en del av pakka».

I årene informant 2 har jobbet har hen sett ting komme og gå, og erfarer at kultur hele tiden er i utvikling og bevegelse, også i biblioteket. «Det er ikke sånn at biblioteket for 40 år siden nødvendigvis er det riktige, i hvert fall ikke for nåtiden. Vi ser jo at det unge er opptatt av nå blant annet er gaming. Vi får bruke de lokkemidlene vi har for å få unge inn i biblioteket». Videre ordlegger informant 2 seg slik om gaming i bibliotek: «Jeg er hverken super for, eller aktivt mot, men synes det er helt greit».

4.2.2 «Skal vi og bare være enda et sted som pøser på med skjerm?»

På spørsmålet «hva opplever du norske folkebiblioteks holdning til gaming er?», svarer informant 1 kontant at «jeg har ikke merka at det er noe negativt». Videre mener han at de fleste bibliotek ønsker å ha gaming som en «check box», slik at de kan si «ja, vi har noe der». Informant 1 har inntrykk av at alle ønsker å få til noe, og at noen ønsker å få til mye. Hvorvidt bibliotekene er opptatt av gaming eller ikke ser informant 1 i sammenheng med biblioteker der det er ildsjeler. Dette kan enten være bibliotekarer, foreldregrupper eller organisasjoner som har lyst til å ha et levende gamingmiljø. Lokalt kan det skape store forskjeller. Informant 1 henviser til nabokommunen der det er en superentusiast som selv er gamer og dyktig til å møte ungdommene på biblioteket. «Han vil naturlig nok få til mer enn meg som egentlig bare er halvinteressert» sier informant 1. Vesentlige faktorer for hvor mye gaming biblioteket tilbyr handler om hvor mye tid og ressurser man setter av til gaming i den helhetlige driften mener informant 1. Til tross for at man vet hvilken rolle gaming har i hverdagen, er det utfordrende å få det til å passe inn i resten av drifta og alt man skal bruke penger og tid på synes informant 1.

Drammensbibliotekene er opptatt av gaming presiserer Hovde. Alle filialene har gamingutstyr og tilrettelegger for at barn og ungdom skal kunne gjøre ting de er kjent med, også når de er på biblioteket. På den andre siden tenker Hovde at mange barn og unge ser innmari mye på skjerm og reflekterer over bibliotekets rolle i møte med denne utfordringen. Hovde undrer: «Skal vi og bare være enda et sted som pøser på med skjerm? Eller skal vi være et sted som har noe annet og no`mer?». Svaret på dette tror Hovde må være en blanding, men at de må være litt bevisst rundt skjermbruken: «Vi kunne jo bare ha prioritert å sette opp femten spillbåser... men vi gjør jo ikke det. Vi har tilbudet, men sammen med mye annet». Gaming aktiviteten kan også bidra til å få inn folk som vanligvis ikke kommer på biblioteket tror Hovde.

Grønning opplever at møte med bibliotekene har vært positivt hele veien for deres del, og at bibliotekenes holdning generelt er positiv til gaming. «Det at gaming har fått en sånn økt status og utbredelse det syns jeg jo er flott på mange måter, men samtidig at vi må passe på å skape gode offentlige tilbud da, sånn at man kan komme seg ut av huset å møte folk gjennom den interessen også». Det er noe av det jeg brenner for og som har motivert meg til å drive med Bibliogames sier Grønning. I et gamingperspektiv erfarer Grønning at Bibliotekene er opptatt av den sosiale delen, og å tilby noe som er aktuelt for barn og unge. Mange bibliotek er opptatt av lokalmiljøet sitt og ser at ikke alle har tilgang til det samme spillutstyret, eller ser at noen sliter sosialt. Derfor ser bibliotekene gaming som en fin ting man kan skape sosiale tilbud ut av. Når Bibliogames blir kontaktet er det stort sett dette det går i forteller Grønning, og sier: «Vi får veldig mye av det og ikke så mye av, vi har lyst til å se på spillmediet i en sånn kunst og kulturperspektiv, kan dere komme og snakke om det?»

Med dette sitatet beskriver Grønning den instrumentelle tankegangen han ofte føler ligger bak når Bibliogames blir booket. Det samme med biblioteker som har lyst til å bruke gaming for å trekke de ungdommene de har mista inn i biblioteket igjen. Både Grønning og Lingeberg har besøkt en mengde biblioteker. Vi går med dette nærmere inn på bibliotekenes gamingtilretteleggelse.

4.3 Hvordan tilrettelegges det for gaming i dagens folkebibliotek?

Informantene ser alle på gaming som en sosial aktivitet, og opplever gaming som et populært og samlende tilbud i biblioteket. Videre bekrefter informantene at det ofte er gamingens møteplassfunksjon som er den bakenforliggende årsaken når det tilrettelegges for gaming. Det kommer også frem at det ikke er gitt at et gamingtilbud skaper en positiv møteplass, men at det igjen er avhengig av personlig interesse og kompetanse. Flere av informantene ser på bibliotekets demokratiske rolle som grunnlag for å gamingtilretteleggelsen. Støy oppleves som en negativ side ved gaming i biblioteket, og trekkes frem som en kime til skepsis blant personalet og bibliotekets øvrige brukere. Bibliotekets ressurser som tid, rom, økonomi og bruk av personale har også en innvirkning på gamingens plass i biblioteket.

4.3.1 Møteplassperspektivet

Lingeberg tror bibliotekstrategiens søkelys på biblioteket som møteplass har bidratt til at biblioteket i større grad tilrettelegger for å være et samlingspunkt, der folk er sosiale, og gjør aktiviteter sammen. Eksempelvis gjennom et spilltilbud. Om biblioteket tilbyr gamingutstyr og sier «slå dere løs» tror Lingeberg det kan bli et samlingspunkt, men at det kan bli såpass ukontrollert at det går utover de øvrige bibliotekbrukerne. Løsningen er å ha noen som kan følge med, og «holde» i tilbudet sier hun. Dette skaper trygghet, og dermed unngår man krangling og drittstenging. Det som skal til for å etablere et gamingtilbud er ikke først og fremst penger til utstyr. Personalressurser er avgjørende for om det lykkes eller ikke mener Lingeberg.

Informant 1 er svært opptatt av gaming sett i lyset av bibliotekets demokratiske rolle, og vektlegger betydningen av dette for å legitimere gaming i bibliotek. Gaming hører hjemme på biblioteket og dette skal være et tiltak slik at alle får muligheten til å game. Du skal ikke trenge å tilhøre noe samfunnslag eller ha visse ressurser for å ha muligheten for å game mener informant 1. I et møteplassperspektiv tenker informant 1 det er viktig å synliggjøre at det handler om tilgang for alle. «Gaming er en integrert del av oppveksten til dagens barn og ungdom» sier informant 1. Dermed er det viktig at biblioteket kan være et sted som muliggjør tilegnelsen av de nødvendige gamingreferansene.

Å skape felles gamingreferanser har Hovde førstehåndserfaring med, og forteller ivrig:

«Det kom noen ungdomsflyktninger og dem hadde aldri spilt FIFA. Det var jo en snakkis da blant andre ungdommer også skulle dem få lov å prøve FIFA å se åssen man starter og sånn. Jeg tenker det var veldig fint for da fikk dem også den referansen som jeg antar at man unge i den alderen, på den tida hvertfall, prata om da».

Ut fra dette sitatet forteller Hovde at han synes det var veldig flott å se, og at det handler om å tilgjengeliggjøre gaming for alle. Hovde ser tydelig det positive med gaming i et møteplassperspektiv og trekker frem nye møter mellom barn og unge på tvers av skoler, trinn, og bakgrunn.

4.3.2 «Det varierer veldig fra sted til sted»

«Det varierer veldig fra sted til sted», svarer Grønning på spørsmålet om hvordan han observerer bibliotekenes tilrettelegging. Grønning trekker frem sitt nærbibliotek som svært godt tilrettelagt. Her tilbys tre gamingrom, et til hver konsoll, som kan bookes. «Det er et tilbud i seg selv, at man har konsoller i biblioteket» sier Grønning, og legger til at «det er mer vanlig at de kanskje står ute i barne- og ungdomsavdelingen også kommer folk dit og setter seg og spiller». Grønning vet at å sette av egne rom til gaming ofte er noe man ikke har mulighet til. Dette gjør at noen kanskje er skeptiske fordi det blir støy i det åpne lokalet når konsollene står der.

