

KANDIDATUPPSATS I BIBLIOTEKS- OCH INFORMATIONSVETENSKAP
AKADEMIN FÖR BIBLIOTEK, INFORMATION, PEDAGOGIK OCH IT
2018

Regionbiblioteken och TV-och datorspel

En granskning av TV-och datorspels plats på Sveriges regionala
bibliotek

Angelica Cloud
Christian Wells



HÖGSKOLAN I BORÅS
VETENSKAP FÖR PROFESSION

© **Angelica Cloud och Christian Wells**

Mångfaldigande och spridande av innehållet i denna uppsats
– helt eller delvis – är förbjudet utan medgivande.

Svensk titel: Regionbiblioteken och TV-och datorspel: En granskning av TV-och datorspels plats på Sveriges regionala bibliotek

Engelsk titel: The regional libraries and Video-games: An overview of video-games in a Swedish regional library context

Författare: Angelica Cloud, Christian Wells

Färdigställt: 2018

Abstract: In this study our goal is to put together an overview of how the Swedish regional libraries view and work with Video games. We have chosen 5 analytic themes that were constructed by Olle Berg and Thomas Nyström in their work that was published in 2008. These themes are as followed; Culture, User Orientation, Entertainment, Learning and Social Aspects. With these 5 themes we created an inquiry of questions related to the different parts of subjects. Our questions oversee several areas within our subject, such as competence about Video games and whether the librarians and the staff deem they have enough knowledge surrounding Video games as more than just a type of media. We also explore if the regional libraries view Video games as more than just entertainment, or if they see other uses and aspects for the media. In our inquiry we also determine whether they have or are currently working with projects related to Video games. With this inquiry we create an overview about how Video games are perceived and used in a regional perspective.

Nyckelord: Tv-spel, Spel, Regionbibliotek, Länsbibliotek, Sverige

Innehållsförteckning

1	INLEDNING	2
1.1	REGIONBIBLIOTEK.....	3
1.2	PROBLEMFÖRMULERING	3
1.3	SYFTE.....	3
1.4	FRÅGESTÄLLNINGAR.....	4
2	TIDIGARE FORSKNING	5
2.1	TV-SPEL PÅ FOLKBIBLIOTEKET.....	5
2.2	SPEL OCH KULTUR.....	6
2.3	SPEL OCH LÄRANDE.....	7
2.4	SAMMANFATTNING	8
3	TEORI	8
3.1	SJU ANALYSTEMAN UTIFRÅN BERG & NYSTRÖM.....	10
3.2	DE ÖVRIGA ASPEKTERNA	11
4	METOD	12
4.1	BORTFALL	13
4.2	FORSKNINGSETIK	13
5	RESULTAT OCH ANALYS	15
5.1	REGIONBIBLIOTEKENS ARBETE MED TV-OCH DATORSPEL IDAG	15
5.1.1	OMVÄRLDSBEVAKNING	15
5.1.2	PROJEKT RELATERADE TILL TV-OCH DATORSPEL	16
5.1.3	PROJEKT OCH SPELRELATERADE FRÅGOR OCH AKTIVITETER.....	18
5.1.4	KUNSKAP OM TV-OCH DATORSPEL I VERKSAMHETERNA	18
5.1.5	KOMPETENS OM TV-OCH DATORSPEL PÅ REGIONBIBLIOTEK.....	20
5.2	DET REGIONALA BIBLIOTEKENS FÖRHÅLLNINGSSÅTT TILL TV-OCH DATORSPEL	22
6	DISKUSSION	27
6.1	ÅTERKOPPLING TILL FRÅGESTÄLLNINGAR OCH SYFTE.....	27
6.2	DISKUSSION AV TIDIGARE FORSKNING OCH ANALYS.....	28
6.3	DISKUSSION OM METOD OCH RESULTAT.....	28
7	REFLEKTION	29
7.1	FÖRSLAG TILL FORTSATT FORSKNING	30
8	SAMMANFATTNING	31
9	REFERENSER	32
9.1	BILAGA 1.....	35
9.2	BILAGA 2.....	38
9.3	BILAGA 3.....	39

1 Inledning

Dagens bibliotek kan ses som samhällets vardagsrum, en plats att ta del av information och material, men också en plats där man kan mötas och träffas. De är kulturförmedlare och sociala mötesplatser vilket är nästan tvärtemot den stereotypiska "tyst i biblioteket" bilden som är det första många tänker på när de hör ordet biblioteket (Schenström, 2014). Moderna bibliotek har med tiden tagit in nya medier för att kunna utveckla olika kulturområden inom sin verksamhet och en av dessa är spel av olika format. I Ruben Navarrettes artikel *Do video games belong in libraries?* (2013) resonerar han att även om spel används som ett bete för att locka in besökare så är detta inte bibliotekets enda mål, då spel kan användas i större utsträckning inom olika områden såsom läsfrämjande och lärande. Navarrette förklarar att då mängden utlån av spel stadigt ökar så är det mer vanligt att besökare kommer till biblioteket för att använda spelkonsolerna i lokalen.

Det flesta av dagens bibliotek har Tv-spel på sina hyllor och lånas ut till användare då det är en populär typ av medieform som intresserar många. Mycket av bibliotekets utbud präglas av populärkultur och köps in på förfrågan då alla har rätt att ta del av den kultur man finner intressant (Bengtsson, 2014).

Biblioteket är öppet för alla aspekter av kultur och Sveriges folkbibliotek är särskilt uppmärksamma på detta då deras verksamheter oftast är placerade nära allmänheten både lokalt och socialt. TV-och datorspel expanderar bibliotekets utbud, kulturexponering och ger möjligheter att skapa spelkulturfrämjande miljöer i biblioteket. Vidare i detta område så säger forskare att TV-och datorspel erbjuder "[...] möjligheter för inlärningsmiljöer som kan stärka det formella inlärningsarbetet" (Vikström, 2015).

De som främst arbetar med att folkbiblioteken har en viss kvalitetsstandard är regionbiblioteken. De regionala biblioteken ska enligt bibliotekslagen (SFS 2013:801) finnas i varje landsting och arbeta med biblioteksutveckling, fortbildning och initiera samt stödja samarbeten mellan de olika regionernas bibliotek. Det regionala biblioteken arbetar även med att utveckla biblioteken i sin region. Regionbiblioteken ska i relation med folkbiblioteken vara verksamma och arbeta med verksamhetsutveckling och kvalitet av resurserna i deras utbud. En av Länsbibliotekens uppgifter är att ge råd till folkbiblioteken i olika områden som till exempel främjandet av kultur. Då det finns flera olika områden av kultur och det relevanta ämnet i studien är TV-och datorspel, kommer fokus således ligga på spelkulturen och hur läns och regionbiblioteken främjar och arbetar med spel som en resurs på biblioteken. Spelmarknaden är stor och TV-och datorspel är ett väldigt populärt medium med många olika målgrupper och genrer (Bengtsson 2014). Folkbiblioteket svarar upp mot allmänintresset för spel genom att köpa in mer spelresurser. Hur arbetar då de regionala biblioteken när det kommer till TV-och datorspel? I samband med deras ansvar som ett rådgivande organ så arbetar det också med att initiera projekt och bedriva kompetensutvecklande arbete för det kommunala biblioteken i sitt län. I relation till TV-och datorspel, betyder detta att regionbiblioteken redan har kompetensen att lära ut till andra bibliotek? Finns intresset att skapa mer kompetens bland de regionala bibliotekens personal?

1.1 Regionbibliotek

I Sverige finns det 21 regionbibliotek. Då Blekinge och Kronoberg har ett hopslaget regionbibliotek räknas biblioteken till totalt 20 (Föreningen för regional biblioteksverksamhet, 2018). Primärt så är länsbibliotekens funktion att stärka biblioteksutvecklingen i sina kommuner (Region uppsala, 2018). De regionala biblioteksverksamheterna ska också arbeta med att ge råd till de kommunala verksamheterna samt stödja lokala processer och erbjuda kompetensutveckling (Biblioteksutveckling Blekinge Kronoberg, 2018). Det kan variera mellan olika länsbibliotek hur det formulerar deras uppdrag, men alla tar upp deras huvudsakliga uppgifter och uppdrag om att främja biblioteksutveckling. Det flesta Länsbiblioteken belyser deras arbete med kvalitetsutveckling, samverkan med andra regionala bibliotek samt arbete och utförande av utvecklande projekt (Regionbibliotek Stockholm, 2018; Länsbibliotek Dalarna, 2018). Kort sagt, de regionala biblioteken ansvarar för alla kommunala folkbiblioteken i respektive län och har som grund att lägga fokus på att stödja dem och deras verksamhet i olika områden inom biblioteksutveckling.

1.2 Problemformulering

Spel i olika format har utvecklats till en egen kultur och utgör idag ett populärt medium då den digitala spelkulturen har en väldigt stor marknad och används av en mångfald av olika målgrupper. Enligt Internetstiftelsen i Sveriges (IIS. 2017) kartläggning av Sveriges internet och spelvanor så varierar antalet spelare i olika åldersgrupper mellan könen. I vissa ålderskategorier är andelen som spelar varje dag hög. I åldrar mellan 12 till 15 år så spelar pojkar 59 % dagligen, medan flickor spelar 33 % dagligen i Sverige. I medelåldern (36 till 55 år) så ser det rätt lika ut för båda könen då 21 % av männen och 26 % av kvinnorna spelar dagligen. Sedan 2016 (Holmats 2015) har bibliotek börjat uppmärksamma spel som sin egen kultur och har därefter inkluderats mer in i bibliotekskatalogen för utlåning till allmänheten. Detta är vanligast i dagens folkbibliotek och arbetas ofta med i de individuella biblioteksverksamheterna.

