

GAMEZONEN

skaber rammer til oplevelser



Titel: Gamezonen

– skaber rammer til oplevelser

Afleveringsmåned og år:

Maj 2012

Studieretning:

Medieret Kommunikation

Vejledere:

Rasmus Grøn

Typeenheder:

133.675

Sidetal:

55,7

Deltagere:

Luisa Leth Sørensen

Synopsis:

Mit projekt er et case projekt, hvor en afgrænset kontekst nærstuderes. I dette projekt er casen Gamezonen på Aalborg Hovedbibliotek. I Gamezonen har man søgt at skabe rammer for, at brugerne på tværs af alle aldre kan få oplevelser med konsol- og computerspil. Da det er en meget bred målgruppe, må der antageligvis opstå nogle problemstillinger. Som for eksempel de voksnes sociale oplevelser i Gamezonen. Har de samme behov som de unge?

Abstract

My project is a case study project in which a defined context is carefully examined. In this project, my case is the Gamezone at Aalborg Main Library

In the Gamezone the employees has sought to provide a framework for users across all ages to have experiences with console and computer games. Since it is a very broad audience, presumably, there must be some problems such as the adults' social experiences in the Gamezone. Do they have the same needs as young people? When children and young people play console games, there may be some noise that can be troublesome for both the adult gamers, but also for other users of the library. Furthermore, I have an assumption that many adult gamers use gaming as a way to relax in their private sphere. If the adult gamers have full time jobs, they presumably play in the evening when they come home from work and therefore do not go to the library to play.

This leads to my hypothesis, based on the Gamezone at Aalborg Main Library:

What problems exist in relation to young vs. adult needs in a gaming environment in relation to the Gamezone?

The Gamezone provides a framework for experience through the various game machines, games, loans and decor. There is ample opportunity to come and meet new friends or challenge your friends on one of the many game consoles or computers. There are also opportunities to participate in a gaming club of the same name, where interest in games can be debated and competitions are organized. The Gamezone provides a framework for users to come and be a part of a community, and through that achieve self-realization. Many users also come to hang out and be entertained, which makes the Gamezone a third place where children and young people want to use their leisure time. Therefore, there are no rules and restrictions, so the users can feel relaxed, and want to spend their time at the library. There is no one raising their fingers or hushing the users, there must be room for everyone, and there must be room for the users to come and get inspiration to experience.

Although the target audience are children, adolescents and adults, the children and young people are those who particularly use the Gamezone, and the gaming

machines. This is one of the issues, the Gamezone has. Namely, that the framework for the experience is still targeting children and adolescents. There are no offers for adults, and no framework which gives the adult gamers the urge to come and use the facilities in the Gamezone and borrow games. The problem is most likely based on how the employees at the Aalborg library perceive the gamers. As long as they consider a gamer to be a gamer, regardless of age, and believe that they do not need to investigate it further, they will not be able to see that there is a difference between gamers' needs.

The differences in needs are special because adult gamers are in another place in their lives than children and adolescents. Thus, they also have other requirements for a gaming environment and events. The problem can be solved by Aalborg Library, if they examine the adult gamers' needs or engage themselves in a dialogue with the Aarhus library, which has performed several tests with the gaming environment in the library and what adult gamers want. In relation to the location of the children's area, it can cause confusion in relation to adult users, thus making it less attractive for adult gamers to use the Gamezone, because they want peace to immerse themselves in the games selection. It may therefore be a good idea to create a gaming environment for adults which is located next to the children's area.

Forord

I forbindelse med afslutningen af kandidatuddannelsen i Kommunikation på Aalborg Universitet har jeg udarbejdet dette speciale. Specialet er et case projekt med udgangspunkt i Gamezonen på Aalborg Hovedbibliotek. Specialet er baseret på mit eget empiriske materiale, der blandt andet består af kvalitative interviews. Specialet er skrevet i perioden januar 2012 – maj 2012.

Til udarbejdelse af specialet har jeg haft kontakt med forskellige mennesker, der på hver deres måde har været behjælpelig.

Jeg vil derfor gerne benytte muligheden for at sige tak til Maria Sjøblom og Henrik Schou fra Aalborg Hovedbibliotek for at være behjælpelig med interview og andet nyttigt viden om Gamezonen.

Derudover vil jeg gerne takke Steen Nielsen, der er bibliotekar på Aarhus bibliotek, og som deltog i et mailinterview på trods af, at han havde ferie.

Tak til Asger Hansen og Sonny Hansen, for at have givet mig lov til at få indblik i deres projekt om voksnes gaming behov i biblioteks regi.

Tak til respondenterne, som deltog i mine minespørgeskemaer.

Sidst men ikke mindst, tak til Christian Takle, Chris Sørensen og Niels Jensen for hjælp til korrekturlæsning og opsætning af specialet.

God læselyst

1 INDLEDNING	1
1.1 PROBLEMFELT OG PROBLEMFORMULERING	4
2 METODE	7
2.1 OPBYGNING AF PROJEKT	7
2.2 TEORIEN I PROJEKTET	10
2.3 DET KVALITATIVE INTERVIEW	11
2.4 AFGRÆNSNING	13
3 CASE BESKRIVELSE	15
3.1 RUMMET I ORD	17
4 TEORI	19
4.1 OPLEVELSESTEORI	19
4.2 FOLKEBIBLIOTEKET I OPLEVESESSAMFUNDET	26
4.3 FOLKEBIBLIOTEKETS UDVIKLING	29
4.4 MEDIEBRUG	39
4.5 GAMING PÅ BIBLIOTEKET	42
5 FOR-ANALYSE	46
5.1 MERVÆRDI I PRODUKTER OG SERVICEYDELSER	46
5.2 OPLEVESESKOMPASSET	47
6 ANALYSEN	51
6.1 OPLEVESESVÆRDI	51
6.2 OPLEVESESPERSPEKTIVER	55
6.3 OPLEVESESTYPER	62
6.4 OPSAMLING	67
7 DISKUSSION	69
8 KONKLUSION	73
9 BIBLIOGRAFI	76
APPENDIX A. INTERVIEW MED AALBORG	A-1
APPENDIX B. INTERVIEW AARHUS	B-1

1 Indledning

Da jeg var yngre, tog jeg ofte på biblioteket i min fritid for at finde inspiration og bøger, som jeg kunne læse. Det kunne både være bøger, jeg skulle bruge i forbindelse med uddannelse eller til at læse i min fritid. Jeg har altid læst mange bøger, og jeg finder det meget afslappende at sætte mig i sofaen og læse en bog. Det er en måde at lukke alt andet ude på, og kun koncentrere sig om den historie, der udspiller sig på skrift. Som jeg husker det folkebibliotek, der lå i den by, jeg er opvokset i, var det et sted, hvor der var roligt og forvirrende. Roligt, fordi man skulle være stille, så andre besøgende kunne sidde i ro og læse bøger. Forvirrende, fordi jeg aldrig har været god til at finde ud af, hvordan jeg skulle finde de bøger, jeg gerne ville låne. Jeg har stadigvæk svært ved at finde rundt i det system, som biblioteket bruger til at rangere bøgerne efter. Jeg har derfor altid benyttet mig af bibliotekarerne, der sad rundt omkring på biblioteket ved deres skriveborde. Som tiden er gået, er jeg dog begyndt at komme mindre på biblioteket. Jeg læser stadig meget, men nu køber jeg de bøger, jeg vil læse. Inspirationen finder jeg på internettet, da det, for mig, er hurtigere. Det er en anden måde, jeg bruger biblioteket på, og ofte kun i forbindelse med at låne faglitteratur i forbindelse med min uddannelse. Min fremgangsmåde er at gå på internettet og søge efter relevant litteratur. Derefter går jeg på bibliotekets hjemmeside og bestiller de valgte bøger. Jeg kommer derfor kun på biblioteket for at hente de bøger, som er sat frem til mig, og når jeg skal aflevere dem igen. Jeg får endda en mail om, at jeg nu kan hente de bestilte bøger. Så har jeg behov for, at biblioteket stadig er til som en fysisk institution? Biblioteket kunne vel ligeså godt være et sted med to ansatte, der fandt bøger frem til afhentning og satte dem på plads igen, når de blev afleveret.

Jeg er en såkaldt lynbruger af biblioteket. Kommunernes landsforening lavede tilbage i 2004 en trafiktælling af 3000 brugere på 21 biblioteker (Biblioteket er borgernes informations- og mødested, 2004), hvor de opfangede forskellige tendenser i brugen af biblioteker. De kom frem til, at der ca. er seks forskellige brugertyper på biblioteket.

- *Lynbrugerne*
- *De hurtige brugere*
- *De mixede brugere*
- *Avis- og tidsskriftlæsere*
- *PC-brugerne*
- *Gengangere*

Lynbrugerne er dem, der aldrig kommer længere end til skranken. De kommer kun på biblioteket for at hente bøger og aflevere dem igen. Det samme er næsten gældende for de hurtige brugere, der dog selv er inde og finde et par bøger, og derfor bruger lidt længere tid på biblioteket. Det er stadig under 10 min, og de hurtige brugere er meget målbevidste. Den mixede brugere er mest voksne, der bruger forskellige afdelinger på biblioteket, og derfor opholder sig i længere tid på biblioteket, end de to førstnævnte grupper. Opholdstiden er dog stadig under 20 minutter, hvilket betyder at de tre nævnte grupper opholder sig mindre end 20 minutter på biblioteket (Biblioteket er borgernes informations- og mødested, 2004).

Undersøgelsen skal tages med et forbehold, da det er en trafiktælling, og dermed ikke en videnskabelig undersøgelse. Ydermere er undersøgelsen lavet i 2004, og på nogle udvalgte biblioteker. Desuden tager den kun højde for de brugere, der kommer på biblioteket for at låne bøger, og dermed ikke, hvordan biblioteket ellers bliver brugt for eksempel online. Den giver dog alligevel et indblik i nogle tendenser. Der er selvfølgelig sket en udvikling sidenhen, og især på det oplevelsesbaserede indhold, større brugerintegration og et øget fokus på digitaliseringen. Især digitaliseringen spiller en stor rolle for bibliotekerne i dag. Digitaliseringen får en dobbelt betydning for biblioteket, da det gør bibliotekets ydelser mere effektive i forhold til samfundet, men samtidig bruger bibliotekerne også digitaliseringen til at fastholde brugerne på det fysiske bibliotek (Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet, 2010). For eksempel får flere og flere biblioteker infoskærme, og spilleområder med spilkonsoller.

Den øgede digitalisering giver dog stadig udfordringer for bibliotekerne, da den ikke er en primær løsning til at fastholde brugerne. Ydermere har vi også som mennesker gennemgået store forandringer, hvilket har medført at vores samfund i dag ofte omtales som et videns- og oplevelsesbaseret samfund.

"Vi er gået fra et samfund, hvor vi blev født til en titel, som fx bonde, adelig eller købmand, til et samfund, hvor vi i høj grad sætter vores egen identitet gennem livet. Når det handler om produkter eller serviceydelser, er der så mange, der tilbyder det samme, at vi har svært ved at vælge. Det er her, der tales om oplevelsesøkonomi og oplevelsessamfund, hvor produkter og serviceydelser skal have noget ekstra (merværdi), før vi siger 'ja tak'".

(Sørensen L. , 2011, s. 1)

Vi har ikke længere brug for at fokusere på vores basale behov, da vi vælter rundt i alverdens muligheder. Det handler ikke om at få mad på bordet, men hvad vi helst vil have at spise. Vores forbrugsmønstre er blevet mere oplevelsesorienterede, og vi identificerer os gennem oplevelser. Bibliotekerne skal derfor til at tænke anderledes, da de er blevet en del af det store udvalg af oplevelser, som hersker i vores samfund i dag. De skal differentiere sig fra andre lignende institutioner og oplevelser. Biblioteker rummer kulturelle værdier, som ofte bliver brugt i forbindelse med uddannelse eller som underholdning. Især det sidstnævnte er en udfordring, da vi har så mange valg. Eksempelvis når vi vælger at bruge tid på underholdning, skal det gerne være noget nyt eller anderledes. Vi er blevet mere fokuserede på os selv, som individer, og krævende i takt med det stigende udbud af tilbud og valg. Det er ikke nemt for virksomheder at skulle tilpasses de mange forbrugere. Især for biblioteker, der ikke har en specifik målgruppe, da det er et sted, der skal kunne rumme os alle. Det indebærer dog ikke, at folkebibliotekerne skal sætte fokus på tilbud, der vedrører alle brugere, men de skal tilbyde noget til alle. Folkebibliotekerne skal stadig videreføre de traditionelle opgaver med at give adgang til viden og information. (Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet, 2010).

Velfærdssamfundet, som vi har i dag, kalder Christian Jantzen og Per Østergaard 'nydelsessamfundet', hvilket jeg kommer nærmere ind på i teoriafsnittet. Vi har økonomi og frihed til at nyde. Vores basale behov er ikke en bekymring. Vi bekymrer os derimod over, hvad vi skal vælge mellem, og hvad vi skal få tiden til at gå med. Flere og flere maskiner overtager det fysiske krævende arbejde, og giver mere overskud til os som mennesker. I samfundet i dag handler det om at finde sig selv gennem livet og oplevelser, fordi vi har tiden og overskuddet til at opleve.

Vi stiller større og større krav til samfundet, og der skal konstant udvikles. Dette ses på alle de tilbud, vi får kastet i hovedet dagligt. Vi kan gå til diverse kreative kurser i fritiden, lære nye sprog, tage ud at rejse eller gå på den nye café, der lige er åbnet. Der er museer, forlystelsesparker, teatre, og diverse kulturtilbud. Det er svært at være menneske og skulle vælge, men det er ligeså svært at være den institution eller virksomhed, som skal kæmpe om vores gunst.

1.1 Problemfelt og problemformulering

Folkebibliotekerne har gennem de seneste par år meldt sig ind i konkurrencen. Tidligere var folkebiblioteket et sted, hvor der var læsesal og udlån af bøger samt diverse informationskilder. Nu er der større fokus på at gentænke kulturformidling på nye måder. Det skal være et sted, hvor biblioteket fremmer kulturelle oplevelser, og bibliotekets opgaver skal gøres nærværende for brugerne. Diskussionen om, hvorvidt folkebiblioteker skal eksistere som fysisk bibliotek, får en ny betydning, da bibliotekerne begynder at blive opfattet som et værested og et sted, hvor samfundets borger kan få kulturel underholdning. Biblioteket er på vej til at blive et kulturhus, et møde- og værested; 'det tredje sted'. Det tredje sted er det frie rum mellem arbejde og hjem. Et sted, hvor samfundet binder kulturelle oplevelser og videnscenter for læring sammen (Dyrbye, 2005). Folkebibliotekerne ønsker at være med til at give befolkningen oplevelser ved at komme på biblioteket, men kan have en udfordring i, at biblioteket er for alle.

Flere og flere folkebiblioteker er begyndt at renovere, bygge om, bygge til, og flytte om for at gøre bibliotekerne mere rummelige, og have større fokus på kulturel formidling. For eksempel er hovedbiblioteket i Aarhus ved at blive omdannet til et mediehus, hvor der skal være større fokus på den digitale formidling. I Aalborg begyndte Hovedbiblioteket i 2008 et projekt, der hedder "Det rum'lige bibliotek". (Sjøblom, Mail fra Maria, 2012) Dette har betydet, at rummene er blevet tematiseret, og indretningen er designet til temaerne. Afleveringsrobotterne er flyttet, så de ikke fylder i biblioteksrummet. Der er blevet større fokus på, at der skal være luft og overskuelighed på biblioteket, samt indgået samarbejde med diverse kulturelle foreninger for at give brugerne et sted at slappe af, opleve, lære, og få inspiration. For den yngre bruger er der mulighed for at være med i forskellige klubber på biblioteket, som tegneserieklubben eller spilleklubben. Her kan

børnene og de unge diskutere, hvad de har læst eller spillet af diverse computer- eller konsolspil. Der bliver afholdt klubarrangementer. I forbindelse med projektet "Det rum'lige bibliotek" ville Aalborg Hovedbibliotek gerne fokusere mere på li-gestilling af medierne, og omdannede derfor en del af børneafdelingen til en Gamezone. I Gamezonen er der mulighed for at låne spil, og prøve spillene på en af spilkonsollerne eller computerne, der står til rådighed for brugerne. Da Gamezonen blev oprettet var målgruppen børn og unge. Inden for det sidste år har biblioteket udvidet Gamezonen til også at appellere til de voksne brugere (Sjøblom, Mail fra Maria, 2012).

Temaet for dette projekt er rummet Gamezonen på Aalborg Hovedbibliotek med vægt på de rammer, rummet skaber for oplevelser, det vil sige oplevelsespotenti-ale i et generationsperspektiv.

Mine hypoteser om Gamezonen

I Gamezonen har man søgt at skabe rammer for, at brugerne på tværs af alle al-dre kan få oplevelser med konsol- og computerspil. Da det er en meget bred målgruppe, må der antageligvis opstå nogle problemstillinger. Som for eksempel de voksnes sociale oplevelser i Gamezonen. Har de samme behov som de unge? Når børn og unge spiller konsolspil, kan der opstå en del larm, der kan være ge-nerende for både de voksne gamere, men også for de andre biblioteksbrugere. Ydermere har jeg en antagelse om, at mange voksne gamere mere bruger ga-ming, som en måde at slappe af på i deres privatsfære. Hvis de voksne gamere har fuldtidsjob, må de antageligvis game på tidspunkter, som om aftenen, når de kommer hjem fra arbejde, og derfor ikke tager ind på biblioteket for at spille. Dette fører frem til min problemformulering, der tager udgangspunkt i Gamezo-nen på Aalborg Hovedbibliotek:

*Hvilke problemstillinger er der i forhold til unges vs. voks-
nes behov for et spilmiljø i forhold til Gamezonen?*

Jeg har opstillet nogle underspørgsmål, der skal hjælpe med at indkredse svaret på min problemformulering:

- *Hvad er formålet med Gamezonen?*
- *Hvilke brugere benytter Gamezonen?*
- *Har unge og voksne gamere de samme behov for fysiske rammer i et spil-miljø?*
- *Hvad tilbyder rummet Gamezonen?*
- *Er Gamezonens placering på biblioteket i børneafdelingen et problem for voksne gamere?*
- *Hvilke fysiske rammer har Gamezonen til at skabe oplevelser?*
- *Hvilke typer af oplevelser kan skabes i Gamezonen?*
- *Hvordan har oplevelsessamfundet præget folkebibliotekerne historisk set?*
- *Hvad indebærer det, at være et tredje sted?*
- *Er Gamezonen et tredje sted? Hvorfor/hvorfor ikke?*

2 Metode

I dette afsnit vil jeg gennemgå, hvordan mit projekt er opbygget, hvilke teorier jeg benytter, og min afgrænsning af projektet. Jeg vil desuden kort redegøre for den oplevelsesteoretiske baggrund, og prøve at definere, hvad en oplevelse er.

2.1 Opbygning af projekt

Mit projekt er et case projekt, hvor en afgrænset kontekst nærstuderes. I dette projekt er casen Gamezonen på Aalborg Hovedbibliotek, der vil blive beskrevet i min case beskrivelse. Teorien i projektet inddrages for at forklare og forstå problemstillingerne i casen. Jeg har valgt at fokusere på fænomenet "Gamezonen" ud fra en hermeneutisk - fænomenologisk synsvinkel. Som nævnt i indledningen er vores samfund blevet meget oplevelsespræget. Dette benytter bibliotekerne, ved at tilføje en merværdi til deres produkter og serviceydelse. Mit fokus er oplevelser på folkebiblioteker, når der skabes rammer for oplevelse til brugerne – hvilke problemstillinger der opstår, når målgruppen er både børn, unge og voksne. Mit projekt tager afsæt i Gamezonen, der er en oplagt case til undersøgelse af min problemformulering. Jeg har været på rundvisning på Aalborg Hovedbibliotek, samt haft en samtale med en af de ansatte, Maria Sjøblom, der er områdeleder for Hovedbiblioteket? og børnebibliotekstilbud, omkring bibliotekets udvikling og Gamezonen. Efter at have betragtet rummet og fænomenet har jeg opstillet hypoteser og en række spørgsmål på baggrund af min opfattelse. Disse spørgsmål og hypoteser vil jeg undersøge ved hjælp af teori og empiri.

Da jeg arbejder med en konkret case, vil jeg udføre et kvalitativt interview med nogle af de ansatte på Aalborg Hovedbibliotek omkring Gamezonen. Jeg har fået tilsendt en tidligere observation af Gamezonen, der handler om brugernes interaktion i rummet og hvem, der bruger Gamezonen (Hansen C. L., 2011). Derudover har jeg modtaget en undersøgelse om voksne gamere i forhold til folkebiblioteket, der "afsøger spilfelt og spilmiljø for konkret at ligestille spilmediet med de øvrige medier på folkebiblioteket" (Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011).

Dette vil give mig et indblik og større forståelse af fænomenet. Gennem en hermeneutisk tilgang vil jeg be- eller afkræfte de spørgsmål og antagelser, jeg har opstillet, i en analyse af mit interview. Dette vil give mig en ny forståelse, som jeg bringer videre til en fortolkning og diskussion. Gennem diskussionen af den analyserede empiri og min nye forståelse, kan jeg finde frem til svaret på min hypotese og problemformulering.

Hermeneutik betyder at fortolke og blev i 1600-tallet indført som betegnelse for fortolkning af juridiske og teologiske tekster. Sidenhen har hermeneutikken gennemgået flere forandringer, og den tilgang jeg ser som gældende, er Wilhelm Diltheys beskrivelse:

"Vi kalder den proces, i hvilken vi ud fra tegn, som er givet sansemæssigt i det ydre, erkender et indre: forståelse. (...) Denne forståelse rækker fra opfattelsen af den barnlige pludren til opfattelsen af Hamlet eller Kants fornuftkritik. Den samme menneskelige ånd taler til os fra sten, marmor, musikalsk formede toner, fra gebærder, ord og skrift fra handlinger, samfundsmæssige ordninger og forfatninger, og den behøver udlægning"

(Collin & Køppe, 2007, s. 142)

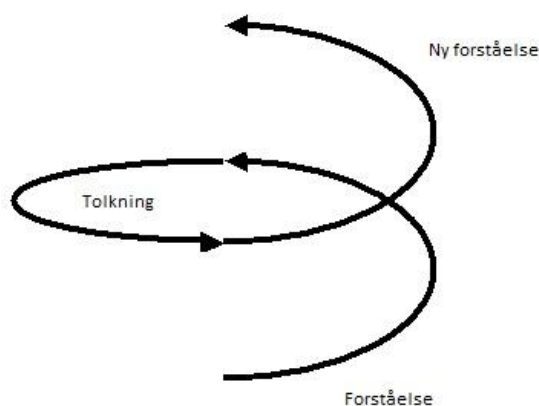
Dette betyder, at jeg i mit projekt gennemgår en proces, hvor jeg har en forforståelse af biblioteket og Gamezonen. Gennem interview, observation og analyse tilegner jeg mig ny viden, der giver mig en indre forståelse af fænomenet, og som er med til at be- eller afkræfte mine antagelser.

I forhold til projektet ses fænomenet Gamezonen som en tekst, hvor jeg inden projektet havde en vis viden; min forforståelse. Jeg har tidligere besøgt Aalborg Hovedbibliotek og har derfor på forhånd kendskab til biblioteket, hvordan det bruges og er indrettet. Derfra har jeg dannet en antagelse og nogle spørgsmål til, hvordan Gamezonen fungerer. I Hermeneutikken tales der om, at et grundbegreb er den hermeneutiske cirkel, der også kan opfattes som en spiral, hvor man fokuserer på én del. Gennem anvendelse af teori, opnås en erkendelse og giver en større forståelse, der gennem analysen giver en forståelse af helheden;

"Grundbegreb i hermeneutikken, som betegner den dynamiske relation mellem del og helhed i en forståelse. Man møder en tekst med helhedsforståelse, som påvirkes og justeres via forståelse af aspekter eller dele af en tekst. Denne justerede helhedsforståelse bliver udgangspunkt for forståelsen af andre aspekter af teksten osv."

(Collin & Køppe, 2007, s. 374)

Man reviderer løbende sin forforståelse for at få en større forståelse af emnet; fænomenet. Dette kan minde om en spiral, da man gennem forskningsprocessen tilnærmer sig den fulde forståelse.



Det kan være svært at forstå, hvordan oplevelser skal opfattes, da opfattelsen af oplevelser hele tiden ændrer sig i takt med samfundets udvikling, og oplevelses-tilbuddene øges. På samme måde ændres også brugen af Gamezonen, da der hele tiden udvikles ny teknologi. Hvilket også sker, når bibliotekets indretning ændres, og dermed også påvirker Gamezonen. Derfor vil man aldrig kunne opnå den fulde forståelse af helheden. Fortolkning afsluttes derfor teoretisk set aldrig, da man altid kan opnå ny erkendelse. Det er dog naturligt at afslutte processen, når en meningsfuld helhed er opnået. Hermeneutikken bruges i projektet til at analysere delene, der er mine antagelser og undringsspørgsmål for at forstå helheden og omvendt. Ved at udvælge forskellige uddrag fra interviews, og sammenholde dem med teorien, kan jeg gennem en fortolkning finde forståelse af hele sammenhængen, og derved finde svaret på min problemformulering.

