

Revideret projektbeskrivelse for *Gaming – når biblioteket spiller med*

Projektesumé

Gaming – når biblioteket spiller med vil udforske og teste to gamingfelter, 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 medudviklere, folder sig ikke kun ud på biblioteket med kreative workshops, spillekredse, spilscole og konkurrencer, men opererer også aktivt på den digitale scene med dialog, diskussionsforum og interviews. Projektet ønsker at undersøge og teste særligt to felter: spiludvikling og spilmiljø. Det første felt handler om tilbud til brugerne, om kreativitet, independent spiludvikling, udvikling af konkurrencer, workshops, samarbejde med skoler, lokalbiblioteker og andre danske biblioteker mm., mens det andet felt, spilmiljø, blandt andet skal undersøge det gode spilmiljø: Hvordan kan man gøres spil synligt på biblioteket selvom man har dårlig plads? Hvordan fungerer det gode spilmiljø og kan det adopteres til bibliotekets verden? Og hvad hvis man skal bygge et nyt bibliotek? Hvilke muligheder bør man så overveje?

Baggrund

Computerspil er et medie i hastig udvikling men på trods af dette, spiller computerspil stadig ofte en alt for usynlig rolle på bibliotekerne – ikke kun i forhold til loven om mediernes ligestilling, men også i forhold til at formidle mediet på en kvalitetsmæssig og tidsaktuel måde til brugerne.

Gennem en modningsfase (se fx <http://gamerlibrary.ning.com>) har vi høstet erfaringer fra andre biblioteker og fra spilverdenen. Målgrupper og spilfelter er blevet undersøgt i samarbejde med centrale spilaktører, og der er blevet opbygget et kraftfuldt netværk med uddannelsessektoren, universitetet, diverse gaming-miljøer og innovative entreprenører fra gamingfeltet. Det er målet, at projektets netværksside skal dyrkes aktivt både i forhold til projektudvikling og samarbejde. Dette skal ske ved opbygningen af en digital og fysisk platform for projektets forskellige tests (arrangementer, workshops, kurser, foredrag). En begyndelse til en digital platform er netop påbegyndt på: <http://gamerlibrary.ning.com/>

Projektets unikke karakter

Det unikke ved projektet er, at bibliotekets funktion, rolle og muligheder i forhold til gaming udvikles og testes i samarbejde med gamere og centrale spilaktører. Projektet udvikles altså ikke kun ud fra bibliotekets formodede behov og erklærede visioner, men inddrager gamere og centrale aktører allerede i ide- og udviklingsarbejdet. Denne brugerinddragende form fungerer på både konsulentbasis, i kraft af en tænketank og som kortvarige projektansættelser.

Formål

At kunne tilbyde brugerne nye og levende former for gamingaktiviteter.

At ligestille og synliggøre spilmediet i biblioteket.

At skaffe viden om det gode spilmiljø.

At teste gamingfeltets potentiale og relevans i forhold til biblioteket og dets brugere.

Mål

Projektet skal give erfaring med gamingsamarbejder og med gaming – både som medie og som kulturelt og socialt fænomen og ruste biblioteket til mediets eksplosive vækst.

Gamingfelterne evalueres og formidles til andre biblioteker. Succeserne føres ind i driften i form af arrangementer, værksteder, samarbejder ud af huset mm.

Succeskriterier/resultater

Test og afprøvning af gamingfeltets ressourcer og potentiale (udover udlån) i forhold til biblioteksverdenen.

Afklaring af hvilken rolle biblioteket skal/kan spille i forhold til gaming.

Se i øvrigt bilag 1.

Målgruppe

Brugere fra 7-90 år.

Der arbejdes ikke ud fra en traditionel (overordnet) målgruppætænkning, da gamingfeltet har vist sig at være atypisk og mangfoldigt.

Målgruppesegmentering anvendes naturligvis indenfor det enkelte projekt/aktivitet.

Se i øvrigt bilag 2.

Strategi/metode

Projektet arbejder netværksorienteret, gamerinddragende og i samarbejde med frontløbere indenfor gamingfeltet. Det er projektets strategi at gamere og gamerentreprenører er med allerede i ideudviklingen og er centrale i bibliotekets gamingunivers.