Regionbiblioteken har som uppgift att främja och rådgiva alla bibliotek i sitt län. De har också uppdraget att omvärldsbevaka för att kunna råda folkbiblioteken om vad som har behov av att uppdateras eller ändras. Då spelkultur och TV-och datorspel blir mer populärt i Sverige (IIS, 2017) så är det en resurs som regionbiblioteken bör ha någon form av intresse av att bevaka. Vilka perspektiv har de på TV-och datorspel? Är det tillräckligt insatta i ämnet? Då regionbiblioteken ska arbeta med att dels utveckla och råda folkbibliotekens verksamhet, samt att TV-och datorspelen är en del av bibliotekens bestånd och verksamhet så kan det tolkas som att det också är deras uppgift att förstå och arbeta med spel och spelkulturen.

1.3 Syfte

Syftet med denna studie är att utföra en kartläggning om hur regionbiblioteken arbetar med TV-och datorspel och vad deras uppfattningar av mediet och deras egen kompetens är.

1.4 Frågeställningar

Hur ser den regionala biblioteksverksamheten ut idag rörande TV-och datorspel?

Vilka förhållningssätt har den regionala biblioteksverksamheten gentemot TV-och datorspel?

Hur uppfattar den regionala biblioteksverksamheten sin kompetens inom TV-och datorspel?

2 Tidigare forskning

I detta kapitel så redogör vi för den tidigare forskning som bedrivits om TV-och datorspel och den plats den har på biblioteken.

2.1 TV-Spel på folkbiblioteket

Ett viktigt arbete att ta upp i detta sammanhang är Berg och Nyströms *Tv-spel – självklart Hermeneutisk studie om inställningen till tv-spel på fyra svenska folkbibliotek* (2008). I denna studie så undersökte Berg och Nyström hur fyra Svenska folkbibliotek som har introducerat TV-spel bland sitt utbud såg på TV-spel och deras värde samt varför man fört in TV-spelsmediet i biblioteksverksamheten. Deras teoretiska utgångspunkter utgick bl.a. från Dorte Skot-Hansens forskning om nordisk kulturpolitik och Douglas Rabers tre “missnöjesperspektiv”. Med denna teoretiska bakgrund så utformade de sju teman som de utgick utifrån för deras analys: *kultur, demokrati/jämställdhet, användarorientering, marknadsföring, nöje, lärande och sociala aspekter*. En del av dessa analyssysteman har vi bedömt som relevanta till vår studie och tas upp i större detalj i teori delen av vår uppsats. Det som Berg och Nyström belyser är att de viktigaste anledningarna man hade byggde på tre av deras analyssysteman. demokrati/jämställdhet, användarorientering och kultur, där man menade att det låg i folkbibliotekens demokratiska ansvar att tillgängliggöra även denna kulturform.

I andra numret av Biblioteksbladet 2018 så presenteras en enkätstudie skriven av Annika Persson (2018). Denna enkätstudie skickades till 290 kommuners kultur- eller bibliotekschefer med 201 respondenter och ställde frågor som om de erbjöd tillgång till digitala spel, om de var nöjda med den plats spelen får ha och vad för svårigheter det fanns med att jobba med spel. Svaren visade på att 55 % av respondenterna erbjöd tillgång till spel medan 42 % gjorde inte det. 53 % av respondenterna uttryckte också att de inte var nöjda med spelens plats och ville göra mer och de två största svårigheterna som det fanns i att jobba med spel var kostnad och låg kunskap på arbetsplatsen med vardera 26 % av svaren. Ett arbete som hade ett liknande resultat som den presenterad i Biblioteksbladet var Albin Olsenmyrs kandidatuppsats *"TV-spel är inga konstigheter!" En enkätundersökning om tv-spel på folkbiblioteken* (2012). I denna redogör han för en enkätstudie som ämnade att undersöka huruvida folkbibliotek lånar ut TV-spel och deras motivationer till varför eller varför inte de gör detta. Olsenmyr baserar sin teori på de 7 analyssysteman som Berg och Nyström (2008) skapade för deras magisteruppsats och många jämförelser görs mellan hans egen undersökning och Berg och Nyströms. Denna enkät skickades ut till samtliga av Sveriges folkbibliotek och hade en svarsfrekvens på 71 %. Olsenmyr kommer fram till att det verkar ha blivit mer rumsrent att prata om TV-spel och marknadsföring i ett bibliotekssammanhang med TV-spels sociala aspekter och just marknadsföring som en ökande anledning för dess plats på biblioteket. Statistiskt så lånade 50 % av respondenterna ut TV-spel som en del utav deras verksamhet och 50 % gjorde inte det. En ledande orsak till varför detta inte gjordes var på grund av ekonomiska skäl.

Denna utveckling och forskning om spels plats på biblioteken är så klart inte begränsad till nordn. Kat Werner (2013) är ett exempel på hur TV-och datorspel tas upp mer på biblioteken i en amerikansk kontext. Hennes artikel i *Library Trends* är en genomgång av hennes erfarenheter av att jobba med spel i ett bibliotekssammanhang. Hennes text vill hon ska ses som en guide och inspirationskälla för andra bibliotek där hon går igenom hur och varför man kan ha alla typer av spel, från kort och brädspel till TV-och datorspel, på biblioteket. Hon för argumentet att biblioteken måste hålla sig uppdaterade och relevanta och håller ett användarorienterat perspektiv i att oavsett om bibliotekarien ser informationen som användaren vill ha tillgång till som trivial, så bör bibliotekarien ändå tillhandahålla det som frågas efter.

Redan 2007 så fördes argumentet för TV-spelens plats på biblioteken i Suellen S. Adams *The case for video games in libraries*. När detta skrevs så fanns det en resistens mot trenden av att ha TV-spel på biblioteket och så för Adams argumentet att TV-spel har ett större användningsområde än att bara locka besökare, även om detta är ett av dess användningsområden. Hon menade att forskningen visade att ett robust TV-spels program är användbart inom alla funktioner på biblioteket och att det inte agerar som ett motstånd till behovet av traditionell läskunnighet utan i själva verket stödjer det.

Jin Ha Lee, Rachel Ivy Clarke, Hyerim Cho och Travis Windleharth (2017) publicerade en artikel där de undersökte vad för olika aspekter av TV-spel som lockade folk till att spela dem i syftet att hjälpa i bibliotekariers rådgivning när det kom till spel. De utförde en storskalig enkätundersökning med 2163 respondenter där 1257 av dem svarade på hela enkäten. Vad deras undersökning visade var att de främsta aspekterna som tilltalade spelare var narrativ, utmaningar, sensationer och gemenskap, där narrativ utgjorde en klar majoritet. De utforskade sedan relationen mellan de olika aspekterna och olika genrer av TV-spel och sammanfattade slutligen allt i en tabell som även innehöll olika exempel på spel som uppfyllde de aspekten i syftet att detta och arbetet i sin helhet kunde agera som ett hjälpmedel i skapandet av katalog och organisationssystem för TV-spel.

2.2 Spel och kultur

Kultur är ett begrepp som vid år 1900 ställdes väldigt nära andra begrepp såsom civilisation och samhälle. Senare skilde sig begreppet till en mer estetisk mening (Fornäs, 2012). Begreppet är väldigt brett och kan appliceras till ett mångfald olika områden av praktiker och kulturformer. Begreppet används också ofta för att definiera någon form av aktivitet som utförs av människor. Utifrån detta tema kan TV-och datorspel ses som ett medium som innehåller en form av kultur. TV-och datorspel kan agera som kulturbärare och formulera berättelser som spelaren tar del och fördjupar sig i. Berg och Nyström (2008) resonerar i sin text om TV-och datorspel kan bli sedd som en konstform eller det endast är ett kulturbärande medium. Då båda former kan ses från båda aspekterna så kan det bero på åskådaren som tolkar mediet. Berg och Nyström lägger dock vikt på att ett TV-och datorspel är en form av kultur och att aktivt spela är en del av kulturen. Då mediet kan komma i olika former och genrer så är det fortfarande en kulturform som kan förespråka många olika estetiska och

konstnärliga teman. Kort sagt så är spel som medium både kulturbärare som förespråkar dess innehåll och en kulturell aktivitetsform.