2.2 Teorien i projektet

Når biblioteket bruger oplevelser som en merværdi til deres service og ydelser er det nødvendigt at gennemgå oplevelsesteorier. De teorier, som jeg bruger i projektet, tager udgangspunkt i to amerikanere Joseph Pine og James Gilmore (Pine & Gilmore, 1999), der anses for at være de første til at introducere begrebet oplevelsesøkonomi, og derved kaldes stamfædre til oplevelsesøkonomien. Pine og Gilmore har en tese om, at hvis en virksomhed vil iscenesætte en oplevelse, skal de tilbyde mere end et underholdningselement. De skal også involvere gæsten. Dette er en nødvendighed, hvis virksomheden skal opnå succes og øge den økonomiske værdi af de varer eller serviceydelser, de tilbyder. Bogen bygger på udviklingen af den økonomiske vækst og tager ikke højde for refleksion over den kulturelle mangfoldighed. Ydermere har Pine og Gilmore fokus på salg af produkter, og hvordan oplevelser tillægger disse merværdi (Lund & m.fl, Følelsesfabrikken, 2005).

Da projektet tager udgangspunkt i det danske samfund, giver det nogle andre perspektiver på oplevelsesøkonomi, samt andre anskuelser omkring brugen af begrebet. For eksempel kan oplevelsesøkonomi også benyttes til mere end økonomisk vækst. Eksempelvis på biblioteker, der ønsker flere brugere. Det giver ikke en økonomisk vækst, at flere benytter biblioteket. Hvis det var en attraktion, hvor der skulle betales for entré, ville det have betydning for den økonomiske vækst. Hvilket de teoretikere, (Jacob Lund m.fl. i 'Følelsesfabrikken', Christian Jantzen m.fl. i 'Oplevelsesøkonomi – vinkler på forbrug' og Casper H. Rasmussen og Henrik Jochumsen i 'Ej blot til oplysning'), jeg benytter mig af, også gør opmærksom på. De har deres egen anskuelser, men tager afsæt i Pine og Gilmore. Oplevelsesteoriene giver indblik i, hvordan samfundet har ændret sig til at blive et oplevelsessamfund, og hvor meget oplevelser fylder i vores valg af underholdning og fritidsbeskæftigelser. Der tales om, at vi bliver født som spørgsmålstegn, og gennem livet skal definere os selv, hvilket ofte sker gennem oplevelser, der kan vise, hvilke interesser vi har, og hvilke værdier vi har som mennesker (Østergaard, 2007).

Udover oplevelsesteori er det også vigtigt at vide, hvilken forandring biblioteket har gennemgået, og hvordan de står i forhold til samfundet i dag. Hvordan skal biblioteket forholde sig til - og hvordan har de forholdt sig til samfundets udvik-

ling. Det er især vigtigt i forhold til, at udviklingen har sat fokus på folkebiblioteker som det tredje sted i samfundet, og hvordan bibliotekerne har taget udviklingen til sig.

2.3 Det kvalitative interview

Jeg har i forhold til mit projekt valgt at udføre et dybdegående interview med to af de ansatte på Aalborg Hovedbibliotek. Maria Sjøblom, der er områdeleder for Hovedbibliotek og børnebibliotekstilbud, og Henrik Schou, der har været tovholder på Gamezonen indtil d. 1. februar 2012.

Til at beskrive tankerne bag interviewet, benytter jeg Steiner Kvaales "InterView – En introduktion til det kvalitative forskningsinterview" (Kvale, 2002).

Formålet med interviewet er at opnå indsigt i idéerne bag Gamezonen, og hvordan brugerne har taget imod rummet, samt at afdække hvilke problemer, der kan opstå, når der oprettes en Gamezone med spilkonsoller og computer på et bibliotek. Forskningsspørgsmålene i interviewet er formet ud fra mine hypoteser og undringsspørgsmål, hvortil underspørgsmål i interviewet formes for at styre samtalen i den ønskede retning.

Jeg er gennem en mailkorrespondance med Maria Sjøblom kommet frem til, at de to respondenter; hende selv og Henrik Schou var de mest oplagte at interviewe i forhold til Gamezonen. De har begge været med til at starte zonen op, og været inde over, hvordan rummet skulle se ud, og hvad det skulle indebære. Under interviewet vil der være en interviewer (mig) og de to respondenter til stede, og samtalen bliver optaget på en diktafon. Interviewere vil løbende stille fortolkende og opfølgende spørgsmål, for at undgå tvivl om respondenternes svar i den senere analyse, hvilket styrker verificeringen af interviewet. Jeg har lagt vægt på, at der ikke skulle være ledende spørgsmål i min interviewguide, da jeg ikke ønsker at manipulere respondenterne til bestemte svar, men at de netop besvarer spørgsmålene ud fra deres egen livsverden (Kvale, 2002). Interviewet ligger som bilag A og der vil blive henvist dertil. Derudover vil det ligge på en cd-rom, hvor det både er muligt at læse og høre det fulde interview. Når der citeres fra interviewet, vil der stå minuttal.

Da interviewet ikke kan stå alene, fik jeg, gennem min søgning af teori, inspiration til at lave et interview med Steen Nielsen, der er bibliotekar på Aarhus bibliotek.

Steen Nielsen er meget engageret i gaming på biblioteket og har været med til at afholde diverse spilarrangementer for voksne på Aarhus bibliotek. Han har ydermere været med til at starte hjemmesiden: <http://gamerlibrary.ning.com/>, der går ud på:

"Gaming – når biblioteket spiller med" vil udforske og teste to gaming-felter, hvor biblioteket på relevant vis kan gøre sig gældende samt har behov for mere viden. Projektet, der har karakter af et dynamisk gaming-univers, hvor dedikerede gamere og centrale spilaktører er med-udviklere, folder sig ikke kun ud på biblioteket med kreative workshops, spillekredse, spilskole og konkurrencer, men opererer også aktivt på den digitale scene med dialog, diskussionsforum og interviews."

(Aarhus bibliotek, 2010)

I den forbindelse ville jeg lave et interview med Steen Nielsen med fokus på projektet, og voksne gameres behov i forhold til biblioteket. Da Steen Nielsen desværre har holdt og stadig var på ferie, var muligheden et mailinterview. I forhold til et personligt interview, har jeg ikke på samme måde mulighed for at følge op på svarene, og måtte derfor opstille scenarier på, hvad der kunne være muligt at svare til mine spørgsmål, og få skrevet de underspørgsmål ind til mine forskningsspørgsmål. Det giver dog på den anden side en mulighed for, at Steen kunne overveje svarene, og dermed give mere uddybende svar. Interviewet ligger som bilag B og på cd-rommen.

Minispørgeskemaer

Udover de to kvalitative interview, jeg selv har udarbejdet, har jeg også lavet et minispørgeskema, der tager udgangspunkt i genren voxpop, der betyder 'voice of the people' (Lyngbye). Kendetegnet for voxpoppen er, at den viser et udpluk af folkets holdning, og ofte spørges tilfældige mennesker på gaden. Det er et mini-interview, der stiller de samme få spørgsmål til forskellige mennesker, og som skrevet; kun giver et udpluk af populationens mening, og dermed ikke inkluderer alle (Lyngbye). Inspirationen fra voxpoppen til minispørgeskemaer vises ved, at det er de samme spørgsmål, jeg stiller til forskellige mennesker, der dog har det til fælles, at de er gamere på forskellige niveauer. Jeg har derfor et kriterium, da jeg søger at finde svar i dette interessefelt, og derfor indkredses mine spørgsmål

til gamere. Derudover har jeg haft et kriterium, der hed voksne gamere, da jeg ønsker at undersøge deres behov for et spilmiljø på biblioteket. Jeg har i alt sendt spørgsmålene til 10 forskellige mennesker, der uafhængigt af hinanden, har svarret og sendt spørgsmålene tilbage. Et par af de adspurgte fandt jeg gennem min egen omgangskreds, og de resterende fik jeg kontakt til gennem et guild, som en af respondenterne er med i. Alderen varierer fra 22 år til 55 år, og er 2 kvinder og 8 mænd. Svararkene er at finde på cd-rommen under kvantitative voxpop, og benyttet i det tilfælde, der er brug for uddybende dokumentation.

Sekundær empiri

Til at understøtte min empiri, har jeg fået lov til at benytte mig af en observation, der er foretaget i Gamezonen, og tager afsæt i brugernes sociale interaktion i rummet (Hansen C. L., 2011). Ydermere har jeg fået tilsendt en undersøgelse, der tager udgangspunkt i voksne gameres behov i biblioteksregi (Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011). Begge undersøgelser ligger på cd-rommen i mappen 'eksterne undersøgelser'.

Observationen er udarbejdet af Christian Langelund Hansen, i forbindelse med hans studie i pædagogisk sociologi; forskningsdesign og forskningsmetoder, 2011. Formålet med observationen er at finde ud af, hvordan børn og unge interagerer omkring spillene i Gamezonen, og vil i analysen blive brugt som baggrundsviden.

Undersøgelsen om voksne gameres behov i biblioteksregi er udarbejdet af Sonny Hansen og Asger Hansen, der udspringer fra deres artikel 'Kun for børn – forbudt for voksne'. Jeg har her modtaget deres idékatalog, der opsamler projektets undersøgelser, og hvordan det kan bruges. Undersøgelsen vil som 'observationen' primært blive brugt som baggrundsviden i min analyse.

2.4 Afgrænsning

Mit fokus vil primært være på folkebiblioteker, da det vil være for omfangsrigt at integrere alle former for biblioteker. Ydermere vil jeg benytte mig af Aalborg Hovedbibliotek som case, da de netop er i gang med at omstrukturere biblioteket,

så der bliver mere fokus på brugerintegration og fornyelse. Jeg har valgt at fokusere på et af bibliotekets rum, Gamezonen, da det er et rum, der skal integrere børn og voksne, og give dem rammerne for oplevelser. Jeg synes, det er spændende at se, hvordan de formår at skabe et rum, der skal danne rammerne til oplevelse for både børn og voksne, da det er en meget bred brugergruppe. Jeg kommer derfor ikke ind på andre former for oplevelser på biblioteket. Det er overordnet vigtigt at vide, at digitaliseringen spiller en stor rolle for bibliotekernes udvikling, og derfor bliver det nævnt i projektet. Det er dog ikke mit fokusområde, og derfor vil jeg ikke yderligere diskutere digitaliseringens problemstillinger og bibliotekets brug af digitale medier. I projektet vil jeg i forhold til gameudviklingen i biblioteksregi nævne andre biblioteker, men vil ikke komme nærmere ind på deres game-formidling grundet projektets omfang. Begrebet gamer bruges kontinuerligt gennem projektet, og skal forstås som en person, der regelmæssigt spiller konsol, computer eller begge dele.

3 Case beskrivelse

Aalborg bibliotekerne består af hovedbiblioteket, 13 lokalbiblioteker og 3 bogbusser. Af fysiske tilbud findes der bøger, tidsskrifter, aviser, lydbøger, film, spil og musik. Der tilbydes kulturelle aktiviteter, læringsaktiviteter, klubaftener og bogcaféer. Af digitale tilbud tilbydes 1.094 film på Filmstriben.dk, 7.023.015 musiknumre på BibZoom.dk, 6.000 lydbøger til download, 2.000 e-bøger på eReolen.dk, 50 digitale netbaser og Trådløst WiFi (Aalborg Kommune, 2012).

Aalborg Hovedbibliotek har ca. 2000 besøgende dagligt og har omkring 1,8 million udlån om året. De har en aktivitetsstrategi, der hedder; at aktiviteterne på biblioteket skal målrettes, så bibliotekets ressourcer bruges optimalt. Hertil har de tre indsatsområder; Nye bruger på biblioteket, og gerne nogle, som ikke har været der før. Aktiv formidling og inspiration, og brugergenererede aktiviteter, hvor personalet ikke behøver at være til stede (Aalborg Bibliotekerne, 2011).

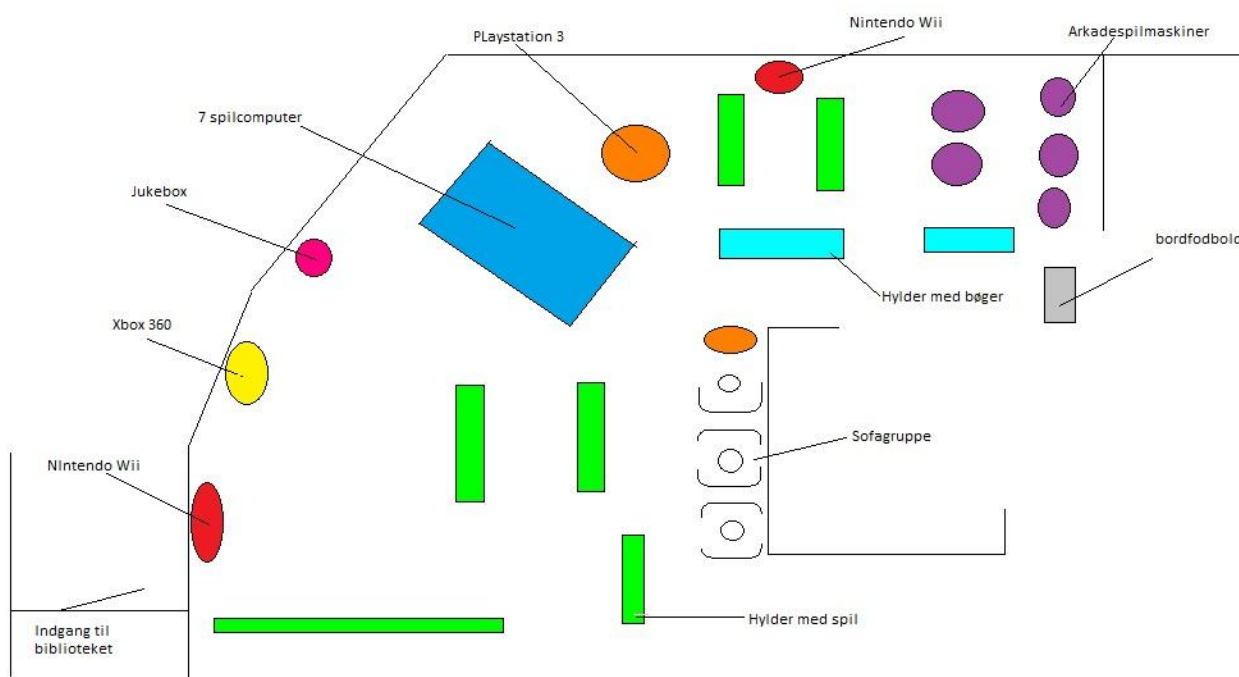
I 2008 gik Aalborg Hovedbibliotek i gang med projektet; 'Det rumlige bibliotek', hvor de tematiserede de forskellige rum på biblioteket. I børnebiblioteket blev 90 % af bøgerne sat i kælderen, for at ligestille medierne. Dermed blev der sat gang i projekt, 'bogløs børnebibliotek', hvor der også blev gjort plads til læserum og spilrum - Gamezonen, hvor der blev opsat spillekonsoller. DR Ramasjang havde et studie i Aalborg bibliotek fra 2009-2010. Da de flyttede ud, blev der sat fokus på, at Gamezonen også skulle være tiltænkt voksne brugere. Rummet er stadig i børneafdelingen, men der er større fokus på, at det skal være en ungdomsafdeling, hvor der også er spil for voksne. Spil for de helt små børn er flyttet til rummet 'Hulen' (Sjøblom, Interview, 2012).

Lige indenfor hovedindgangen til Aalborg Hovedbibliotek ligger Gamezonen ind til venstre. Der er en stor åbning ind til rummet, hvor der står "Børn og Gamezone":



Billede 1 – Billede af indgangen til Gamezonen

Går man ind i rummet, står der til højre en disk, hvor der er en bibliotekar til rådighed. Det er her brugerne af Gamezonen kan hente fjernbetjeningerne til konsollerne, så der er styr på dem. Til venstre er der opstillet nogle tegneseriehylder samt et par borde, man kan sidde og læse ved. Bagved ligger den del af rummet, der kaldes Gamezone:



Figur 2 – Skitse af rummet; Gamezonen

Der er to Nintendo Wii konsoller, tre playstation3, en Xbox 360, en jukebox, syv spilcomputer og fem arkademaskiner. Omkring konsollerne og computerne står hylder med tilsvarende spil, som kan lånes med hjem;



Figur 3 – Hyldeerne i Gamezonen

Biblioteket opdaterer med de nyeste konsoller og spil, og giver brugerne mulighed for at komme og prøve spillene af. Brugere kan komme og få en oplevelse af spillene inden de låner dem med hjem eller fordi de gerne vil underholdes.

3.1 Rummet i ord

Når man kommer ind på Aalborg Hovedbibliotek, er der ind til venstre en åbning, hvor der står 'Børn og Gamezone'. Da jeg går ind i rummet, er der lige inden for åbningen i højre side en disk, hvor der står en bibliotekar til rådighed. Lige til venstre er der fire borde med stole, der er omgivet af lave hylder med tegneserier, her står også et bordfodboldebord til fri afbenyttelse. Bag ved denne tegneseriekrog er det, der kaldes Zonen. Den eneste måde, jeg ved det på, er fordi der hænger et meget lille skilt ned fra loftet, hvor der står Zonen. Udover at jeg kan se alle konsollerne og computerne. Disse sorte skilte med hvid skrift går igen rundt i rummet, og indikerer, hvilke udlånsspil, der er på hylderne og hvilke konsoller, der er. Det første, jeg ser i zonen, er en lille sofagruppe til højre med en meget stærk orange farve, og som giver liv til rummet. Den ene sofa står vendt

mod en playstation3, hvor der er muligt at sidde og spille. Til venstre side hænger en stor skærm på væggen koblet til en playstation, hvor der er god gulvplads til bevægelse. Mellem denne og sofagruppen står to åbne hvide reoler med diverse computer- og konsolspil til udlån. Går jeg forbi hylderne og videre ind i rummet støder jeg ind i en øgruppe med 7 computere, hvor det er muligt at spille Counterstrike. Stolene til det hvide bord matcher den orange farve, som sofaerne har. Ved væggen til venstre for øgruppen står en Xbox360 og en jukeboks til rådighed. Da jeg ikke ved, hvad Jukeboksen går ud på, rådfører jeg mig med en bibliotekar. Jukeboksen giver brugerne mulighed for at selv sætte musik på, og hvis de ikke gør det, sætter bibliotekarerne ofte noget musik på. Dette er det eneste sted på biblioteket, hvor der er baggrundsmusik, men som også næsten spiller konstant. Foran skærmen til Xbox360'ern er der også god gulvplads til bevægelse. Passerer jeg øgruppen med computerne, er der bagved et lille bord med to playstation3, der vender i hver sin retning. Foran skærmene står der bløde sorte pude-lignende stole, hvor brugerne kan sidde og spille. Rummet er meget asymmetrisk og går rundt om en hygge-krog, der er plantet midt i det store rum 'Børn og Gamezone'. Følger man zonen rundt og går forbi bordet med de to playstation3 er der ved bagvæggen en Nintendo Wii, hvor der igen er god gulvplads foran den store skærm. Til siderne står to hvide reoler med spil til udlån. Går man udenom reolen til højre står arkademaskinerne. Belysningen i rummet er meget præget af en gymnastiksalsbelysning, hvor lysarmaturerne er flade lamper med lysstofrør, der er forsynet med gitre. På den måde er lyset ikke generende, og rummet bliver fint oplyst, men på en svag og behagelig måde. Da rummets vinduer vender mod en overdækket gård, kommer der ikke meget sollys ind. Væggene er malet hvide, og der er ikke meget andet på væggene udover de forskellige konsolskærme, - hvilket også kan virke forstyrrende, hvis man skal stå og koncentrere sig om et spil. Dog er der nede ved Nintendo Wii'en malet en baggrund på væggen af skærme og kontroller, og en meget stærk rød baggrundsfarve. Øvre ved arkademaskinerne er væggene malet med sorte og lyserøde striber, der rammer det lille område ind med arkademaskinerne. Her hænger en lampe, hvor der står bibliotek med blå neonlys, der minder lidt om en bar belysning.

4 Teori

Teoriafsnittet er sammensat af oplevelsesteori, teori om folkebibliotekernes udvikling, og hvordan de klarer sig i oplevelsessamfundet. Derefter kommer teori om mediebruget i dag med fokus på computerspil. Teoriafsnittet slutter med en teori om gaming på biblioteket.

4.1 Oplevelsesteori

For at finde ud af, hvordan folkebiblioteker kan målrette en oplevelse, der har en bred appel, er det nødvendigt at vide noget om det oplevelsesbaseret samfund, vi har i dag. Det er vigtigt at vide, hvorfor vi efterspørger oplevelser, om der er kriterier for, hvad en oplevelse skal indebære, og hvordan vi oplever. For at finde ud af dette, benytter jeg mig af forskellige oplevelsesteorier.

Biblioteket har store udfordringer, og med samfundets udvikling er det nødvendigt, at de også skal fokusere på andre tilbud til brugerne. Det at tillægge biblioteket en merværdi, så brugerne får en oplevelse ved at komme på biblioteket er kommet i fokus, og flere og flere biblioteker omstrukturerer og fornyer for at konkurrere med andre service- og oplevelsestilbud.

Da problemformuleringen indeholder begrebet oplevelse, er det vigtigt at definere, hvad en oplevelse indebærer. Som forfatterne skriver i 'Følelsesfabrikken' (Lund & m.fl, Følelsesfabrikken, 2005), er det meget svært at definere, hvad en oplevelse er. Dette skyldes, at en oplevelse er subjektiv. Det er forskelligt, hvordan vi oplever, og det afhænger af vores forståelsesramme og vores erfaringsgrundlag.

"Der tales om discountoplevelser og identitetsskabende oplevelser. Om oplevelser som underholdning, tidsfordriv, selvudfoldelse og overraskelse, og om pirringen-der-giver-sug-i-maven-oplevelsen."

(Lund, 2005, s. 25)

På trods af, at det er meget subjektivt, hvordan vi oplever, må en oplevelse på en eller anden måde have noget grundlæggende, der gør en oplevelse til en oplevelse. I artiklen 'Ej blot til oplysning' (Rasmussen & Jochumsen, 2008), giver forfatterne en indsigt i, hvad en oplevelse er. De tager fat i ordet 'experience', som er fra begrebet 'The Experience Economy', altså oplevelsesøkonomi på engelsk. Ordet 'experience' har to betydninger. Den ene er erfaring, hvor de kommer med et eksempel på en mekaniker, der gennem arbejdet med biler tilegner sig en større viden om biler. Den anden betydning er 'oplevelse', hvor en aktivitet eller hændelse berører en person, og resulterer i en oplevelse for personen. En oplevelse kan være grundlag for erfaring, men erfaring kan også være kilde til oplevelser. Min definition er præget af denne opfattelse, hvor oplevelse er en hændelse, der berører den enkelte, og som giver erfaring. Denne opfattelse af en oplevelse er allerede defineret af Mikael Vetner, og lyder:

"En oplevelse er en her- og nu-hændelse, der sætter sig spor – altså en mindeværdig begivenhed"

(Vetner, 2011)

Denne definition kan virke meget eksklusiv, da den bruger ordet 'begivenhed', hvilket er en differentiering af en oplevelse, og gør den til noget særligt. Begivenhed kan beskrives på følgende måder:

"spontan, tilfældig eller uforudsigelig handling eller oplevelse, som har en fremtidig betydning, eller som er anderledes end det, man normalt oplever"

"periode, hvor en eller flere personer deltager i en arrangeret oplevelse, fx en festlighed, en koncert, et sportsstævne eller lignende"

(Sprogcenter, ordbogen, 2012)

Begivenhed kan altså være en arrangeret oplevelse eller en uforudsigelig oplevelse, der er anderledes end det, man normalt oplever, og derved er mere eksklusivt end 'hverdagsoplevelser'. Eksempelvis når vi fortæller, hvad vi oplevede på ferien eller i weekenden. Der er altså forskel på oplevelser. Min forståelse af oplevelser er derfor, at der er grader af oplevelser:

"Selve oplevelsen kan være en særlig begivenhed eller et kort øjeblik"

(Lund, Følelsesfabrikken, 2005, s. 17)

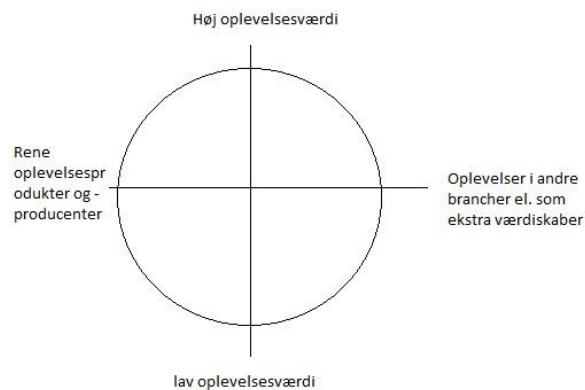
Gældende for oplevelser er, at oplevelser giver noget ekstra i vores liv. Derfor er alt ikke en oplevelse. Det er ikke en oplevelse at lægge sig til at sove eller sætte sig i sofaen for at slappe af. En oplevelse skal være lidt ud over det sædvanlige, noget der giver minder eller ændrer vores opfattelse. Dette kan eksempelvis være bibliotekers brug af oplevelsesdesign, hvor indretningen bidrager til at biblioteksrummet får en merværdi, og derved kan ændre min opfattelse af biblioteket som et gammelt støvet rum. I dette projekt skelnes der ikke mellem om en oplevelse er god eller dårlig, men derimod oplevelsesværdien er høj eller lav. For eksempel; Giver indretningen brugerne en høj oplevelsesværdi eller en lav oplevelsesværdi, når de besøger biblioteket.