Beskrivelse af hovedaktiviteter

Inddragelse af gamere/frontløbere i udviklingsarbejdet

Undersøgelse af udvalgte gamingfelter

Test og evaluering af disse felter

Oprettelse af digital netværksplatform til dialog, videndeling og formidling

Digital idekatalog

Implementering, evaluering og formidling

Kontaktperson

Lisbeth Overgaard Nielsen

Møllegade 1, 8000 Århus C

92499286/40253289

Email: loniel@aarhus.dk

Organisering

Projektet organiseres med en styregruppe, projektejer, projektleder, porteføljekonsulent og en projektgruppe. Hertil knyttes unge gamere og en tænketank med eksterne ressourcepersoner. Øvrige samarbejdspartnere: se bilag 3.

Dato for projektstart

1. marts 2010

Dato for projektafslutning

29. februar 2012

Projektplan

1. kvartal: kick off på projektet. Kick off på spiludviklingsfeltet. Feltet studeres og afsøges.
2. Feltet udvikles.
3. Feltet testes.
4. Feltet evalueres, formidles og implementeres i driften
5. Kick off på spilmiljø. Feltet studeres og afsøges.
6. Feltet udvikles
7. Feltet testes
8. Feltet evalueres, formidles og implementeres i driften

Se i øvrigt digital aktivitets- og tidslinje på www.gamerlibrary.ning.com

Aktiviteter

Udforskning af de enkelte felters potentiale i samarbejde med gamere og frontløbere.

Opbygning af relevante arrangementer og aktiviteter i samarbejde med gamere og frontløbere.

Test af disse aktiviteter og arrangementer

Gamingnetværk dannes med alle Århus Kommunes Biblioteker

FIFA-turnering i Århus Kommunes Biblioteker

Evaluering af aktiviteter og samarbejdsformer

Opbygning af spilmiljø

Oprettelse af tænketank med ressourcepersoner

Integrering af brugere i projektet

Vidensdeling med danske biblioteker, spilmiljø og netværk

Erfaringsindsamling og informationssøgning

Projektet bygger ovenpå erfaringer fra danske biblioteker, der har arbejdet med gaming.

Endviderebygges der ovenpå projektmodning ”Skal vi spille?” og efter inspiration fra projekter som

”Mindspot” og ”Slip brugerne løs”. Vi er i dialog med danske spilforskere, spiludviklere og spilfolk

fra biblioteksverdenen. Teorier om lead-user-metoden (von Hippel (2005)) anvendes og er tilknyttet gamere og spilaktører.

Se endvidere bilag 4.

Evalueringsplan

Der tilknyttes en evaluator, der vil evaluere projektet som helhed. Hertil knyttes en konsulent, der vil lave løbende stop-op-dage, hvor projektarbejdet reflekteres.

Evalueringen vil også være del af formidlingen, der får form af digital formidling, to artikler samt afsluttende temadag.

Formidling af resultater

Projektet formidles via en digital platform (gamerlibrary.ning.com), der dyrker netværk, samarbejde, ideudvikling og formidling af projektets resultater.

En Facebookside oprettes og bruges – særligt i forbindelse med arrangementer og aktiviteter.

Debatterende blogindlæg postes for hvert felt.

Interview publiceres med centrale gamingaktører i og udenfor biblioteksverdenen.

En digital idebog

Indlæg på konferencer

Faglige biblioteksbesøg og workshops

Bilag 1 om succeskriterier og resultater

KVALITATIVE MÅL

- At skabe bedre ligestilling og formidling af computerspil og gaming (på lige fod med litteratur, musik og film).
- At synliggøre og aktivere spilmediet/gaming i biblioteket

- At formidle, oplyse og informere brugerne om et medie i vækst.
- At afklare gamingfeltets ressourcer og potentialer (udover udlån) i forhold til vores biblioteker.
- At afklare hvilken rolle biblioteket skal/kan spille i forhold til gamingverdenen.
- At teste nye typer af spilarrangementer/spilevents.
- At inddrage gamerne i bibliotekets gamingarbejde.
- At invitere gamere og centrale gamingaktører til at være medskabere i biblioteksregi.
- At skabe gaming-samarbejder ud af huset, partnerskaber på tværs i det kulturelle- og uddannelsesmæssige miljø.
- At formidle, fremvise og aktivere computerspillets kreative potentialer for brugerne.
- At få afklaret gamingfeltets udformning i forhold til et nyt Multimediehus.