TV-och datorspel har haft en någorlunda polariserande existens skriver Oliver et al. (2016) och en populär syn på TV-och datorspel säger att de är en väldigt ytlig typ av underhållning och inte mer än våldsfester och enkel underhållning. Kritiker ställer frågan om spel någonsin kan vara på samma nivå som andra typer av underhållning som film och litteratur. De senaste åren så har dock det blivit ett uppsving för TV-spel där Oliver et al. t.ex. nämner hur Smithsonian Institution 2012 hade en installation där de visade upp historiskt viktiga spel och beskrev TV-spel som ett växande medium i det moderna samhället. Det är med denna grund som Oliver et al. presenterar sin studie där de undersökte om TV-spel kunde ge spelare meningsfulla underhållningsupplevelser. TV-spels plats som ett medium för ren underhållning är väletablerat men på senare tid så har TV-spels plats som ett mer meningsfullt medium kommit upp, vilket Oliver et al. ämnade att undersöka. De gjorde detta genom en enkätstudie riktad till de som spelar TV-spel och resultatet som de kom fram till var att även om underhållningsfaktorn av spel var den faktor som deras respondenter främst tog upp så togs ändå meningsfulla spel ofta upp. Man visade en uppskattning för spel som stod utanför uppfattning att det bara var underhållning, att vissa spel var just meningsfulla för de som spelade dem. Oliver et al. sammanfattar sitt arbete med att beakta att meningsfulla spel inte bara verkar vara lika uppskattade som spel som främst är roliga att spela utan även att denna typ av spel verkar bli mer vanliga med en spelmarknad som belyser och ger ut fler och fler seriösa och insiktsfulla spel. De konstaterar att de själva inte vet i vilken riktning som spelutvecklingen kommer att gå i men att de efter denna första utforskning inom ämnet om meningsfulla spel är hoppfulla för en utveckling av spel som inte bara är underhållande att spela utan också djupt berikande för spelaren.

2.3 Spel och lärande

TV-och datorspel förutom att vara underhållning och ett kulturmedium tillskrivs ofta att vara ett utmärkt tillvägagångssätt för att bidra till utveckling och lärande hos andra. Detta anger Paul J. C. Adachi och Teena Willoughby i sin artikel *More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades* (2012) där de konstaterar att även om forskare föreslår att TV-spel kan förbättra ens problemlösning så finns det liten empirisk forskning om ämnet. De menade då att undersöka om spelandet av strategiska TV-spel kan förutse en förbättrad problemlösning hos 1492 ungdomar samt om detta har en effekt på deras betyg. Vad de fann var att spelandet av strategiska TV-spel kan mycket väl användas för att förutse en ökning i problemlösning hos de som spelade och de kunde även se att det fanns ett indirekt samband mellan spelandet och deras akademiska betyg. Jämförelsevis så undersökte de även om TV-spel med ett högre tempo hade en sådan inverkan och fann att de i jämförelse med strategiska TV-spel inte hade detta. Deras slutsats var då att det var just strategisk TV-spel som hade en sådan inverkan och lyfter fram att i denna typ av spel ofta innefattar insamlande av information och ett tänkande kring att utveckla en strategi för att lösa ett problem.

Slutligen så drar Adachi och Willoughby slutsatsen att denna typ av spel kan ha viktiga innebörder för lärare och pedagoger och hur spel kan införlivas i ungdomars och elevers utbildning.

I Berg och Nyström (2008) studie förekommer det diskussioner om TV-spel som ett lärande medium. De tar i synnerhet upp hur bibliotekarier är positivt inställda till spel som ett interaktivt läromedel som låter spelaren leva sig in och påverka händelseförloppet i spelet berättelse. Berg och Nyström diskuterar också om hur interaktivt spelande kan vara pedagogiskt och utveckla spelarens tänkande och problemlösande. TV-och datorspel inspirerar spelaren att tänka kreativt och logiskt för att hantera olika situationer. Bibliotekarier i Berg och Nyström text beskriver också att spel kan utveckla kommunikation och informationssökning om spelen bland de som spelar. Vidare diskuteras också hur TV-och datorspel kan öka både stimulans förmåga och reflexer genom att reagera till olika situationer i spelen.

2.4 Sammanfattning

Tittar man på den forskning som finns så pekar allt på att TV-spel och biblioteksverksamheter är en koppling som inte är ny, inte bara på en internationell nivå men även på en svensk. Vi ser TV-och datorspel på många bibliotek idag, ibland helt enkelt som en del av sortimentet men ibland även integrerat med den dagliga verksamheten. Att majoriteten även är positiv till att få in mer aktiviteter om spel är någonting som framkommer, inte minst i den artikel presenterad i Biblioteksbladet av Annika Persson (2018). Även spels plats som en del av kulturen är fast belagt, inte bara som ett medel för underhållning, men även inom konsten. Även spels roll som ett sätt att få upplevelser, som de Oliver et al. undersökte talar för spels utbredande och den skiftning från synen på spel som rena våldsfester till att vara mer rumsrena och all dagliga.

Till sist så är även TV-och datorspels roll som ett sätt att lära ut färdigheter något som forskas, t.ex. i Paul J. C. Adachi och Teena Willoughbys artikel från 2012. Denna aspekt tycker vi är en viktig sådan för TV-och datorspel, dock då TV-och datorspels vikt som inlärningshjälpmedel eller vilka aspekter av färdighetsutbildning som de bidrar med inte är ett fokus med vår studie, så nöjer vi oss med att konstatera att forskning om detta finns och pågår.

3 Teori

Teoretiskt utgår vår studie från Olle Berg och Thomas Nyströms analytiska teman från deras text *Tv-spel – självklart: Hermeneutisk studie om inställningen till tv-spel på fyra svenska folkbibliotek* (2008). Berg och Nyström skapade dessa teman med utgångspunkt Dorte Skot-Hansens *The Local Library - a Study of the Public Library Profile and its Local Roots in Denmark* där hon tar upp sin modell av de 4 olika aspekterna i de lokala Folkbibliotekens

profil. Dessa aspekter är kulturcentrum, kunskapscentrum, informationscentrum och det sociala centrumet. Utifrån dessa aspekter har Berg och Nyström format deras analyssystem som har utvidgats för att undersöka folkbibliotekets olika verksamhetsområden. I detta kapitel förklarar vi hur Berg och Nyströms analyssystem och hur de korrelerar med vårt syfte samt hur vi kommer att använda dessa analyssystem i vår undersökning. Med hjälp av dessa teman undersöks regionbibliotekens arbetssätt rörande TV-och datorspel i relation till deras uppdrag och uppgifter. Dessa analyssystem ska utvidga förståelse om huruvida TV-och datorspel arbetas med på regionbibliotek, samt om personal på regional nivå prioriterar kompetens om TV-och datorspel. Personalen som jobbar på regionbibliotek jobbar för att uppfylla verksamhetens uppdrag och har då också kunskap inom relevanta områden som ingår i deras arbete. Inkluderar personalen kunskap om TV-datorspel? Av detta skäl undersöker vi om detta ämne är prioriterat av personalen som arbetar på regionbibliotek.

Berg och Nyströms (2008) undersöker primärt folkbibliotekerna i sin text och utformade dessa analyssystem i deras sammanhang. Då vi undersöker regionbibliotekerna så finns det en differens mellan Berg och Nyströms (2008) analyssystem och våra. Därför kommer vi i denna studie att använda de analyssystem som har mest relevans bland de regionala biblioteksverksamheterna. Vi utgår ifrån alla regionbibliotekens bestånd och uppdrag för att avgöra vilka analyssystem som är relevanta för vår studie.

Vi har utgått från regionbibliotekens webbplatser där vi ämnade att få en uppfattning om deras ansvar och uppdrag. Samt har vi tittat på två verksamhetsplaner från två olika regionbibliotek. Dessa två är region Uppsala (Region Uppsala, 2015) och region Södermanlands (Landstinget Sörmland, 2016). Dessa två valdes för att de utförligt beskrev deras ansvar och uppgifter samt gav en tydlig förklaring om de olika regionbibliotekens samverkan och mål om att stödja deras kommunala bibliotek.

En viktig sak att nämna är också motiveringen till varför vi valde att utgå från Berg och Nyströms tolkning utav Skot-Hansens *The Local Library - a Study of the Public Library Profile and its Local Roots in Denmark* och de analyssystem de skapade utifrån denna. Skot-Hansen är idag ett väletablerat namn i biblioteksverksamheten, inte minst för hennes roll i *The four spaces – a new model for the public library* tillsammans med Henrik Jochumsen och Casper Hvenegaard Rasmussen. Frågan kan då uppkomma till varför vi har valt att använda oss utav en vad som kan tolkas som en äldre version utav hennes modell. En viktig anledning till att vi valt Berg och Nyströms analyssystem är att detta är teman skapade specifikt med TV-och datorspel i åtanke vilket vi delar forskningsområde om. Vidare så fann vi det intresseväckande att använda denna äldre modell och anpassa den till att användas på en regional biblioteksnivå. Skot-Hansens teori består av fyra områden; Inspiration space, Learning space, Meeting space och Performative space.

Då Skot-Hansens teori är viktig i samband med folkbibliotekens användare och verksamhet så är den svårare att tillsätta i vårt arbete. The four spaces teorin tar upp de olika användarperspektiven av att använda biblioteket. Skot-Hansens teori tar också upp hur det allmänna biblioteket stödjer de fyra områdena för att främja verksamheten inom dem.

3.1 Sju analysteman utifrån Berg & Nyström

I denna del förklarar vi Berg och Nyströms analysteman och hur vi använder dem i vår studie. Berg och Nyström skapade sju analysteman i studien *Tv-spel – självklart: Hermeneutisk studie om inställningen till tv-spel på fyra svenska folkbibliotek* (2008). Dessa analysteman utformades utifrån Skot-Hansen modell om folkbibliotekens fyra centrum som tar upp kultur, kunskap, information och de sociala aspekten. Skot-Hansen gjorde denna modell 1996 och utvecklade den sedan till The four spaces modellen 2012. De sju analysteman som Berg och Nyström skapade utifrån modellen delas upp till aspekter som de fyra områdena innehåller. Dessa teman är Kultur, Demokrati/jämställdhet, Användarorientering, Marknadsföring, Nöje, Lärande och Sociala aspekter. Vissa av dessa analysteman är mindre relevanta då vi inte undersöker folkbibliotek så utesluts de från analysen. Dock så flyter dessa sju teman in i varandra och därför exkluderas inte de övriga aspekter helt från vårt arbete.