Informant 2 forteller at på eget bibliotek har de et rom som tilrettelegges for gaming én dag i uka. Da tilbyr de Switch med forskjellige spill. Dette er et åpent rom hvor det gir fra seg lyd, og det kan bli heftig støyende. Gamingen skal ikke forstyrre omgivelsene synes informant 2, og mener den burde foregå i et lydtett rom, helst med glassvegg slik at man kan følge med. «Jeg liker ikke å kjeft, jeg liker ikke å be unger dempe seg hvis ikke det er nødvendig, så gjør jeg jo ikke det», understreker informant 2. «Dette kan unngås ved at rommet er lydtett slik at det ikke oppstår friksjon mellom de som spiller og oss andre fordi det blir bedre stemning da vi ikke trenger å kjeft eller be unger dempe seg». På biblioteket til informant 1 unngår de denne friksjonen ved at biblioteket disponere et eget lydisolert gamingrom. «Her er det rigga til med SJUKT gode høyttalere og kjempestor tv- skjerm, også prøver vi å ha de nyeste spillene som de har lyst til å spille for eksempel FIFA-spillene» forklarer informant 1 engasjert. Baktanken med gamingrommet er også å ha tilgang til en sosial gamingarena.

For å tilrettelegge for et fungerende gamingtilbud tror Hovde det er viktig å prioritere det, både tanke på ressursbruk og bibliotekets planverktøy. Å ha gaming på agendaen, ved eksempelvis ved å diskutere det i personalgruppa, kan være fordelaktig for å skape en felles forståelse av hensikten med gaming og hva det betyr for befolkningen. På den måten kan det være lettere å prioritere- og jobbe med gaming. Hovde nevner også innkjøp av utstyr, vedlikehold og bruk av personalet som faktorer som må på plass for å kunne tilrettelegge. Dette i tillegg til prioritering av lokalene slik at man setter av plass til gaming, og hva slags aktiviteter som bygges opp rundt gamingen. Generelt tror Hovde det er forskjell fra sted til sted hvordan det tilrettelegges, og at dette også er avhengig av engasjement og behov.

Lingeberg forklarer at man virkelig har begynt å innse de positive følgene av gaming. Her trekker hun frem utviklingen av ferdigheter som konsentrasjon, språk og reaksjon. Dette er egenskaper som kommer godt med i yrkeslivet. Før sa man til de som gamet: «Å ja du sitter bare og lar hjernen din råtne», sier Lingeberg, men nå bruker man til og med gaming i undervisningen. Hun forteller at spillet *Walking dead* har blitt brukt i religion- og etikk undervisningen, da i forbindelse med å ta avgjørelser og tenke konsekvenser. Noen spill er ren underholdning, slik som *Mario Kart*, og det er helt greit mener Lingeberg, «man skal jo kunne ha det gøy». Man kan også presentere spill i biblioteket som historier. «Noen av de egenskapene man kan utvikle av bøker kan man også utvikle ved å spille», avslutter Lingeberg. I dette kapittelet har jeg gjengitt informantenes refleksjoner, tanker, meninger og erfaringer. Dette har resultert i interessante funn og verdifull innsikt som presenteres og diskuteres i neste kapittel, med utgangspunkt i oppgavens bakgrunns litteratur.

5. Diskusjon

Det kommer tydelig frem hos informantene at personlig engasjement og kompetanse blir sett på som svært betydningsfullt for gamingens plass i biblioteket. Dette støtter oppunder funnene fra Johansens (2021, s. 72) undersøkelse som viser en relasjon mellom den personlige interessen for spill og den individuelle spillformidlingskompetansen. I samme undersøkelse påpeker en av Johansens informanter at manglende interesse rundt spill virker å skape en holdning der bibliotekarene ikke trenger å drive med spillformidling.

Informantene i min undersøkelse var positive til gaming i biblioteket, uavhengig av den personlige interessen og kompetansen.

Samtidig er Lingeberg og informant 1 tydelige på at tilbudets kvalitet og levedyktighet avhenger av den enkeltes engasjement og kompetanse. Det blir ikke nødvendigvis et adekvat gamingtilbud bare ved å sette frem utstyr. Å tilegne seg kompetanse og førstehåndserfaring kan bidra til å løfte gamingtilbudet fra noe man kan krysse av på check-lista til et gjennomtenkt tilbud som treffer målgruppen.

Innledningsvis setter jeg spørsmålstegn ved Westbys (2017) tidsskriftinnlegg omhandlende det store og umøtte behovet for grunnkunnskap vedrørende dataspill i bibliotek. Samt Kulturdepartementets (2019) fokus på bibliotekenes manglende verktøy for bruk- og formidling av spill i bibliotek. Det er derfor interessant å se at Grønning mener mange bibliotekarer undervurderer sin egen kompetanse, noe som fører til at kompetansenivået nok er høyere enn antatt. Særlig blant bibliotekarer som selv mener de ikke har gamingkompetanse. Både Grønning og Lingeberg vet hva som rører seg i bibliotekene, og mener gamingkompetansen blir bedre og bedre. Det er gledelig å se at kanskje Westby og Kulturdepartementets bekymring må revurderes.

En medvirkende årsak til økt kompetanse kan være deltakelse på kurs og prosjekter, eksempelvis FiF- prosjektet, eller aktiv bruk av Bibliogames. Ut fra Grønnings beskrivelser oppfatter jeg at Bibliogames har spredt engasjement og kunnskap, samt tilrettelagt for gode gamingopplevelser i bibliotekene. Deres vektlegging av gamingens sosiale funksjon sammenfaller med bibliotekets demokratiske rolle. Bibliogames bidrar til gode og inkluderende fysiske møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge, slik KUD (2021) har som mål med sin veileder. Her er informant 1 sin benyttelse Bibliogames et konkret eksempel, samt hens fremhevelse av gamingens verdi for utjevning av sosiale forskjeller.

Samtidig mener Grønning man også kan få til mye med spill i bibliotek uten omfattende kompetanse, noe som stemmer overens med Buchanan og Elzen (2017, s. 15). De mener bibliotekaren ikke trenger å være en ivrig gamer for å lære om videospill, og for å sette pris på gaming som en del av biblioteket. Imidlertid kan det hende bibliotekaren trenger å lære mer om videospilletts appell, samt få en bedre forståelse av hva som kjennetegner mediet videospill og dets natur. Eksempel på dette er FiF-prosjektet der det ligger som viktig premiss at «kompetanseutvikling skjer ved å prøve og å gjøre» (Bibliotekutvikling, 2023).

Dette erfarte Hovde som virkningsfullt da han tilrettela og satt av tid til å game med kollegaene. Informant 2, som aldri hadde gamet, var selv positiv til å prøve. Om bibliotekarene får mulighet til å game selv vil det kanskje skape en forståelse av gamingens appell, slik Grønning mener er viktig. På den andre siden kan det være utfordrende å gjennomføre dette i praksis da bibliotekarene har en travel hverdag. Å finne tid kan være utfordrende, slik Grønning påpeker.

Et annet paradoks er at kursdeltakerne ofte er de bibliotekarene med gaminginteresse og kompetanse fra før, slik Lingeberg nevner. Her tenker jeg det kan være en god idé om bibliotekleder tilrettelegger slik at hele personalet kan tilegne seg basic-kunnskap om gaming. Dette for å minske sårbarheten om gamingansvarlig er fraværende eller slutter, og for å unngå at det oppstår et «kunnskap-gap» slik Johansen (2021, s. 55) beskriver. Det er heller ikke gitt at personlig engasjement og kompetanse automatisk skaper et gamingtilbud. Informant 1 vektlegger samarbeid som en forutsetning for å kunne videreutvikle tilbudet, og som kilde til inspirasjon. Et godt samarbeid, med ansatte som forstår verdien av gaming, ser ut til å fremme skapervilje og fremdrift.