'Følelsesfabrikken' er ifølge forfatterne den første bog, der handler om oplevelsesøkonomi på dansk. Bogen er skrevet af 5 forfattere, og vil blive henvist med 'Lund m.fl.' Når det handler om oplevelser, har forfatterne ikke en egentlig definition på, hvad en oplevelse er, da det er subjektivt. De har dog en definition af, hvad en oplevelse indebærer, og hvordan den kan bruges i vores samfund:

"Selve oplevelsen kan være en særlig begivenhed eller et kort øjeblik, men oplevelser og elementer af oplevelser anvendes også i stigende grad som redskab til at signalere vores følelser, holdninger og værdier til omverdenen."

(Lund & m.fl., Følelsesfabrikken, 2005, s. 17)

Oplevelser kan altså være med til at definere os som personer, og hvilke værdier, vi har som mennesker. Det vil sige, at hvis vi synes en oplevelse er god, må der være på baggrund af, at den afspejler de værdier, vi står inde for. Derfor tildeler vi oplevelser værdier, der i grad viser, hvem vi er. Om en oplevelse har en høj oplevelsesværdi eller ej afhænger derfor af øjnene, der ser. Det afhænger af vores individuelle referenceramme. Lund m.fl. prøver dog at give et bud på, hvordan man kan klarlægge oplevelsesværdi og rene oplevelsesprodukter ved at benytte modellen 'Oplevelseskompasset'.



Figur 4 Oplevelseskompasset – (Lund & m.fl, Følelsesfabrikken, 2005, s. 21)

Her er det muligt at placere attraktioner, produkter, brancher og virksomheder efter oplevelsesværdi og tilhørsforhold. Da oplevelser er individuelle, er der ingen facitliste. Der vil også være mange placeringer, der vil blive flyttet rundt i forhold til oplevelsesværdi. Eksempelvis vil gentagelse ofte få oplevelsesværdien til at falde. En film kan have en meget høj oplevelsesværdi for modtageren, og vil de næste par gange modtageren ser filmen stadig være en oplevelse, men efter 10 gange vil oplevelsesværdien nødvendigvis falde. Filmen vil stadig være en oplevelse, og dermed et rent oplevelsesprodukt (Lund & m.fl, Følelsesfabrikken, 2005). På samme måde er computer- og konsolspil rene oplevelsesprodukter. Disse falder dog ikke nødvendigvis i oplevelsesværdi i takt med gentagelser, da flere spil lægger op til konkurrencer med andre spillere, hvor der kan være en ny High score at skulle nå de efterfølgende gange, man spiller, og derved falder oplevelsesværdien ikke. Det samme gør sig gældende for flere computerspil, som giver brugeren mulighed for at skabe sit eget univers, og dermed kan universet ændres fra gang til gang.

I forhold til folkebiblioteker vil de blive placeret mod højre side af kompasset, som en virksomhed, der kan bruge oplevelser som et biprodukt, der er knyttet til deres serviceydelse eller forbrug af et produkt. Folkebibliotekernes primære opgave er at give borgene adgang til information og kultur (Rasmussen & Jochumsen, 2008). Her spiller oplevelser en indirekte rolle, da bibliotekerne gennem kulturelle arrangementer formidler oplevelser. Derfor vil folkebibliotekerne heller ikke ligge yderst i højre side, men dog stadig i den højre del af oplevelses-

kompasset, da folkebiblioteket ikke ses som en primær oplevelsesproducent. En primæroplevelsesproducent kunne være en forlystelsespark, hvor det udelukken- de handler om at skabe rammerne til oplevelser for brugerne. Dette er deres pri- mære produkt, hvor biblioteker, som nævnt, bruger oplevelser som ekstra værdis- kabere. Biblioteket har dog altid været formidler af direkte oplevelser gennem bøger, film musik og så videre, men det har ikke været deres primære service- ydelse, at formidle oplevelser til brugerne. Tværtimod har de lagt vægt på infor- mations- og vidensdeling.

Ifølge Lund m.fl er der forskellige perspektiver på oplevelser. For eksempel er der; 'identitetsskabelse', 'selvrealisering og fællesskab', 'underholdning', og 'merværdi i produkter og serviceydelser'.

Den identitetsskabende oplevelse handler om personlig iscenesættelse. Gennem oplevelser kan et individ vise, hvilke tilhørsforhold vedkommende har, og hvilke værdier individet har. Det kan være alt fra en tur i indkøbscentret til en udlands- rejse (Lund, Følelsesfabrikken, 2005). For eksempel kan det, at man tager på aktiv ferie, vise, at man er et aktivt menneske, der ønsker at opleve nye steder i verden, og samtidig få motion. I forhold til Gamezonen kan det relateres til hvilke spil, der spilles eller hvilke konsoller, som brugerne spiller på og det, at man som bruger besøger Gamezonen.

Selvrealisering og fællesskab minder lidt om den identitetsskabende oplevelse ved at forbrugeren iscenesætter sig selv ved for eksempel at gå i mærkevaretøj eller køre en bestemt bil, og skal vise det frem i sociale sammenhænge, så de fø- ler sig som en del af et fællesskab. I dette perspektiv handler det om, at mange i dag sidder og arbejder ved en computer, og derfor kun interagerer med andre mennesker gennem skærmen og mobilen. Derfor har mennesket brug for fysisk kontakt, som eksempelvis cafeture, hvor man kan interagere med andre individer (Lund, Følelsesfabrikken, 2005), som et tredje sted mellem arbejde og det private hjem.

"Det er vigtigt at have i baghovedet, når man tænker oplevelsesøkon- omi. At skabe nogle rammer, hvor det sociale kan udspille sig."

(Lund, Følelsesfabrikken, 2005, s. 26)

Dette er et relevant perspektiv til Gamezonen, der giver rammerne til sociale oplevelser, ved at brugerne kan komme ind og spille mod andre ved computerne eller spilkonsollerne eller deltage i spilklubbens møder og arrangementer.

Underholdningsperspektivet handler om at underholde, og kan være lige fra en ny film i biografen til shopping. Det behøver ikke nødvendigvis at være en oplevelse, der giver brugeren minder for livet (Lund, Følelsesfabrikken, 2005). Igen kan Gamezonen bruges som et eksempel, da spilkonsoller og computere skaber rammer for underholdning til brugerne.

Det sidste perspektiv er 'merværdi i produkter og serviceydelser. Fokusset i oplevelsesperspektivet er på produksiden. I bibliotekets tilfælde er det deres produkter og service til brugerne, hvor de benytter oplevelse til at konkurrere med andre virksomheder om brugernes gunst (Lund, Følelsesfabrikken, 2005). For eksempel laver de tematiserede rum på flere biblioteker, der skal understøtte den tilhørende bogsamling, og give brugerne en visuel oplevelse. Derved skabes en merværdi til bogsamlingen.

Oplevelsessamfundet

Samfundets udvikling har givet borgene mulighed for frivilligt at vælge mellem de mange forskellige tilbud om oplevelser, der er tilgængelig i dag. Det er også frivilligt, hvordan man tolker oplevelserne. Brugen af oplevelsestilbud er ikke bundet til religion, moral eller politik, som det var engang. Den er forbundet med individets skabelse af sig selv. Man kan selv vælge, om man tager i en forlystelsespark, går til en sportskamp eller tager i biografen, hvor en person i Middelalderen ikke ville spørge sig selv, om han eller hun skulle gå på markedet og se en trubadur eller tage med i kirke. De to muligheder ville ikke kunne erstatte hinanden, og det ville forekomme umoralsk, hvis det var tilfældet. Efterspørgslen på oplevelser kræver derfor en dybere forudsætning, hvor samfundet skal have udviklet sig til, at man som mennesker har ansvaret for sig selv.

"Samfundet skal have udviklet sig til et punkt, hvor der er opstået mennesker med omtrent den samme psykologiske konstitution og med nogenlunde den samme stilling i forhold til andre mennesker og til de store samfundsinstitutioner som vi selv har."

(Lund & m.fl, Følelsesfabrikken, 2005)

Ændring af forbrug skaber nye markeder, og udviklingen i dag er i høj grad præget af oplevelser. Forbruget af oplevelser er steget markant gennem de sidste mange år, og der er intet, der tyder på, at denne udvikling stopper. Behovet for oplevelser giver virksomheder mulighed for at differentiere sig fra hinanden gennem events, branding, storytelling, og oplevelsesmarkedsføring. Det, at tilføjes deres produkter eller serviceydelser en historie, værdier eller oplevelser, gør, at virksomhederne skelnes fra deres konkurrenter.

Efterspørgsel på oplevelser

Forudsætningen for efterspørgsel på oplevelser er øget velstand, hvorved forbrugsvanerne er blevet ændret. For eksempel er der inden for de seneste 100 år sket en markant udvidelse af udbuddet af almindelige husholdningsartikler. Der er kommet flere produkter og derved produktkategorier, hvilket blandt andet skyldes forbedret distribution, hurtigere og billigere transportmidler, øget teknologiske produktioner, og globalisering af verdenshandlen. Vores konkrete behov kan dækkes af flere forskellige produktkategorier, og derfor har vi i dag ikke et problem med for eksempel at stille vores sult, men hvad vi skal vælge at sætte på bordet (Jantzen & Østergaard, 2007).

I bogen 'Oplevelsesøkonomi – vinkler på forbrug' skriver Christian Jantzen og Per Østergaard om, hvorfor vi jagter oplevelser. Ifølge de to forfattere, er samfundet i dag præget af den moderne hedonisme – 'Nydelsessamfundet'. Kendetegnet for den moderne hedonisme er:

"Forbrugere, der efterspørger spænding, afveksling, afslapning, fordybelse og andre nydelsesformer på måder, der forudsætter en høj grad af aktivitet og refleksivitet fra den oplevelsessøgende selv. ... Hvis man keder sig, orienterer man sig mod det spændende eller afvekslende tilbud. Hvis man føler sig anspændt eller stresset, er afslapning tiltalende."

(Jantzen & Østergaard, 2007, s. 105)

Samfundets udvikling har givet mennesket mulighed for at bruge tid på at nyde og dermed opleve. For at opleve kræver det ifølge forfatterne, at der skal være en ydre situation – begivenhed, som skal indbyde til nydelse. Derudover er det en forudsætning, at individet har en indre parathed til at stræbe efter nydelse. Udviklingen af produkter i samfundet har ændret vores forbrugsvaner fra nytte til nydelse.

Forbruget tilgodeser ikke vores basale behov, da de allerede opfyldes, men derimod drømme og muligheder. Penge og viden har ændret os til at stræbe efter 'mere' og 'andet'. Mennesket forventer mere af tilværelsen, og jagten på oplevelser opstår, fordi oplevelser kan give os noget ekstra i tilværelsen:

"Stræben efter oplevelser er grundlæggende et spørgsmål om rigdom. "Rigdom" forstået på følgende måde: individet skal være befriet fra den daglige kamp for at overleve, og kunne sætte sig andre mål end dem, som naturnødvendigheden giver."

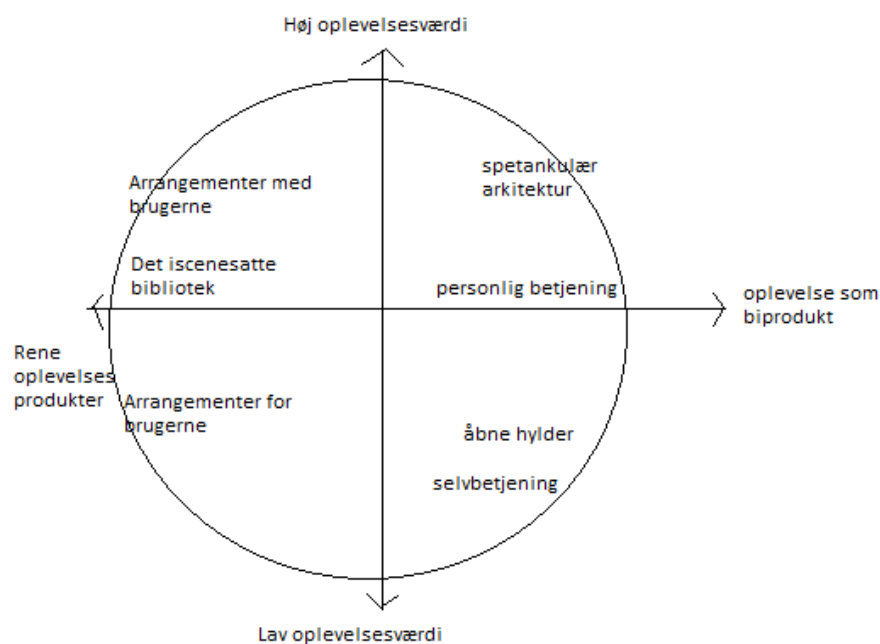
(Jantzen & Østergaard, 2007, s. 93)

4.2 Folkebiblioteket i oplevelses-samfundet

Der er kommet stigende fokus på oplevelser på bibliotekerne indenfor de seneste par år. Der har dog altid været et oplevelseselement på biblioteket, da bibliotekets materialer har potentiale til at give brugerne en oplevelse ved at læse en bog, eller se en film, som de har lånt. På den måde er oplevelse ikke noget nyt på

biblioteket, men det er noget nyt, at de direkte formidler oplevelser. Derfor kan der skelnes mellem indirekte oplevelser, som brugerne kan få gennem bibliotekets materialer, og direkte oplevelser, som kan være den måde materialerne er præsenteret på. Den direkte formidling af oplevelser omfatter også arrangementer, indretning, udstillinger, arkitekturen og digitale tilbud (Rasmussen & Jochumsen, 2008).

I forhold til oplevelseskompasset er bibliotekerne blevet mere oplevelsesproducerende i takt med deres øgning af kulturelle arrangementer. Folkebibliotekerne bliver iscenesat på nye måder, hvor der er fokus på aktiv inddragelse af brugerne og ren oplevelsesdesign. Fænomenet oplevelse er subjektivt, men i artiklen '*Ej blot til oplysning*' (Rasmussen & Jochumsen, 2008) prøver forfatterne at give et bud på, hvordan aktiviteter på biblioteket kan indsættes i oplevelseskompasset:



Figur 5 Biblioteker i oplevelseskompasset (Rasmussen & Jochumsen, 2008, s. 182)

Oplevelser er en vigtig del af vores samfund, hvor biblioteket kan formidle gennem forskellige medier og gøre biblioteksbesøget til en oplevelse for brugerne. Der refereres til tre måder, at bruge oplevelser på i forhold til biblioteker:

- *Oplevelse som strategisk værktøj (for at sælge)*
- *Oplevelse som iscenesættelse (for at skabe rammer)*
- *Oplevelse som indhold (oplevelse i sig selv – æstetisk og kunstnerisk)*

Oplevelse som strategisk værktøj er ikke så væsentligt i biblioteksregi, da folkebiblioteker overvejende finansieres af offentlige midler og ikke er underlagt markedsøkonomien. De er dog stadig i konkurrence med andre kulturtilbud, og skal derfor til at tænke strategisk for at sælge biblioteket, som en kulturinstitution. (Rasmussen & Jochumsen, 2008). Dette ses for eksempel i den kampagne, Aalborg Hovedbibliotek har sat i værk: "Vi står på hovedet for dig". Kampagnen går ud på, at der skal være større fokus på personlig betjening og vejledning fra personalet på biblioteket. Måden, de når ud til forbrugerne på, er ved at ophænge plakater i byen med sloganet "Vi står på hovedet for dig", og reklamere på info-skærmene i bybusserne. Der er ikke sat mange penge af til markedsføring, da det ikke er noget, biblioteket har gjort så meget i, da det er offentligt finansieret (Sjøblom, Interview, 2012).

Oplevelse som iscenesættelse kan være indretningen af biblioteket, hvor Aalborg Hovedbibliotek i deres projekt 'Det rum'lige bibliotek' har tematiseret deres rum og indretning. Dette kan give brugerne en oplevelse i sig selv ved at bevæge sig rundt i de forskellige rum. Derudover har de åbne hylder på biblioteket, så brugerne selv kan gå rundt mellem bøgerne for at få inspiration og selv finde bøgerne. Begge tiltag er med til at give brugerne en æstetisk oplevelse af biblioteket. Dette ses også i Gamezonen, hvor der er meget få hylder i rummet. Der er gjort plads til at brugerne kan bevæge sig foran konsollerne, og der står bløde møbler, der giver en lounge effekt på rummet.

Oplevelse som indhold finder sted i Gamezonen på Aalborg bibliotek, hvor der er fokuseret på de kvaliteter, som oplevelsen kan have i sig selv. Dette ses ved, at brugerne kan blive inddraget i diverse konsol- og computerspil, hvor de kan fascineres af spillene og dermed opleve gennem spillene. Det er også en social oplevelse for brugerne, da de kan spille sammen med andre brugere. På biblioteket er der også diverse arrangementer, som med deres indhold kan give brugerne oplevelse. Dette kan ske gennem arrangementer for brugerne, hvor en forfatter kommer og holder et foredrag eller der arrangeres en koncert. Dette er dog ikke en nær så social oplevelse, som arrangementer med brugerne, der kan være en

workshop, hvor brugerne kan deltage aktivt eller en bogdebat, hvor brugerne kan diskutere diverse bøger, som de har læst.

Folkebibliotekerne har gennemgået en markant udvikling fra at være et sted, hvor borgerne kunne komme og kigge i et bogkatalog, til at være et sted, hvor der arrangeres kulturelle arrangementer, der er åbne hylder, og ligestilling af medierne.

4.3 Folkebibliotekets udvikling

Det er derfor vigtigt at vide, hvordan bibliotekerne har udviklet sig, og hvordan de står i samfundet i dag som institution. Derfor vil jeg gennemgå den historiske udvikling for folkebiblioteker, og hvilke udfordringer de har været gennem, og nu står overfor.

I starten af 1800 tallet begyndte diverse afdelinger af biblioteket at skyde op rundt i samfundet. De fleste foreninger, som håndværkerforeningen, arbejderforeningen, lærerforeningen, militæret med flere havde deres eget bibliotek. Nogle biblioteker var offentlige, selvom de ikke appellerede til den almene bruger, men i højere grad til almuen, hvilket bibliotekerne også bar præg af. Der var forskellige formål med bibliotekerne, men de fleste havde til hensigt at give informerende læsning til dem, der ikke havde så meget at gøre godt med eller at udbrede oplysning til hjemmet. I 1900 udgav Andreas Schack Steenberg en bog, der hedder *Folkebogssamlinger. Deres historie og indretning*. Udgangspunktet var, at formålet med folkebogssamlinger var oplysning for alle (Dyrbye, 2005, s. 14-17).

I 1920 blev den første bibliotekslov vedtaget. Formålsparagraffen var, at bibliotekerne skulle udbrede kundskaber og almindelig oplysning, hvilket ikke er langt fra den bibliotekslov, der er i dag, og som lyder;

"§ 1. Folkebibliotekernes formål er at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet ved at stille bøger, tidsskrifter, lydbøger og andre egnede materialer til rådighed såsom musikbærende materialer og elektroniske informationsressourcer, herunder internet og multimedier."

(Bertram, 2008)

Der er med tiden kommet større fokus på de kulturelle aktiviteter i takt med, at samfundet har ændret sig. Det er muligt gennem medierne at følge med i, hvad der sker rundt om borgene i samfundet, men også i høj grad i resten af verden (Dyrbye, 2005, s. 20-24).

I 1980'erne kom der større fokus på den indirekte formidling på folkebibliotekerne, og den fysiske samling skulle fremhæves aktivt for brugerne. Dette kom til udtryk i en tydelig synliggørelse af skiltning, opstillinger og udstillinger. Bibliotekerne begyndte at skabe et mere appellerende bibliotek for brugerne ved at placere bogreolerne, udstillinger og skiltning på strategiske måder, der visuelt ville fange brugernes opmærksomhed (Grøn, 2010).

EDB blev allerede sidst i 60'erne anvendt på forskningsbiblioteker til registrering af samlingen, men først i 1990'erne, hvor Pc'en blev udbredt, fik bibliotekerne computer til rådighed for brugerne. I 1995 blev der åbnet op for brugeradgang til internettet på Silkeborg folkebibliotek, som det første folkebibliotek, der kunne tilbyde dette.

"Den nye udfordring var den stigende udbredelse af elektronisk kommunikation. Efterhånden som flere informationer og tjenester ville blive tilgængelige i elektronisk form, ville det også blive et påtrængende behov for at sikre alle adgang til informationsteknologien"

(Dyrbye, 2005, s. 235)

Biblioteksloven skulle derfor revurderes, og sidst i 1990'erne blev den nye bibliotekslov vedtaget, hvor bibliotekerne skulle give brugerne adgang til elektroniske informationskanaler, og være behjælpelige med at formidle disse. Dette har sidenhed påvirket Aalborg Hovedbibliotek til at lave det bogløse børnebibliotek, og oprette Gamezonen. Dette har også bevirket, at de fleste folkebiblioteker i Danmark, har opstillede visioner for fremtiden, hvor der er fokus på:

- *Arkitektonisk signalværdi*
- *Fokusering på IT-i-alt*
- *Fokusering på biblioteksbesøget som oplevelse*
- *Biblioteket som højteknologisk videns- og læringscenter*
- *Biblioteket som være- og mødested – det tredje sted*

Flere af disse punkter hænger sammen, da for eksempel oplevelsesmonumentet ofte er en forudsætning for biblioteket som værested (Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006).

Dette kan relateres til Aalborg Hovedbiblioteks Gamezone, der giver mulighed for, at brugerne kan få en oplevelse ved at benytte sig af de forskellige spillekonsoller, der giver grundlag for, at Gamezonen er et værested, hvor der skabes socialt samvær og interaktion brugerne imellem. Der er sat fokus på, at brugerne kan afprøve spillene, og derved indgår både oplevelse og læring i biblioteksbesøget. Både fordi brugerne kan lære gennem socialiseringen med andre brugere, når de spiller, men spil i sig selv kan også være lærerige. Spilmediet er en oplevelse i sig selv, men skaber også rammerne for at dele oplevelsen brugerne imellem. Gamezonen er derfor et sted, hvor brugerne kan være, men også i høj grad møde andre brugere.

Det hybride bibliotek

I takt med samfundets- og teknologiens udvikling, blev det en del af folkebibliotekernes mål, at IT skulle være for alle. Omkring årtusindeskiftet blev det det hybride bibliotek et ideal for folkebibliotekerne, hvor det digitale og fysiske bibliotek skal interagere med hinanden. Dette betød at udover at skulle stille bøger, lydbøger og tidsskrifter til rådighed, skulle bibliotekerne også gøre elektroniske informations- og musikmaterialer disponible for brugerne. Det hybride bibliotek lægger op til, at bibliotekerne ud over deres traditionelle tilbud i det fysiske rum, også skal have tilbud i den virtuelle verden. De fleste biblioteker har egne hjemmesider, hvor brugerne kan se bibliotekets materialer, låne dem og se andre arrangementer.

"Allerede før bibliotekslovens ikrafttræden er næsten alle biblioteker koblet på nettet, ligesom de fleste har egne hjemmesider. Bibliotekerne formidler således på dette tidspunkt adgang til nettet. Nyt er derimod, at bibliotekerne også selv skaber tilbud på nettet. Det størst anlagte er bibliotek.dk"

(Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006, s. 190)

Bibliotek.dk (Bibliotek.dk, 2012) er en database over samlede materialer fra de offentlige biblioteker i Danmark. Her er det muligt for brugerne at finde materialer fra alle landets biblioteker, og låne det hjem til det bibliotek, der er nærmest. Indenfor de seneste par år er flere folkebiblioteker begyndt at samarbejde om forskellige lokale sites på internettet. For eksempel *Litteratursiden.dk* (Litteratursiden.dk, 2012), hvor der bliver anmeldt bøger, lavet boganalyser og bogklubber.

Det hurtigt omskiftelige samfund og øgning af digitaliseringen har medvirket til, at de fleste folkebiblioteker i de større byer har integreret teknologien med det fysiske rum. Et eksempel er Gamezonen, hvor digitaliseringen er integreret gennem spilkonsoller og computere i rummet, der giver brugerne mulighed for at afprøve lånematerialerne. Samtidig vinder digitaliseringen også større indpas via internettet. Det hybride bibliotek er kommet for at blive, og er stadig en del af bibliotekernes visioner for fremtiden.

Biblioteket i det senmoderne samfund

Biblioteket har været under forandring, men ikke i så udpræget en grad som de seneste år. Brugerne har fået større indflydelse i samfundet, og dermed også på folkebibliotekerne.

