



# Skulker skolen for å gå på biblioteket

**- Det er kult her! Vi er her ca en dag i uka for å spille. Didi «Ronaldinho» på ti år og Janyl Kamin på femten er oppslukt av fotballspillet FIFA og har ikke mye tid til å snakke om hvor fint det er på Drammensbiblioteket.** TEKST OG FOTO: ANNA BENEDICTE STIGEN

Janyl får innimellom sparkene forklart at han også låner bøker, tegneserier og filmer i det store huset ved bredden av Drammenselva. Og fotball sparker han på ordentlig også, i Drammen Ballklubb.

Litt lenger bort sitter seks år gamle Edem Amri som er på biblioteket med pappa. Mens pappa snakker på telefon med Tunisia jobber Edem seg langt innover i spillet Ratchet Clank som handler om å redde Universet fra total

ødeleggelse. – Jeg blir bedre og bedre for hver gang. Øvelse gjør mester, vet du, sier Edem.

## **MØTEPlass ved ELVA**

Bibliotek over hele Norge har kastet seg på spillbølgen. Er dette



**Edem Amri spiller Ratchet Clank som handler om å redde Universet fra total ødeleggelse. – Jeg blir bedre og bedre for hver gang. Øvelse gjør mester, vet du, sier han**



**– Nå virker ingen ting her! Edem Amri må få hjelp av Jonas Svartberg Arntzen på Drammensbiblioteket.**

et desperat forsøk på å lokke til seg tenåringer og unge voksne som ellers henger på kjøpesenteret?

Det ser ut til at tiltaket er vellykket i Drammen. I alle fall kommer ungdommene, særlig guttene, til dataskjermene som er plassert i ungdomsavdelingen. Ofte er det kø for å få spille. I bokhyllene står det filmer, bøker, blader og annet lesestoff tilpasset

aldersgruppen. Så kan man jo bli i en bok mens man venter.

Da Drammensbiblioteket åpnet nye lokaler for to år siden, ønsket de å lage en møteplass for ulike befolkningsgrupper. Ideen er at publikum skal finne noe interessant på biblioteket i alle faser av livet, både som barn, voksen, skoleelev, student, slektsgransker eller kanskje forsker. En lørdag i mai kan man se grupper av skoleelever, pensjonister og foreldre med småbarn som har benket seg i grupperom eller på innbydende sofaer.

#### **POPULÆRT MED SPILL**

Jonas Svartberg Arntzen er gruppeleder for IT-utvikling på Drammensbiblioteket. Han mener satsing på dataspill er noe

langt mer enn et markedsframstøt overfor ungdom.

– Lokke publikum, jo... på sett og vis har bibliotekene gjort det hele tiden, med bøker. Men hovedargumentasjonen er at vi ønsker å sidestille dataspill med for eksempel musikk, film og tegneserier som har vært stuerent på bibliotekene lenge allerede. Vi startet med spill i 2007 og har nå til enhver tid 6–7 spillmaskiner tilgjengelig. Vi har opplevd en enorm tilstrømming av barn og ungdom. I 2008 hadde vi over 6000 utlån av dataspill. De mest populære spillene ble brukt mange hundre ganger hver.

I motsetning til lesning blir dataspillene også brukt sosialt, ofte er det fire som spiller sammen, og enda flere sitter og ser på.



### SKULKER SKOLEN

– Spillene skaper liv og røre i biblioteket, noe vi ønsker. Særlig gutter mellom ti og femten år strømmer inn. Drammensbiblioteket er blitt et kult sted å være, sier Arntzen.

Denne utviklingen blir også støttet fra regjeringen. I den nye stortingsmeldingen om bibliotek som kom i april heter det:

*«Tilbod om dataspel kan vere med på å gjere biblioteka attraktive for nye grupper. Spel er eit sosialt medium, det gjev gode felles kulturopplevingar og er eit kulturuttrykk som alle bør få tilgjenge til. Regjeringa vil greie ut dei opphavsrettslege problem-*

*stillingane knytte til ei innkjøps- og utlånsordning for norske dataspel gjennom den pågåande revisjonen av åndsverklova.»*

Drammensbiblioteket er faktisk blitt så populært at enkelte lærere har bedt om at spillmaskinene blir slått av på dagtid. Elever er blitt tatt i å skulke for å gå på biblioteket.

Men å slå av maskinene vil ikke Arntzen. – Jo mer de bruker ungdomsavdelingen, jo mer bruker de hele biblioteket – ikke bare for å spille, men også for å låne bøker eller gjøre lekser, mener han.

Hver torsdag er det spillkveld fra 16–19, der voksne er til stede som tilretteleggere.

– Da setter vi opp spill på storskjerm, gjerne Wii-spill som appellerer vel så mye til jentene. Til høsten tenker vi på å starte opp konkurranser eller hele turneringer, kanskje mot andre bibliotek?

Arntzen har også planer om opplæring av eldre i dataspill og kurs for ungdommer i å lage sine egne, enkle spill.