Lingeberg og Grønning trekker frem den nye generasjonen bibliotekarer, og nevner alder og oppvekst med gaming og gamingkultur, som medvirkende faktorer for interesse og kompetanse rundt gaming i bibliotek. Dette støtter oppunder Kirriemuirs (2006, s. 63) teori som vektlegger de ansattes oppvekst med gaming som årsak til den store gaminginteressen i nåtidens bibliotek, samt at mange fortsatt gamer. Her kan det nevnes at fire av fem informanter vokste opp med gaming, og begynte å game i barne- og ungdomsårene. Informant 2 hadde kjennskap til gaming gjennom eget barn, men vokste selv opp i en tid uten gaming. Hen var den av informantene med minst kjennskap, kompetanse og interesse for gaming. Alle informantene, medregnet informant 2 sin kaballegging, gamer fortsatt i større eller mindre grad. Kirriemuirs teori sammenfaller med informantenes forhold, kjennskap og interesse for gaming.

Lingeberg, Grønning og informant 1 tilegner seg kunnskap og holder seg oppdatert om gaming ved å oppsøke ulike informasjonskanaler. Dette sammenfaller med Lindsey et al. (2018, s. 5), som mener bibliotekarer kan bruke sin ekspertise innen søking for å følge de voksende trendene, og nyhetene innen videospill, og på den måten snakke samme språk som den gjennomsnittlige gameren.

Lingeberg og Grønning mener begge at gaming er erfaringsbasert, og ut fra dette ikke er nødvendig med formell kompetanse. Samtidig viser forskning at bibliotek- og informasjonsvitenskapstudenter som hadde gaming-relatert innhold på sine læreplaner hadde mer erfaring med undervisning, lek, spill og spillsjangere (Elkins og Hollister, 2020). Ved å inkludere gaming i bibliotekarutdannelsen tenker jeg nyutdannede bibliotekarer møter forbered, og dermed øker gamingkompetansen i biblioteket.

Det er tydelig at Lingeberg er bevisst de positive effektene av gaming, samt gaming som kilde til læring. Som vi har sett underbygges dette av forskning fra flere akademiske disipliner, vist i oppgaven ved Elkins og Hollister (2020), Sanford og Madill (2007) og Chuang og Chen (2009). Deres forskning viser at gamere utvikler nyttige ferdigheter som problemløsning, digital kompetanse, kritisk tenking, kommunikasjon og lese- og skriveferdigheter. Dette er ferdigheter som er viktige for både personlig og profesjonell suksess i vår tid.

Både Elkins og Hollister (2020) og Powell (2013) mener gaming har en verdi i biblioteket også ut fra et utdanningsperspektiv. Her poengterer Powell bibliotekets oppgave om å oppmuntre alle utdanningsformer. Om gaming skal benyttes som metode for læring i biblioteket tenker jeg det må bevisstgjøres hvorfor og hvordan. På lik linje med gaming og litteraturformidling. Dette for å unngå et utelukkende et instrumentelt syn på gaming. Nok engang ønsker jeg minne om gaming som selvstendig aktivitet- og uttrykk i biblioteket. Dette støttes av litteraturen som snart gjengis.

Det kommer tydelig frem av informantenes erfaringer og observasjoner at bibliotekarers og bibliotekers holdning er positiv til gaming. Samtidig er det ikke tydelig for informant 2 hvorfor biblioteket skal tilby gaming, men ser det i sammenheng med biblioteket som møteplass. For hen er bøkene viktig i biblioteksammenheng, og kan være forklaringen på hvorfor selve gamingtilbudet sees på som mindre viktig. Både Informant 2 og Hovde ser på gaming som en mulighet for å utsette barna for bøker, samt lokke inn nye brukere til biblioteket. Dette synet støttes av Lindsey et al. (2018, s. 5) som ønsker flere muligheter for barne- og ungdomsbibliotekarer til å spesialisere seg innen gaming og teknologi. Dette kan bidra til å tenke ut flere måter å få ungdom inn i biblioteket og beholde dem som lånere.

Grønning mener dette er et instrumentelt syn, og bekrefter at mange biblioteker bruker Bibliogames som et middel for å nå målet om økt bibliotekbruk og lånetall, særlig blant ungdom. Med bakgrunn i dette kan det virke som bibliotekene bruker gaming som et middel til eksempelvis litteraturformidling, og dermed ikke vektlegger gamingens egenverdi som et selvstendig kunst- og kulturuttrykk. Dette går på tvers av Kulturdepartementets anerkjennelse av data- og videospill som «selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet» (Kulturdepartementet, 2019, s. 7).

Den ovennevnte middeltankegangen sammenfaller også med Buchanan og Elzen (2017, s. 31) forslag om å bruke gaming som inngang til litteraturformidling, men motstrider Nicholson (2009) og Hoenkes (2019) syn på gaming som lek og underholdning. En fare ved et slikt instrumentelt syn kan også være at gamingtilbudets mulighet til å utjevne sosioøkonomiske forskjeller går i glemmeboken. Dette mener som tidligere nevnt Elkins (2015, s. 60) er viktigere enn å bruke gaming til å fronte litteratur. På den andre siden kan man se på gaming som en inngang til litteratur for de som virkelig har lyst til å lese. Om bibliotekaren er forberedt ved eksempelvis sette seg inn i LeserSørvis sitt hefte om broen fra spill til bok kan det være en inngang til å formidle bøker til ungdom. I et slikt formidlingsarbeid tenker jeg det er viktig at bibliotekaren ikke «påtvinger» bøker til barn og ungdom som ikke er interessert, men heller lar de oppsøke bibliotekaren selv. Da er kanskje sjansen større for å fremme, og ikke hemme, leseglede.

Tidlig i oppgaven refererte jeg til Moesgaards (2010) som trakk frem at dataspill og dets kultur fortere ble akseptert som egen kunst- og kulturform i danske bibliotek enn i norske bibliotek. Dataspill har tidligere blitt sett på som et kulturprodukt med lavere verdi og som et leketøy for barn. Dette kan ha medvirket til at bibliotekene har kviet seg for å tilby gaming som aktivitet. Et eksempel på dette er informant 2 sitt tradisjonelle syn på kunst og kultur og stiller seg undrende til sammenhengen mellom gaming og litteratur. Til tross for at informant 2 ser på gaming innafor et utvidet kulturbegrep tenker jeg det fortsatt er bibliotekarere som synes det er utfordrende å se på gaming gjennom «kunst- og kulturbriller». Kulturdepartementet (2019) anerkjenner dataspill som kunstform, og fremhever at spill inneholder elementer fra flere kunstarter som arkitektur, musikk, historiefortelling og visuell kunst. Å formidle dette til bibliotekarene tenker jeg er viktig for å skape forståelse for gamingens egenverdi.

Dette gjelder også som underholdning og rekreasjon. Adams (2009) og Nicholson (2013) snakker om gaming i vår tids bibliotek og nevner gamingens samlede funksjon og at man kan å dele og nyte opplevelsen sammen, samt gaming som rekreasjon. Om bibliotekarene blir bevisst rundt gamingens ovennevnte funksjoner kan det være lettere å tilrettelegge for et fungerende gamingtilbud.

Hovde slår et slag for å ha gaming på agendaen ved å blant annet diskutere det i personalgruppa. Skaper man en felles forståelse av hensikten med gaming- og dens betydning, kan det være lettere å prioritere- og jobbe med gaming. Tidligere viste jeg til en informant i Johansens (2021, s.72) undersøkelse. Denne informanten forteller at det er utfordrende når de bibliotekansatte fortsatt ikke ser poenget med spill i bibliotek, da dette har en direkte innvirkning på interessen de har for å formidle spill. Ved sette gaming på dagsordenen, og synliggjøre dens egenskaper, tenker jeg en effekt av dette kan være engasjement- og et ønske hos bibliotekarene til å formidle spill og fremme gaming.