Kultur

TV-och datorspel mediet i centrum som kulturform, konstform och kulturell aktivitet. Mediets innehåll i synnerhet betraktas som kultur i samband med aktiviteten i sin helhet. Ytterligare aktiviteter som kan kopplas till TV-och datorspel ämnet anses tillhöra detta tema, till exempel aktiviteter med samspel av ett spel med en grupp av människor eller inläring med hjälp av TV-och datorspel.

Användarorientering

Detta tema ligger användarna i fokus i samband med önskemål och efterfrågan av TV- och datorspel. Istället för att som mittpunkt utgå ifrån vad man antar användare behöver och vill ha, så lägger man mer fokus på vad biblioteksanvändare efterfrågar.

Nöje

I samband med detta tema förklarar Berg och Nyström att nöje och underhållningskonceptet är viktigast när man beslutar att ha TV-och datorspel på biblioteket. TV-spel mediet är en form av nöje då det granskas som underhållande av allmänheten. Det är denna underhållning som söks av användare som kommer till biblioteket för att ta del av den. I synnerhet är det underhållningen som eftertraktas av TV-och datorspel än kulturupplevelser.

Lärande

Detta tema härleder TV- och datorspel som ett lärande medium. Detta grundar sig i spelens innehåll som präglas av pedagogiska situationer som kan leda till individuell utveckling. TV-och datorspel stimulerar förmågor och reflexer genom att spelaren reagera till olika situationer i spelmediet och bildas därmed genom inhämtning av kunskap från spelen.

Sociala aspekter

Tankar och perceptionen att TV-och datorspel mediet skapar ett allmänt område som främjar biblioteket som en social mötesplats.

3.2 De övriga aspekterna

Här förklarar vi de resterande två analyssystemen som vi inte specifikt kommer ta upp i vår enkätundersökning. Alla av Berg och Nyströms (2008) analyssystem är relevanta inom folkbibliotek och är utformade för att undersöka verksamhetens olika områden. I denna studie så är vårt syfte dock att undersöka TV-och datorspel på de regionala biblioteken i Sverige. Därför har vi utifrån två verksamhetsplaner granskat regionbibliotekets uppgifter och uppdrag och sedan valt att inte lägga fokus på två av Berg och Nyströms analyssystem, dessa är Demokrati/jämställdhet och Marknadsföring. Berg och Nyström skapade sina analyssystem specifikt för att undersöka spel på folkbiblioteket. Vi har därför valt att inte ta upp dessa analyssystem då de två verksamhetsplaner vi fördjupat oss i inte hade lagt stor vikt på dessa teman. Vi bedömde även att de två nedanstående teman inte var relevanta för studien då vi främst ämnade att undersöka hur TV-och datorspel användes på de Länsbiblioteken. Dessa teman var främst utformade i ett folkbibliotekssammanhang och var enligt vår bedömning inte applicerbara på ett länsbibliotek. Särskilt temat om Marknadsföring ansåg vi var inte applicerbart då det utgick från att man använde spel till att skylta på sitt bibliotek, vilket är en uppgift som länsbiblioteken inte har.

Demokrati/jämställdhet

Berg och Nyström förklarar att detta tema tar upp hur biblioteken arbetar för att göra biblioteket tillgängligt för alla i allmänheten att använda. Specifikt gäller detta för minoritetsgrupper som kanske inte har möjlighet att besöka eller använda biblioteket. Detta tema tar också upp sociala aspekter som bibliotekets arbete för att jämställa förutsättningar för sociala grupper i allmänheten att hitta resurser de söker efter.

Marknadsföring

Detta tema tas upp i samband med TV-spel som en resurs på folkbibliotek. Berg och Nyström förklarar att genom att marknadsföra TV-spel på bibliotek så marknadsför man också biblioteket. Genom att uppmärksamma TV-spel som en resurs skapar man publicitet för biblioteket och lockar sedan nya besökare till biblioteket.

4 Metod

I detta arbete undersöker vi populationen av Sveriges alla regionbibliotek. Populationen består av 20 stycken bibliotek som alla tillhör sina egna län, bortsett från Blekinge och Kronoberg som är ett gemensamt regionbibliotek för båda länen.

I denna studie har vi valt att använda enkäter för att samla in vår empiri.

Enkäterna består av frågor som skapats utifrån de analyssystem vi valt att använda.

Enkäten är användbar för oss i denna studie för att den ger oss möjligheten att samla in ett flertal svar som vi sedan kan kategorisera och analysera. Då populationen av regionbibliotek i Sverige är 20 stycken så ansåg vi att en enkät var mer fördelaktig för vårt arbete till skillnad från intervjuer. Detta på grund av två anledningar, första anledningen var främst att enkäten ansågs mer fördelaktig i samband med vår analysmetod som är en univariat analys. Genom vår analysmetod drar vi en hel del statistik från enkätsvaren som vi senare bearbetar i vår analys. Andra anledningen till varför vi valde enkätmetoden är tidspekten i vårt arbete. Intervjuer hade tagit betydligt mer tid att genomföra och transkribera för att sedan analysera. Då vi hade en tidsram på cirka tre månader att passa i detta arbete bestämde vi att utföra enkäter och inte intervjuer. Dock kan vi se hur intervjuer kunde ha bidragit till vårt arbete om vi använt dem istället. Då enkäterna besvaras och sedan skickas tillbaka så stryps några svar då det inte går att göra följdfrågor på svar man redan har fått tillbaka in. Med intervjuer kan man till exempel ställa följdfrågor på intressanta svar som tas upp av den som blir intervjuad. Efter vi vägt styrkorna och svagheter av båda metoderna valde vi därefter att använda en enkät.

Enkäten skickades elektroniskt i ett Google formulär till alla Sveriges regionbibliotek för att besvaras av en person i personalen som vi valt ut genom att undersöka deras titel och ansvar i deras verksamhet. Våra kriterier för det utvalda respondenterna var främst om de var bibliotekarier och sekundärt om vad deras arbetsansvar är. Vi siktade på i första hand att välja respondenter som är bibliotekarier som arbetar med kultur eller liknande områden. Om ingen på ett regionbibliotek passade dessa kriterier så valde andra anställda med liknande arbetsansvar som representant för deras bibliotek. Enkäten skickades sedan till den utvalda personalen genom deras mailadress. Alla mailadresser har tagits från de respektive webbplatserna regionbiblioteken har om sin verksamhet och personal. Efter en och en halv vecka fick de respondenterna som inte svarat på enkäten en påminnelse och ett telefonsamtal från oss för att göra dem medvetna om enkäten. Efter ytterligare en vecka så skickades en andra påminnelse ut till 13 de respondenter som inte svarat. En vecka efter detta så tog vi ner enkäten för att börja vår analys med de svaren vi fått in. Enkäten formades utifrån Alan Brymans bok Samhällsvetenskapliga metoder (2011) som tar upp hur en enkät ska utformas och hur innehållet ska struktureras för att skapa en god enkät. Enkätens innehåll skapades med Berg och Nyströms analyssystem i åtanke och utformades för att rikta sig till regionala biblioteksverksamheter i Sverige.

De flesta av frågorna besvarades genom en nummerskala för att undersöka hur viktigt eller oviktigt biblioteken tyckte ämnet som frågan tar upp är. Nummerskalan består av numren ett

till sex. Ett är lägst på skalan utmärks med “Inte alls”, högst på skalan är alternativ sex som utmärks med “Väldigt mycket”. Denna skala skapades för att samla in regionbibliotekets åsikt om var på skalan just deras bibliotek befinner sig i samband med frågan som ställs. När vi skapade numer skalan valde vi att använda numren “ett” till “sex” på grund av att vi inte ville skapa ett alternativ som utmärkte “mitten”. Vi ville att de svarande biblioteken skulle ta ställning till frågorna i enkäten och använde därför ett jämnt nummer för skalans alternativ. Frågorna i enkäten besvarades också genom ett flertal fritextfrågor med fritextsvar. Fritextfrågorna finns med i enkäten för att utvidga en del frågor som tar upp mer detaljer om hur respondenternas bibliotek arbetar och agerar i samband med TV-och datorspel. Detta ger oss också en inblick i till exempel regionbibliotekets projekt kopplade TV-och datorspel.

Analysen genomfördes med hjälp en univariat analysmetod. En univariat analys används för att analysera en variabel i taget. Därefter placeras dessa variabler in i frekvenstabeller som skapar en utvidgad bild av enkätsvaren som kan delas upp i statistisk data. Med denna statistiska data kan vi sedan analysera hur regionbiblioteken svarat och jämföra om gemensamheter uppstår samt om likaså olikheter framstår.