### «UTSOLGT HUS» PÅ SPILLNATT

Spillnatt på Drammensbiblioteket er blitt arrangert fire ganger. Første gang med 40 deltagere, sist med 120. Arrangementet ble fulltegnet på en uke, uten noen som helst reklame – bare en liten

## POPULÆRE SPILL I DRAMMEN

Topp 10 over utlånte Xbox-spill og playstation-spill for 2008 (antall utlån i parentes).

### XBOX 360

1. Fifa 08 (484)
2. Lego Star Wars II: Original trilogy (399)
3. Spider-man friend or foe (330)
4. UEFA: champions league 2006–2007 (244)
5. Rottatouille (rått-a-tu-i) (207)
6. Amped 3 (197)
7. Import Tuner Challenge (192)
8. Skate (182)
9. Boog & Elliot (168)
10. The Simpsons game (156)

### PLAYSTATION 3

1. Lego Star wars The complete saga (168)
  2. PES 2008: pro evolution soccer (146)
  3. Fifa 09 (128)
  4. The Simpsons game (75)
  5. NBA 08 (62)
  6. Need for speed: Prostreet (52)
  7. Colin Mcrae: dirt (48)
  8. Ratchet Clank: tools of destruction (48)
  9. Nascar 08 (41)
  10. PES 2008 Pro evolution soccer (31)
- (Forskjellene i utlånstall mellom Xbox og Playstation skyldes i stor grad at biblioteket har dobbelt så mange Xbox-konsoller (4 stk.) tilgjengelig.)



Foto: Drammensbiblioteket

beskjed på bloggen, forteller Jonas Svartberg Arntzen.

Spillnatten har vakt interesse i utlandet, og Arntzen har vært i USA og i Danmark for å fortelle om konseptet.

– På spillnatten er det også mange jenter. Ikke alle ungdommene kommer for å spille, men synes det er kjempespennende med en hel natt uten foreldre. De har det rett og slett gøy sammen med venner.

#### **HELLER SKJERM ENN SOL**

På Drammensbiblioteket strømmer det inn ungdommer som heller ønsker å nyte dataspill inne enn den strålende sommerdagen utenfor. På lørdager går spillkonsollene varme. Pappa Hatem Amri er ferdig med å snakke med slektninger og legger fra seg mobilen.

– Vi er heldige som har et så flott sted her i Drammen. På biblioteket kan jeg trygt ta med sønnen min og vi finner noe å gjøre begge to, sier han.

Edem har rukket å drepe mange slim-monstre i Ratchet Clank. Men selv om seksåringen klarer det meste selv, stopper spillet plutselig opp og han må få hjelp av Jonas Svartberg Arntzen til å sette i gang igjen.

– De voksne er veldig greie her. Og nå har det kommet flere maskiner så jeg slipper å vente så lenge på tur. Det er bra, sier Edem.



Foto: Deichmanske bibliotek, avdeling Røa

## **Wii for eldre**


### **På Deichmanske bibliotek, Røa filial, kan eldre spille Nintendo Wii hver uke.**

– I januar hadde vi den aller første opplæringen i Wii for seniorer. Timen startet med en gjennomgang av hva Nintendo Wii er for noe, hvordan man kan bruke konsollen og litt om spillet vi skulle prøve oss på, forteller avdelingsleder Heikki Knutsen.

Ideen er fra USA. Nintendo Wii er en konsoll som avviker fra de andre og har en mer fysisk bruk. Derfor er den egnet for aktivisering av flere enn den vanlige målgruppen ungdommer.

– Vi startet opp med bowling som er en del av *Wii Sports*. Dette var startskuddet for en svært trofast gjeng som kommer tilbake regelmessig. Det går bedre og bedre for hver gang, og det er stadig kortere mellom hver gang de får strike, sier Knutsen. Gjengen har også avansert videre og forsøker seg på tennis, golf og baseball som også finnes på *Wii Sports*.

Etter at Kulturetaten i Oslo beskrev tilbudet i sin Kulturkatalog for seniorer 2009 har også eldresentre og sykehjem i Oslo tatt kontakt med Røa bibliotek. Dette foregår så langt biblioteket har muligheten for å gi opplæring og må avtales. Noen sykehjem har ansatte som følger med og raskere lærer slik at de kan holde på med *Wii*-spilling uten bibliotekets oppsyn.



– Den ihuga dataspilleren har mye til felles med bokelskeren, tror Siri Tidemann-Andersen. – Begge ønsker å bli trukket inn i en spennende fortelling og delta i den. Foto: Siv Bente Grongstad

# Biblioteket er mer enn bøker!

**– Bibliotekene har alltid hatt et behov for å plassere seg selv i en oppdatert mediahverdag, og i det 21. århundret er biblioteket mye mer enn bøker!** TEKST: ANNA BENEDICTE STIGEN

– Dataspill har faktisk eksistert i over 30 år nå, og har flere generasjoner brukere. Det er ikke bare ungdommen som spiller dataspill – gjennomsnittsalderen på en spiller er 35 år, sier seniorrådgiver i ABM-utvikling Siri Tidemann-Andersen.