Lingeberg og informant 1 nevner begge at det stereotypiske synet på bibliotekarer som strenge, støvete og lite tilpasningsdyktige fortsatt lever. Dette tenker jeg bidrar til en interessant betraktning rundt folkebiblioteklovens (2014) § 1 om målsetting, nevnt innledningsvis i oppgaven. Bibliotekenes skal fremme tilbud til barn og unge som vektlegger «kvalitet, allsidighet og aktualitet», men det kan virke som dette ikke nødvendigvis når ut til publikum. Informant 2 trekker frem samme paragraf og understreker at biblioteket skal være allsidig og tuftet på kvalitet, og dermed er gaming en naturlig del av biblioteket. Ikke minst påpeker informant 2 at biblioteket ikke er et sted det skal være stille, og at det er naturlig å tilby ulike kulturuttrykk ettersom samfunnet forandrer seg. Til tross for bibliotekarenes positive holdning til gaming, kan det virke som dette ikke når ut til publikum. Dette kan i verstefall gi et inntrykk av bibliotekarenes og bibliotekets holdning til gaming som negativt.

Det er tydelig at flere av informantene ser sammenheng mellom bibliotekets gamingtilbud og bibliotekets demokratiske rolle. Denne tankegangen er forenelig med Elkins (2015, s.60) som mener det viktigste med bibliotekets gamingtilbud er å utjevne sosioøkonomiske forskjeller. Elkins påpeker det samme som informant 1. Ikke alle barn har muligheten til å game hjemme og da kan biblioteket være en arena hvor alle har anledning til å prøve. På bakgrunn av informantenes svar kan det stadfestes at folkebibliotekene ønsker å bidra til sosial inkludering, og være en offentlig sfære som ønsker å bruke sin praktiske funksjon til å

løse sosiale problemer i lokalsamfunnet, slik vi så Audunson et al. (2019) oppfordre til. Sosial inkludering i denne konteksten innebærer å inkludere alle barn og unge i et positivt fellesskap, med gaming som felles referansepunkt. Informant 1 sin oppfatning om at gaming har en stor plass i barn og unges liv underbygges av tallene vi så innledningsvis. Disse viser at 76% av 9-18-åringene i Norge gamet i 2022 (Medietilsynets, 2022). Det oppleves som informant 1 ser gamingen i et større perspektiv ved å fremheve bibliotekets demokratiske rolle, og tar det på alvor ved å anerkjenne gaming som en betydningsfull aktivitet for mange.

Som vi tidligere har sett fremhever Kirriemuir (2006), Adams (2009) og Hoenke (2019) gaming som en sosial aktivitet, verdsatt og dyrket av mange. Dette underbygges av statistikken som viser at 46% av Norges befolkning i alderen 9-45 år gamet i 2021. (Statistisksentralbyrå, 2022). Sett i lyset av gamingen som sosial- og populær aktivitet mener både Kirriemuir (2006), Adams (2009) og Hoenke (2019) at biblioteket er en ypperlig møteplass for gaminginteresserte. Særlig Adams (2009, s. 201) mener at gamingens sosiale- og fellesskapselementer kan skape en annen type sosial- og fellesskapsinteraksjon for publikum på biblioteket. Det er tydelig at Hovde tenker ut fra et slikt perspektiv når han snakker om sammenhengen mellom gaming, og biblioteket som møteplass, særlig for barn og unge. Hovde understreker at det handler om å tilgjengeliggjøre gaming for alle, og skape felles referanser slik han gjorde med FIFA-turneringen. I likhet med de andre informantene ser han biblioteket som møteplass og gaming som en samlende aktivitet. Dette er forenelig med målet om at bibliotekene skal være med å tilrettelegg for et fritt og uavhengig kulturliv, som tilbyr møteplasser og bygger fellesskap (Kulturdepartementet og kunnskapsdepartementet, 2019, s.7).

Å ha tilgang- og mulighet til å game i lokalmiljøet fremheves av Grønning som viktig for bibliotekene. Dette underbygger informant 1 og Hovde som trekke frem viktigheten av tilgang til gamingutstyr og en gamingarena for alle. På den andre siden er Hovde bekymret for dagens skjermbruk blant barn og unge. Her tenker jeg Hovde har et godt poeng når han sier man må være bevisst rundt skjermbruk og hva biblioteket skal være. Dagens digitalisering av samfunnet forsterker behovene for relevante fysiske møteplasser, også for de som gamer.

Dette så vi i Meld. St. 8. 2018-2019 (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2018, s.41), der det i tillegg fastslås at fysiske møteplasser er viktig for å skape samhold og gode lokalsamfunn. Stortingsmeldingen trekker frem folkebiblioteket som en relevant arena for dette. Tilrettelegges det for gaming ut fra et møteplass- og sosialt perspektiv tenker jeg dette er en motvekt til digital isolasjon der man sitter alene hjemme foran skjermen.

Innledningsvis kom det frem at seks av ti som gamer ser på gaming som sosialt (Medietilsynet, 2022). Biblioteket kan gjenspeile dette ved å tilby gaming, og på den måte skape et sosialt fellesskap. Slik blir biblioteket et sosialt rom, i tillegg til å fylle de tradisjonelle funksjonene slik vi så Adams (2009) var opptatt av. Biblioteket skal være en møteplass ved siden av jobb og hjem (Adams, 2009). På den andre siden trekker både Lingeberg, Hovde og informant 1 frem at det ikke gitt at et gamingtilbud skaper en positiv møteplass. Det hjelper ikke å bare ha utstyr, man trenger også personalressurser med kompetanse til å vedlikeholde et organisert tilbud. Hvis dette mangler kan gamingtilbudet ha motsatt effekt ved å bidra til utestenging og et negativt miljø. Dette tenker jeg bibliotekene må være bevisst når de tilrettelegger gamingtilbudet. Her kan det være gunstig å utarbeide planverktøy og diskutere gamingens plass og funksjon i forkant. Dette kan skape en felles forståelse av gamingens verdi slik Hovde er opptatt av. Informantenes uvurderlige innsikt ønsket jeg også å dra nytte av til praktiske formål. Derfor omhandler siste kapittel råd og tips for gamingtilretteleggelse i biblioteket.

6. The next quest- veien videre

I en gamingkontekst er en «quest» gjerne en reise man må utføre for å gjennomføre eller løse et spesifikt oppdrag eller nå et mål, ofte med høy vanskelighetsgrad. Dette kan overføres til bibliotekets målsetting om at det enkelte bibliotek, i sine tilbud til barn og voksne, skal «legge vekt på kvalitet, allsidighet og aktualitet» (folkebibliotekloven, 2014, §1), som vi har sett tidligere i oppgaven. I motsetning til gamerverdenen, der verktøy ofte består av sverd og magiske trylledrikker, presenterer dette kapittelet forslag til verktøy de bibliotekansatte kan bruke i sin «quest» for å nå ovennevnte mål. Kapittelet er også inspirert av KUD (2021) sin veileder og gir eksempler, konkrete tips og råd for gaming-tilretteleggelse. Forslagene er hentet fra informantenes erfaringer, kunnskap og observasjoner.

6.1 Level up! Kunnskap og kompetanse

For å holde seg oppdatert om hva som rører seg i gamingverdenen er et tips å abonnere på nyhetsbrev, og følge med på relevante nettside og sosiale plattformer. En annen måte å arbeide for kompetanseheving blant de bibliotekansatte er å delta på kurs i regi av eksempelvis Bibliogames eller delta i prosjekter. Kursing kan gi de ansatte innblikk i spillsjangre, trender, åndsverksloven og hva slags utsyr det kan være lurt å kjøpe inn. Bibliotekene kan også booke inn foredragsholdere for å snakke om spillutvikling.

Hovdes initiativ til å game med kollegaene tenker jeg er et fint tiltak for å skape en forståelse av hva gaming er, og hvordan det fungerer i praksis. Kanskje førstehåndserfaringen tenner en gnist hos personalet som videre skaper engasjement og personlig interesse. Å lære om spillkonsollenes funksjon, og spillenes innhold, tenker jeg er nødvendig for å kunne vurdere spill og bistå de som gamer. I den forbindelse tipser Hovde om nettsiden barnevakten.no. Denne siden tar for seg spillenes innhold, samt informerer om spillenes aldersgrenser. Ikke minst hvilke spill som har mulighet for chattefunksjon med omverdenen. Dette mener Hovde er viktig å tenke på da det kan være vanskelig for barn å sortere ut hvem de prater med.