"Tidligere blev folkebibliotekets brugere betragtet som objekter for oplysning, dannelse og social mobilitet... der er nu tale om, at brugerne interPELLERES som selvstændige individer, hvis egne forudsætninger og præferencer, biblioteket ikke bare bør være åbent overfor, men også grundlæggende bør basere sin legitimitet på."

(Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006, s. 159)

Brugerne er derfor ikke længere objekter for bibliotekets opgaver, men subjekter, som biblioteket skal servicere. Det er blevet på brugernes præmisser, og pludselig står folkebibliotekerne over for opgaven at skræddersy tilbud til brugerne og være til tjeneste uden at være belærende.

Brugerne vil have mere og andet end bare udlån af bibliotekets materialer. Dette viser også udlånstallet, der er faldet, men besøgstallet er stigende. Mange besøgende kommer af andre årsager, som for eksempel at udnytte bibliotekernes arbejdsstationer, som flere folkebiblioteker opretter (Dyrbye, 2005).

Samfundet er hurtigt omskifteligt og dermed også brugernes behov og krav med øget differentiering i præferencer, hvilket kræver, at biblioteker hele tiden må justere deres tilbud og service. Folkebiblioteker har stadig en central rolle i forhold til vidensdeling, hvor de skal stille kultur, information og viden til rådighed for borgerne. Men de forskellige behov gør, at der skal nye metoder til deling af viden. Bibliotekerne vil dog stadig bestræbe sig på, at være den primære informationskilde til borgerne både i det fysiske rum, men også i det virtuelle rum (Dyrbye, 2005).

Folkebibliotekerne har stået over for store udfordringer i forhold til at efterkomme brugernes behov og ønsker, hvilket efterhånden kan ses på de forskellige folkebiblioteker rundt i landet. Flere og flere biblioteker bygger om, og udvider, så de kommer til at fungere som kulturhuse, hvor de kombinerer biblioteksaktiviteter med andre kulturtilbud.

"Når udgangspunktet for bibliotekernes virke er brugernes behov og præferencer, åbnes der samtidig for en bred vifte af forskellige tilbud, der ikke anfægtes internt i feltet, så længe de modsvarer befolkningens ønsker."

(Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006, s. 181)

Folkebiblioteker kommer i fremtiden til at være mere end bare traditionelle biblioteker. De skal være mere rummelige i forhold til kravene i det senmoderne samfund. Der er blevet et større behov for synlighed i det oplevelsesbaseret samfund. Buzz-words som 'branding', 'opmærksomhedsøkonomi', og 'oplevelsesøkonomi' er meget oppe i tiden i kulturelle sammenhænge, og henviser alle til synlighed i

samfundet. Folkebibliotekerne ville gerne synliggøre sig, og der blev også holdt temadage om branding af biblioteker.

"Mange borgere opfatter stadig biblioteket som en bogsamling, som et sted man går hen og låner en bog. Og mange kender slet ikke til de mange tilbud som biblioteket har ud over bøgerne"

(Schaltz, 2005)

Folkebibliotekerne har haft et meget stærkt koncept, der er svært at ændre, og derved også borgernes opfattelse af et bibliotek. En af grundene til, at biblioteket har svært ved at ændre borgernes opfattelse, kan være fordi, de lige nu er i en rivende udvikling, hvor det kan være svært at se, hvilke værdier, folkebibliotekerne skal brande sig på, men også fordi det kan være svært at brande sig selv, når biblioteket er en universalinstitution:

"Hverken det senmoderne biblioteks værdigrundlag eller virke er særlig entydigt. Såfremt bibliotekerne for alvor ønsker at brande sig selv, vil det derfor kræve, at mangfoldigheden i såvel handlingsrationaler som i nye tiltag skal indpasses i forhold til det valgte brand – hvilket sandsynligvis vil være vanskeligt at forene med praksis"

(Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006, s. 189)

Selvom det kan være svært for folkebibliotekerne at finde ud af, hvordan de skal brande sig, befinder de sig stadig i større og større konkurrence med andre informations- og kulturtilbud om brugernes opmærksomhed. Derfor er flere folkebiblioteker begyndt at tænke oplevelsesdimensionen ind i det fysiske bibliotek, for at tiltrække flere brugere. En nødvendighed, da faktum er, at flere mennesker i dag kommer på biblioteket af andre årsager end udlån. Oplevelsesdimensionen kan nemt integreres i bibliotekernes service og produkter, og flere folkebiblioteker er begyndt at tænke oplevelse ind i visionerne for det fysiske rum, og hvordan biblioteket skal fungere som et være- og mødested. Med den øgede digitalisering i samfundet er bibliotekerne nødt til at overveje, hvordan de skal undgå at ende med udelukkende at befinde sig i cyberspace.

"IT understøtter alle funktioner på folkebibliotekerne i dag. Biblioteksopgaven er digitaliseret og de faglige systemer er digitale... Vores tjenester er webbaserede kataloger, og webtjenester, og en god del af vores tilbud er digital adgang til e-bøger, tidsskrifter, lyd, film, opslagsværker, ordbøger, streamet video, musik, licensbaseret adgang..."

(Schaltz, 2005)

Brugerne har gennem nettet alt det, de har brug for i forhold til biblioteket, og derfor er der kommet en distance mellem brugerne og det fysiske bibliotek. Bibliotekerne skal derfor satse på at være mere rumlige, og et værested for brugerne. For de biblioteker, der er i gang med den proces, har også fået øget deres besøgstal (Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet, 2010).

Biblioteket som 'det tredje rum'

Da teknologien fylder mere og mere i samfundet, bliver det sværere for folkebibliotekerne at få brugerne til at komme på grund af de traditionelle tilbud i det fysiske rum. Derfor er flere biblioteker begyndt at fokusere mere på det fysiske bibliotek, og hvordan det kan blive mere rummeligt.

Den amerikanske sociolog Ray Oldenburg er reference for brugen af begrebet 'det tredje rum'. Flere og flere teoretikere bruger Ray Oldenburg som inspiration til biblioteket som 'det tredje rum'. Et rum mellem hjem og arbejde, der er et fri-sted for befolkningen (Styrelsen for Bibliotek og Medier, 2008). Oldenburgs begreb 'det tredje sted' blev til, da han savnede disse mere 'lokale' steder i de store byer i Amerika, der er domineret af store butikcentre og privatbilisme. Han ville derfor synliggøre de tredje steder, der eksisterer, som Caféer, frisørsaloner og boghandlere. Han opstillede 8 kriterier for et tredje sted (Dahlkild, 2009):

1. der er tale om et neutralt sted
2. det er inkluderende i forhold til sine brugere
3. samtale er hovedaktivitet
4. at stedet er åbent og tilgængeligt
5. der er stamgæster
6. det er et "enkelt" sted (Low Profile, Plainness),
7. der er "samspil" mellem gæsterne (Playful Mood) og
8. at stedet har kvaliteter som "et hjem uden for hjemmet".

Oldenburg nævner direkte, at biblioteker ikke er et tredje sted:

"Unlike hospitals or libraries, which have exacting, complicated, and expensive internal requirements, third places are typically modest, inexpensive, and modest by comparison."

(Dahlkild, 2009, s. 14)

Men I artiklen 'Forskningsbiblioteket som det 3. sted' i tidsskriftet Revy, skriver forfatteren Nan Dahlkild, at grunden til, at det tredje sted fylder så meget I biblioteksdebatten i dag, er fordi folkebibliotekerne har stået, og står overfor store forandringer i forhold til deres fremtidige rolle i samfundet. De skal derfor til at tænke anderledes, da det er vigtigt for folkebibliotekerne at være et åbent og uformelt mødested, der er grundfæstet i lokalsamfundet.

Der har siden 90'erne været en tendens til, at befolkningen bruger mere tid på arbejdet og i hjemmet. Dette er deres første og andet sted i deres liv. Den høje prioritet af det første og andet sted i borgenes liv har resulteret i, at de offentlige rum som væresteder - det tredje sted, er blevet nedprioriteret, og dermed ikke vedligeholdt. Der er ingen, som har taget ansvar for manglen på det tredje sted, da befolkningen har prioriteret deres private og professionelle rum. Der er i de seneste år sket en udvikling, hvor flere offentlige institutioner prøver at vende tendensen ved at skabe fokus på de offentlige rum som attraktive for hele befolkningen. Der har dog været problemer, da borgerne ikke kunne se formålet med at bruge de offentlige rum som væresteder, hvilket skyldes:

"Aktiviteter og faciliteter har ofte været fraværende, mens de fysiske omgivelser ensidigt er blevet gjort mere attraktive."

(Styrelsen for Bibliotek og Medier, 2008)

Folkebibliotekerne har rig mulighed for at kompensere for manglen af det tredje sted. I forvejen har de ca. halvdelen af befolkningen som brugergruppe, og dermed har de et udgangspunkt til at gøre biblioteket til et møde- og værested. Dette også set i forhold til, at færre og færre brugere kommer for at låne bøger. Desuden er biblioteket et neutralt sted, der er tilgængelig for alle, da det ikke er et kommercielt rum.

Folkebiblioteker i Danmark har taget inspirationen om det tredje sted til sig, og er begyndt at bygge om, og tematisere de forskellige fysiske rum, som eksempelvis læsesalen eller området med skønlitteratur. Med fokus på fremtidens bibliotek og visioner, er det ikke kun rummene i bibliotekerne, der er under renovering. Flere af de større byer i Danmark er også ved at bygge nye hovedbiblioteker eller har visioner om at bygge nye biblioteker, hvor der skal være mere fokus på arkitekturen og bibliotekernes funktioner. I Aarhus er der ved at blive bygget et multimediehus, hvor biblioteket indgår som en del af huset. I Kolding er hovedbiblioteket bygget sammen med et hotel, og ejerlejligheder, hvor drømmene er, at biblioteket skal fungere som et dynamisk mødested og viden-center, og med tiden blive et tredje sted (Jochumsen & Hvenegaard Rasmussen, 2006).

Flere folkebiblioteker arbejder også sammen med andre kulturtilbud, hvor de lægger hus til diverse arrangementer, som foredrag, koncert, historiefortælling, temadage - eksempelvis som kulturnatten. Ifølge Pernille Schaltz, der tidligere var udviklingschef på Det Nordjyske Landsbibliotek, har borgene brug for det fysiske bibliotek;

"På det fysiske bibliotek skal der stadig være adgang til hjælp, læring og oplevelse for det enkelte individ. Biblioteket er stadig et kulturcenter, et uformelt samlingssted – det tredje sted, som højere grad end tidligere tilpasses den lokale virkelighed. Biblioteket skal udvikle sig over imod at være et kundskabslaboratorium hvor det enkelte individualiserede, globaliserede og differentierede menneske også kan eksperimentere med og udvikle sig selv via kulturen"

(Schaltz, 2005)

Schaltz mener, at folkebibliotekerne skal lade sig inspirere af museerne, der formidler meget direkte. Der er større fokus på brugerinddragelse og sanseinvolvering. Således at brugerne må føle på kunsten, lytte til kunsten, og eksempelvis bruge teknologien til at interagere med kunsten. På biblioteker kan de for eksempel gøre nogle af rummene interaktive, hvor brugerne kan få lov til at bruge deres sanser, og opleve biblioteket på nye måder (Schaltz, 2005).

Det er netop dette, som Aalborg Hovedbibliotek har gjort i deres ombygning af de fysiske rum på biblioteket. De har fokuseret på oplevelsesdesign, således at brugernes sanser bliver påvirket, når de går ind i et tematiseret rum. For eksempel i deres nye fantasiland for børn, hvor væggene er farverige og diverse fantasifigurer pynter væggene. I rummet er små runde puder, og der er mulighed for at tegne, bygge huler, lege og læse bøger. Deres Gamezone er et interaktivt rum, hvor brugerne kan opleve de nyeste spil, og sammenspil med andre brugere. Her gælder ingen regler, og brugerne skal ikke være bange for at larme (Sjøblom, Interview, 2012).

For hundrede år siden var den direkte formidling af oplevelser næsten ikke eksisterende. Det at opleve bøgerne ved at gå rundt i mellem dem var ikke muligt, da der ikke var åbne hylder. Der var udelukkende en skranke, hvor der lå et katalog over bøgerne, som brugerne kunne læse i læsesalen eller låne med hjem. Det var først i 1930'erne at åbne hylder blev en bestanddel af biblioteket, og dermed gav brugerne mulighed for en oplevelse ved at besøge biblioteket. Efter biblioteksloven i 1964 blev oplevelse impliceret i begrebet kulturel aktivitet, der blev et selvstændigt punkt i formålsparagraffen. Dette medførte at der i årene efter blev diskuteret, om hvorvidt biblioteket skulle være mere end udlån af bøger. Samtidig blev kulturelle arrangementer på biblioteker øget. Dette var blandt andet film-

fremvisninger, eventyrfortællinger og forfatteraftener. I 1980'erne begyndte flere folkebiblioteker at fokusere på biblioteksrummet som oplevelse (Rasmussen & Jochumsen, 2008). Oplevelser på biblioteket er kommet for at blive, og flere biblioteker integrerer oplevelser i deres formidling og iscenesættelse. Biblioteket er ved at blive et sted, der er mere end blot udlån af bøger.

4.4 Mediebrug

Ifølge Kirsten Drotner i rapporten 'Mediedannelse: Bro eller barriere?' (Drotner, 1995), er medierne blevet en integreret del af vores hverdag. Det er lige fra radioen i vækkeuret, der ringer om morgenen til den obligatoriske tv-zapning om aftenen inden sengetid.

For børn og unge er medierne blevet et kulturelt fænomen, der knytter deres hverdag sammen. Børn og unges hverdag er ofte splittet, og Drotner taler om den delte dag;

"Der er rum til arbejde for de voksne og institutioner for børnene og de unge, rum til fritid og rum til forbrug."

(Drotner, 1995, s. 6)

Børn og unge lever et ghetto liv, som de fleste voksne ikke kan relatere til. Det medvirker til, at fælles erfaringer på tværs af generationerne falder, mens erfaringer inden for egne generationer øges. Her skriver Kirsten Drotner, at erfaringerne for de unge i høj grad skabes i uddannelsestiden. Både på grund af, at uddannelsestiden er blevet længere, hvilket giver de unge en fælles identitet som studerende helt op i 20-årsalderen, men uddannelse har også en virkning på, hvorledes de unge kan anvende kulturelle muligheder og udnytte medierne (Drotner, 1995). Erfaringerne med de kulturelle muligheder og medierne bliver gjort uden for institutionerne, da de unge har mulighed for at engagere sig. Fritiden er derfor det rum, hvor de unge søger deres identitet:

"Mange store børn og unge foretrækker at give udtryk for disse erfaringer uden for institutionerne, For dem er det i fritiden, "livet leves". Det er

her, man søger meningen med livet. Skolen er nok en identitetsmæssig basis, men for mange er fritiden det identitetsmæssige fokus."

(Drotner, 1995, s. 6)

Når hverdagen er splittet, og fremtiden er uoverskuelig, får de unge brug for at skabe en mening med livet. Med det oplevelsessamfund, der er i dag, vender mange mennesker sig mod de kulturelle muligheder, da det giver dem redskaber til at opleve livet på andre måder, men også til at tolke de erfaringer, som folk har gjort sig. Hvilket oftest sker i sammenspil med andre mennesker (Drotner, 1995). Ifølge Kirsten Drotner, er medierne derfor en vigtig kilde for unge, når de skal skabe deres identitet:

"Medierne udgør derfor de måske vigtigste kilder, som børn og unge anvender til at tolke sig selv og deres omverden og skabe sammenhæng i hverdagen. Lidt generelt kan man sige, at medierne tilsammen giver en række fælles tolkningsressourcer til de erfaringer, som børn og unge gør sig i familien og blandt kammeraterne..."

(Drotner, 1995, s. 9)

Medierne er en del af børn og unges liv, og de er vokset op med en nem tilgang til medierne. Eksempelvis står der i de fleste hjem et fjernsyn og en computer. Derfor er medierne blevet en del af hverdagens forskellige livsformer, og en kilde til, hvordan børn og unge skal forholde sig til deres hverdag, og deres fremtid. Bibliotekerne tilbyder kulturel formidling, som i høj grad benyttes af borgerne i fritiden. Derfor kan bibliotekerne være med til at give børn og unge, rammerne til at skabe erfaringer og oplevelser, der kan være med til at skabe deres identitet.

Computer- og konsolspil

De nye generationer vokser op med en mediekultur, hvor mediebrug på tværs af platforme, formater og indhold er vejvisere. Sådan skriver Jørgen Stein i artiklen 'Game Over Computerspil, mediekultur og dannelse i en danskfaglig optik' (Stein, 2005). Voksen generationen er ikke gearret til mediekulturen på samme måde, som den nye generation, hvor det er en del af deres hverdag, at alt digitaliseres (Stein, 2005).

Dette er dog ikke ensbetydende med, at voksne ikke spiller computer- og konsol-spil. For mange voksne er det at spille computer på højde med at se en fodbold-kamp:

"To some of us, computer gamers are already a phenomenon of greater cultural importance than, say movies, or perhaps even sports".

(Walter & Jessen, 2005, s. 5)

Og især computerspil favner bredt i samfundet i dag, hvor computerspil, film og bøger i et højt tempo kommer til at udveksle fascinationer og koder. Det er et mediekrydsfelt, hvor alle mulige genrer vil tydeliggøre det digitale rum. Flere film bruger synsvinkler og symboler fra computerspil, hvor spil bliver filmatiseret. Eksempelvis Tomb Raider (Walter & Jessen, 2005).

Bo Kampmann og Carsten Jessen har udarbejdet en antologi, hvor dansk spil-forskning præsenteres. Bogen indeholder en række artikler af forskere fra forskellige akademiske fagområder (Walter & Jessen, 2005). Her skriver Anne Mette Thorhauge:

At computerspil ofte handler om alt andet end computerspil.

(Thorhauge, 2005, s. 208)

Computerspillet indgår som et led i en social interaktion, hvor især børn og unge udveksler og opbygger erfaringer fra computerspil. Der skabes en kultur, hvor de unge kan være sociale sammen, og lære af hinanden. Computerspillet bliver derfor en ressource i de unges sociale aktivitet, hvor pladsen foran tastaturet eller mængden af tilskuere bliver betydningsfuld i forhold til position og magt (Thorhauge, 2005).

Gitte Stald skriver i artiklen 'Træfsikre mødesteder', at flere og flere voksne spiller computerspil i dag, da det er et populært kulturelt fænomen, der spreder sig i forskellige befolkningsgrupper og dermed andre spilfællesskaber.

Det lader sig især gøre at spille på tværs af aldersgrupper, forudsat at kvalifikationerne og engagementet matcher. Generelt set er der i spilmiljøerne respekt for kvalifikationer, erfaringer og resultater, selvom det for de uorganiserede fritidsspillere ofte især er den umiddelbare spiloplevelse/spilleglæde og fællesoplevelserne i det virtuelle eller fysiske univers, der tæller mest.

(Stald, 2005, s. 262)

Computerspil, og især multiplayer spil åbner op for forskellige muligheder, for at mødes om spiloplevelsen. Eksempelvis gennem engagement og konkurrencer. Derigennem bliver det muligt at etablere kulturelle og sociale fællesskaber. Multiplayer spil giver nye muligheder for sociale udfoldelser. Der er andre personer at spille med og imod, som giver spillerne udfordringer og uforudsigeligheder. Gennem chatrooms, VoIP-programmer (Voice over IP) som skype og ventrilo, spilsites og forums kan spillerne planlægge strategi og handling for spillet, og derved opstår der en interpersonel kommunikation (Stald, 2005). Der sker altså en erfaringsudveksling, og dermed udvikles relationerne mellem spillerne.

4.5 Gaming på biblioteket

Med ligestilling af medierne er spil efterhånden blevet en integreret del af bibliotekets materialer. Derudover er der en begyndende tendens til, at flere af folkebibliotekerne arbejder varieret med spilmediet, hvor enkelte biblioteker giver mulighed for, at brugerne kan afprøve spillene på biblioteket eller være med i en spilleklub. Dette bliver diskuteret yderligere i artiklen 'Kun for børn – forbudt for voksne' af Sonny Hansen og Asger Hansen, der tager udgangspunkt i blandt andet interviews og spørgeskemaundersøgelser (Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011).

Selvom flere biblioteker er begyndt at vise større interesse for spilområdet, er målgruppen stadigvæk fokuseret på børn og unge, hvilket forfatterne mener, er mangel på viden om gamere fra bibliotekernes side:

"Det er altså en tendens, der gør sig gældende på langt de fleste biblioteker: at arrangementer om gaming udelukkende henvender sig til børn

og unge. Der synes at være konsensus om, at gaming kun er interessant for denne målgruppe, hvilket står i kontrast til blandt andet tal fra Interactive Software Federation of Europe og Entertainment Software Association, der anslår at gennemsnitsalderen for gamere i dag er 33 - 34 år."

(Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011)

Mange af de mennesker, der var børn, da konsoller og computers indtog i de danske hjem sidst i 80'erne, har holdt fast interessen for spil. Samtidig blev der i 90'erne en udbredt tendens til at spille MMO spil - massively multiplayer online game, hvilket gav flere voksne lyst til at spille (Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011). Der er derfor mange voksne, som spiller diverse computer- og konsolspil, men som ikke får mulighed for at spille på biblioteket, fordi der ikke tages hensyn til, at børn og voksne har forskellige behov:

"De voksne gamere adskiller sig fra de yngre, både i valget af spil og ved at have mindre tid til rådighed til at spille. Den nuværende målretning af bibliotekernes spilarrangementer handler nok til dels om manglende viden om området, og til dels om det store fokus bibliotekerne har på børn og unge. "

(Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011)

Forfatterne giver i artiklen bud på gode eksempler, hvor biblioteker har fokus på spilmediet. For eksempel har Aarhus Hovedbibliotek haft mange spilarrangementer, hvor mange af dem, har været henvendt til voksne gamere. Det har blandt andet handlet om spiludvikling, e-sport og magien i spil. Ydermere har de arbejdet målrettet med, hvad der skal til for at oprette et godt spilmiljø på biblioteket. Aalborg Hovedbibliotek bliver rost for deres Gamezonen, fordi det har fået et sted på biblioteket, hvor de fysiske rammer giver spilmediet en fremtrædende plads. Målgruppemæssigt omfavner det forholdsvist børn og unge:

"Selvom det målgruppemæssigt er møntet på børn og unge, er det et væsentligt skridt at skabe en konkret og gennemtænkt fysisk og virtuel platform for formidlingen af spil. Skal man så også ramme de voksne er der dog andre overvejelser, der må tænkes ind i en spilafdeling."

(Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011)

I forhold til de voksne gamere, skriver forfatterne, at der skal større fokus på anderledes oplevelser i forbindelse med spil, end de voksne kan få derhjemme. Spilzonen, skal være et sted, hvor de voksne gamere kan blive inspireret og fordybe sig i spiludvalget uden forstyrrende omgivelser. Derudover vil en storskærm, hvor brugerne kan følge andre besøgendes spil være en god idé, da det vil genere en social oplevelse, som differentierer sig fra hjemmets spiloplevelser. Storskærmen vil også kunne bruges til spiltuninger, hvor tid og planlægning i forhold til de voksne gamere er meget vigtigt (Hansen & Hansen, Spiller voksne Counter-Strike?, 2010).

Forfatterne skriver dog, at Aalborg bibliotek er et godt eksempel at følge, hvis et bibliotek vil etablere en spilafdeling. Det er vigtigt, at give spilafdelingen sit eget rum eller hjørne, så bruger tydeligt kan se, hvor spillene er, og biblioteket signalere, at de tager brugernes interesser alvorligt. Der er for mange biblioteker, der placere spilafdelingen sammen med andre afdelinger, hvilket kan skabe forvirring hos brugerne.

"På nuværende tidspunkt er der en overvejende tendens til, at spilafdelingerne placeres i sammenhæng med andre afdelinger, hvorimod musik næsten altid har sin egen afdeling. Derudover placeres spilafdelinger tit i forbindelse med bibliotekets børneafdeling, med det resultat at der opstår forvirring om målgruppen - ligesom det voksne publikum ikke får mulighed for uforstyrret at fordybe sig i udvalget."

(Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011)

Placering og etablering af en spilafdeling bør ifølge forfatterne følges op med andre tiltag, der kan hjælpe med at integrere spilmediet i biblioteket. Dette kan gøres ved at biblioteket benytter konvergens mellem spil og andre medier. For

eksempel kan der drages paralleller mellem bøger, film og spil, da historierne eller handlingerne i de omtalte medier ofte bygges på klassiske fortællinger.

Artiklen tog udgangspunkt i en undersøgelse om voksne gamers behov i biblioteksregi. I denne undersøgelse, benyttede de to forfattere sig blandt andet af spilforskeren Jonas Heide (Hansen & Hansen, Spiller voksne Counter-Strike?, 2010). Jonas Heide har udtalt, at forskellen på de unge og voksne gamere er, tiden, og hvordan spil bruges.

Hvor de voksne har en tendens til at bruge spil til afstresning er det for yngre gamere i højere grad en integreret del af det sociale liv. Der er ifølge Heide også en lille tendens til at yngre gamere vælger actionspil, som for eksempel skydespil og voksne vælger mest strategi eller andre lidt mere tålmodighedsfordrende spil.