MÅLBARE SUCCESKRITERIER

- Oprettelse af digital platform til netværk og vidensdeling
- Min. 2 artikler om projektets erfaringer og resultater
- Debatterende blogindlæg knyttet til hvert gaming-felt
- Digital idekatalog med ideer til arrangementer til både store og små biblioteker
- Konference/temadag om gaming og biblioteker

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER

- Udforskning, test og evaluering af to gamingfelter
- 4 workshops
- Udstilling om computerspillets historie
- Foredrag/debatter på biblioteket om gaming
- Spildag
- Spilture ud af huset

- **Kompetenceudvikling**
af medarbejdere på biblioteket: Videns- og inspirationskursus (åbent for alle).
- **Konkurrence i spiludvikling**
- **Etablering af børnespillekreds**
- **Oprette en tænketank med eksterne ressourcepersoner**

Bilag 2 om målgrupper

Målgruppetænkning har igennem projektmodningen vist sig at blokere udsynet i forhold til den alsidige og store aldersspredning og segmentering, der præger gamingmiljøet: Se fx <://kortlink.dk/playconsulting/72sa>

Det er ikke kun 17-årige drenge, der spiller WOW, men ligeså vel 41-årige kvinder og 29-årige mænd. Derfor har vi valgt i udgangspunktet at fokusere på genrer, tematikker og perspektiv for netop ikke at fokusere ”forkert og reducerende” i forhold til en mulig målgruppe. Gevinsten kan tilmed være at skabe udbredelse af computerspil og formidling af dette medie til nye segmenter.

Når genren, tematikken eller perspektivet undersøges indsluser vi samarbejdspartnere og opbygger netværk. Herfra vender vi tilbage til biblioteket sammen med disse eksterne ressourcepersoner, der er med til at projektere og evt. udføre arrangementer/aktiviteter. Først i dette konkrete arbejde definerer vi endeligt målgruppen.

Bilag 3 om samarbejdspartnere & netværk

Der inddrages brugere/gamere i udviklingen af projektets aktiviteter og ideudvikling – blandt andet i kraft af tænketanken, der kommer til at rumme gamere, eksterne ressourcepersoner og gameraktører. Hertil vil brugernes holdninger og ideer blive høstet efter hvert arrangement/aktivitet.

Blandt interesserede samarbejdspartnere er der:

- www.spilogmedier.dk: Anne Marie Johnsen og et netværk af biblioteker: Spilogmedier.dk udvikles og drives i samarbejde af Frederiksberg Kommunes Biblioteker, Roskilde Bibliotekerne, Herning Bibliotekerne, Odense Centralbibliotek, Vejle Bibliotekerne og DBC as.
- Foreningen for unge spiludviklere: <http://ungespiludviklere.dk/>
- Spilskole (Ella Myhring): <http://www.spilskole.dk/>
- Konsulent Mathias Poulsen og Play Consulting: <http://www.playconsulting.dk/>
- BoomTown (spilcafe-kæde): http://www.boomtown.net/da_dk/
- Spilforskere: Kjetil Sandvik, KU, Christian Ulrik Andersen, AU, Morten Breinbjerg, AU og Søren Pold, AU.
- Viby Bibliotek: Senior Wii
- Ikast spilmuseum: <http://www.spilmuseet.dk/museumnyhed.php?id=29164>
- Michael Valeur: spildesigner og spildramaturg: <http://www.michaelvaleur.dk/>

Potentielle samarbejdspartnere i projektets eksisterende netværk

- Det danske filminstitut, New Danish Screen – spil: http://www.dfi.dk/Branche_og_stoette/New-Danish-Screen/New-Danish-Screen---spil.aspx
- Skoleavisen.com <http://skoleavisen.com/>
- Filmby Århus: <http://www.filmbyaarhus.dk/>
- DAIDU <http://www.dadiu.dk/>
- Viborg Animationsværksted: <http://www.animwork.dk/>
- DR: spilskolen.dk/ Spilredaktør Bo Abrahamsen, Jakob Stegelman:
- Bibliotekskolleger nationalt og internationalt: Via biblioteksnetværk, gamingnetværk og *nextlibrary*.

INTERESSENER UDOVER NETVÆRKET

- Folkebibliotekerne
- Skoler
- Gymnasier
- Folkeskolelærere
- Gymnasielærere
- Medieinstitutioner
- Spilforskere
- Reklamebranchen
- Spilbranchen
- Spiluddannelserne
- Spildesignere
- Spiludviklere
- Medierådet
- EMU
- Kulturarvsstyrelsen
- Spilcafekæden Boom Town
- Spilbutikker

Bilag 4 om erfarings- og informationsindsamling

Litteratur og informationssøgning

Christensen, Ole & Tuft, Birgitte (2001): *Familier i forandring: Hverdag og medier i danske familier*. København: Akademisk Forlag.