En annet kompetansehevende tiltak er å tilby litteratur om temaet. Eksempelvis artikler, tekster og bøker med både teori og veiledning knyttet til gamingtilretteleggelse. Boken «Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen (Skauge et.al, 2020) er et godt eksempel, som anbefales av Lingeberg. Boken er rettet mot gaming i skolen, men har overføringsverdi til biblioteket. Blant annet omhandler boken spilltips, innkjøp og drift av utstyr, spill og personvern, aldersgrenser og andre problematiske sider ved dataspill.

Ved siden av annen relevant litteratur kan boken få plass i bibliotekets gamingverktøykasse, sammen med nettsteder som bibliogames.no, gamer.no (norsk side med spilltips, anmeldelser og tester) og spillpedagogene.no.

6.2 Multiplay- samarbeid

Lingeberg og informant 1 fremmer samarbeid som et konkret tips. Lingeberg erfarer at samarbeid mellom bibliotek, og blant annet frivillighetssentralen og lokale e-sportsgrupper, bærer frukter for bibliotekenes gamingtilbud. Mangler det kompetanse kan bibliotekene innhente denne gjennom frivilligheten. Lingeberg bruker ungdom som eksempel og visere til at de gjerne har høy kompetanse på gaming og kan bidra når man arrangerer spill dager og turneringer.

Grønning deler samme oppfatning og mener man ofte kan samarbeide med frivillige organisasjoner og lokaler som har spill og spillutstyr, og som har lyst til å bidra med å skape ting. Grønning har erfaring med folkemøte som positiv inngang til utformingsprosessen av gamingrom på biblioteket. Her fikk lokalsamfunnet formidle hva de hadde lyst på, og hva de selv kunne bidra med. «Det ble en kjempesuksess, og det kom mange gode innspill og folk som ble med videre som frivillige. Om man i tillegg serverer pizza, så blir det populært» humrer Grønning. Et slikt folkemøte tenker jeg kan virke samlende på nærmiljøet og være et godt alternativ til en brukerundersøkelse.

6.3 Open world: Å skape et attraktivt miljø

En del av gaming og bibliotek omhandler å tilrettelegge det fysiske rommet. Uavhengig om biblioteket har eget gamingrom, eller om konsollene står i barne- og ungdomsavdelingen, er det viktig å skape et attraktivt sosialt miljø. Grønning understreker at det skal innby til å komme og sette seg. Under intervjuet viser Grønning til noen harde plastoler i rommet og utbryter;

«hvis man bare har sånne stoler som det her, og en hard trebenk, hva sier det liksom? Det sier hvert fall ikke at man har tenkt over at folk skal sitte der å kose seg da. Men er det en saccosekk der, eller en knallrød sofa, som ser skikkelig brei og myk ut så gir jo det et helt annet signal».

Å bruke ledlys på spillerrommet gjør det mer gameraktig synes Grønning. Dette samsvarer med egen erfaring fra målgruppens tilbakemeldinger. De skulle gjerne hatt både ledlys og plakater med gamingmotiv i rommet. Behagelige sitteplasser som saccosekker, sofa eller store puter ble også etterspurt. Alle informantene trekker frem egne gamingrom, helst lydisolerte, som de best mulige gamingomgivelsene. Hvis biblioteket ønsker å satse på gaming, og har rom til overs, vil det være en fin mulighet for å skape en sosialt og støyhemmende gamingarena.

6.4 Gear up! Bibliotekets gamingutstyr

Grønning sier: «Når det gjelder utstyr kan man komme langt med det man har. Har du åtte publikums PCer kan man spille både *Minecraft* og *Roblox*, noe sikkert mange unge gjør etter skoletid uansett». Dette utstyre kan også brukes til å arrangere konkurranser. En konkret oppskrift på gamingtilretteleggelse starter med å kjøpe inn et par konsoller. Gjerne en Nintendo og en Playstation med spillene *Mario Kart*, *Minecraft*, *FIFA*, *Rocket League*.

Dette er Grønnings forslag og tilføyer: «Da har man noe for de som er litt sport og action orienterte og for dem som liker mer den sosiale moroa». Dette er en god balanse mener Grønning.

Å ha en spillsamling til hjemlån trekker Grønning frem som et konkret tips til biblioteket. Spill fra innkjøpsordningen til NFI er gratis. På den måten slipper biblioteket å kjøpe spill selv. Lingeberg tipser om å tenke utenfor boksen. Gaming trenger ikke å koste all verdens penger. Å kjøpe brukt utstyr kan eksempelvis være en løsning. Egen erfaring tilsier at det er lurt å rådføre seg med målgruppen før man går til innkjøp av utstyr. Da jeg forhørte meg med målgruppen ønsket de seg VR-utstyr og PlayStationspill

6.5 Ain't no party like a Mario party! Gamingarrangementer og aktiviteter

For å tilrettelegge for spill med ulik aldersgrense har noen bibliotek bestemte tidspunkter der de ulike målgruppene får spille, forteller Grønning. Hvis man skal tilrettelegge for spill med eksempelvis 18-årsgrense kan dette eventuelt legges til kveldstid. Da kan det være påmelding, og er målet å ha en turnering vet man hvem som skal delta. Et slikt tilbud blir en annen type enn et såkalt drop-in tilbud. Et gamingtilbud bør inneholde noen styrter aktiviteter, eksempelvis turnering eller byggekonkurranse anbefaler Grønning. I den forbindelse kan biblioteket benytte Medietilsynets (2022) gaminghåndbok. Dette er et rammeverk som kan brukes til dataspillarrangementer av både arrangører, deltakere og foreldre. Gaminghåndboka inneholder blant annet gamingvettregler, råd, tips og rutiner for tilretteleggelse av gode spillarrangementer, turneringer og spilltreff, eksempelvis på biblioteket. Informant 1 har hatt stor suksess med å arrangere FIFA-turneringer. Her er hen med å tilrettelegge, heie og deler ut fysiske gule og røde kort til deltakerne når det trengs. Dette opplever informant 1 som svært populært, og et tiltak som danner fellesskap på tvers av grupper.

Folkemøter kan skape aktivitet i lokalmiljøet. Grønning forteller at etter det ovennevnte gamingrommet sto ferdig har det blitt besøkt av alt fra Rotary og Politiet, til skoleklasser. Dette er en fin måte å bruke det oppsatte utstyret på. De har til og med bygd sitt eget VR-utstyr forklarer Grønning, og legger til: «Dette blir mer en workshop-aktivitet og noe som kan være spennende hvis man har faste spillere og kan lære sammen i for eksempel et klubbtilbud». Det er også flere bibliotek som har startet gamingklubber, blant annet gjennom samarbeider mellom biblioteket og foreldre, barn og ungdom forklarer Grønning.

Gaming har også en skapende kraft. Å tilby programmering av egne spill, eller bruke dataspill som skapende verktøy, er noe Skaug et al. (2020) trekker frem som kreative muligheter. Til dette formålet kan man bruke det enkle og fleksible programmeringsverktøyet Scratch, for å lage egne dataspill, eller bruke det konstruksjonistiske dataspillet Minecraft til å designe og lage egne byggverk. Her kan Bibliogames bidra med sin kompetanse gjennom kurs og arrangementer, eller man kan lære ved hjelp av tutorials (opplæringsvideoer) på YouTube. Bibliogames tilbyr også kodekurs og spillutvikling, gaming akademi, koding med robot og droner, samt tips til spill og maskinvare (Bibliogames, 2023). Dette i tillegg til sosial gaming, implisitt spillturneringer, spilldag og spillsmaking.