Anledningen till att vi inte använde en multivariat analysmetod är för att den behandlar flera faktorer samtidigt samt beräknas statistiken annorlunda med hjälp av till exempel matris- och vektordiagram. För att lättare kategorisera statistiken vi samlat in och för att inte göra statistiken för beräkningstungt använder vi den univariata analysmetoden. Vårt resultat redovisas därmed genom olika diagram. När vi analyserade enkätsvaren valde vi att dela upp vår data i teman som motsvarar våra frågeställningar för att framföra och redovisa vårt resultat på ett organiserat sätt.

4.1 Bortfall

I vårt arbete så var antalet respondenter som vi kontaktade och skickade enkäten till 20 stycken, en för varje regionbibliotek i Sverige, med Blekinge och Kronoberg län som har en gemensam biblioteksverksamhet. Av dessa så svarade 17, eller 85 % av biblioteken på enkäten med ett externt bortfall på 3, eller 15 %. Vi har också ett visst mått av internt bortfall på frågorna 6, 11 och 13 men vi har valt att inkludera de svar de har lämnat i övriga frågor då vi ville ha en representation av en så stor mängd regionbibliotek som möjligt.

4.2 Forskningsetik

I detta arbete har vi hållit oss till de fyra forskningsetiska principerna enligt Vetenskapsrådets text *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (2002). Dessa principer är Informationskravet, Samtyckeskravet, Konfidentialitetskravet och Nyttjandekravet. Med dessa med riktlinjer att gå efter har vi sett till att information om de valda representanterna från de regionala biblioteken inte används eller distribueras för någon annan anledning än för denna uppsats. I detta arbete nämns ingen av respondenterna eller var de arbetar vid namn, detta med avsikten att inte röja deras identiteter. Alla mailadresser som användes för att skicka enkäten var på allmänna webbsidor som listar personalens

kontaktinformation för allmänheten. Alla respondenter hade valet att inte medverka i enkäten och att inte svara på vissa frågor de inte ville svara på.

5 Resultat och analys

I detta kapitel redovisar vi resultatet av enkätundersökningen som vi utfört samt vår analys av resultatet. Detta kapitel är uppdelat i tre delar som korrelerar med våra frågeställningar. Därför delas detta kapitel upp i 3 teman. Dessa teman är 1. Hur dagens länsbibliotek arbetar med TV-och datorspel, 2. Länsbibliotekens förhållningssätt om TV-och datorspel och 3. Kompetens om TV-och datorspel på regionbibliotek. I detta kapitel listas Enkätfrågorna inte i nummerordning, utan i respektive teman.

Utav 20 regionala biblioteksverksamheter, svarade 17 bibliotek på enkäten

5.1 Regionbibliotekens arbete med TV-och datorspel idag

5.1.1 Omvärldsbevakning

Genom denna fråga vill vi undersöka hur regionbiblioteken omvärlds bevakar TV-och datorspel. Genom olika alternativ som listas fick biblioteken välja flera olika alternativ för att visa om de använder någon av dem för att omvärldsbevakar TV-och datorspel. På denna fråga så svarade 16 av de 17 som svarade på enkäten.

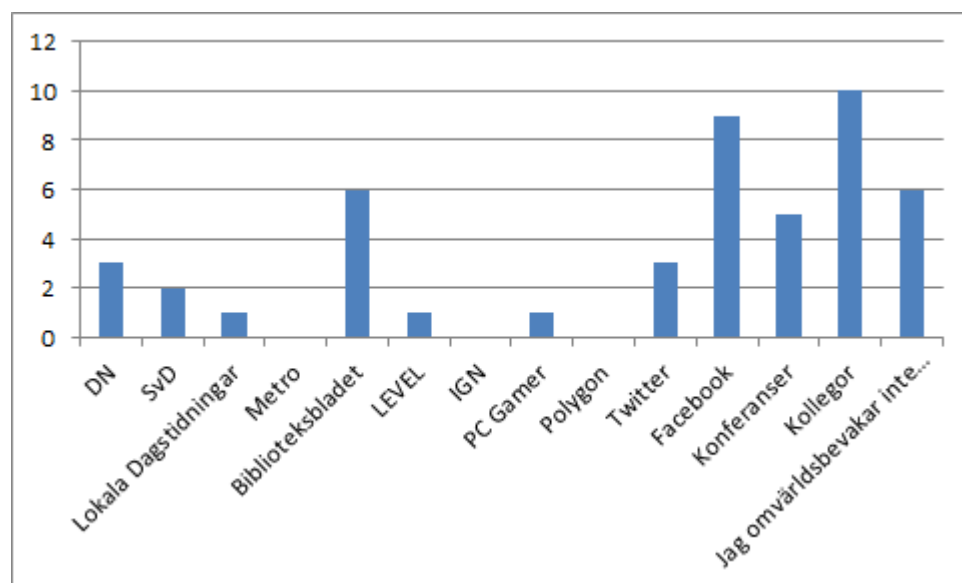


Fig. 1. Källor till omvärldsbevakning

Vi frågade genom enkäten om det regionala biblioteken omvärldsbevakade TV-och datorspel samt bad dem beskriva hur de går tillväga. De alternativ vi presenterade var uppdelade först i olika dagstidningar, DN, SvD, lokala dagstidningar och Metro. Därefter inkluderade vi Biblioteksbladet som en tidning som riktar sig direkt till bibliotekarier. Sen följer LEVEL, IGN, PC Gamer och Polygon, vilket alla är spel-nyhetssidor eller speltidningar. Facebook och Twitter följer i rollen som sociala medier. Med konferenser så menar vi konferenser som antingen deras bibliotek anordnar eller som bibliotekarier går på som informerar dem om TV-

och datorspel. Kollegor blir den omvärldsbevakning de får från kollegor och alternativet om att man inte omvärldsbevakar blir för de som inte omvärldsbevakar kring TV-och datorspel. Verksamheterna svarade relativt lika mellan de olika svarsalternativen.

Med hjälp av svaren kan vi se en stor del av verksamheterna har gemensamma sätt att omvärldsbevaka på. Utifrån svarsalternativen var det mest populära sättet att omvärldsbevaka genom sociala medier såsom Facebook och Twitter. 25 % av svaren i denna fråga svarade sociala medier för att sedan uppföljas av 21 % som svarade att de omvärldsbevakade via kommunikation med kollegor. Härnäst besvarade de verksamheterna som omvärldsbevakade via tidningar och tidskrifter som till exempel biblioteksbladet. Verksamheterna som omvärldsbevakar via tidningar var 13 % av svaren, vilket är lika mycket som verksamheterna som omvärlds bevakade via tidskrifter. 13 % av verksamheterna svarade också att de inte utför någon form av omvärldsbevakning av TV-och datorspel. Det alternativ som svarades på men har lägst svarsfrekvens är konferenser med 11 % och spel tidskrifter med 4 %.

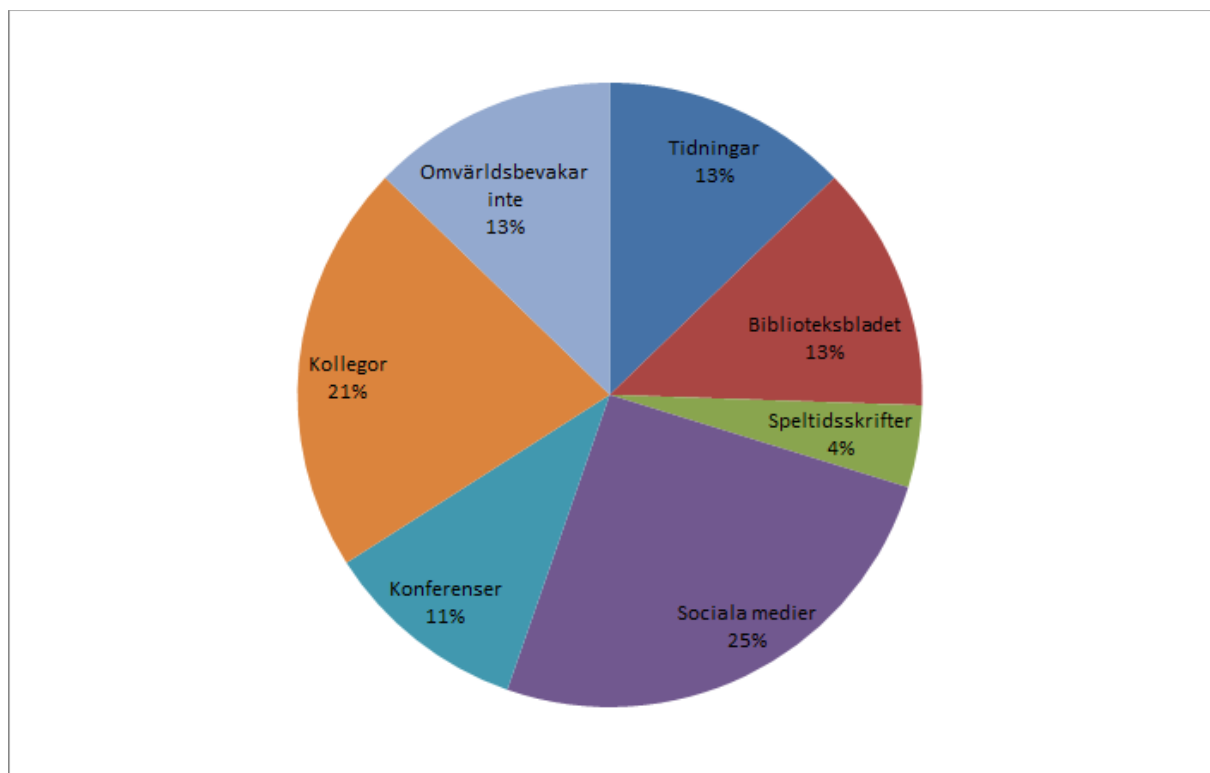


Fig. 2. Källor till omvärldsbevakning 2

Genom detta diagram får vi en bild över de verksamheter som utför pågående omvärldsbevakning om TV-och datorspel samt vilka tillvägagångssätt de använder. Vi får också en överblick av länsbiblioteken som inte omvärlds bevakar TV-och datorspel.