(Hansen & Hansen, Spiller voksne Counter-Strike?, 2010, s. 2)

De voksne gamere har familiemæssige- og arbejdsforpligtelser, der gør, at det er bestemte tidspunkter på døgnet, de har til at spille i, og har de haft en lang dag, bruger de spil som terapi og afstresning (Hansen & Hansen, Spiller voksne Counter-Strike?, 2010).

5 For-analyse

Analysen tager udgangspunkt i de to kvalitative interviews, og de små spørgeskemaer (voxpoppen), hvor projektets teori vil være retningslinjen for analysen. Dette betyder, at det oplevelsesteoretiske perspektiv vil være det overordnede perspektiv på analysen. Afsnittet er delt i to med en for-analyse, der fokuserer generelt på Gamezonens oplevelsespotentialer og selve analysen, der fokuserer på generationsforskelle i unge og voksne behov for gaming på biblioteket.

5.1 Merværdi i produkter og serviceydelser

Det, at skabe merværdi til biblioteket, er noget Aalborg bibliotek har arbejdet meget på de sidste par år, således at brugerne får en oplevelse, når de kommer til biblioteket.

"Så når folk tager herind, så kræver det typisk, at de foretager en rejse. De tager med bus eller bil, cykler eller går eller gør et eller andet aktivt. Det er en større handling end gå på deres lokalbibliotek, der ligger rundt om hjørnet. Derfor skal vores tilbud også tilsvarende belønne for rejsen. Derfor søger vi for, at vi har større, vildere og bedre muligheder, end de har mulighed for ude på filialerne..."

(Interview 23.24 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Derfor har hele biblioteket gennemgået en fornyelse af indretning, så rummene er blevet tematiseret, og derved skaber en merværdi til bibliotekets samlinger. Gamezonen er også en ekstra serviceydelse på biblioteket, da der stadig er få biblioteker, som har en spilafdeling (Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011). Dette skaber en merværdi til biblioteket, at de har et spilområde, hvor de fokuserer på at have de nyeste spil til udlån

"Og det er sådan den mantra vi har, i hvert fald nede i Gamezonen, at det skal være rejsen værd. Selvom de også har playstation3 derhjemme,

jamen så søger vi for de nyeste spil, og kører dem på en storskærm osv."

(Interview 23.58 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

De har dog ikke bare de nyeste spil til rådighed, men også computer og konsoller bliver opdateret, så brugerne har mulighed for at afprøve det nyeste på markedet.

"H: Nu kommer Wii U her til jul, den nye spillekonsol, og den er vi gang med nu her 8 måneder før den kommer, at planlægger, hvordan vi kan bruge den til noget, hvor kan vi sætte den op, og hvad kan vi gøre med den. Det handler om at være på forkant."

(Interview 28.10 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Som respondenterne fra Aalborg bibliotek selv udtaler, så bør det være et krav, at bibliotekerne har spil til udlån, og at brugerne har mulighed for at prøve dem af. Især fordi spilmediet fylder så meget i dag, som det gør, og er som tidligere nævnt efterhånden ligeså stor underholdning som film.

"...vil vi jo gerne præsentere det aktuelle. Og der skal vi også præsentere de nyeste spilkonsoller. Og det ved jeg godt, man ikke gør alle steder, men jeg synes, det er en stor biblioteksforpligtigelse at vi ved alt om de nye medier, eller i hvert fald har nogen, der ved det."

(Interview 03.15 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Gamezonen er som helhed en merværdi til bibliotekets serviceydelser, hvor konsollerne og computerne skaber en merværdi til udlånsspillene, og dermed produkterne i Gamezonen.

5.2 Oplevelseskompasset

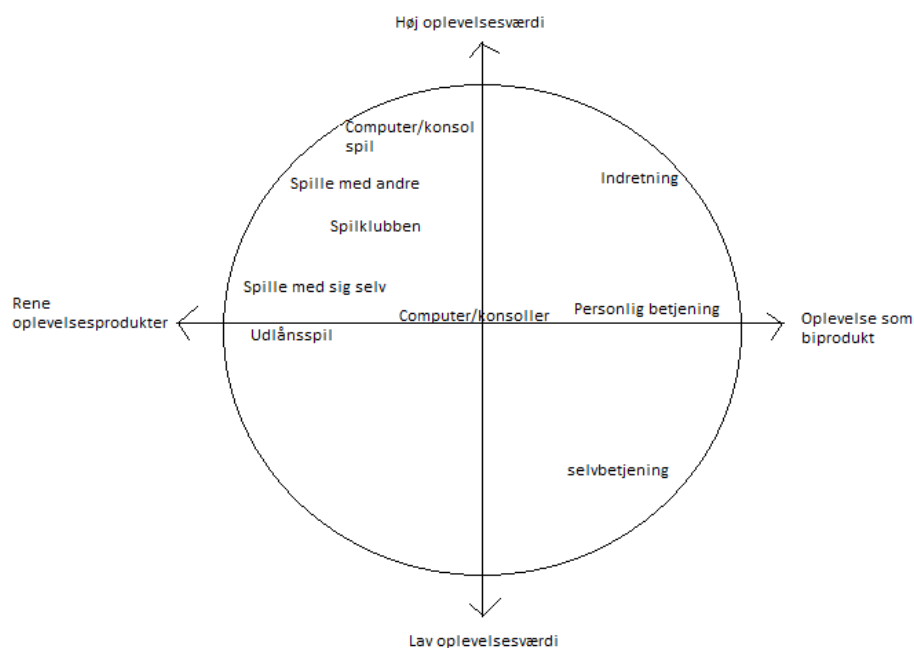
Oplevelsesværdi er en af parametrene i oplevelseskompasset, og derfor en væsentlig faktor, når fx en aktivitet skal placeres i kompasset. Man kan dog godt tale om oplevelsesværdi uden brug af oplevelseskompasset, og derfor vil oplevelsesværdi blive brugt gennemgående i hele analysen.

Rummet Gamezonen

Gamezonen er i forhold til oplevelse et biprodukt for biblioteket, hvor Gamezonen tilføjer rammer for, at brugerne kan få oplevelser på biblioteket. Men Gamezonen som rum vil i oplevelseskompasset ligge mod venstre i forhold til rene oplevelsesprodukter. Dette fordi spil i sig selv er rene oplevelsesprodukter, men også fordi spilkonsollerne og computerne vil give brugerne en oplevelse hver gang, brugerne spiller. Oplevelsesværdien afhænger af brugernes syn på zonens tilbud. Her kan placering af Gamezonen på biblioteket have en afgørende effekt for brugerne.

Gamezonen i dele

Rummet Gamezonen består af forskellige dele, der kan placeres i oplevelseskompasset. Eksempelvis er der åbne reoler med udlånsspil, hvor der er selvbetjening. Der er computer og konsoller, mulighed for personlig betjening, spilklubben, og mulighed for at spille med sig selv eller andre. Der er tænkt over indretning i forhold til farver og plads. I forhold til Rasmussen og Jochumsens udgave (Rasmussen & Jochumsen, 2008), vil kompasset komme til at se således ud:



Figur 6 – Gamezonen i oplevelseskompasset

Indretning, personlig betjening og selvbetjening er sat ind, som Ramussen og Jochumsen har sat dem ind. Computer- og konsolspil er sat ind i toppen af højre side, da spil er som film, de er rene oplevelsesprodukter. Derudover har spil den egenskab, at de kan ændre sig fra hver gang man spiller dem.

"Computer- og konsolspil falder dog ikke nødvendigvis i oplevelsesværdi i takt med gentagelser, da flere spil lægger op til konkurrencer med andre spillere, hvor der kan være en ny High score at skulle nå de efterfølgende gange, man spiller, og derved falder oplevelsesværdien ikke. Det samme gør sig gældende for flere computerspil, som giver brugeren mulighed for at skabe sit eget univers, og dermed kan universet ændres fra gang til gang."

(Afsnittet om Oplevelsesteori s.20)

Computer og konsoller i sig selv er ikke rene oplevelsesprodukter, da det er produkter, man putter spil i, og derved får en oplevelse. Derfor er de placeret i midten, da den for nogle vil have en højeoplevelsesværdi, hvis det ikke er noget, brugerne har derhjemme.

Udlånsspil er rene oplevelsesprodukter. Grunden til, de ligger så lavt i forhold til oplevelsesværdi, er fordi de som udlån først giver brugerne oplevelsesværdien af spillet, når de afprøver det hjemme.

Spilklubben ligger på samme plads, som Rasmussen og Jochumsen placerede arrangementer med brugerne, da spilklubben netop inddrager brugerne, hvor de kan dele deres viden og erfaring med computer- og konsolspil:

"GameZone er ikke kun navnet på bibliotekets store spilbibliotek – det er også navnet på den spilklub for drenge og piger i alderen 10 til 15, der hver tirsdag finder sted i netop GameZone... Der dystes i forskellige konsolspil til f.eks. PlayStation 3, Nintendo Wii eller Xbox 360"

(Aalborg Hovedbibliotek, 2012)

Derfor ligger 'spil med andre' samme sted i kompasset, da det kan højne oplevelsesværdien at spille med andre på grund af konkurrence og det sociale aspekt. Spil med sig selv ligger lidt under, men stadig i samme del af kompasset. Der er ikke på samme måde et socialt aspekt i det, men som nævnt tidligere kan oplevelsesværdien være høj i forhold til at slå sin personlige highscore eller ændre spillets baner.

6 Analysen

Gennem begreberne oplevelsesværdi, oplevelseskompasset, oplevelsesperspektiver, og oplevelsestyper vil jeg søge at finde svar på mine undringsspørgsmål og hypoteser. Analysen vil følge min opdeling af teori og står derfor i den rækkefølge, begreberne er nævnt.

6.1 Oplevelsesværdi

Zonen ligger i børneafdelingen, og selvom den også er målrettet voksne, er de, der bruger området børn og unge:

"Selvfølgelig ligger den stadig som en del af børnebiblioteket, fordi selvom der er voksne brugere, og det er unikt med voksen og børnebibliotek er slået sammen, så er langt de fleste brugere, det er stadig drenge og det er stadig i en aldersgruppe fra, vil jeg sige, vores primære bruger er fra 16-26. Dem er der dæle mange af, det er dem, der kommer og låner. Så har vi en brugergruppe, der kommer meget og hænger ud, de er lidt yngre. "

(Interview 6.45 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Det kan måske skræmme nogle voksne brugere væk, da Zonen ligger i børneafdelingen, og derved give de voksne brugere en lav oplevelsesværdi af rummet. Derudover er der ingen regler, og det er tilladt at larme:

De må larme, høre musik, spise og drikke dernede, altså der er ikke nogen restriktioner på rummet.

(Interview 1.55 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

På hovedbiblioteket i Aalborg anser de ikke larmen som et problem i forhold til andre brugere eller voksne gamere, da Gamezonen netop ligger i børnebiblioteket, og dermed ved brugerne på forhånd, at der vil være larm.

Man går ikke ind i et børnebibliotek, hvor der er opstillet bordfodbold, spillemaskiner og jukebox, fordi man vil have ro. Så er der helt andre problemer end det.

(Interview 14.30 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Dette taler dog ikke for, at Gamezonen også er rettet mod voksne, da vi som mennesker har forskellige behov, og voksne kan have andre behov end unge, når det kommer til gaming. Derfor er det ikke optimalt, at der kun tages hensyn til børn og unge. Det virker dog til, at Aalborg hovedbibliotek mener, at der ikke er forskel på gamere uanset alder:

M: Det er også det jeg tænker, at hvis man er gamer, så er man gamer.

H: Interesse, præcis, har man interesse for spil, så har man interesse for spil.

(Interview 19.30 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

og derfor er der heller ikke behov for ændringer i forhold til voksne i Gamezonen:

I: Ser i andre udfordringer ved at målrette den her Gamezone til både børn og voksne?

M: Nej

H: Nej, vi er simpelthen så tilfredse

(Interview 18.48 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Dette er dog modstridende med, hvordan Steen Nielsen oplever det på Aarhus bibliotek:

"... at der er forskellige behov alt afhængigt af hvem man er og hvor man er i sit liv... En af forskellene er at voksne gamere ofte har haft mulighed for at skabe/købe lige præcis det personlige spilmiljø man ønsker i hjemmet. "

(Steen Nielsen, se bilag B)

Han mener, at der er forskel på gamere i forhold til alder, og hvor de er i deres liv. Der skal noget ekstra til, for at de voksne gamere vil sætte sig ind og spille på biblioteket. De voksne har måske ikke samme behov for et værested som unge. De fleste voksne har en lang arbejdsdag, hvor nogle, når de kommer hjem også skal pleje familien, og derfor først kan spille sent ud på aftenen. Andre har måske mere brug for at slappe af uden forstyrrende larm.

Jeg nyder den frihed det giver at kunne "komme hjem og slappe af med at spille". Den følelse ville jeg ikke få på biblioteket.

(Niels 28, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Derfor kan det virke som en voldsom påstand, at det ikke er et problem for gamere, at der er larm i en Gamezone, og slet ikke, når den ligger i børneafdelingen. Det virker ikke til, at der er tænkt over eller blevet undersøgt, om det er et problem for voksne gamere.

H: Jamen vores erfaringer er jo helt klart, at man bare skal gøre, det man tror. Altså mærk på sig selv, hvad man gerne vil have, hvis jeg nu var bruger hernede. Og jeg er jo typisk en gamer. Hvad ville jeg så gerne have, og så gør vi det bare. Så må vi se, hvad der sker. Det der med at overplanlægge og overtænke, det har det, det virker altså ikke.

(Interview 26.38 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Aalborg hovedbibliotek går efter, hvad de tror, man skal gøre, hvilket kan give den effekt, at voksne gamers behov ikke bliver prioriteret. Som flere udtalelserne i voxpoppen viser, kan de voksne gamere godt kan lide at slappe af derhjemme, og en af de adspurgte, skriver direkte, at hun godt kan lide roen hjemme i sit private hjem:

Jeg kan godt lide at være hjemme, hvor der er ro omkring mig, og hvor jeg kan snakke med dem jeg vil over skype eller ventrilo, når jeg ønsker det. Der er ikke andre forstyrrende elementer, som jeg kan forestille mig, der kan være, når der går andre mennesker rundt på biblioteket

(Connie 35, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Derfor må der være en problemstilling i forhold til, at børn og voksne ikke ønsker det samme af en gamezone på biblioteket. Steen Nielsen påpeger også, at det ville være bedst, hvis man havde en spilafdeling for børn og en for voksne, ligesom man har med bøger.

"Vær opmærksom på at computerspil og spilkultur er et stort område! Pas på med at tænke kun børn/voksne... Ideelt set kunne jeg personligt godt tænke mig et område til børn og et område til voksne, hvor man har mulighed for at formidle spil på en ordentlig måde til dem de er tiltænkt."

(Steen Nielsen, se bilag B)

For voksne gamere, der kommer på biblioteket, kan oplevelsesværdien af rummet være lav, da en gamezone for voksne og børn ofte vil være på børnenes vilkår, og dermed bliver de voksne gamers behov overset.

"Hvis man laver et område for børn og voksne sammen, kommer det helt naturligt til at være på børnenes vilkår..."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Derfor bør et spilmiljø på biblioteket være delt i to, så de voksne gamere kan få et spilrum, hvor det er på deres vilkår, som også Steen Nielsen påpeger:

"Ideelt set kunne jeg personligt godt tænke mig et område til børn og et område til voksne, hvor man har mulighed for at formidle spil på en ordentlig måde til dem de er tiltænkt."

(Steen Nielsen, se bilag B)

6.2 Oplevelsesperspektiver

Som tidligere beskrevet er der forskellige perspektiver på oplevelser. Her argumenteres for, at 'den identitetsskabende oplevelse', 'selvrealisering og fællesskab', og 'underholdningsperspektivet', er de perspektiver, der er rammer for i Gamezonen.

Den identitetsskabende oplevelse

I Gamezonen kan brugerne vise, hvilke tilhørsforhold de har i forhold til valg af spil. For eksempel om de er til konsolspil eller computerspil, om de er til FIFA, Sims eller noget helt tredje. Disse valg afspejler brugernes værdier, om de er til sociale spil, konkurrence spil, hygge spil og så videre. Christian Langelund Hansen tager perspektivet op på et mere overordnet niveau, hvor brugerne kan identificere sig selv som gamer.

"At kunne definere sig selv som "gamer" og en del af det uformelle fællesskab om spillene i GameZone er vigtigt for det enkelte individ og dennes identitetsdannelse... Identitet er et fænomen, som opstår af dialektikken mellem individ og samfund... og derfor er det væsentlig at identiteten udkrystalliseres ved at være sammen med folk man kan spejle sig i uformelle rammer, hvor det der optager børnene og de unge definerer indholdet."

(Hansen C. L., 2011, s. 6)

I Gamezonen kan børn og unge finde deres ståsted gennem fællesskabet, og dermed realisere sig selv. Derfor lægger dette perspektiv sig tæt op ad det 'selvrealiserende og fællesskabs perspektivet'. De unge kan iscenesætte sig selv gennem fællesskabet, hvor de kan vise, hvem de er, og hvilken type gamer, de er. Det er her biblioteket giver dem rammerne, så de unge kan lære at interagere med andre brugere og være en del af den medieverden, som vores samfund er præget af i dag.

"M: Altså bibliotekets opgave er også derudover og ruste børn til denne her medieverden de eksistere i og gerne med voksen sparring. Og det

tilbyder vi både på bibliotekssiden, men også i forhold til at de kan sparre med voksne gamer, som sidder der også. "

(Interview 6.08 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Biblioteket har rammerne for at ruste børnene til medieverdenen, og tilbyder voksensparring med de voksne bibliotekarer. Da, der ikke kommer så mange voksne gamere i Gamezonen, er det ikke muligt for de unge at sparre med dem. Samtidig kan biblioteket ikke vide, om det ville ske, i det tilfælde af, at der var nogle voksne gamere, som benytter Gamezonen. Deres tilbud kan derfor kun gøre sig gældende med bibliotekarerne som voksen sparring. Men i forhold til, at børn og unge kan realisere sig selv gennem spil, er Kirsten Drotner enig, da hun skriver:

"Medierne udgør derfor de måske vigtigste kilder, som børn og unge anvender til at tolke sig selv og deres omverden og skabe sammenhæng i hverdagen..."

(Drotner, 1995, s. 9)

De unge kan altså gennem samvær med andre, både jævnaldere og voksne, få mulighed for at iscenesætte sig selv, og finde de tilhørsforhold, som passer til dem.

For voksne gamere, har de måske ikke på samme måde behov for at finde sig selv og iscenesætte sig selv, da de er et andet sted, i deres liv. Dette tydeliggøres også i voxpoppen, hvor størstedelen udtaler, at det er behageligere, at sidde hjemme i privaten og spille:

"... Jeg kan godt lide at sidde derhjemme og hygge mig med vennerne via computeren. På biblioteket ville det f.eks. føles lidt underligt at snakke via vt da det er et offentligt sted og alle i nærheden kan høre dig. "

(Jesper 22, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Gældende for de voksne gamere i voxpoppen er dog stadig, at de spiller sammen med andre. Til tider kan de fleste godt spille alene, men det er det sociale aspekt, der driver lysten til spil, og dermed en anden måde at iscenesætte sig selv på:

"Hovedsageligt for det sociale. Spiller sammen med en gruppe mennesker og en bunke venner. Bruger ventrilo til at tale med dem jeg spiller med. Uden det sociale og hyggelige sammenhold ville jeg nok ikke spille, eller jeg ville i hvert fald spille meget mindre."

(Jesper 22, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Selvrealisering og fælleskab

Som nævnt ligger dette perspektiv sig tæt op ad de identitetsskabende oplevelser, fordi brugerne gennem fællesskab og interaktion med andre bruger kan vise, hvem de er. Derudover ligger der også et socialt aspekt i denne form for oplevelser, og en kulturel læring:

"H: Der er bestemt noget kulturel læring i det. Og der er i høj grad også et socialt aspekt... og der er et integrationsaspekt, og der er bestemt også et kulturelt aspekt. Hvis man ser på rapporter fra multimedieforeningen osv. Så er der helt klart understregning af at spil er en ligeså finkultur ligesom bøger er."

(Interview 5.40 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Læringspotentialer ses i, at de unge lærer at interagere med andre unge, som de ikke kender på forhånd. - og derved, hvordan de skal begå sig i et sådant fællesskab. Derudover lærer de af hinanden, når de spiller spil. Både hvordan spillene skal spilles, men også hvordan de skal begå sig socialt i en spilsituation, hvor der enten skal skiftes tur eller hvor de konkurrerer mod hinanden.

"Når det sammenlignes med de forudbestemte og klart definerede rammer, som optræder i uddannelsesmæssige sammenhænge, placerer aktiviteterne på biblioteket sig milevidt derfra, men set i et læringsmæssigt perspektiv kan selvsamme aktiviteter tilskrives en uendelig stor værdi og et enormt læringspotentiale. "

(Hansen C. L., 2011, s. 5)

Som Christian Langelund Hansen skriver, er det ikke et sted, hvor brugerne skal indmeldes eller betale kontingent, hvilket bevirker, at de unge selv skal tage initiativ til aktiviteter, sammenspil og interaktion.

"Ligesom skolen kan GameZone betragtes som en socialiseringsarena... Og det at børnene og de unge selv skal tage initiativ til at organisere læringsrummet, og ikke bliver båret frem af lærere og pædagoger, kræver at de tør at tage initiativ til at skabe disse fællesskaber."

(Hansen C. L., 2011, s. 5)

På trods af, at der er et stort potentiale i Gamezonen med gode rammer til at udfolde interaktion og selvrealisering, kan der opstå nogle problemer i forhold til det sociale. Dog kan der tages hånd om problemet, hvis der er personale til at interagere med brugerne:

"M: Det jeg synes, har været interessant, har været de balladeproblemer, der har været, som jo også eksisterer udenfor, som hvis der nu kommer en bande, som vil snakke med en anden bande, det er, at det, der lægger en dæmper på det, er ligeså snart personalet har tid til at interagere."

(Interview 9.26 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Det viser, at der til tider er behov for, at personalet er til stede, og har tid til at interagere med brugerne for at nedtrappe balladeproblemer. Dette kan gå ud over den personlige betjening for andre brugere, og andres brugeres oplevelse af Gamezonen, som kan blive generet af balladen. Det lader dog ikke til, at Aalborg Hovedbibliotek ser det, som et stort problem, da de er opmærksomme på problemet. Et andet mindre problem, som de selv nævner, er piger, som kommer og forstyrre drengene:

"H: Det vi har haft størst problemer med de sidste år, det har været, at vi har rigtig mange drenge, der kommer, og spiller og hygger sig sammen, og det trækker piger til. Pigerne gider ikke nødvendigvis sidde og spille. Så begynder de at drille drengene, og drengene vil bare gerne være i fred."

(Interview 9.40 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Dette kan bunde i, at Gamezonen mangler tilbud rettet mod piger, hvilket de også påpeger:

"M: Jeg tænker, vores næste udfordring, det er det med at få lavet noget til pigerne."

(Interview 18.50 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Perspektivet er i forhold til Gamezonen mest møntet på børn og unge, da det er dem, som er den primære brugergruppe af Gamezonen. De få voksne, som kommer, passer mere eller mindre sig selv, og deltager derfor ikke i fællesskabet.

"Den lidt ældre meget selvbetjente 16+, den har en tendens til bare komme ind og hygge sig og spille flippermaskinen og arkademaskinen, og så gå igen. De passer sig selv meget mere end de unge gør. De bruger det ikke så meget som fritidstilbud."

(Interview 12.10 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Som Aalborg Hovedbibliotek selv nævner, bruger de voksne ikke Gamezonen som fritidstilbud, hvilket må være et problem, når nu Gamezonen også er rettet mod voksne, og at en af de adspurgte i voxpoppen faktisk gerne ville komme og benytte biblioteket som et fritidstilbud, hvis det var mere målrettet hans behov:

"Spil turneringer kunne være FIFA12, men med folk på min alder, der er så mange der spiller det spil og alle vil gerne til en turnering, hvor man kunne vinde et eller andet.. Man bliver også mere motiveret ved at sidde spille mod hinanden og man kan se den person man møder.. Der er altid en kanon go stemning til sådan et arrangement."

(Caspar 22, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Dette bliver også påpeget af Steen Nielsen, der skriver, at når det kommer til voksnes behov, så har de brug for mere end bare muligheden for at komme og afprøve spillene på en computer eller en konsol, da de oftest foretrækker at gøre dette hjemme i privaten.

"En af forskellene er at voksne gamere ofte har haft mulighed for at skabe/købe lige præcis det personlige spilmiljø man ønsker i hjemmet, så hvis et spilmiljø skal rykke på biblioteket skal der være noget ekstra, enten i form af komfort, i form af hardware i form af fællesskab eller andet."