Arrangementer er en stor del av dagens bibliotek. Her kan også gaming implementeres. Dette ved å arrangere foredrag med temaer som spillutvikling og spillhistorie. På den måten kan biblioteket bidra til å løfte frem gaming som kulturuttrykk til både bibliotekansatte og publikum. Her vil det også være naturlig å kontakte Bibliogames som kan bistå med råd og kompetanse. Biblioteket kan videre søke prosjektmidler og igangsette ulike prosjekter slik som FiF-prosjektet, nevnt tidligere i oppgaven. Starter man et prosjekt er det hensiktsmessig å samarbeide med målgruppen, og skru «hørestyrken» på maks for å lytte til deres ideer og innspill. Etter å ha kjempet seg gjennom flerfoldige levels er det ofte avgjørende å bekjempe «the final boss» for å gå seirende ut av et spill. Nå står vi ansikt til ansikt med oppgavens «final boss» i form av konklusjonen.

7. Konklusjon

I denne oppgaven har jeg svart på problemstillingen: «På hvilken måte har gaming plass i dagens norske folkebibliotek?». Forskningsspørsmålene omhandlet folkebibliotekene og deres ansattes kompetanse, holdninger og tilrettelegging for gaming. Med forankring i oppgavens bakgrunns litteratur- og intervjudata, konkluderer jeg med at gaming både fortjener- og har en plass i dagens folkebibliotek. Hvilken plass gamingen har avhenger av de ansattes personlige engasjement, interesse og kompetanse, som igjen påvirker gamingtilbudets tilrettelegging, omfang og kvalitet. Dette varierer fra kun utstyrstilbud, til gjennomførte gamingtilbud tilrettelagt av ildsjeler med høy kompetanse.

Til tross for at dagens bibliotek har en positiv holdning til gaming, ser vi at det ikke er gitt at bibliotekarene forstår koblingen mellom gaming og bibliotek, eller gaming som selvstendig kunst- og kulturuttrykk. Dette vies mindre plass, og gaming kan fort tillegges en instrumentell funksjon. Som motvekt kan bibliotekarene få mulighet til kompetanseheving og førstehåndserfaring, slik at gaming også kan få plass som kunst- og kulturuttrykk, underholdning og rekreasjon.

Det er åpenbart at gaming har en sentral plass som sosial arena i biblioteket. Dette ved å være en grobunn for positive møter, inkludering, felles referanser og utjevning av sosiale forskjeller. Det er enstemmig at gaming kan støtte oppunder bibliotekets samfunnsoppdrag omhandlende å være en uavhengig møteplass og et demokratihus. Ikke minst kan gaming bidra til måloppnåelse av folkebiblioteklovens (2014) §1: «Det enkelte bibliotek skal i sine tilbud til barn og voksne legge vekt på kvalitet, allsidighet og aktualitet». Samtidig kommer ikke dette av seg selv. Her trengs dedikerte bibliotekarer som tar ansvar og tilrettelegger slik at publikum opplever et trygt og positivt miljø, samt et allsidig gamingtilbud. Temaet gaming og bibliotek åpner for mange forskningsspørsmål det er interessant å forfølge. Basert på mine resultater, samt analyse ville det være relevant å forske videre på gaming i et møteplassperspektiv, deriblant gamingtilbudets betydning for lokalmiljøet.

«Dinosaurene las ikkje bøker, og sjå korleis det gjekk med dei!» (Hallingdalsbiblioteka, 2023). Dette sitatet innledet oppgaven, som nå er ved veis ende. Forhåpentligvis har denne reisen bidratt til innsikt, kunnskap og kompetanse om hvilken plass gaming i har i norske folkebibliotek. Ikke minst presentert råd og gode argumentere om hvorfor biblioteket skal tilby gaming. Mitt håp er at det en dag står å lese på biblioteknettsidene: «Dinosaurene gamet ikke, og se hvordan det gikk med dem!».

Litteraturliste

Adams, S.S. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202.

[The case for video games in libraries | Emerald Insight \(oslomet.no\)](#)

Audunson, R., Aabø, S., Blomgren, R., Evjen, S., Jochumsen, H., Larsen, H., Rasmussen, H.C., Vårheim, A., Johnston, J. & Koizumi, M. (2021). Public libraries as an infrastructure for a sustainable public sphere: A comprehensive review of research. *Journal of documentation*, 74(4), 773-790. DOI:10.1108/JD-10-2018-0157

Bell, S.S., & Brown, CC. (2018). *Librarian`s Guide to Online Searching: Cultivating Database Skills for Research and Instruction* (5 th ed). Libraries Unlimited.

Bibliotekutvikling. (2023). *Formidlingskompetanse i folkebibliotek*. Hentet 22. april 2023 fra [Formidlingskompetanse i folkebibliotek – Prosjektbank \(bibliotekutvikling.no\)](#)

Bibliogames. (2023). *Om oss*. Hentet 11.mars 2023 fra [Om Organisasjonen – Bibliogames](#)

Bibliogames. (2023). *Tilbud*. Hentet 11.mars 2023 fra [TilBud – Bibliogames](#)

Borud, K.B. (2022). *Levle med Lesersørvis. Hvordan bygge bro mellom dataspill og bok* [brosjyre]. [Levle med lesersørvis \(yumpu.com\)](#)

Buchanan, K. Elzen, V. M.A. (2017). Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries. *Educational Libraries*, 35(1-2), 15-33.
[ERIC - EJ989511 - Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries, Education Libraries, 2012](#)

Chuang, T.-Y., & Chen, W.-F. (2009). Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 1–10. [Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study: EBSCOhost \(oslomet.no\)](#)

Clayman, E.S. & Gill, T.V. (2011) *Handbook of Data Analysis*. SAGE Publications, Ltd.

Dahl, A. (2023,12. januar). Game. *I Store norske leksikon*. [game – Store norske leksikon \(snl.no\)](#)

Dale, G. Joessel, A. Bavelier, D. & Green, S. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1464(1), 192-203.
<https://doi.org/10.1111/nyas.14295>

Elkins, J.A. (2015). Let`s Play! Why school librarians should embrace gaming in the library. *Knowledge Quest*, 43(5), 58-63. [KQ-MayJun-2015-WEB TAGGED.pdf \(aasl.org\)](#)

Elkins, J.A. Hollister. (2020). Power Up: Games and Gaming in Library and Information Science Curricula in the United States. *Journal of Education for Library & Information Science* ,61(2), 229-259. [Power Up: Games and Gaming in Library and Information Science Curricula in ...: EBSCOhost \(oslomet.no\)](#)

Elnan, C. (2016, 5.oktober). Erna Solberg tok frem Pokémon Go i stortings salen. *NRK, Kultur*. [Erna Solberg tok fram Pokémon Go i stortings salen – NRK Kultur og underholdning](#)

Hallingdalsbiblioteka. (2023). *Biblioteka i Hallingdal*. Hentet 6.januar fra [Startside - Hallingsdalsbiblioteka \(hallingdalsbiblioteka.no\)](#)

Hoenke, S. (2019). The Library as the Modern Arcade. Video Game Events and Programs at the Library. *Information Today*,36(5), 15-18. [The Library as the Modern Arcade.: EBSCOhost \(oslomet.no\)](#)

Holter-Wilhelmsen, J-E. (2016). Det spiller tydeligvis liten rolle. *Tidsskrift for bibliotekarforbundet-Bibliotekaren*, 24(10), 24-25. [Bibliotekaren-2016-10.pdf \(bibforb.no\)](#)

Folkebibliotekloven. (2014). Lov om folkebibliotek (LOV-2013-06-21-95 fra 01.01.2014). Lovdata. <https://lovdata.no/lov/1985-12-20-108>

Johansen, M. (2021). Spillformidling. Formidlingsmetoder, utfordringer og skjæringspunktet mellom formidlingsteori og spillforskning i norske bibliotek [masteroppgave]. OsloMet-Storbyuniversitet (Norge). [ODA Open Digital Archive: Spillformidling: Formidlingsmetoder, utfordringer og skjæringspunktet mellom formidlingsteori og spillforskning i norske bibliotek. \(oslomet.no\)](#)

Johannessen, E.F.L. Rafoss, W.T. & Rasmussen, B.E. (2021). *Hvordan bruke teori? Nyttige verktøy i kvalitativ analyse*. Universitetsforlaget.

Johannessen, A. Tufte, P.A. & Christoffersen, L. (2017). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (5. utg.). Abstrakt forlag.