Dovey, Jon & Kennedy, Helen W.(2006): *Game cultures : computer games as new media*. Open University Press/McGraw-Hill Education. (Issues in cultural and media studies), Maidenhead, Berkshire

Drotner, Kirsten (1993): ”Medieetnografiske problemstillinger – en oversigt”. *Mediekultur*, No. 21.

Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas H. (2000): *Den digitale leg – om børn og computerspil*. København: Hans Reitzels Forlag.

Gees, JamesPaul (2003): *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*, Palgrave macmillan.

Levine, Jenny: *Gaming & libraries: intersection of services*. Chicago: ALA TechSource (Library technology reports ; Vol. 42, no. 5)

Levine, Jenny (2008): *Gaming & libraries update : broadening the intersections*. Chicago, Ill.: ALA TechSource, (Library technology reports; vol. 44, no. 3)

Sandvik, Kjetil (2008): ”At spille en krimiHumaniora: Om performative fortællinger og augmentedede rum i krimi-computerspil”, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling.

Shaffer, David Williamson (2008): *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan.

Spilletts verden (2005), Danmarks Pædagogiske Universitet

Walther, Bo Kampmann (2005): *Konvergens og nye medier*, Academica

Eksterne ressourcepersoner:

Michael Valeur: <http://www.michaelvaleur.dk/>

Søren Pold: au.dk/da/pold@multimedia

Christian Ulrik Andersen: <http://person.au.dk/imvcua@hum>

Kjetil Sandvik: <http://filmogmedie.ku.dk/ansatte/profil/?id=269353>

Mathias Poulsen: <http://www.playconsulting.dk/>

Eksempler på projekter:

Serious Games on a Global Market Place: <http://www.dpu.dk/site.aspx?p=11102>

Computerspil i undervisningen: http://www.itmf.dk/ufo2004/brochure_print309.pdf

Slip brugerne løs: <http://www.aakb.dk/sw67716.asp>

Legende familier: www.legendefamilier.dk

Mindspot: <http://www.aakb.dk/sw94586.asp>

Den orange loge: <http://www.aakb.dk/sw128993.asp>

Biblioteket spiller online: <http://fkb.dk/projekter>

Eldergames: <http://www.eldergames.org/>

Elektronisk spilcafe: <http://udviklingspuljeprojekter.bibliotekogmedier.dk/projekt/elektronisk-spilcafe-biblioteket-som-spilformidler>

Pissegratis: http://www.bibliotekspressen.dk/Nyheder_BPR/2009/NytSitePaaVej.aspx

Det (næsten) bogløse bibliotek:

[http://www.aalborgbibliotekerne.dk/Det_\(n%C3%A6sten\)_bogl%C3%B8se_bibliotek-473.aspx](http://www.aalborgbibliotekerne.dk/Det_(n%C3%A6sten)_bogl%C3%B8se_bibliotek-473.aspx)

Brugerdreven sundhedsinnovation (om bl.a. ældre, it og livskvalitet):

<http://www.alexandra.dk/nyhedsbrev/to/oktober07/sundhedsinnovation.htm>

Eksempler på fora:

www.spilogmedier.dk

www.spilskolen.dk

www.spiludvikling.dk

Spiludvikling.dk er et uformelt forum for alle danske spiludviklere. Hvor spiludviklere, forskere, og andre interesserede mødes og diskuterer trends og konkrete tiltag i feltet.

<http://www.seriousgames.org/>

Serious Games arbejder mod at bruge spil i undervisning og træning indenfor det offentlige område, herunder sundhedsområdet. The Serious Games Initiative er startet af Woodrow Wilson International Center for Scholars i Washington.

<http://www.bogost.com/watercoolergames/>

I Amerika mødes man uformelt på arbejdspladsen ved automaten med koldt vand, når de mødes ved kaffemaskinen - deraf navnet Water Cooler Games. Siden behandler alle typer spil, der har et mål

ud over ren underholdning: reklame, undervisning, politiske budskaber mm. Siden redigeres af Ian Bogost (The Georgia Institute of Technology) og Gonzalo Frasca (IT-Universitetet i København).