(Steen Nielsen, se bilag B)

De voksne ønsker altså også at være en del af et fællesskab, men har brug for, at biblioteket kan oprette arrangementer, der er målrettet den voksne gamer. For selv om en gamer spiller det samme spil, om vedkommende er 15 eller 35, virker det til, at et arrangement helst skal være aldersbestemt for at voksne gamere har lyst til at være med. Noget andet er, hvis det er voksne med børn, hvor det er muligt at dyrke familiesammenholdet igennem gaming:

"Det nyligt overståede forsøg i forhallen viste at mange familier brugte området, hvorimod de voksne, uden børn, savnede noget mere målrettet dem."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Men et er, at der er et integrations aspekt og et socialt aspekt ved at have en Gamezonen, men der er også dem, som bare kommer og bliver underholdt.

Underholdningsperspektivet

Spil i sig selv bruges ofte som underholdning, og som nævnt bruger flere Gamezonen til dette formål, hvilket de på Aalborg bibliotek er klar over.

"Så spil og mediebrug er en høj høj del af børnenes hverdag, og børn ved jo også, de skelner ikke selv imellem det at læse en bog, spille et spil eller se en film. For dem er det bare enten underholdning eller mediebrug."

(Interview 6.24 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Det er dog ikke kun børn, der bruger spil som underholdning. Voksne gamer bruger også spil som underholdning, fordi det er sjovt og afslappende, hvilket tydeligt vises i voxpoppen, hvor respondenterne skulle svare på, hvorfor de spiller:

"Det er underholdende og afstressende"

(Chris 49, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

"Jeg bruger det som underholdning, man kan evt. se på det som et alternativ til at se tv. Jeg spiller som oftest også multiplayer spil, hvor jeg kan tale sammen med mine venner over VOIP programmer f.eks. ventrillo, skype, google voice osv."

(Christian 26, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

"Fordi det er underholdende, socialiserende og en smule vanedannende."

(Niels 28, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Alle tre nævner, at det er underholdende, men flere nævner også, at grunden til, at de ikke kommer på biblioteket for at få den underholdning, er fordi det er afslappende at være hjemme, alt, hvad der er brug for, er omkring dem, og så er det mere bekvemmeligt.

"Jeg kan godt lide at være hjemme og vide, at alt jeg behøver, har jeg inden for en radius = 0."

(Caspar 22, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

"...det er mere bekvemt at spille hjemme."

(Chris 49, Cd-rom under mappen Kvantitative voxpop)

Dette understøttes også af Steen Nielsens udtalelse om, at voksne gamere skal have noget ekstra i forhold til det, de har derhjemme, som kan være en afdeling, hvor der er taget højde for deres prioriteter, hvor de kan være uforstyrret, som også Sonny Hansen og Asger Hansen påpeger:

"Derudover placeres spilafdelinger tit i forbindelse med bibliotekets børneafdeling, med det resultat at der opstår forvirring om målgruppen - ligesom det voksne publikum ikke får mulighed for uforstyrret at fordybe sig i udvalget."

(Hansen & Hansen, Kun for børn – forbudt for voksne., 2011)

Spil er underholdende for både voksne og børn, og Gamezonen skaber rammerne for underholdningen. Det gør sig især gældende med computer og konsoller, som er til rådighed for alle, men også via spiludlån og spilklub. Underholdning er bare ikke nok for de voksne gamere, da de hellere vil underholdes derhjemme. Hjemmet er mere bekvemt og alt hvad de voksne skal bruge, er lige i nærheden.

6.3 Oplevelsestyper

I forhold til biblioteker, bruger Rasmussen og Jochumsen (Rasmussen & Jochumsen, 2008), tre typer af oplevelser, som biblioteker kan bruge til formidling. Oplevelse som strategisk værktøj, som iscenesættelse og som indhold. Disse tre typer, vil jeg gennem analysen påvise, finder sted på Aalborg Hovedbibliotek.

Oplevelse som strategisk værktøj

"Alle ser os som værende hornbrillebærende tyssere."

(Interview 13.55 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Denne påstand kommer fra respondenterne fra Aalborg bibliotek, der mener, at det er sådan medierne fremstiller bibliotekarere og biblioteket, og dermed også giver borgerne det indtryk. Et image, der er svært at ændre. Dette er Steen Nielsen enig i, men mener også, at bibliotekerne selv kan gøre en indsats for at komme ind i konkurrencen om brugernes gunst.

"Det er et billede der er svært at ændre, og til dels er det også bibliotekernes egen skyld. Rigtigt mange af vores arrangementer, og spændende tiltag drejer sig om bøger."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Aalborg bibliotek er dog begyndt på at markedsføre sig selv, men ser det også som en stor udfordring, at markedsføre sig på andre kanaler end de er vant til. Især i forhold til Gamezonen.

"H: vores største problem er måske, sådan at formidle det ud til dem, der ikke ved, at det er der. Så det skal ligesom kommunikeres ud, og vi bruger ikke mange midler til at markedsføre os udenfor de kanaler vi er vant til at markedsføre os på."

(Interview 18.36 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

De arbejder dog med forskellige idéer i forhold til at sælge biblioteket som en kulturinstitution og med diverse kulturtilbud. For eksempel har de kørt biografreklamer og målrettet en stor kampagne til de nye studerende.

"M: Altså, nu har vi fx målrettet en stor kampagne til de nye studerende, hvad det hedder, så på den måde, så har vi jo også, sørger vi også for, at få en yngre målgruppe herind."

(Interview 22. 55 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Derudover har de iværksat, at de fra 2013 skal være mere strategiske i deres branding, hvor Aalborg bibliotek vil være et forgangsbibliotek, og slå på, at de er et rummeligt bibliotek, hvor brugerne skal have lyst til at komme og være. Derudover er det vigtigt, at de bliver ved med at forny sig i forhold til udviklingen.

"M: Og det, jeg synes er så vigtigt, det er, at vi bliver ved med at forny os. Det er også det vi snakker om, at nu flytter vi om, og det gør vi sikker igen om et halvt år. Altså, at vi ikke bare køber, tit så er det en engangsbevilling, så kommer det til at se sådan ud indtil det så er uddateret i løbet af et år."

(Interview 27.44 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Så selvom Aalborg bibliotek ser udfordringer ved at skulle ud og markedsføre sig selv, har de mange idéer om, hvilket image de ønsker.

Oplevelses som iscenesættelse

Gamezonen blev oprettet i forlængelse af det bogløse børnebibliotek for at lige stille medierne. Rummet blev indrettet med få hylder fyldt op med computer- og konsolspil, og så blev der gjort plads til diverse spilmaskiner. Dette for at kunne præsentere spillene, hvilket gør, at brugerne gennem spillene kan få en oplevelse. Indretningen er præget af spilmaskinerne, og at der skal være plads til bevægelse foran de store skærme, der er tilkoblet.

"Følger man zonen rundt og går forbi bordet med de to playstation3 er der ved bagvæggen en Nintendo Wii, hvor der igen er god gulvplads foran den store skærm."

('Rummet i ord' s.17)

Denne indretning kan være med til at øge oplevelsen hos brugerne, ved at de kan bevæge sig frit foran spilkonsollerne, og derved ikke bliver påvirket af pladsmangel. Spilkonsollerne giver også mulighed for, at brugerne kan spille mod deres venner eller møde nye relationer, som de kan dele oplevelserne med. Det har også været tanken bag indretningen fra Aalborg biblioteks side, at den skal inspirere til oplevelser:

"Og Gamezonen er i særlig grad møntet på at være inspirerende for et nyt område, ikke. Så for os, vores indretning handler om at inspirerer, altså den rummelige indretning handler om at inspirere til nye oplevelser."

(Interview 24.57 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Det kræver arbejde fra bibliotekets side, hvis de skal skabe gode rammer for en god spilafdeling. Steen Nielsen giver et bud på, hvad der skal til, for at brugerne kan få en god oplevelse af en spilzone:

"Der er en del ting man skal overveje, først og fremmest at spil er en social aktivitet, der støjer og kræver plads. Hvis det er et område for hele familien er det vigtigt med flere forskellige konsoller, helst med spil der er bredt udvalgt, så der er lidt for hele familien, men igen med hensyn til de mindre børn. Det er vigtigt at der er gode siddepladser, både til ikke spillende vedhæng, og til de steder hvor man sidder ned og spiller. Samtidig er det også vigtigt at have nogle konsoller hvor kroppen er i brug. Placering er en hel kunst i sig selv, det skal være så centralt/synligt at man hurtigt opdager stedet, det må helst ikke være en omvej for folk, samtidig skal det ikke være et sted hvor man generer ikkespillende brugere."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Set i forhold til Aalborg bibliotek har de i forhold til disse krav en rigtig god spilafdeling til børn og familier. Som nævnt i 'Rummet i ord', er der rigtig god plads omkring de konsoller, hvor spillene kræver, at brugerne skal bruge kroppen til at styre med. Der er også mulighed for at sidde ved de computere og konsoller, hvor det kræves. Der kunne dog godt være flere siddepladser, da disse er vigtige for især familier:

"Familierne værdsatte at området havde mange forskellige muligheder, og siddepladser (det kan ikke overvurderes, hvor vigtigt det er at man kan sidde ned)."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Der kunne derfor godt tænkes flere siddemuligheder ind omkring de konsoller, hvor man skal sidde ned. I forhold til synligheden har Aalborg bibliotek tænkt meget over, hvor Gamezonen skulle placeres:

"M: Vi har gjort rigtig meget for at den skal være synlig. Den skal ikke gemmes væk, fordi det kan komme til at larme. Altså vi vil gerne have den fremme synligt, så den bliver set".

(Interview 6.45 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Gamezonen er forholdsvis synlig, men ligger placeret i børneafdelingen, fordi den oprindeligt blev målrettet til børn og unge. Den er ikke blevet flyttet siden, hvilket kan have konsekvenser for, at voksne gamere ikke benytter sig af rummets faciliteter, som tidligere nævnt. Alt i alt har Aalborg bibliotek dog i forhold til Steen Nielsens krav en rigtig god Gamezone.

Oplevelser som indhold

Oplevelser finder, som nævnt tidligere, sted i brugerinddragelsen, når der spilles på computer og konsollerne i Gamezonen. Et godt eksempel på oplevelser som indhold, er spilklubben, hvor der blandt andet afholdes turneringer. Det er arrangementer, hvor brugerne inddrages, og dermed selv er aktive i oplevelsen, hvilket kan give brugerne en større oplevelse. Dette er også grunden til, at Ramussen og Jochumsen ligger 'arrangementer med brugerne' højere i oplevelsesværdi end 'arrangementer for brugerne'. Aalborg Hovedbibliotek har gennem deres spilklub formået at være tæt på brugerne, og dermed vide, hvad brugerne ønsker af Gamezonen.

"M: Og i og med I har jeres klubber, så har I jo også målgruppen tæt ind til kroppen. Så i ligesom hele tiden kan høre, hvad brugerne synes."

(Interview 27.30 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

Dette er dog primært møntet på børn og unge. Aalborg bibliotek vil sagtens kunne få flere voksne inddraget til spilarrangementer, hvis de undersøger, hvad de voksne ønsker. Flere af respondenterne i voxpoppen har udtalt, at de gerne ville komme på biblioteket, hvis der var nogle specifikke spilarrangementer, som var

målrettet til dem. Dette understreges også af Steen Nielsen, der har haft succes med flere spilarrangementer målrettet voksne.

"Vi har haft rigtig mange arrangementer til de voksne, vi har kørt 11 netværksrækker, hvor forskellige emner inden for spilkultur er blevet taget op. Vi har kørt spilkreds (ligesom læsekreds, men med spil for voksne) Vi har lavet workshop, og tværmediel diskussionsaften med gyser-tema."

(Steen Nielsen, se bilag B)

Der er altså grobund for, at voksne også gerne vil være med i et spilmiljø på biblioteket, hvilket de også er nået frem til på Aarhus bibliotek:

"Vi har i øjeblikket et forsøg kørende i voksenafdelingen med et spilmiljø, og har netop afsluttet en måneds forsøg med et stort spilområde i forhallen... der er bestemt en målgruppe af brugere til et fysisk spilmiljø..."

(Steen Nielsen, se bilag B)

6.4 Opsamling

Ud fra min analyse, kan jeg konkludere, at Aalborg bibliotek har nogle gode rammer for oplevelser målrettet børn og unge i Gamezonen, men der er et uudnyttet potentiale for at få voksne gamere ind og bruge de faciliteter, som biblioteket tilbyder. Til gengæld har de en velfungerende Gamezone til familier, og holder sig opdateret med de nyeste spil og spilkonsoller, hvilket er meget længe fremme end de fleste biblioteker. Som de selv nævner, er de et forgangsbibliotek, men når det kommer til de voksne gamere, bør de tage en snak med Aarhus bibliotek, da det virker til, at de har en god kontakt med voksne gamere og deres behov for et spilrum på biblioteket. Dette ses blandt andet i, at de har kørt projektet 'Gaming når biblioteket spiller med', der gennem 2 år skulle undersøge, hvordan bibliotekerne kunne forbedre deres formidling i forhold til spilmediet. De har afholdt diverse spilarrangementer målrettet voksne gamere, og så har de lige

haft en måneds forsøg med et spilmiljø til voksne, der viser, at der er en målgruppe for et fysisk spilmiljø (Nielsen, 2012).

Der er nogle problemstillinger, der især gør sig gældende for voksne gamere i forhold til at bruge Gamezonens faciliteter. Det lader til, at Aalborg bibliotek ikke vil indse disse, hvilket er grunden til, at jeg tager det op i min diskussion. Yderligere diskuterer jeg, hvorvidt Gamezonen kan gå ind under kategorien 'det tredje sted'

7 Diskussion

Ud fra analysen vil jeg i følgende afsnit diskutere de problemstillinger, som kom frem i analysen og hvilke konsekvenser, de kan have. Derudover vil jeg diskutere, om Gamezonen har det, der skal til, for at være et tredje sted.

Gennem analysen kom jeg frem til, at der er flere problemstillinger, når Aalborg bibliotek gerne vil målrette Gamezonen til både børn, unge og voksne. Helt basalt er der de voksne gamers behov, og de unge gamers behov for et spilrum, og hvad det skal indeholde. Derudover er der Aalborg biblioteks syn på gamere, da de ser en gamer, som en gamer, uanset alder. En anden problemstilling er piger, som generer drengene, og de ballademagere, som først holder op med at lave ballade, når en af de voksne bibliotekarere har mulighed for at interagere. Ydermere er der et generelt problem med at brande biblioteket, hvilket i sidste ende kan påvirke Gamezonen besøgstal.

Det kan diskuteres, hvor stor forskel, der er på gamere i forhold til alder. Kigger man på film, så er det jo også forskelligt, hvilke genrer vi kan lide. Nogle voksne elsker Disney film, og andre børne- og familiefilm. Nogle unge ser film, der er målrettet et voksent publikum. Det er derfor meget udefinerbart, hvad voksne ønsker, og hvad unge ønsker, da det også er forskelligt inden for de to målgrupper. Det kan derfor virke mærkeligt, at de to repræsentanter fra Aalborg Hovedbibliotek mener, at en gamer er en gamer, og at der ikke er forskel på, om man er voksen eller barn. For ja, selvfølgelig deler de interessen for spil, men det er ikke ensbetydende med, at det er de samme spil, som børn og voksne ønsker at spille eller at de ønsker de samme rammer til et spilmiljø. Det ser ud til, at især konteksten for gamere er afgørende for, om de vil komme på et bibliotek og benytte spilafdelingen.

Det kan dog diskuteres, om ikke afprøvningen af spil skal være i et separat spille- rum, da det kan være generede for de voksne brugere, at der er børn, som larmer og laver ballade. Som Asger Hansen og Sonny Hansen skriver, vil de voksne brugere gerne have tid til at fordybe sig uforstyrret i udvalget, hvilket er svært, når Gamezonen er i børneafdelingen, hvor det er tilladt at larme og være forstyrrende. Selvom det kan diskuteres, hvorvidt der overhovedet vil være brug for en

Gamezone målrettet de voksne, så udtaler Steen Nielsen, at Aarhus bibliotek i et meget nyligt projekt er kommet frem til, at der er grobund for et fysisk spilmiljø til voksne. Han skrev dog også, at der skulle noget særligt til, hvis man vil have de voksne gamere til at bruge biblioteket som et værested, da de som regel har det, de ønsker i hjemmet. Respondenterne fra voxpoppen lader dog ikke til, at de har lyst til at bruge biblioteket til at game i. Der er et par stykker, som gerne vil komme til spilarrangementer, og det er måske det, som Aalborg Hovedbibliotek mangler. Flere spilarrangementer målrettet voksne. Dette var noget, flere af respondenterne gerne ville bakke op om og deltage i. Det kan derfor diskuteres, om ikke Aalborg bibliotek ville vide dette, hvis de havde undersøgt voksne gamers behov, i stedet for at gå efter, hvad de selv synes er sjovt.

Hvad der så skal til, for at voksne gamere vil komme og benytte et spilrum på biblioteket kan diskuteres. Det lader til, at de fleste respondenter fra voxpoppen er enige om, at de godt kan lide privatsfæren og den hjemmelige hygge. Dette skyldes højst sandsynlig, at de alle sammen primært spiller multiplayer computer-spil, men måden de er sammen med andre spillere på, er gennem chatprogrammer og VoIP programmer. Hvis de skulle komme på biblioteket for at bruge et spilmiljø, skulle der nok være flere computere og mulighed for at spille andre spil end Counter Strike. Det lader til, at mange af de adspurgte spiller World of Warcraft, hvilket derfor ville være en god idé at kunne tilgå på computerne. Der skal være en hjemlig sfære, og der kunne det måske være en idé at have gode siddepladser, som også Steen Nielsen påpeger, er alfa omega. Det skal nok være en afdeling for sig selv, så de voksne ikke bliver generet af støj. I forhold til, at flere respondenterne godt kan lide at sidde og snakke uforstyrret, ville det måske være en idé, hvis hver computer var skærmet af, så gamerne kunne få den følelse af, at være sig selv og uforstyrret sidde og snakke med andre spillere gennem VoIP programmer. Derfor vil det også være et en god idé, at disse programmer var installeret på computerne.

For at begynde et sted, burde Aalborg bibliotek brande Gamezonen mere. Det lader til, at flere af respondenterne faktisk ikke aner, at det er muligt at låne de nyeste spil på biblioteket, og det vil i hvert fald være det første skridt på vejen for at imødegå brugerne. Generelt skal Aalborg bibliotek dog til at tænke mere branding ind i bibliotekets fremtid. Som de selv, og Steen Nielsen udtaler, så er der stadig rigtig mange borgere, der går rundt i den tro, at biblioteket blot er et

sted med forskellige udlånssamlinger. For at være med i konkurrencen om at få borgene til at bruge deres fritid på biblioteket, skal Aalborg bibliotek og bibliotekerne generelt ud og brande deres forskellige arrangementer og tiltag. Det kan diskuteres, om ikke Aalborg bibliotek er i gang, da de selv udtaler, at selvom det ikke er noget, der er prioriteret højt lige nu, så er det bestemt et emne, der bliver sat højere og højere op på prioriteringslisten. De vil gerne fortælle borgerne om eksempelvis Gamezonen, men også at biblioteket er sted, hvor brugerne kan blive inspireret til nye oplevelser, og at der er plads til, at de kan komme og være.

Dette lægger meget op til det tredje sted, som de selv snakker om, at projekt 'det rumlige bibliotek' netop går ud på, at gøre biblioteket til et værested. Dette gør sig også gældende for Gamezonen, hvor det skal være et sted, hvor brugerne kan hygge sig, og mødes med nye som gamle bekendtskaber.

"vi arbejder på, at der er rum, hvor du kan sidde, der er hyggeligt at være og der er en bibliotekar, der rent faktisk interessere sig for, hvem du er, og ikke bare for, hvor mange bøger, du vil låne. Der er spillekonsoller til rådighed. Det er et tredje sted. Der er et sted, hvor du kan mødes med vennerne."

(Interview 25.55 Cd-rom under mappen kvalitative interview)

I forhold til Gamezonen kan det diskuteres, om rummet er et tredje sted for den målgruppe, som zonen er rettet mod. Efterhånden når den erkendelse, at der i forhold til voksne brugere er for mange mangler, hvis de skal bruge Gamezonen som et fristed mellem hjem og arbejde. Som tidligere nævnt finder mange voksne gamer deres hjem som et fristed i forhold til et fysisk spilmiljø, og derfor skal der noget mere til. Men for børn og unge ser det ud til, at Gamezonen virkelig har ramt det tredje sted. Ud fra egen observation, interview og den observation, jeg har fået tilsendt, er billedet, at der kommer rigtig mange børn og unge for at hænge ud, og blive underholdt. Så der er Aalborg Hovedbibliotek, som også Asger og Sonny Hansen nævner, et forgangsbibliotek. Der kan de virkelig være tilfredse, men det lader også til, at de godt er klar over, at de har ramt en succes i forhold til deres mål, som et værested.

Hvorvidt Gamezonen så udelukkende er en succes kan dog diskuteres, da de to respondenter selv nævner, at der har været nogle små problemer i forhold til bal-

lademager, der skaber uro, når der ikke er en voksen bibliotekar til at tage hånd om situationen. Dette virker dog ikke til, at det sker tit, og er desuden håndterbart. Og som Henrik Schou siger i interviewet, så er der ballademager alle steder, så selvfølgelig vil nogle af dem også komme på biblioteket. En anden problematik er pigerne, der kommer og senere drengene, når de spiller på computerne eller konsollerne. Dette kan skabe postyr, der kan være generende for de drenge, som det går ud over, men også for andre brugere. Maria Sjøblom siger også i interviewet, at det bliver deres næste udfordring, at målrette nogle arrangementer til pige gamere, og derved tage hånd om dette problem.

Det største problem for Gamezonen er, at der ikke er taget hånd om de voksne gamers behov, hvilket kan være årsagen til, at størstedelen af brugerne stadig er børn og unge.

8 Konklusion

Øget velstand har ændret vores forbrugsvaner, og skabt et samfund, hvor vores basale behov er opfyldt. Derfor kaldes samfundet også nydelsessamfundet, da vi har mulighed for at nyde mad, tiden, vores omgivelser og så videre. Vi bliver ikke født i bestemte rammer, men skaber os selv gennem hele livet. Vi har tid til at opleve, og vise vores værdier og tilhørsforhold gennem oplevelser. Da budet efter oplevelser er stigende, er der pres på virksomheder, og kulturinstitutioner om brugernes gunst. Derfor har også biblioteker måtte tænke anderledes, da de er med i konkurrencen om, at give borgene et sted at bruge deres fritid. Derfor er der kommet mere fokus på, hvordan bibliotekerne kan skabe rammerne til oplevelse for brugerne, men også i høj grad til et værested, hvor borgene har lyst til at komme og være. Et af Aalborg biblioteks initiativer har været, at oprette Gamezonen, hvor de giver rammerne til oplevelse og værested.

Formålet med Gamezonen er at ligestille medierne. Gamezonen blev til i virkning af det bogløse børnebibliotek, hvor 90 % af bøgerne blev sat i kælderen, for blandt andet at gøre plads til spilmediet. Spillemaskinerne blev integreret i rummet for at præsentere spillene, og dermed gøre det mere attraktivt, at være på biblioteket, men også for at brugerne kan afprøve et spil inden, de låner det med hjem.

Selvom målgruppen er børn, unge og voksne, er det mest børn og unge, som kommer og benytter Gamezonen, og spilmaskinerne. Dette er en af problemstillingerne, som Gamezonen har. Nemlig at rammerne for oplevelse stadig er målrettet børn og unge. Der mangler tilbud til voksne, og nogle rammer, der giver de voksne gamere lyst til at komme og bruge Gamezonens faciliteter og låne spil. Problemstillingen tager højst sandsynligt udgangspunkt i Aalborg biblioteks synspunkt på gamere. Så længe de anser en gamer for at være en gamer uanset alder, og mener, at de ikke behøver at undersøge det nærmere, så vil de heller ikke kunne se, at der er forskel på gameres behov. Dette bliver understreget af både Asger Hansen og Sonny Hansen, voxpoppen og Steen Nielsen. Forskellen i behov er især begrundet i, at voksne gamere/brugere er et andet sted i deres liv end børn og unge. Dermed har de også andre krav til et spilmiljø og arrangementer. Problemstillingen kan dog løses ved at Aalborg bibliotek går ud og undersø-

ger de voksne gameres behov eller tager en dialog med Aarhus bibliotek. Rummet Gamezonen er et godt rum ifølge Asger Hansen og Sonny Hansen, men placeringen i børneafdelingen, kan godt skabe forvirring i forhold til de voksne brugere, og dermed gøre det mindre attraktivt for voksne gamere at benytte Gamezonen, da de gerne vil have ro til at fordybe sig i spiludvalget. Det kan derfor være en god idé, at oprette et spilmiljø til voksne, der ikke ligger sammen med børneafdelingen.