5.1.2 Projekt relaterade till TV-och datorspel

För att undersöka om det regionala biblioteken är pågående verksamma med TV-och datorspel frågar vi om deras arbete med projekt. Genom denna fråga ville vi undersöka om

regionbiblioteken har utfört projekt som handlar om eller är kopplat till TV-och datorspel. Verksamheterna får välja mellan alternativ som representerar deras svar i denna fråga. Dessa alternativ utgör om biblioteken inte vet, eller om de inte utfört några projekt. Efter det två första svarsalternativen så inkluderas alternativ om antal projekt utförda. Biblioteken kan då svara vilket antal projekt de utfört, med 1 till 2 som lägsta antalet och 7+ som högsta antalet.

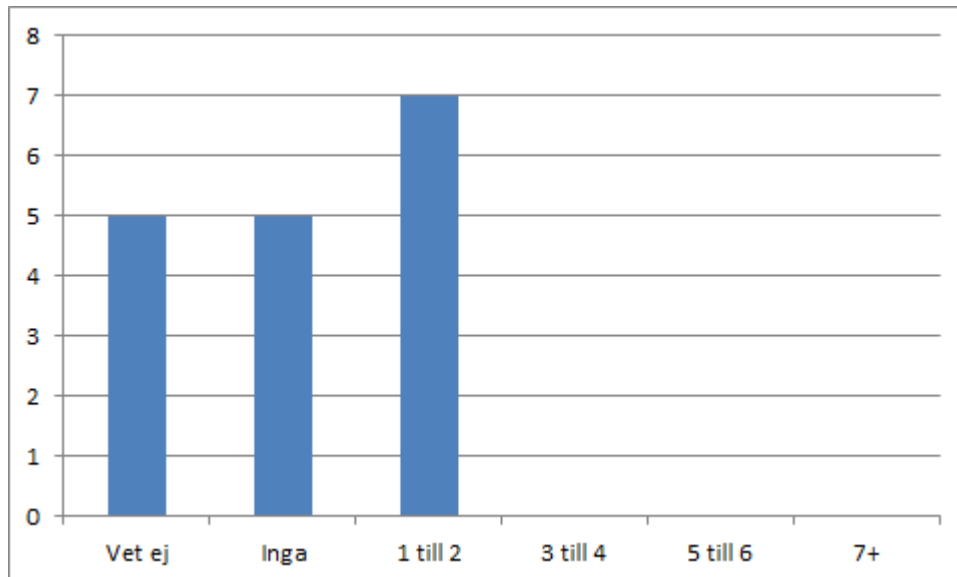


Fig. 3. Antal projekt utförda

I vår enkät bad vi de bibliotek som arbetar med projekten att namnge och kort berätta dess syfte i en textruta som de får skriva fritt i. Svaren har olika längd, med vissa inte mer än bara namnet på de projekt som genomfördes, såsom “Crossmedia”, “Tärningen är kastad en rapport om spelkultur i Värmland och Örebro län” och “Samarbete med Almedalsbiblioteket, spelhörna på biblioteket, möjlighet att spela under bibliotekens öppettider. Även spelverksamhet med tävlingar under t ex Kulturnatten”. Andra skriver ut att de genomgått utbildningar om ämnet, som “Populärkultur på bibliotek - målgrupp unga (webbaserad utbildning)”.

“Vi genomförde en utbildning om tv- och datorspel för att höja kunskapen bland personalen, dock mer än 5 år sedan. Vi anlidade kompetens från branschen som föreläste och höll i en workshop. Jag upplever att det ledde till en ökad kunskap och även att fler bibliotek började köpa in spel för utlån och anordnade spelaktiviteter. Vi har därefter deltagit på Nordsken i Skellefteå vid några tillfällen som deltagare i utbildningssyfte.” (2018)

En annan informant svarade även att de inte utförde egna undersökningar men stödde andra bibliotek med deras projekt. “Vi har stött pilotprojekt i flera kommuner med ekonomiska medel i en rad olika spelrelaterade projekt. Minecraft educational, etc”

Det framkom också att ett projekt som utfördes handlade inte direkt om TV-och datorspel, utan togs upp då projektet handlade om medie- och informationskunnighet.

“Inget eget projekt och inte specifikt tv- och datorspel, men vi tog under 2017 fram filmer om MIK, medie- och informationskunnighet för folkbiblioteken. En av filmerna handlar om spelkunnighet och ska fungera som diskussionsunderlag för biblioteksmedarbetare. Jag känner inte till eller kommer inte på att det har gjorts andra satsningar eller projekt. Annars är det nog främst att det vid några få tillfällen kommit upp frågor eller samtalats i tex nätverksträffar som vi anordnar om att erbjuda utlån av spel eller inte på biblioteken.” (2018)

5.1.3 Projekt och spelrelaterade frågor och aktiviteter

Dessa två frågor är inte utformade med alternativ och skalor. Vi uppmanade verksamheterna att själva skriva sitt svar i en textruta. Frågan besvarades av 7 verksamheter vilket är korrekt i samband att 7 verksamheter svarade att de hade utfört ett projekt relaterat till TV-och datorspel i frågan om antalet projekt utförda.

Utöver projekten som utförs frågade vi också om hur de arbetar med TV-och datorspel relaterade frågor och aktiviteter. Denna fråga formulerades också som en text fråga för att verksamheterna lättare ska kunna skriva sina svar. Verksamheternas svar var varierande men hade ändå en viss samhörighet. 3 av verksamheternas uppgav att de inte arbetade aktivt med TV-och datorspel, men att om det uppkommer så kan de ha ett möte för att diskutera hur de kan stötta folkbiblioteken i projekt om ämnet. 7 stycken av verksamheterna förklarar att de arbetar i viss mån med TV-och datorspel. Flera av dessa bibliotek nämner att då det inte arbetar med TV-och datorspel aktivt så har de arbetat med stötta främjande av webbsidor för att bland annat skapa spel. En verksamhet svarade “Inom en satsning på skapande som metod för språkfrämjande har programmering funnits med som ett relevant spår. Då har vi bland annat testat skapa enkla spel (t.ex. via verktyg som scratch)”. Verktyg som Scratch och Barnhack nämns också av andra bibliotek som svar på denna fråga. Scratch (2018) är en webbsida som erbjuder verktyg för att skapa bland annat interaktiva spel och animationer. Barnhack (2018) är en internetguide för människor som vill arrangera kurser om programmering och IT medier för barn. Dessa två webbsidor och spel som ett berättande medium tas upp av verksamheterna då de vill gärna främja och stötta projekt som uppmärksammar spels utvecklade och lärande aspekter. 3 av verksamheterna svarade att de ganska ofta arbetar med TV-och datorspel, till exempel så beskriver en av verksamheter att de har en grupp av barn-, skol- och ungdomsbibliotekarier som arbetar med TV-och datorspel för sina respektive målgrupper.

5.1.4 Kunskap om TV-och datorspel i verksamheterna

Verksamheterna fick besvara två fritextfrågor där det fritt fick skriva om de anser att deras kunskap om TV-och datorspel är tillräckligt och sedan besvara en följdfråga om de svarade nej. Genom denna följdfråga ber vi verksamheterna nämna de områden där det skulle vilja ha

mer kunskap om TV-och datorspel. Dessa svar har vi sedan analyserat och delat in i olika kategorier baserade på deras ämnesord och teman som de tar upp i sina svar. Flera av dessa svar passade också på mer än ett tema vilket reflekteras i diagrammet. I denna fråga så svarade 15 av 17.