Kirriemuir, J. The Librarian as Video Game Player. *New Review of Information Networking*, 12(1-2), 61-75. <https://doi.org/10.1080/13614570701198262>

Kulturdepartementet. (2019). Spillerom. Dataspillstrategi 2020–2022. [Spillerom - Dataspillstrategi 2020–2022 \(regjeringen.no\)](#)

Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet. (2019). Rom for demokrati og dannelse. Nasjonal biblioteksstrategi 2020-2023. [Rom for demokrati og dannelse. Nasjonal biblioteksstrategi 2020-2023 \(regjeringen.no\)](#)

Lorentsen, C.J. (2014, 21. januar). Verdensherredømme for godteri-spill. *Aftenposten, Kultur*. [Verdensherredømme for godteri-spill \(aftenposten.no\)](#)

Meld. St. 8 (2018-2019). *Kulturens kraft-kulturpolitikk for fremtida*.

Kultur- og likestillingsdepartementet. [Meld. St. 8 \(2018-2019\) \(regjeringen.no\)](#)

Kultur- og likestillingsdepartementet. (2021). Møteplasser for dataspill og datakultur- Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge? [Møteplasser for dataspill og datakultur \(regjeringen.no\)](#)

Kvale, S. (2011). *Doing interviews*. SAGE Publications, Ltd.

<https://doi.org/10.4135/9781849208963>

Lankes, R. D. (2016). *The new librarianship field guide*. The MIT press; IEEE Xplore.

LeserSørvis. (2015). *Dataspill*. Hentet 1.mai 2023 fra [Dataspill | Lesersørvis \(lesersorvis.no\)](#)

Lindsey, J. Lindsey, K. Llanos, D.M. Eneh, A. (2018, 24.-30. august). *Video Games: Attracting the Nex-Gen Patron*. [Paperpresentasjon]. IFLA WLIC 2018. Transform Libraries, Transform Societies. Kuala Lumpur, Malaysia. [Video Games: Attracting the Nex-Gen Patron \(ifla.org\)](#)

Medietilsynet, (2022). *Barn og Medier 2022. Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Slik gamer barn og unge*. Hentet 4.april fra [GamingReport v1 EDIT.indd \(medietilsynet.no\)](#)

Medietilsynet (2022). *Gaminghåndboka – en håndbok om dataspillarrangement for deltakere, arrangører og foreldre*. [Gamingvettreglene – en håndbok om dataspillarrangement | Medietilsynet](#)

Meuser, M. Nagel, U. (2009). *The Expert Interview and Changes in Knowledge Production*. I Bogner, A. Littig, B. & Menz W. (Red.) *Interviewing Experts* (s.17-42). Palgrave Macmillan.

Moesgaard, J. (2010). *Computerspill er kulturarv*. *Magasin fra det Kongelige Bibliotek*, 23(2), 35-43. <https://doi.org/10.7146/mag.v23i2.66673>

Nicholson, S. (2013). *Playing in the Past: A history of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*. *Library Quarterly*, 83(4), 341-361. [Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North America...: EBSCOhost \(oslomet.no\)](#)

Nicholson, S. (2009). *Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries*. *Library Review*, 58(3), 203-214. [Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries | Emerald Insight \(oslomet.no\)](#)

Pliktavleveringslova. (2018). *Forskrift om allment tilgjengelige dokument (LOV-1989-06-09-32-§4, LOV-1989-06-09-32-§4b, LOV-1989-06-09-32-§5)*. Lovdata. <https://lovdata.no/forskrift/2018-07-01-1139>

Powell, A. (2013). *Get in the Game: Encouraging Play and Game Creation to Develop New Literacies in the Library*. *Library Trends*, 61(4), 836- 848. [DOI:10.1353/lib.2013.0011](https://doi.org/10.1353/lib.2013.0011)

Kunnskapssektorens tjenesteleverandør (Sikt). (2023). Personvernhandbok for forskning. Hentet 17.mars fra [Meldeskjema for personopplysninger i forskning \(sikt.no\)](https://sikt.no)

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Sanford, K. & Madill, L. (2007). Understanding the power of new literacies through video game play and design. *Canadian Journal of Education*, 30(2), 432-455.
[DOI:10.2307/20466645](https://doi.org/10.2307/20466645)

Senft, A. (2012). Louder!-This is a Library! The Case for Video Game Programs in Public Libraries. *Journal Of The Leadership & Management Section*, 9(1), 9-13. [Louder! – This is a Library!.pdf](#)

Skaug, H.J. Husøy, A. Staaby, T & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.

Spillpedagogene (2023). *Forside*. Hentet 24.mars fra [Spillpedagogene – Litteraturen lar oss gå en mil i andres sko og se verden gjennom andres briller. Dataspillene gjør også det, men i tillegg lar de oss også handle i andres sted.](#)

Statistisk sentralbyrå. (2022), Norsk mediebarometer.12947: Bruk av ulike medier, etter kjønn, alder, statistikkvariabel, år og medietype. Hentet 4.mars fra [12947: Bruk av ulike medier, etter kjønn, alder, statistikkvariabel, år og medietype. Statistikkbanken \(ssb.no\)](#)

Telenor (2023). [Dette er Reddit-og derfor bør du gi det en sjanse](#). Hentet 6.mai fra [Dette er Reddit – og derfor bør du gi det en sjanse \(online.no\)](#)

The Entertainment Software Association. (2019). *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. [ESA Essential facts 2019 final.pdf \(theesa.com\)](#)

Tjora, A. (2012). *Kvalitative forskningsmetoder* (2.utg). Gyldendal Akademisk.

Tjora, A. (2018). *Viten skapt: Kvalitativ analyse og teoriutvikling*. Cappelen Damm Akademisk.

Viken Fylkesbibliotek. (2022). Grunnkurs i spillformidling. Hentet 12.mars fra [Invitasjon til grunnkurs i spillformidling 19-5-2022 \(vikenfylkesbibliotek.no\)](#)

Westby, T. (2017). Kompetanse om dataspill i bibliotek: Et stort og umøtt behov. *Tidsskrift for bibliotekarforbundet-Bibliotekaren*, 25(3), 8-9. [Bibliotekaren-2017-03 compressed.pdf \(bibforb.no\)](#)

Vedlegg

Vedlegg 1: Intervjuguide til biblioteksjef Jørgen Hovde

Nødvendig informasjon til informantene

Det er sendt ut et infoskriv til informantene i forkant av intervjuene, samt samtykkeskjema. Skjemaet skrives ut og signeres fysisk før intervjuet starter. Når opptaket startes opplyser jeg først om hvem jeg er, hvor jeg kommer fra og litt om oppgaven med foreløpig problemstilling: «Hvordan er norske bibliotekers kompetanse og holdning til gaming og på hvilken måte tilrettelegges det for gaming i dagens bibliotek?» Jeg opplyser også om praktiske ting som personvern og samtykke, samt at informanten til enhver tid kan avslutte intervjuet.

Innledende spørsmål

1. Fortell litt om deg selv (utdannelse, arbeidsoppgaver, etc.) og gjerne om ditt forhold til gaming
2. Har Drammens bibliotekene en konkret strategi, visjon eller et mål når det kommer til gaming?

Bibliotekets tilrettelegging for gaming

1. Hva observerer du at bibliotekene gjør for å tilrettelegge for gaming?
 - Gjerne konkrete eksempler
 - Prosjekter?
2. Hvordan tenker du bibliotekene kan tilrettelegge for gaming?
 - Konkrete tips og råd?
 - Noe spesielt bibliotekene bør å tenke på?
 - Hva er din oppskrift på å lykkes med dette?

Bibliotekets kompetanse og holdning til gaming

1. I hvilken grad opplever du at bibliotekene er opptatt av gaming?
 - Utdyp litt mer
2. Har de ansatte kompetanse om gaming, og oppdaterer de seg faglig om temaet når det er nødvendig?
 - I så fall, hvordan gjør de dette?
3. Hva er dine tanker rundt gaming i et møteplassperspektiv?
 - Har du noen konkrete erfaringer rundt dette?
4. Hva er din opplevelse av bibliotekenes holdning til gaming?
 - Er det noen faktorer som spiller inn?