Gamezonen tilbyder rammer til oplevelse gennem de forskellige spilmaskiner, spiludlån og indretning. Der er rig mulighed for at komme og møde nye bekendtskaber eller udfordre sine venner på en af de mange spilkonsoller eller computere. Der er også mulighed for at deltage i spilklubben af samme navn, hvor spilinteressen debatteres og konkurrencer arrangeres. Gamezonen skaber rammer for, at brugerne kan komme og være i et fælleskab, og i det realisere sig selv. Mange kommer også for at hænge ud og blive underholdt, hvilket gør Gamezonen til et tredje sted, hvor børnene og de unge brugere har lyst til at bruge deres fritid. Derfor er der heller ingen regler og restriktioner, fordi brugerne skal føle sig tilpas, og have lyst til at bruge deres tid på biblioteket. Der er ingen, der løfter pegefingeren eller tysser på brugerne. Der skal være plads til alle, og der skal være plads til, at brugerne kan komme og få inspiration til oplevelser.

I forhold til at være det tredje sted, har biblioteket rig mulighed for at skabe rammerne. Biblioteket er et neutralt sted, der er tilgængeligt for alle. Der er brugere, som kommer igen og igen. Eksempelvis er der studerende, der bruger biblioteket som et værested, når de skriver projekt. Der bliver afholdt diverse kultur- og læringsarrangementer, som inkluderer brugerne og tilbyder sammenspil brugerne imellem, men også med bibliotekarerne. Det er et sted, der med arrangementer, som bogdebat, og bogcafé har samtale, som et fokuspunkt. Med et rum som Gamezonen, der indeholder samme kvaliteter, og som har rammerne til social aktivitet, skabes der også kommunikation og socialt samvær mellem brugerne. Der er blevet større fokus på indretning af biblioteket, og hvordan brugerne kan føle, at de udover at få en oplevelse på biblioteket, også får rammerne til at have lyst til at være der. Bibliotekerne skal dog være opmærksomme på, at når rammer til oplevelser skabes, skal målgruppen tænkes gennem, så der ikke opstår lignende problemstillinger, som der er med voksne gamere i forhold til et spilmiljø på biblioteket.

9 Bibliografi

- Biblioteket er borgernes informations- og mødested.* (November 2004). Hentede 31. Januar 2012 fra <http://www.dbf.dk/http://www.dbf.dk/Default.aspx?ID=2749&Printerfriendly=1>
- Bertram, C. J. (20. August 2008). *Bekendtgørelse af lov om biblioteksvirksomhed.* Hentede 7. Februar 2012 fra www.retsinformation.dk/https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=120665
- Bibliotek.dk. (3. Februar 2012). *www.bibliotek.dk.* Hentede 3. Februar 2012 fra www.bibliotek.dk: www.bibliotek.dk
- Collin, F., & Køppe, S. (2007). *Humanistisk videnskabsteori.* Viborg: DR Multimedie.
- Dahlkild, N. (6. September 2009). Forskningsbiblioteket som det 3. sted. *REVVY*, s. 14-15.
- Drotner, K. (1995). *Mediedannelse: Bro eller barriere.* København: Statsministeriets Medieudvalg.
- Dyrbye, M. e. (2005). *Det stærke folkebibliotek.* Danmarks Biblioteksforenings Forlag.
- Grøn, R. (2010). *Oplevelsens rammer.* Aalborg: Rasmus Grøn.
- Hansen, A., & Hansen, S. (2010). *Spiller voksne Counter-Strike?* Århus: Århus Hovedbibliotek.
- Hansen, A., & Hansen, S. (30. Marts 2011). Kun for børn – forbudt for voksne.. København, København, Danmark.
- Hansen, C. L. (2011). *Pædagogisk Sociologi. Forskningsdesign og forskningsmetoder.* Aalborg: Hansen, Christian Langelund.
- Jantzen, C., & Østergaard, P. (2007). Nyd det! Nyd det! I C. Jantzen, T. Rasmussen, & mfl, *Oplevelsesøkonomi vinkler på forbrug* (s. 83-113). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Jochumsen, H., & Hvenegaard Rasmussen, C. (2006). *Folkebiblioteket under forandring.* København: Danmarks Biblioteksforening.
- Kvale, S. (2002). *Interview.* København: Gyldendal Akademisk.
- Litteratursiden.dk. (3. Februar 2012). *www.litteratursiden.dk.* Hentede 3. Februar 2012 fra www.litteratursiden.dk: www.litteratursiden.dk
- Lund, J. (2005). *Følelsesfabrikken.* København: Børsens Forlag A/S.
- Lund, J., & m.fl. (2005). *Følelsesfabrikken.* København: Børsens forlag.

- Lyngbye, L. (u.d.). *Genren voxpop*. Hentede 18. maj 2012 fra [www.journalistwiki.dk: http://www.journalistwiki.dk/?page_id=482](http://www.journalistwiki.dk/?page_id=482)
- Nielsen, S. (26. April 2012). Interview med bibliotekar Steen Nielsen fra Aarhus bibliotek. (L. Sørensen, Interviewer)
- Pine, J., & Gilmore, J. (1999). *The Experience Economy*. England: Harvard Business School Press.
- Rasmussen, C. H., & Jochumsen, H. (2008). Ej blot til oplysning. I C. H. Rasmussen, H. Jochumsen, & J. Andersen, *At forstå biblioteket* (s. 267). København: Danmarks biblioteksforening.
- Schaltz, P. (maj 2005). *Fremtidens hybride bibliotek*. Hentede 10. februar 2012 fra <http://www.dbc.dk>:
http://www.dbc.dk/DBCavisen/sider/nyheder_artikel20.html
- Sjøblom, M. (29. Februar 2012). Interview. (L. Sørensen, Interviewer)
- Sjøblom, M. (Januar 2012). Mail fra Maria. (L. Sørensen, Interviewer)
- Sprogcenter, ordbogen. (16. April 2012). *begivenhed*. Hentede 16. April 2012 fra <http://www.ordbogen.com>:
<http://www.ordbogen.com/opslag.php?word=begivenhed&dict=auto#ddno>
- Stald, G. (2005). Træfiksikre mødesteder. I B. K. Walther, & C. Jessen, *Spilletts verden* (s. 261-282). København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Stein, J. (2005). 'Game Over Computerspil, mediekultur og dannelse i en danskfaglig optik. I B. K. Walter, *Konvergens og nye medier* (s. 145-162). Århus: Academica.
- Styrelsen for Bibliotek og Medier. (April 2008). Fra bøger til bruger. København, København, Danmark.
- Sørensen, A. S. (2005). Den sociale konvolut og spil som performance. I B. K. Walter, & C. Jessen, *Spilletts verden* (s. 223-235). København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Sørensen, J. (2007). Emotioners rolle i forbrugeroplevelser. I C. Jantzen, & T. Rasmussen, *Oplevelsesøkonomi - vinkler på forbrug* (s. 183-200). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Sørensen, L. (19. December 2011). Speciale synops 3.0. *Speciale synops 3.0*. Aalborg.

- Thorhauge, A. M. (2005). Fra modtager til spiller. I B. Kampmann, & C. Jessen, *Spilletts verden* (s. 207-221). København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet. (2010). *Folkebibliotekerne i vidensamfundet*. København: Styrelsen for bibliotek og medier.
- Vetner, M. (13. oktober 2011). Slide til oplevelsesdesign. *Slide til oplevelsesdesign*. Aalborg.
- Walter, B. K., & Jessen, C. (2005). *Spilletts verden*. København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Østergaard, T. (6. 11 2007). *Afsløring: Henrik Dahl er en opel*. Hentede 5. Marts 2012 fra <http://domsrv01.dmjx.dk/appl/djh/blogs/mediebrokker.nsf>: <http://domsrv01.dmjx.dk/appl/djh/blogs/mediebrokker.nsf/dx/afsl%C3%B8ring-henrik-dahl-er-en-opel.htm>
- Aalborg Bibliotekerne. (Januar 2011). *Aalborg Bibliotekerne 2011*. Aalborg, Aalborg, Danmark.
- Aalborg Hovedbibliotek. (1. marts 2012). *GameZone*. Hentede 6. maj 2012 fra <http://www.aalborgbibliotekerne.dk>: <http://www.aalborgbibliotekerne.dk/gamezone-528.aspx>
- Aalborg Kommune. (6. Marts 2012). *Aalborg Bibliotekerne*. Hentede 6. Marts 2012 fra <http://www.aalborgkommune.dk>: http://www.aalborgkommune.dk/Om_kommunen/Forvaltninger/skole-kulturforsvaltningen/Sider/Aalborg-Bibliotekerne.aspx
- Aarhus bibliotek. (1. marts 2010). *Om projektet*. Hentede 5. maj 2012 fra <http://gamerlibrary.ning.com>: <http://gamerlibrary.ning.com/page/om-projektet>

Appendix A. Interview med Aalborg

Interview med Maria Sjøblom - Områdeleder for Hovedbibliotek og børnebibliotekstilbud og Henrik Schou, der har været tovholder på Gamezonen indtil d. 1. februar 2012.

Interviewer: Luisa Sørensen

00.17

I: Jeg vil gerne stille jer nogle spørgsmål omkring jeres Gamezone. - **Og jeg tænkte på, hvornår opstod idéen til den her Gamezone, og hvad er tankerne bag den?**

00.29

H: Jeg prøver at tænke på et årstal. Vi lavede det bogløse børnebibliotek i 2007, og der opstod der jo, et af de rum, der var i rummet i det bogløse børnebibliotek.

...

00.43

M: bogløs betyder ligestilling af medierne

00.45

H: Ja, det betyder at vi flyttede 90 % af vores bøger i kælderen reelt set, det er det, der gør det bogløst. Og inden for biblioteksloven er der jo ligestilling af medierne, som du siger. Og det betyder også, at da vi lavede rum i rummet i det bogløse børnebibliotek, der var en skønlitterært rum, der var et læserum, der var tegneserier, men også et spilrum, og i det spilrum var det meningen af der skulle være en spilleklub, der dengang opstod som Gamezone, så det er vel der, det primært opstod i 2007. Og så blev det hen over det næste år efter lidt lobbyarbejde og sådan i bygningen besluttet af slå voksen spilsamlingen sammen med børnespilsamlingen. Så det er sket sådan hen over 2007 til en 2008-2009 vil jeg skyde på.

M: ja

H: Det er jo ikke noget, man lige gør natten over, øhm

I: nej

01.40

H: Dels internt i organisationen fordi ansvaret ligger ved forskellige mennesker og vi skal selvfølgelig alle sammen være enige og også fordi det var en samling der skulle flyttes og vi skulle finde ud af om der var nogle problemer med at flytte samlingen og det har der så indtil videre ikke vist sig at være.

01.50

I: Okay, hvad har I tænkt sådan, i forhold til at sætte spillemaskiner ind i det rum?

H: Altså, vi har hele tiden tænkt det samme, at for det første at spilsamlingen, at man kommer og kigger efter spil til den platform man har derhjemme. Man kommer ikke ind og kigger efter et voksenspil og et børnespil. Man går ind og kigger samlingen som sådan og så tager man noget der. Så derfor var det en logisk idé at have alle spil sammen, og det vi har tænkt med at sætte spillemaskinerne derind. Jamen det var simpelthen fordi, vi vil jo præsentere de materialer vi har i rummet og vi vil helst gøre det på en let tilgængelig attraktiv måde, som overhovedet muligt. Og det er grunden til, at vi har mere end en maskine. Mange biblioteker har en playstation3. Vi har, lige nu kører vi under optimale forhold 4 playstation3, en Wii og en Xbox. Plus Pc'er og spillemaskiner. For det handler om, at vi gerne vil have et rum, hvor der ingen regler er, hvor børnene kan komme og spille uden af skal skrive sig op eller have lånekort. Mange af vores bruger har ikke lånekort. ... Så de skal bare kunne komme og bruge rummet. De må larme, høre musik, spise og drikke dernede, altså der er ikke nogen restriktioner på rummet.

I: nej

H: og en af de ting, vi kan gøre for at undgå, at vi bliver nødt til at sige, at der skal være tidsreserveringer, som mange andre biblioteker har, er ved at sørge for at maskinpakken er stor nok. Altså hele tiden have en kapacitet der er stor nok til at alle kan finde en maskine at spille på. Det er grunden til, at vi har så mange maskiner dernede....

03.15

M: Det handler også lidt om, rent biblioteksfagligt, vil vi jo gerne præsentere det aktuelle. Og der skal vi også præsentere de nyeste spilkonsoller. Og det ved jeg godt, man ikke gør alle steder, men jeg synes, det er en stor biblioteksforpligtigelse at vi ved alt om de nye medier, eller i hvert fald har nogen, der ved det. Uanset om det så er spil. Det kan ikke nytte noget, at vi kun har nogen, der ved noget om bøger, så vi skal også være helt fremme i skoene på spilområdet.

03.41

H: Det signalerer, noget af det, der var i kalenderrapporten, og som der faktisk har været flere rapporter om børnebibliotekshåndteringen indenfor de sidste 10 år, har været at de mennesker, der typisk har været i børnebibliotekerne ikke vidste noget om de medier, film, musik og spil, som de unge interesserede sig for, og dermed blev bibliotekarerne typisk dem, der er nogle gamle nollerhoveder. Det signalerer, at vi tager for det første børn og unge seriøst, og det medieforbrug, de har, det tager vi seriøst. Vi kan snakke med dem om det, og det viser også, at vi er med på noderne i samme grad, som de er ved at vi køber spil ind,

som er de nyeste spil. Vi har de nyeste teknologier, og når der nu kommer en ny Wii her i efteråret, så køber vi også den og sætter op. For det signalerer alt sammen overfor den brugergruppe vi har, både børn og voksne, at vi tager det seriøst, og vi ved, hvad vi snakker om. Det er utrolig vigtigt, hvis de skal tage det seriøst også.

04.25

M: Plus det, at vi skal jo ligeså vel kunne bedømme kvalitet og indgå i en snak med børnene om kvalitet af et spil, som vi skal kunne om en hestebog.

04.35

I: Men låner de så stadigvæk spil, når de kan komme og spille dem?

H: Bestemt. Det er næsteften filmsamlingen, tror jeg, er den samling, hvor der eksemplar efter eksemplar er størst pres på samlingen. Hvilket også er grunden til at vi lavede den flydende, fordi der var simpelthen så stor en efterspørgsel ude på filialerne. De vil også have spil, så vi var nødt til at gøre et eller andet for at få gang i

04.55

M: Og flydende betyder bare, at vi har en fælles samling, som roterer alt efter, hvor behovet er. Altså hvor reserveringerne er henne

H: Det biblioteksteknisk smarte ved det er, at man slipper for at transportere ting derhen, hvor de egentlig er tilhørende. De er bare tilhørende, der hvor de bliver afleveret. Vi skærer et helt transportsegment ud.

M: Men det kræver også en stor samling. Men det har vi så også prioriteret at have.

H: Vi har prioriteret at have en stor samling. Det er på samme måde med filmsamlingen. Nu bliver vi igen meget bibliotekstekniske, men skal det sammenlignes med filmsamlingen, så er det en vedligeholdelse tung samling, fordi de går tit i stykker, og ting bliver forbyttet, manualer og skiver. Det kræver mere vedligehold end en bogsamling gør.

05.37

I: Ser I det så, som en form for underholdning, at give dem denne her oplevelse ved at de kan komme og spille eller er der noget kulturel læring i det?

H: Der er bestemt noget kulturel læring i det. Og der er i høj grad også et socialt aspekt som den rapport du får fra Maria vil understrege der er. der er et utroligt socialt aspekt, og der er et integrationsaspekt, og der er bestemt også et kulturelt aspekt. Hvis man ser på rapporter fra multimedieforeningen osv. Så er der helt klart understregning af at spil er en ligeså finkultur ligesom bøger er. Det mener vi helt bestemt også.

06.08

M: Altså bibliotekets opgave er også derudover og ruste børn til denne her medieverden de eksistere i og gerne med voksen sparring. Og det tilbyder vi både på bibliotekssiden, men også i forhold til at de kan sparre med voksne gamer, som sidder der også.

06.24

H: Vi ved at børns medieforbrug er ca. 8 timer om dagen. Det betyder ikke, at det er 8 timer efter hinanden vel, men det betyder at de ser tv, høre musik og spiller samtidig, og det løber op i 8 timer. Så spil og mediebrug er en høj høj del af børnenes hverdag, og børn ved jo også, de skelner ikke selv imellem det at læse en bog, spille et spil eller se en film. For dem er det bare enten underholdning eller mediebrug.

6.45

I: Ja. Hvad for nogle overvejelser har I gjort jer i forhold til målgruppe og placering af jeres Gamezone?

M: Vi har gjort rigtig meget for at den skal være synlig. Den skal ikke gemmes væk, fordi det kan komme til at larme. Altså vi vil gerne have den fremme synligt, så den bliver set.

H: Den ligger, der hvor den ligger, fordi den er relativt synlig fra indgangen. Selvfølgelig ligger den stadig som en del af børnebiblioteket, fordi selvom der er voksne brugere, og det er unikt med voksen og børnebibliotek er slået sammen, så er langt de fleste brugere, det er stadig drenge og det er stadig i en aldersgruppe fra, vil jeg sige, vores primære bruger er fra 16-26. Dem er der dælmne mange af, det er dem, der kommer og låner. Så har vi en brugergruppe, der kommer meget og hænger ud, de er lidt yngre.

07.27

I: Hvordan har I oplevet, at brugerne har taget imod rummet?

H: Jamen, vi får meget meget ros for det. Det får vi i det hele taget for hele vores børnebibliotek. ... Vi får ros af alle vores gæster stort set for alt det vi har gjort de sidste 4 år. Det er nogle fantastiske skulderklap, når man er på vagt dernede. Og folk, der ikke har været derinde før, kommer som regel og fortæller, hvor lækkert et bibliotek, det er. For det er slet ikke det, man forbinder med biblioteket. Og det er jo der, hvor vi giver folk en meroplevelse. De har en forventning om, hvad de får, men de får meget mere. Så det kan de ikke undgå at blive positivt overrasket over.

08.18

M: Vi oplever også, at det fungerer, og det fungerer det der med at lave et helt rum, ja nu har vi faktisk et helt bibliotek uden regler. Altså hvor det er de sociale spilleregler, der gælder, hvor et typisk biblioteks tankegang har været sådan lidt; nu skal vi godt nok passe på, I skal passe på vores ting. Og vi vil gerne have et hus, der bliver brugt. Og det er det, vi hører fra andre biblioteker; "Jamen, det kan da ikke lade sig gøre".

H: Man skal bare tage chancen

M: Ja, ligeså snart man tør. Ja, vi havde lige nudelproblematikken en overgang. Vi havde en nudelproblematik, det var rigtig hårdt (griner).

08.51

H: yep, typisk er det småting. Så er der en idiot, der ikke kan finde ud af, du ved samfundets spilleregler og de sociale spilleregler. Den ene idiot er jo også en idiot, når han går ud af biblioteket. Så der er der ikke så meget at gøre ved andet end at acceptere, at sådan nogle mennesker findes der bare, og de kommer selvfølgelig også hos os. Og så havde vi de her irriterende nudelposer, som alle havde med

M: Nudler, de blev spist som chips, og de var bare over det hele.

H: Ja, de der nudelposer

...

09.26

M: Det jeg synes, har været interessant, har været de balladeproblemer, der har været, som jo også eksisterer udenfor, som hvis der nu kommer en bande, som vil snakke med en anden bande, det er, at det der lægger en dæmper på det, er ligeså snart personalet har tid til at interagere. Ligeså snart I har tid til at sætte sig ned og spille med ungerne, så er der ingen problemer, vel?

H: præcis, præcis

M: Og ligeså snart man bliver optaget af noget andet eller der er for lidt personale på, så...

H: Det vi har haft størst problemer med de sidste år, det har været, at vi har rigtig mange drenge, der kommer, og spiller og hygger sig sammen, og det trækker piger til. Pigerne gider ikke nødvendigvis sidde og spille. Så begynder de at drille drengene, og drengene vil bare gerne være i fred. ... Det er, når alt kommer til alt lavpraktiske små problemer i forhold til andre biblioteker.

10.11

H: Nu har jeg arbejdet på Herning bibliotek, hvor vi havde en liste så lang over regler, og jeg var på besøg på Århus Hovedbibliotek for halvandet år siden, ... og det første, man ser, er en stor rød seddel med ordensregler, og allerede der, bli-

ver man så træt af at komme ind på biblioteket. Man ved at personalet sidder og holde øje med, om du nu bryder regel 16. Det gør vi jo ikke. Vi begynder ikke at kigge på, om folk der kommer ind på biblioteket som værende potentielle ordensbrydere, vel. Det skal være lige omvendt. De skal være velkomne her.

10.40

M: Det giver os en bedre indgang til dialog med dem, der så råber. At gå hen og sige, Ved I hvad, I larmer simpelthen, i stedet for bare at sige, I regel 16 står der, at man ikke må råbe. Det er også meget forskelligt rum, i forhold til, hvem, der er på vagt dernede. Nogle kan godt lide, at jukeboxen kører helt vildt højt. Nogle bibliotekarere synes, det larmer for meget.

H: det er den personlige grænse, der sætter grænsen for, hvad man vil acceptere. Men det kræver også en speciale personalesammensætning. Hvis ikke, vi havde den personalesammensætning, vi havde, så ville det nok ikke kunne lade sig gøre. Det er ikke bare et koncept du kan kopiere over til andre biblioteker, vel. ...

11.20

M: Vi kunne jo ikke have den der, hvis ikke vi havde dig og Kasper, som ligesom vidste, hvad der var, og som selv interessere, man bliver ikke en god gamer, hvis ikke man interesserer sig for det i sin fritid.

H: Nej, og så har vi generelt et ungt ... børnebibliotek med et ungt personale, der er villig til at sige "hey, sådan her er kulturen " og vi kan godt høre- holde til, at vi lærer 16 bandeord på en vagt, fordi det er sådan unge taler til hinanden i dag, og det kan, skal vi ikke blande os i, vel. Så kan vi ikke lave andet. Det skal man også have en personalegruppe, der vil og kan acceptere. Det bliver jo aldrig et tredje sted, et opholdsrum, hvor man kommer i stedet for skole og arbejde, hvis ikke man føler sig hjemme der. ... Hvis man føler sig jagten af en eller anden ordensmagt, så bliver man der jo ikke.

12.05

M: og man kan sige, vi ligger jo lige på en grænse. Vi vil jo ikke være et pædagogisk tilbud, overhovedet ikke. Vi er ikke pædagoger, men vi vil rigtig gerne indgå i en ligeværdig sparring med både de unge og børnene. Sådan så de har nogle voksne at spille bold op ad uden at vi står med løftet pegefinger.

H: Ja, vores fokus ... er primært den unge gruppe, der kommer herinde og bliver her meget. Den lidt ældre meget selvbetjente 16+, den har en tendens til bare komme ind og hygge sig og spille flippermaskinen og arkademaskinen, og så gå igen. De passer sig selv meget mere end de unge gør. De bruger det ikke så meget som fritidstilbud. Vi har mange universitetsstuderende, når de skriver opgave

herinde, der går ned og tager pauser i Gamezonen. Men de er jo meget mere selvhjulpne. Dem har vi jo ikke problemer med på samme måde.

M: Men det er godt, de er der, for det giver også en anden, en god kulisse i rummet, fordi at de unge, børnene, som så sidder der, har nogle at se op til.

12.58

I: Hvad tænker I så om udsagnet: Biblioteket er et stille og roligt sted?

M: Ja, det er der lidt for mange af vores gæster, der tror, det skal være. Altså de skal til at lære at larme lidt.

H: Det gælder så nok også nogle af vores ældre kollegaer måske. Griner

...

M: Jeg synes bare tit, det der var læringen fra dengang vi kørte det projekt, der hed "det næsten bogløse børnebibliotek", som handlede om at ligestille medierne, og lave et helt andet slags rum. Det var, at selvom vi fjernede alle reglerne, så kunne folk ikke slippe fri af dem alligevel. Så gik forældrene stadig og tyssede på børnene. Altså vi burde faktisk hænge skilte op med "Så larm dog".

...

13.44

M: Men børnene kan ligesom bedre aflæse rummet. Hvad signalere det her rum end forældrene kan. De tænker mere på biblioteket som; "Uh nu skal vi godt nok passe på ikke også".

H: Men det er jo et klassisk udsagn, som vi har døjet med lige siden bibliotekerne blev skabt. Det er jo, at vi har et image, som er ubeskriveligt svært at lave om. Det er jo ikke kun den måde andre biblioteker fungerer på, det er også den måde film ser os, avisjournalister ser os. Alle ser os som værende hornbrillebærende tyssere.

M: Men det er rigtig interessant, det med at man faktisk kan kommunikere via indretningen til børnene, at de godt kan forstå det. Men at de voksne er så fastlåst i deres forestilling om, at biblioteket er

H: Hvad man gør, ikke?

M: Ja, nemlig

H: Hvad der er god plik på biblioteket.

14.27

I: Har I oplevet nogle problemer med at folk, de må larme. At der har været nogle, som har været trætte af det eller?

H: Nej, ikke problemer. Ikke andet end altså nogle gange så, når man laver sådan noget der, altså du kommer jo aldrig til at stille alle mennesker i hele universet tilfredse, vel. Men så må de jo finde et andet sted at være. Der er også andre steder med ro, ikke. Man går ikke ind i et børnebibliotek, hvor der er opstillet bord-

fodbold, spillemaskiner og jukebox, fordi man vil have ro. Så er der helt andre problemer end det.