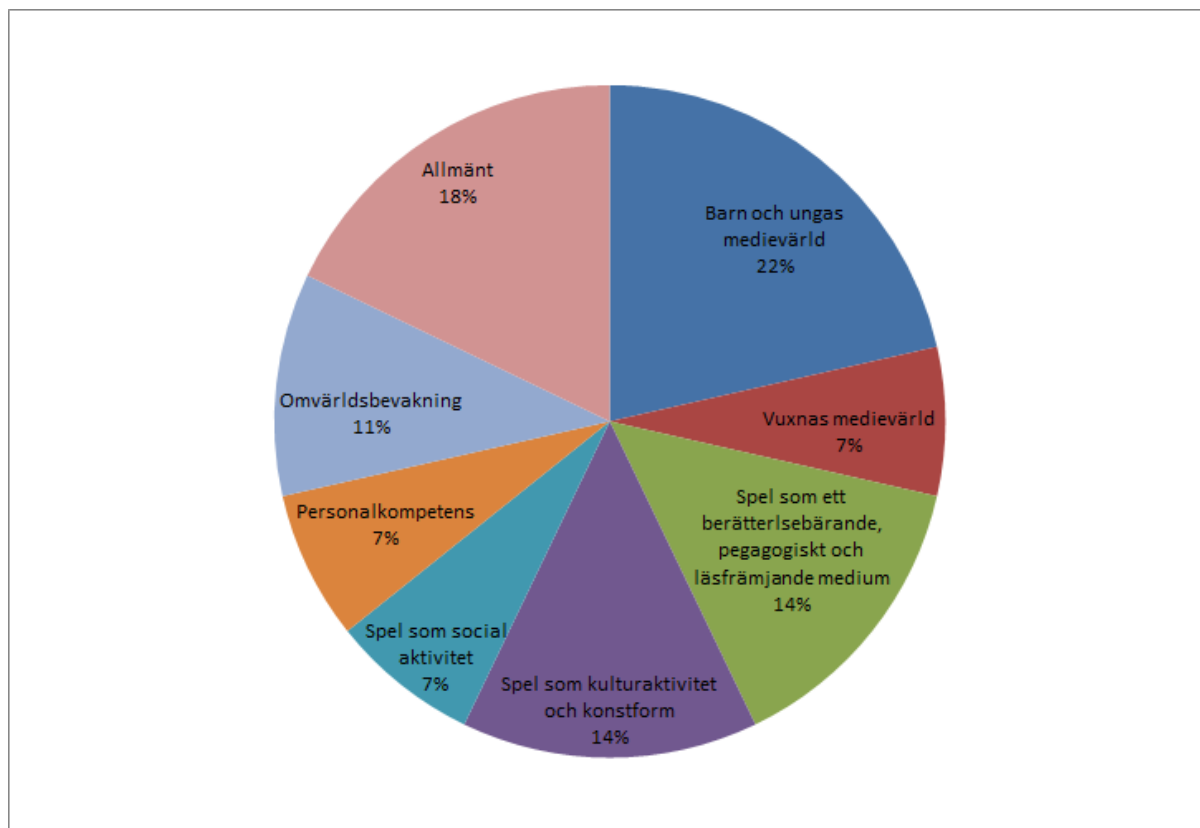


Fig. 4. Områdena i behov av mer kunskap

Verksamheterna tar också upp lite om att kompetensutveckla personal via konferenser och utbildningsdagar som kan gynna arbete med bland annat barn och deras media världar. För att sedan få en bild av om biblioteken tycker att det finns tillräckligt med kunskap om TV-och datorspel på sin verksamhet bad vi dem svara ja eller nej till denna fråga. Denna fråga följs upp av ytterligare en fråga om de svarade nej. Verksamheterna får fritt skriva om vilket område de då skulle vilja ha mer kunskap om TV-och datorspel. I första frågan svarade alla verksamheter "nej", att det inte finns tillräckligt med kunskap om TV-och datorspel inom deras respektive verksamhet. Majoriteten av verksamheterna svarade på följdfrågan att de skulle vilja ha mer kunskap om barn och ungas mediavärld. Andra verksamheter påpekade att det skulle vilja lyfta TV-och datorspel som berättelse bärande medium och få mer kunskap om pedagogiska och läsförämjande perspektiv.

Det uppmärksammas också att spelets betydelse som kulturform och socialt medium är ett viktigt kunskapsområde som skulle kunna tas upp mer, specifikt när de ska stötta de kommunala biblioteken inom detta område. Till sist tar två bibliotek upp hur det skulle vilja utvidga deras omvärldsbevakning om TV-och datorspel, samt veta mer om spelare och spelen

i fråga då denna kunskap är relevant för folkbibliotekets personal som regionala biblioteken stödjer tillsammans med deras verksamhet.

5.1.5 Kompetens om TV-och datorspel på regionbibliotek

I fråga 4 så frågade vi biblioteken huruvida de ansåg sig själva vara insatta inom TV-och datorspel och bad dem ranka hur insatta de var mellan 1-6 där 1 betyder inte alls och 6 betyder väldigt mycket. Enligt svaren så svarade majoriteten av biblioteken på den mindre halvan av svarsalternativen (1-3) med flest svar på 2 och 3 med 35 % vardera. Utöver detta så svarade 11 % 1, 11 % 4 och endast 6 % svarade 5 med inga svarande som svarade 6. Enligt biblioteken så rankar de deras egen kunskap på ämnet som relativt låg.

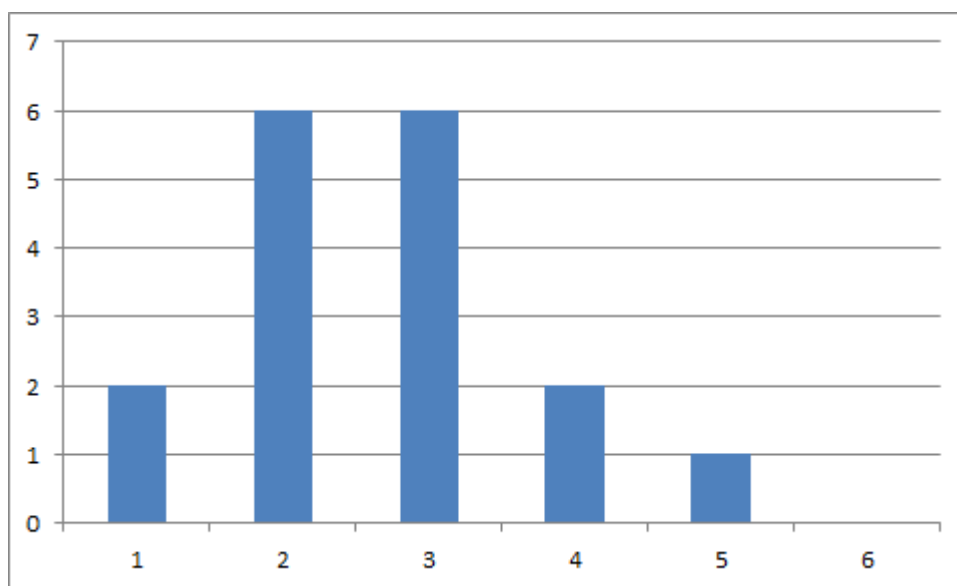


Fig. 5. Kompetens om TV-och datorspel

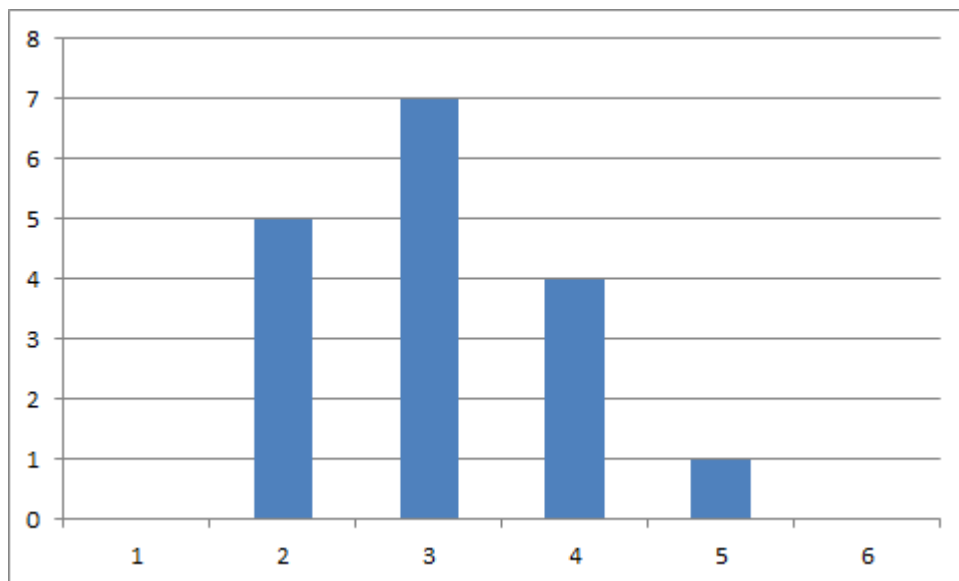


Fig. 6. *Kompetens om TV-och datorspelskultur*

Nästa fråga handlar om hur insatt biblioteken är inom spelkultur. Denna fråga har ett likadant upplägg som fråga 4 där de i en skala mellan 1-6 där 1 representerar inte alls och 6 representerar väldigt mycket får välja var på skalan de tycker deras svar hör till.

I frågan därefter så bad vi biblioteken att ännu en gång ranka hur insatta de ansåg sig själva, denna gång inom spelkultur. Svaren vi fick från biblioteken följde i stort samma mönster som svaren i fråga 4. Majoriteten av svaren var än en gång på den lägre halvan av svarsalternativen med 41 % av svaren på 3 och 29 % på 2. De resterande svaren hamnade främst på 4 med 24 % med endast 6 % på 5. Ingen av biblioteken svarade med 1 eller 6.

Slutsatsen som kan dras verkar vara i stort samma som man kan dra om fråga 4, att generellt så anser biblioteken sig vara medelmåttiga när det gäller TV-och datorspel och spelkultur med de flesta svar på 3 för båda frågorna. Deras kompetens verkar utöver detta vara något högre gällande spelkultur men frågan blir om denna skillnad är märkbar.

Det kan också nämnas att i samband med frågan om kompetens så blir fråga 6 och dess fråga om omvärldsbevakning relevant. Enligt svaren så är det endast 13 % som inte omvärldsbevakar kring TV-och datorspel vilket visar på att en stor majoritet utför någon form utav omvärldsbevakning. Vad denna omvärldsbevakning innefattar skiljer sig med en majoritet som använder kollegor och sociala medier som sina främsta källor men vi kan inte se hur djupgående den kompetens de hämtar från detta är och det är inte heller denna studies huvudsakliga syfte att göra detta.