Nødvendig informasjon til informantene

Det er sendt ut et infoskriv til informantene i forkant av intervjuene, samt samtykkeskjema. Skjemaet skrives ut og signeres fysisk før intervjuet starter. Når opptaket startes opplyser jeg først om hvem jeg er, hvor jeg kommer fra og litt om oppgaven med foreløpig problemstilling: «Hvordan er norske bibliotekers kompetanse og holdning til gaming og på hvilken måte tilrettelegges det for gaming i dagens bibliotek?» Jeg opplyser også om praktiske ting som personvern og samtykke, samt at informanten til enhver tid kan avslutte intervjuet.

Innledende spørsmål

1. Fortell litt om deg selv (utdannelse, arbeidsoppgaver, etc.) og gjerne om ditt forhold til gaming

Bibliotekets tilrettelegging for gaming

1. Hva gjør biblioteket for å tilrettelegge for gaming?

- Gjerne konkrete eksempler
- Prosjekter?
- Eksempler fra andre bibliotek?

2. Hvordan tenker du bibliotekene kan tilrettelegge for gaming?

- Konkrete tips og råd?
- Noe spesielt bibliotekene bør å tenke på?

Hva er din oppskrift på å lykkes med dette?

Bibliotekets kompetanse og holdning til gaming

1. I hvilken grad opplever du at bibliotekene (både her og andre steder) er opptatt av gaming?

- Utdyp litt mer

2. Hva slags kompetanse har du om gaming, og hvordan oppdaterer du deg faglig om temaet?

3. Hva er dine tanker rundt gaming i et møteplassperspektiv?

- Har du noen konkrete erfaringer rundt dette?

4. Hva er din opplevelse av bibliotekenes holdning til gaming?

- Er det noen faktorer du tror spiller inn?

Vedlegg 3: Intervjuguide til leder i Bibliogames Anders Grønning

Nødvendig informasjon til informantene

Det er sendt ut et infoskriv til informantene i forkant av intervjuene, samt samtykkeskjema. Skjemaet skrives ut og signeres fysisk før intervjuet starter. Når opptaket startes opplyser jeg først om hvem jeg er, hvor jeg kommer fra og litt om oppgaven med foreløpig problemstilling: «Hvordan er norske bibliotekers kompetanse og holdning til gaming og på hvilken måte tilrettelegges det for gaming i dagens bibliotek?» Jeg opplyser også om praktiske ting som personvern og samtykke, samt at informanten til enhver tid kan avslutte intervjuet.

Innledende spørsmål

1. Fortell litt om deg selv (utdannelse, arbeidsoppgaver, etc.) og gjerne om ditt forhold til gaming
2. Fortell litt om Bibliogames

Bibliotekets tilrettelegging for gaming

1. Når du er ute i bibliotekene, hva observerer du at bibliotekene gjør for tilretteleggelse for gaming?
 - Gjerne konkrete eksempler
2. Hvordan tenker du bibliotekene kan tilrettelegge for gaming?
 - Konkrete tips og råd?
 - Noe spesielt bibliotekene bør å tenke på?
 - Hva er din oppskrift på å lykkes med dette?

Bibliotekets kompetanse og holdning til gaming

1. På hvilken måte opplever du at bibliotekene er opptatt av gaming?
2. Hvordan tilegner du deg kompetanse og oppdaterer deg faglig om gaming?
3. Hva er dine perspektiver på gaming i et møteplassperspektiv?
 - Har du noen erfaringer rundt dette?
4. Hva er din opplevelse av bibliotekenes holdning til gaming?
 - Er det noen faktorer som spiller inn?

Vedlegg 4: Intervjuguide til bibliotekarer ved folkebibliotek

Nødvendig informasjon til informantene

Det er sendt ut et infoskriv til informantene i forkant av intervjuene, samt samtykkeskjema. Skjemaet skrives ut og signeres fysisk før intervjuet starter. Når opptaket startes opplyser jeg først om hvem jeg er, hvor jeg kommer fra og litt om oppgaven med foreløpig problemstilling: «Hvordan er norske bibliotekers kompetanse og holdning til gaming og på hvilken måte tilrettelegges det for gaming i dagens bibliotek?» Jeg opplyser også om praktiske ting som personvern og samtykke, samt at informanten til enhver tid kan avslutte intervjuet.

Innledende spørsmål

1. Fortell litt om deg selv (utdannelse, arbeidsoppgaver, etc.) og gjerne om ditt forhold til gaming

Bibliotekets tilrettelegging for gaming

1. Hva gjør dette biblioteket for å tilrettelegge for gaming?
 - Gjerne konkrete eksempler
 - Eksempler fra andre bibliotek i nærmiljøet?
2. Hvordan tenker du bibliotekene kan tilrettelegge for gaming?

Bibliotekets kompetanse og holdning til gaming

1. Hva er dine tanker og erfaringer rundt gaming i folkebiblioteket?
2. Hva slags kompetanse har du om gaming?
 - eventuelt hvordan oppdaterer du deg faglig om temaet?
3. Hva er dine tanker rundt gaming i et møteplassperspektiv?
 - Har du noen konkrete erfaringer rundt dette?
4. Hvordan opplever du bibliotekenes holdning til gaming?
 - Er det noen faktorer du tror spiller inn?

Vil du delta i bacheloroppgave om " bibliotek og gaming"?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i en bacheloroppgave der bibliotek og gaming er tema. I dette skrivet får du informasjon om målene for oppgaven og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Med denne oppgaven er formålet å undersøke bibliotekets kompetanse om gaming, holdning til gaming og tilrettelegging for gaming. Oppgavens foreløpige problemstilling lyder som følger; «Hvordan er bibliotekenes kompetanse og holdning til gaming og på hvilken måte tilrettelegges det for gaming i dagens bibliotek?».

Bacheloroppgaven skrives som en avsluttende oppgave ved siste semester av den 3-årige bibliotek- og informasjonsvitenskapsutdannelsen ved OsloMet.

Hvem er ansvarlig for oppgaven?

OsloMet er ansvarlig for oppgaven.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Til denne oppgaven skal det gjennomføres fem intervjuer. Informantene er valgt på bakgrunn av deres tilknytning eller jobb innenfor gaming og/eller bibliotek. Det er også lagt vekt på variasjon innenfor rollen de ulike informantene har, samt bakgrunn, tilhørighet og erfaring med temaet gaming og/eller bibliotek. Dette for å få frem ulike synspunkter, vinkler erfaringer og meninger om temaet.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i oppgaven, innebærer det at du deltar på et en-til et intervju. Det vil ta maks 30-90 minutter. I tillegg til dette intervjuet intervjues også fire andre informanter. Jeg tar lydopptak fra intervjuet som transkriberes i etterkant.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan jeg oppbevarer og bruker dine opplysninger

- Jeg vil bare bruke opplysningene om deg til formålene jeg har fortalt om i dette skrivet. Jeg behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.
- Det er jeg og min prosjektansvarlig (veileder) som har tilgang til opplysningene ved behandlingsansvarlig institusjon.
- Navnet og kontaktopplysningene dine vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data.

- Det er opp til hver enkelt informant om de ønsker å anonymiseres i oppgaven eller bruke eget navn. Opplysninger som arbeidssted/tilknytning vil også anonymiseres i oppgaven om informanten ønsker dette.

-

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Oppgaven vil etter planen avsluttes 18. September. Etter oppgaveslutt vil datamaterialet med dine personopplysninger slettes.

Hva gir meg rett til å behandle personopplysninger om deg?

Jeg behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke. På oppdrag fra OsloMet har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Prosjektleder Kim Tallerås, kim.talleras@oslomet.no
- OsloMet ved veileder Tine Lodberg Frost, tinel@oslomet.no
- Vårt personvernombud: Ingrid Jacobsen, ingrid.jacobsen@oslomet.no, tlf: 993 02 316

Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen

Tanja Olander, student

og Tine Lodberg Frost, veileder ved OsloMet

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om oppgaven «gaming og bibliotek» og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju
- at opplysninger om meg publiseres slik at jeg kan gjenkjennes (eksempelvis navn og tilhørighet)

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

Signert av informant, dato