M: Vi har jo også Oasen, som er sådan et stille sted. Vi har masser af små læsegrupper, som vi henviser folk til, jo.

H: Nu vi snakker om Gamezone. Det, med at spille, er jo ikke noget, man gør i ro. Det er jo en højlydt aktivitet. Jeg tror ikke, der er nogen, som kommer herved for at spille, der synes, der er for meget larm. Det ville være meget mærkeligt i hvert fald.

M: Ja

15.14

I: Har der været nogen udfordringer med at lave Gamezonen, og i forhold til brugerne?

H: De udfordringer vi har haft, har været rent lavpraktiske, de har været tekniske. Vi har ikke haft nogen udfordringer med brugerne overhovedet.

15.25

I: I forhold til at målrette Gamezonen mod voksne. Hvad har jeres tanker været omkring det?

H: Jamen det vi gør for de voksne lige nu, det er jo at sætte spil på, som er decideret henvendt til en voksen brugergruppe, og vi har købt den her flippermaskine og 4 arkademaskiner, som henvender sig i høj grad til en-nogen på min egen alder. Børnene synes de er sjove, men dem, der virkelig lyser op..., det er folk på min alder, der kan huske spillene fra midt 80'erne, ikke. Og de stræber lige mod de maskiner og ellers så skal man jo ikke tage fejl af, at gamer, de er jo alle aldre og for voksne gælder stort set samme interesse område, som for børn, at spillemaskinerne er til rådighed og tilgængelig. Der er ikke den store forskel. Jeg har ikke ændret mig som gamer, selvom jeg begyndte at spille som 10 årig.

M: Det er jo det, der er så fedt ved miljøet. Det er, at der er på tværs af

H: Altså gamere har interesse i spilmaskinerne og ikke fordi, de er i en specifik aldersgruppe...

M: det er selvfølgelig vigtigt for os, at indretningen signalere, at det ikke er sådan et børneområde, hvor man ser andre steder, at stolene er simpelthen så lave, så det er til små børn.

16.53

I: Så det har været noget, I har ændret?

M: Ja

H: Det er det blevet. Vi har simpelthen decideret sat spillekonsoller op over i vores huleområde, som er et småbørnsområde, som ellers ville de egentlig det er

måske det eneste problem vi har, det er at nogle af vores maskiner ikke egner sig til brug af børn under en 6-7 år.

M: Ja

H: De er simpelthen ikke holdbar nok til det. Så har vi i stedet lavet spilområde over i hulen, hvor der er en Wii opsat og der er en kidssmart. Det er det eneste sted, hvor vi har opdelt spilsamlingen. Det er også spil til småbørn, de er faktisk også over i hulen.

M: Men der er også for meget larm, det er for utrygt for de små, at være derinde.

H: Ja, der er meget larm og bevægelse. De store unger bevæger sig meget rundt i kådhed. Det ville ikke være godt, at blande dem sammen.

M: Så på den måde, kan vores børnebibliotek kun eksistere så vildt, fordi vi faktisk har givet de mindste et frirum.

17.50

I: Har I oplevet, at der nogle voksne, som ikke går derind, fordi det længer i forlængelse af børneområdet?

H: Nej. Tværtimod har vi oplevet mange voksne, der kommer ind, fordi der står børn og Gamezone. Så står de udenfor og kigger ind. "Hvad sker der" og så kommer de ind bagefter.

M: Ja

18.05

I: Har I oplevet, at andre brugere er blevet skræmt væk?

H: det kan jeg jo ikke definitivt sige, at de ikke er blevet. Men de har i hvert fald ikke sagt det.

M: Men jeg tænker, så er de vel bare skræmt over i nogle andre dele af biblioteket. Altså på den måde, der er vi heldigvis så stor og dækker så stort et areal, at man kan få, hvad man vil have herinde, ikke.

H: Vi har under ingen omstændigheder kunne mærke andet end stigende interesse for spiludlån. Så udlånmæssigt, har vi ikke kunne mærke noget.

...

18.36

H: vores største problem er måske, sådan at formidle det ud til dem, der ikke ved, at det er der. Så det skal ligesom kommunikeres ud, og vi bruger ikke mange midler til at markedsføre os udenfor de kanaler vi er vant til at markedsføre os på. Det er måske vores største udfordring.

18.48

I: Ser i andre udfordringer ved at målrette den her Gamezone til både børn og voksne?

M: Nej

H: Nej, vi er simpelthen så tilfredse

M: Jeg tænker, vores næste udfordring, det er det med at få lavet noget til pigerne. Men jeg er jo ikke selv gamer, så jeg ved det jo ikke. Hvis man er pigegamer, vil man så være pigegame sammen med nogle piger eller vil man egentlig bare helst være sammen med resten af gamerne eller hvad.

H: Mit bud er, at man helst bare vil være sammen med de andre. Men vi har jo sat den her dedikeret playstation3 op, som lige nu er ude i trekanten. Den plejer at køre Sims fx ... som man kalder et pigespil. Så vi har forsøgt med lidt pigespil. Men pigerne sidder ligeså gerne og spiller counterstrike som drengene vil.

M: Det er også det jeg tænker, at hvis man er gamer, så er man gamer.

H: Interesse, præcis, har man interesse for spil, så har man interesse for spil.

19.43

I: Har I oplevet nogen problemer i forhold til voksnespil, hvor der måske har været nogle forældre, der har sagt et eller andet, fordi deres børn ikke må se det?

H: Der er nogle forældre, når vi snakker pegi-mærkning, og det er vigtigt at bemærke ved pegi-mærkning, det er, at den er vejledende. Den er ikke lovgivende i forhold til den der er på film, som er lovgivende. Den, der er på film, den retter vi os efter i vores lånesystem. Har man et lånekort til en 7 årig, så kan han ikke låne film der er fra 9 år og opefter. Det er helt automatisk systematisk lavet. Sådan er det ikke med pegi-mærkninger, og sådan bliver det formodentligt ikke, fordi det er en frivillig mærkning, som spilproducenterne selv sætter på deres produkter. Vi har, tilstræber at der står på Pc-spilene dernede på vores konsoller, hvor de er installeret, hvad pegi-mærkning spillet er. Så hvis man har den form for tanker, så kan man som forældre søge for, at ens børn ikke spiller de spil, der er så voldige.

M: Men vi sætter heller ikke de aller voldeligste på

H: Vi kører et 18+ dernede nu, som er sådan et, det er for de voksne, og så kører vi noget Sonic, der er for børnene. Vi søger for, at der er til hele spektret. Der er for voksne og der er for børn. Men langt langt de fleste forældre og det er også mit indtryk over i Gamestop, når de køber spil, det er, at

M: De kigger ikke på det

H: Nej. De mener deres børn er voksne nok til at håndtere det. Hvis barnet gerne vil have det her spil, så skal det have det. Det er en meget lille del af forældrene, der kommenterer det. Og som Maria siger, vi er jo ikke pædagoger, så vi tager ikke, hvis moren siger, at barnet ikke må spille det, så er det selvfølgelig hendes

bestemmelse, men hvis barnet er der alene, så er det ikke min opgave, og spørge om han må spille 16+ spil.

M: Nej, men det er i hvert fald, men vi er der jo, så vi kan gå ned og snak med barnet om, plejer du at spille det her eller . Altså det jeg tænker er, at vi er der jo netop som vejledere mere end med en løftet pegefinger.

H: Ja, det er jo det eneste sted, hvor du må, hvis man virkelig vil opstille en problematik, som man kan diskutere, men det er ikke en problematik, vi har oplevet, så er det i pegi-snakken. Og den problematik har vi jo helt valgt at sige, den blander vi os uden om ... De må selvom, om de vil låne spil, der er højere pegi-mærket end deres børns alder.

M: Jeg vil sige, Mathias på 20, han kan også gå ned og finde nogle meget meget erotiske tegneserier...

H: Det kan han sagtens, det er jo det, der er hele pointen. Det blander vi os jo heller ikke i.

21.50

Pernille Schalzt har udtalt, at de fleste borger i samfundet stadig tror, at biblioteket er et sted, hvor man udelukkende kan læse bøger og låne bøger. Er det også jeres opfattelse?

H: Hun har ret så langt til, at det er et sted.

M: Jamen hun har ret i, at det tror jeg mange de tænker om biblioteket. Jeg synes bare ikke at mange af vores gæster ... Jeg synes efterhånden, at dem, der er vant til at komme her, de ved det da udmærket godt at.

H: Ja, det er vi tilbage til den problematik, vi snakkede om før, at vores markedsføring er jo typisk begrænset til, at vi skriver pressemeddelelser til avisen, og de mennesker, som er vores mønsterbrugere nede i Gamezonen..., det er nok ikke dem, som læser Aalborg Stiftstidende.

M: Men samtidig er vi jo blevet en del mere professionelle. Vi har kørt biografreklamer og sådan noget

H: Vi arbejder på det

M: Generelt for bibliotekstilbuddet

22.38

H: Aalborg er jo uden tvivl et forgangs bibliotek på rigtig rigtig mange områder. Fx brug af reklamer. Det kommer ligeså stille. Det er typisk ikke noget, man som offentlig virksomhed tager højde om, at man bruger skatte kroner på markedsføring, men jeg tror nok, vores brugergruppe, der kommer herinde på hovedbiblioteket, de ved præcis, hvad de vil få herinde.

M: Altså, nu har vi fx målrettet en stor kampagne til de nye studerende, hvad det hedder, så på den måde, så har vi jo også, sørger vi også for, at få en yngre målgruppe herind. Vi behøver altså ikke, at reklamere i Tylstrup folkeblad. De kommer her i forvejen.

...

M: Men vi skal bestemt ikke reklamere for Gamezonen i Tylstrup folkeblad.

23.23

H: Nej, en af de ting vi har gjort os meget klart, og var klart allerede tilbage i 2007, da vi lavede "Det bogløse børnebibliotek", det er, at vi ligger i et område, som fysisk bygning, hvor der ikke bor voldsomt mange mennesker. Der hvor der bor mange mennesker, der ligger vores filialbiblioteker ude. Så når folk tager herind, så kræver det typisk, at de foretager en rejse. De tager med bus eller bil, cykler eller går eller gør et eller andet aktivt. Det er en større handling end gå på deres lokalbibliotek, der ligger rundt om hjørnet. Derfor skal vores tilbud også tilsvarende belønne for rejsen. Derfor søger vi for, at vi har større, vildere og bedre muligheder, end de har mulighed for ude på filialerne, hvor man så kan gå ud og finde sine bøger og udfører sine daglige bibliotekshandling. Altså ... ved den lokale købmand ved filialen derude, han kan give dig mælk og brød osv. Skal du have noget mere, skal du have noget ekstra, skal du have en oplevelse, så skal du på hovedbiblioteket. Og det er sådan den mantra vi har, i hvert fald nede i Gamezonen, at det skal være rejsen værd. Selvom de også har playstation3 derhjemme, jamen så søger vi for de nyeste spil, og kører dem på en storskærm osv.

M: ja

24.20

I: Sådan generelt, hvis I nu skulle brande Hovedbiblioteket, hvilke værdier vil I så slå på?

M: Det skal vi faktisk næste år

H: Det er rasende svært, og det er en debat, der har kørt i flere år også, hvor man gerne vil have et smart slogan. "Nu står vi på hovedet for dig", for nu fokuserer vi meget på vores service og vores værtskab overfor gæsterne. Det har været utrolig svært, fordi hver enkel afdeling ... har et indsatsområde, som de synes, er vigtigt.

M: Altså vi ville jo rigtig gerne være inspirerende for alle, der kommer herind. Og Gamezonen er i særlig grad møntet på at være inspirerende for et nyt område, ikke. Så for os, vores indretning handler om at inspirerer, altså den rummelige indretning handler om at inspirere til nye oplevelser. Om det så er litterære oplevelser eller game oplevelser eller ny IT-læring, altså det er sådan set lige meget, bare man bliver inspireret til at åbne sit univers en lille smule, ikke. Og så tænker

jeg også, at biblioteket som den tredje sted er hele vores udgangspunkt. Vi vil gerne have, at man er her i lang tid, og det er folk heldigvis.

25.22

H: Det er jo den nye bibliotekstankegang, ikke. Det handler om rummet og den relationelle kompetence, man har til at føle sig velkommen. Så bogsamlingen, den bliver jo i stigende grad mindre og mindre interessant, fordi den bliver digitaliseret, spil, film og musik kommer online osv. Den fysiske samling på hylderne bliver mindre vigtig, og den bliver mindre og mindre vigtig fremover også.

M: Den bliver et supplement til alt det andet ikke.

H: ja, på et eller andet tidspunkt, der når vi et skæringspunkt, hvor vi bruger flere penge på online film og musik, end vi gør på at købe fysiske materialer. Det kommer, altså inden for en årrække

M: Ja

25.53

I: Hvorfor skal folk så komme på biblioteket?

H: Det er netop derfor vi arbejder på at gøre det til et tredje sted, det er derfor vi arbejder på, at der er rum, hvor du kan sidde, der er hyggeligt at være og der er en bibliotekar, der rent faktisk interessere sig for, hvem du er, og ikke bare for, hvor mange bøger, du vil låne. Der er spillekonsoller til rådighed. Det er et tredje sted. Der er et sted, hvor du kan mødes med vennerne.

26.11

M: Altså, biblioteket kan netop det med, det som Google ikke kan. Google kan ikke udvælge noget, der er helt vildt godt til dig eller relevant for dig eller. Det er ikke særlig inspirerende, hvis man kun søger på e-reoler fx, og kun får lydbøger, så opdager du måske ikke, at der også er en del spil, du også ville have spillet eller nogle fede romaner, du gerne ville have læst.

26.36

I: Sådan lige til sidst, hvad har I gjort jer af erfaringer i forhold til Gamezonen? Sådan positivt og negativt?

H: Jamen vores erfaringer er jo helt klart, at man bare skal gøre, det man tror. Altså mærk på sig selv, hvad man gerne vil have, hvis jeg nu var bruger hernede. Og jeg er jo typisk en gamer. Hvad ville jeg så gerne have, og så gør vi det bare. Så må vi se, hvad der sker. Det der med at overplanlægge og overtænke, det har det, det virker altså ikke. Og så skal man bare slippe tøjlerne også. Det har ikke skadet noget, at vi har fjernet alle reglerne. Tværtimod. Det er blevet rare og mere afslappende at være på vagt, når gæsterne ved, at de egentlig bare skal opføre sig ordentligt. Det ved de af sig selv, uden at man skal slå dem i nakken.

M: Og i og med I har jeres klubber, så har I jo også målgruppen tæt ind til kroppen. Så i ligesom hele tiden kan høre, hvad brugerne synes.

H: Vi er på godt forkant hernede i sådan en grad, at andre biblioteker kommer på besøg, for at se, hvad det er vi gør...

...

27.44

M: Og det, jeg synes er så vigtigt, det er, at vi bliver ved med at forny os. Det er også det vi snakker om, at nu flytter vi om, og det gør vi sikker igen om et halvt år. Altså, at vi ikke bare køber, tit så er det en engangsbevilling, så kommer det til at se sådan ud indtil det så er uddateret i løbet af et år.

...

28.10

H: Nu kommer Wii U her til jul, den nye spillekonsol, og den er vi gang med nu her 8 måneder før den kommer, at planlægger, hvordan vi kan bruge den til noget, hvor kan vi sætte den op, og hvad kan vi gøre med den. Det handler om at være på forkant. Vi er i gang med et projekt sammen med Aalborg Universitet, om at udvikle os en **spillemaskine, som er en del af det spilbibliotek, vi ikke har. ... Det er en maskine, man bygger, og så kan man online hente alt muligt independent spil til den. Det er frivillige spiludviklere, der har siddet og lavet spil til den, og den skal stå nede i spilrummet og køre små indie-spil.

Appendix B. Interview Aarhus

Interview med bibliotekar Steen Nielsen fra Aarhus bibliotek. Steen Nielsen har været med til at starte projektet 'Gaming når biblioteket spiller med', og så har han været med til at afholde forskellige spilarrangementer på Aarhus bibliotek.

Hvad går projektet: 'Gaming når biblioteket spiller med' ud på? - Hvornår startede det, sluttede det, hvad er idéen bag osv?

Projektet startede 1.marts 2010, og sluttede 1.april 2012, og er et 2-årigt projekt på Aarhus hovedbibliotek støttet af Kulturstyrelsen. Baggrunden for projektet var at undersøge hvordan bibliotekerne kunne blive bedre til at formidle spilmediet. Vores indgang til dette var ved at se på spilformidling og biblioteket i bred forstand og særligt i forhold til tilgange til spilmediet: Spiludvikling og spilmiljø.

Hvordan har I fået fat i brugere til projektet? Har I reklameret for det? – Hvis ja, hvordan?

Vi har fået fat i vores brugere ved at benytte os af en blanding af de traditionelle PR muligheder et bibliotek har (plakater, arrangementsfoldere, hjemmeside osv.) men også ved fra starten af at gøre en indsats for at få kontaktet og aktiveret det spilmiljø der måtte formodes at være i Aarhus. Dette skete blandt andet ved at bevæge os ud på forskellige spilrelaterede fora, ved at etablere os på diverse sociale platforme som facebook, ning og twitter.

Hvad er udfaldet af projektet? - Har I fundet ud af, hvordan det gode spilmiljø fungerer på et bibliotek?

Vi har fundet ud af en del ting. En af de ting som vi gennem hele projektet er blevet bekræftet i er at computerspil og spilkultur ikke er en homogen størrelse, så der findes ikke noget endegyldigt facit på hvordan spil og spilkultur skal formidles. Vi havde god succes med vores tiltag, og hvis vi skal prøve at koge det ned (ellers er det en rapport i sig selv) så er nogle highlights:

Kom (også) ud af biblioteket med formidlingen (i vores tilfælde også arrangementer uden for biblioteket, artikler i Aarhus Stiftstidende, tilstedeværelse på de sociale medier)!

Kontakt/støt det lokale spilmiljø

Vær opmærksom på at computerspil og spilkultur er et stort område! Pas på med at tænke kun børn/voksne osv.

Spilmiljø kan forstås på forskellige måder, rent fysisk i form af det spilmiljø der er på biblioteket, eller som det spilmiljø der findes rundt omkring lokalt/nationalt/internationalt, eller i de communities der knytter sig til enkelte spil/spiltyper/subkulturer (Esport, machima, osv). Vores opfattelse af spilmiljø på biblioteket er at det dels er en fysisk størrelse i forhold til de rammer/arrangementer/aktiviteter der er på biblioteket, men også mere et spørgsmål om at fostre en legitim atmosfære omkring spil og spilkultur på biblioteket, ved at tage mediet og dem der benytter sig af det alvorligt.

Har der været opbakning fra brugerne side til projektet, og har I fået feedback fra dem omkring gaming på biblioteket? – hvis ja, hvad siger brugerne til det?

Der har været rigtig god opbakning om de forskellige aktiviteter, og generelt har der kun været positiv feedback. Projektet har i de to år det har kørt været med til at starte en del ting op, også ting/samarbejder der gerne skal køre i fremtiden også.

Har I oprettet et spilmiljø på Aarhus bibliotek, eller er det i proces? - Hvilke tanker har I gjort jeg omkring dette?

Vi har i øjeblikket et forsøg kørende i voksenafdelingen med et spilmiljø, og har netop afsluttet en måneds forsøg med et stort spilområde i forhallen. Der mangler stadig at blive lavet en samlet evaluering på forsøgene, men der er bestemt en målgruppe af brugere til et fysisk spilmiljø, men hvordan det ideelt skal skrues

es sammen ved vi ikke endnu. Vi har desværre ikke den store plads før vi flytter til Multimediehuset i 2015.

Har I haft spilarrangementer, der var målrettet voksne gamere? – Hvilke?

Vi har haft rigtig mange arrangementer til de voksne, vi har kørt 11 netværksrækker, hvor forskellige emner inden for spilkultur er blevet taget op. Vi har kørt spilkreds (ligesom læsekreds, men med spil for voksne) Vi har lavet workshop, og tværmediel diskussionsaften med gysertema.

- Har der været opbakning til arrangementerne, og hvad har feedbacken været?

Rigtig god opbakning, netværksrækkerne var en stor succes, mens spilkredsene ikke helt bed sig fast. Feedback har været meget positiv.

Har gamere det samme behov for spilmiljø og spil uanset alder? - Hvis nej, hvad er så forskellen for børn- og unges behov og voksnes behov, når der skal games?

Det er ikke noget vi har undersøgt nærmere, men min personlige mening er at der er forskellige behov alt afhængigt af hvem man er og hvor man er i sit liv. Det nyligt overståede forsøg i forhallen viste at mange familier brugte området, hvorimod de voksne, uden børn, savnede noget mere målrettet dem. De unge var også flittige brugere, mens tweens var lidt fraværende. En af forskellene er at voksne gamere ofte har haft mulighed for at skabe/købe lige præcis det personlige spilmiljø man ønsker i hjemmet, så hvis et spilmiljø skal rykke på biblioteket skal der være noget ekstra, enten i form af komfort, i form af hardware i form af fællesskab eller andet. Familierne værdsatte at området havde mange forskellige muligheder, og siddepladser (det kan ikke overvurderes, hvor vigtigt det er at man kan sidde ned).

Når et spilmiljø oprettes på et bibliotek – skal rummet så være både tiltænkt voksne og børn eller skal det være ligesom med bøger, at der er en voksen afdeling og en børneafdeling?

Det kommer an på rigtigt meget, men plads er den altafgørende faktor. Hvis man laver et område for børn og voksne sammen, kommer det helt naturligt til at være på børnenes vilkår, idet børnene ikke skal udsættes for uønsket voldelige billeder. (f.eks vil PEGI 16+ spil nok være bandlyst fra et sådant fællesområde). Det er naturligvis ikke fordi vi tror at 8-16årige ikke spiller de voldelige spil, men man skal vise hensyn til de mindre børn (Vi læser heller ikke American Psycho op i børneafdelingen). Ideelt set kunne jeg personligt godt tænke mig et område til børn og et område til voksne, hvor man har mulighed for at formidle spil på en ordentlig måde til dem de er tiltænkt.

Hvad skal man som bibliotek tænke på, hvis man ønsker at oprette et spilmiljø, der er tiltænkt gamere i alle aldre? - rummet, spil, spilmaskiner, placering på biblioteket osv.

Der er en del ting man skal overveje, først og fremmest at spil er en social aktivitet, der støjer og kræver plads. Hvis det er et område for hele familien er det vigtigt med flere forskellige konsoller, helst med spil der er bredt udvalgt, så der er lidt for hele familien, men igen med hensyn til de mindre børn. Det er vigtigt at der er gode siddepladser, både til ikke spillende vedhæng, og til de steder hvor man sidder ned og spiller. Samtidig er det også vigtigt at have nogle konsoller hvor kroppen er i brug. Placering er en hel kunst i sig selv, det skal være så centralt/synligt at man hurtigt opdager stedet, det må helst ikke være en omvej for folk, samtidig skal det ikke være et sted hvor man generer ikkespillende brugere eller personale af biblioteket med alt for megen støj og uro. Rent sikringsmæssigt skal det også helst være et sted, hvor personale kommer forbi regelmæssigt (Desværre er tyveri/hærværk et potentielt problem)

Har I undersøgt voksnes ønsker og behov for gaming og spilarrangementer på biblioteket? - Hvis ja, hvordan? - og, – hvad er resultatet?

Ja, vi har haft studerende af to omgange, der har lavet 7.semester opgave (Erhvervsrelaterede projekt) omkring voksnes behov, og om spilmiljø. Det vil blive for omfangsrigt at referere de to projekters resulta-

ter her. Ultra kort kan det siges, at der er forskellige ønsker og behov til arrangementer og spilmiljø på biblioteket. Derudover har vi også spurgt dem gennem spørgeskema i forbindelse med det nyligt afsluttede forsøg i forhallen og gennem de netværksrækker der har været foretaget i projektets forløb.

Kunne se på <http://gamerlibrary.ning.com>, at I har besøgt Gamezonen på Aalborg bibliotek. Hvad synes du om zonen?

Jeg er stor fan af gamezonen på Aalborg bibliotek, det er så vidt jeg ved, det mest gennemførte spilområde på et bibliotek. Realistisk set er det nok det nærmeste bibliotekerne kommer på et optimalt spilområde for børn/unge.

Hvad tænker du om billedet af, at biblioteket er et stille og roligt sted?

At dem der har det billede burde besøge et bibliotek fra det 21. århundrede. Det er rigtigt, at man vil kunne finde områder og tider på dagen, hvor bibliotekerne lever op til det billede, men i det store og hele er et moderne bibliotek også et sted hvor der er mange aktiviteter, også af mere støjende karakter.

Pernille Schalzt har udtalt, at de fleste borger i samfundet stadig tror, at biblioteket er et sted, hvor man udelukkende kan læse bøger og låne bøger. Er det også din opfattelse?

Til dels, jeg støder stadig på folk der bliver overraskede over at man for eksempel kan låne spil på biblioteket, eller som bliver forbløffede over at opdage vores mange digitale tilbud.

Det er et billede der er svært at ændre, og til dels er det også bibliotekernes egen skyld. Rigtigt mange af vores arrangementer, og spændende tiltag drejer sig om bøger.