– En bonus ved dataspill er at det kan være sosialt på en helt annen måte enn bøker kan. Og det er flott at barna spiller dataspill sammen med andre på biblioteket i stedet for å sitte hver

for seg hjemme. Barn og unge ser hverandre spille og lærer av hverandre. Barn kan lære opp de voksne også – på en helt annen måte enn tidligere.

## **FORTELLERKVALITETER**

Mange dataspill har i tillegg fortellerkvaliteter som stiller dem på linje med god gammeldags skjønnlitteratur. Den norske spillutvikleren FunCom har hatt stor suksess med opplevelsesspillene «Den lengste rei-

sen», «Drømmefall» og «Age of Conan».

– At FunCom har solgt så utrolig mange spill har samme årsak som at det finnes bestselgere innen litteraturen. Det er underholdning, god underholdning som fenger time etter time.

– Mange dataspill har fått sin form og historie fra en bok, og mange dataspill har også skjønnlitterære trekk som vi kjenner igjen fra bokas velkjente dramaturgi. Den amerikanske forfatteren Rick Riordan tror at spillere og lesere har mye til felles: Man ønsker å bli dratt inn i en spennende fortelling og bli en del av den, sier hun.

## SERIØSE SPILL

Etter hvert som dataspill er blitt mer sosialt akseptert, har man også fått en type spill kalt serious games. Serious games har mange likhetstrekk med pedagogiske spill (lek og lær), men retter seg også mot et publikum utenfor skolesektoren.

Det danske selskapet Serious Games har blant annet utviklet dataspillet «Global Conflicts: Palestine». Her spiller eleven en journalist som skal dekke Midtøsten-konflikten. Spillet gir eleven erfaring med konflikts kompleksitet og samtidig må han/hun være objektiv i møte med situasjonen.

– Dette er et ambisiøst spillprosjekt som forsøker å simulere problemstillinger fra det virkelige liv. Målsettingen er å få elever til å lære ved å gjøre sine egne erfaringer, løse problemer og aktivt konstruere og bearbeide informasjon og kunnskap.

– Bibliotek må ha begge typer spill, både det kommersielle og fantasiske, og det pedagogiske og lærerike. Det ene supplerer det andre, mener Siri Tidemann-Andersen.

## STORTINGSMELDING OM DATASPILL

I desember la regjeringen frem en melding om dataspill for Stortinget. Departementet ønsker å stimulere til produksjonen av norske spill ved å videreføre og styrke den norske tilskuddsordningen til utvikling av dataspill og i tillegg innføre en ny ordning med tilskudd til lansering av dataspill:

*«Dataspill er et område i kraf-*

*tig vekst og utviklingen blir styrt av store internasjonale selskap. Produktene er primært rettet mot barn og unge. Det er behov for alternativer til den ofte voldelige og actionpregede underholdningen som unge møter gjennom disse spillene.»*

Pedagogiske spill som er beregnet på læring er åpenbart ikke de mest brukte på bibliote-

ket hvis vi ser på erfaringene fra Drammen, men Siri Tidemann-Andersen ser mange muligheter med samarbeid mellom bibliotek og skole. – Mange barn kommer på biblioteket for å be om hjelp til lekser og da kan spillene gi en helt annet opplevelse og informasjon enn vanlige lærebøker eller leting på Internett, sier hun.

## NASJONAL SPILLDAG



Foto: Drammensbiblioteket

ABM-utvikling ønsker å bidra til at dataspill får oppmerksomhet og blir et tilgjengelig og velkjent medium i landets bibliotek, og arrangerer derfor for første gang «Nasjonal spilldag» lørdag 14. november 2009. Vi håper at mange bibliotek har engasjement, lyst og mulighet til å være med på å gjøre dette til et nasjonalt arrangement. 20 bibliotek har allerede meldt seg på – er ditt bibliotek med?

Det vil komme mer informasjon om arrangementet og forslag til hvordan man kan gjennomføre konkurranser og turneringer på biblioteket etter hvert.

Interesserte kan også følge prosjektet og etter hvert få mer informasjon på nettsiden [www.spilldag.no](http://www.spilldag.no)

## MODELL FRA USA

Den norske spilldagen er inspirert av National Gaming day @ Your Library som gjennomføres i USA. Over hele USA samlet barn, ungdom og voksne seg til nasjonal spilldag i bibliotekene i fjor høst. 600 bibliotek deltok og rapporterte tilbake om entusiastiske deltagere, stor stemning og overraskende respons fra helt nye brukere. De fleste bibliotekene var folkebibliotek, men også noen fagbibliotek, skolebibliotek, et parkbibliotek og et militærbibliotek deltok. Til sammen ble det registrert 14 184 brukere.

Dersom du allerede nå vet at ditt bibliotek vil melde seg på - send en e-post med navn på bibliotek, kontaktperson og telefonnummer til Siri.Tidemann-Andersen@abm-utvikling.no.