Ämnet kompetens tas också upp i enkätfrågan om projekt och spelrelaterade aktiviteter i de regionala verksamheterna. I frågan om hur de arbetar med TV-och datorspel så var flera av svaren baserade kring olika kompetenshöjande arbeten. Det anordnas konferenser, föreläsningar och utbildningskurser i syfte att öka kompetensen hos personalen på det egna

och andras bibliotek på ämnet TV-och datorspel och hur det används och kan användas i samband med biblioteksverksamheten, ofta på folkbiblioteksnivå.

5.2 Det regionala bibliotekens förhållningssätt till TV-och datorspel

Detta är en fråga om respondenternas åsikter om hur viktigt det är att inkludera TV-och datorspel i biblioteket. Från 1 som representerar inte alls, till 6 som representerar väldigt mycket.

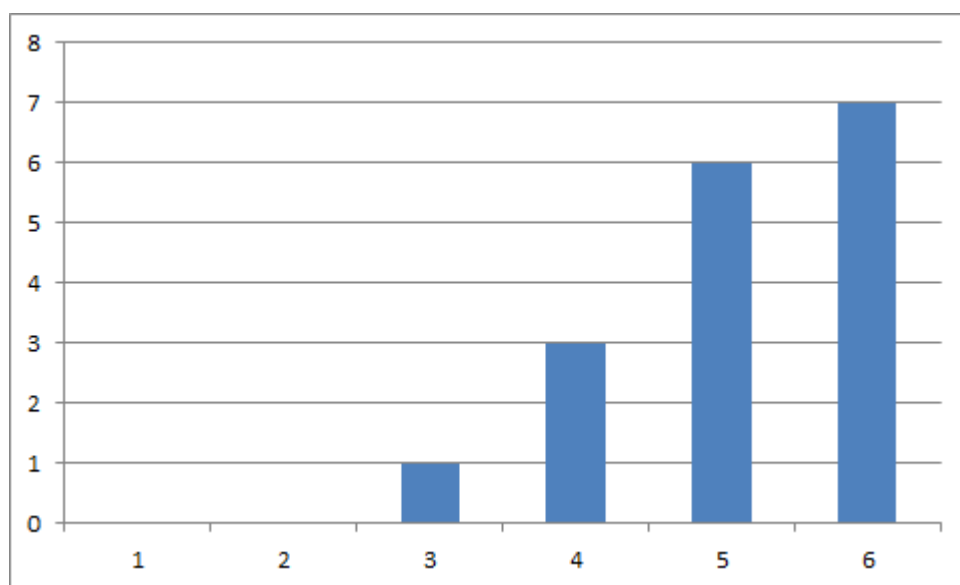


Fig. 7. Vikten av inkludering av TV-och datorspel

Ett av de teman som vi ville utforska var hur de regionala biblioteken förhöll sig till TV-och datorspel, i kontrast med den tidigare delen där vi vill undersöka hur de arbetade med dem idag. Syftet var att få en inblick i hur de såg på TV-spel, vad som sågs som mediets styrkor och vad som tillför mest till deras eget biblioteksarbete. I fråga 7 så ställde vi frågan hur biblioteken tyckte om hur viktigt det var att inkludera TV-och datorspel i biblioteksverksamheten och bad dem förhålla sig till detta genom att ranka sitt svar mellan 1-6, där 1 var lägst och 6 var högst.

Som diagrammet visar så hamnade majoriteten av bibliotekens svar, ca. 76 % mellan 5-6 (41 % på 6 och 35 % på 5) och de resterande, ca. 24 % var mellan 3-4 (18 % på 4 och 6 % på 3). Ingen av biblioteken lade sina svar mellan 1-2. Vad våra svar till synes visar är att de regionala biblioteken generellt är positivt inställda till TV- och datorspels inblandning i biblioteksverksamheten.

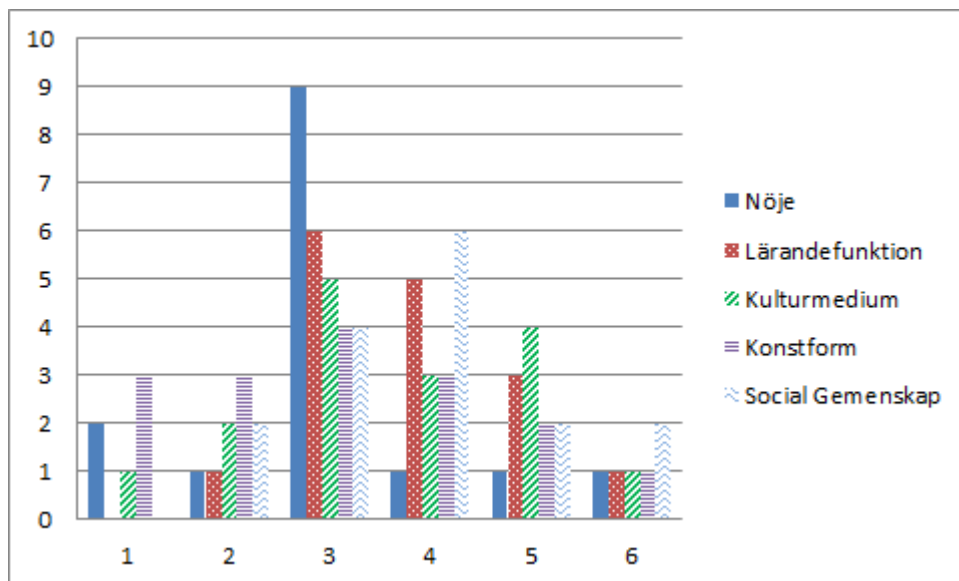


Fig. 8. Aspekter som lyfts upp av de regionala biblioteken i relation med folkbiblioteken

I en annan fråga så bad vi biblioteken att ranka 5 olika aspekter av TV-och datorspel beroende på hur ofta de tas upp i deras verksamhet mellan 1 och 6, där 1 är lyfts inte upp och 6 är lyfts ofta upp. Genom denna fråga så ville vi försöka få en bild av hur prioriterade eller oprioriterade olika aspekter av TV-och datorspel är. På denna fråga så svarade 16 av 17 på de olika kategorierna, förutom på kategorin Nöje, där 15 av 17 svarade.

I fråga 8 så bad vi biblioteken att bli mer specifika i frågan om hur de förhåller sig till TV-och datorspel. I denna fråga så presenterade vi 5 olika aspekter av TV-spel baserade på de aspekter som Berg och Nyström tog fram. Dessa 5 aspekter var; Nöje, Lärandefunktion, Kulturmedium, Konstform och Social Gemenskap. Vi bad sen biblioteken att ranka alla dessa aspekter mellan 1-6 beroende på hur ofta som aspekten togs upp i samband med deras verksamhet, där 1 var att det inte togs upp och 6 var att det togs ofta upp. På denna fråga så blev det ett visst internt bortfall, då på majoriteten av aspekterna så svarade endast 16 av 17 biblioteken och på aspekten nöje så svarade 15 av 17.

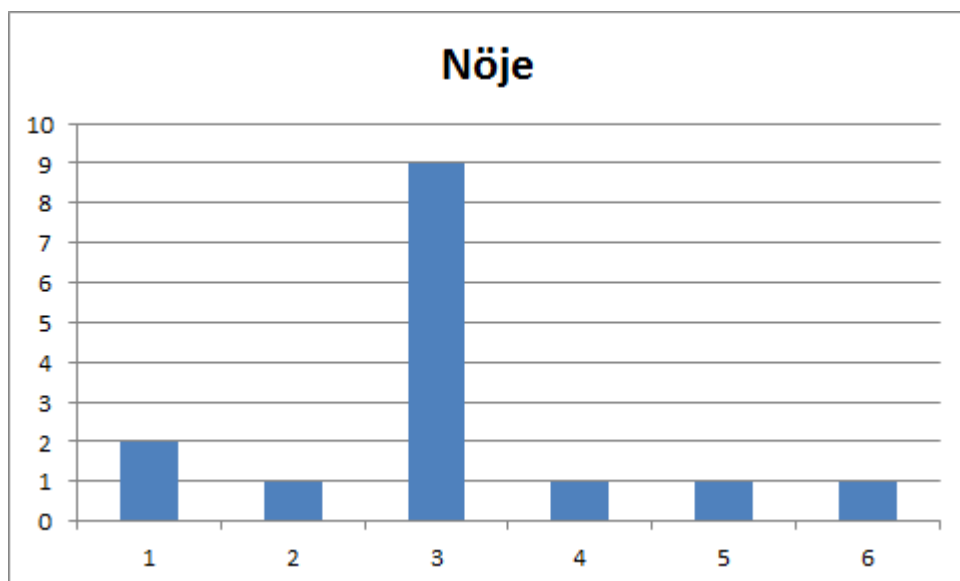


Fig. 9. Nöjesaspekten

För aspekten nöje så hamnade majoriteten av svaren på 3 med 60 %. De resterande svaren var jämnt utspridda mellan alternativen 2, 4, 5 och 6 med 6 % var med en mindre ökning på 1 med 13 % av svaren.

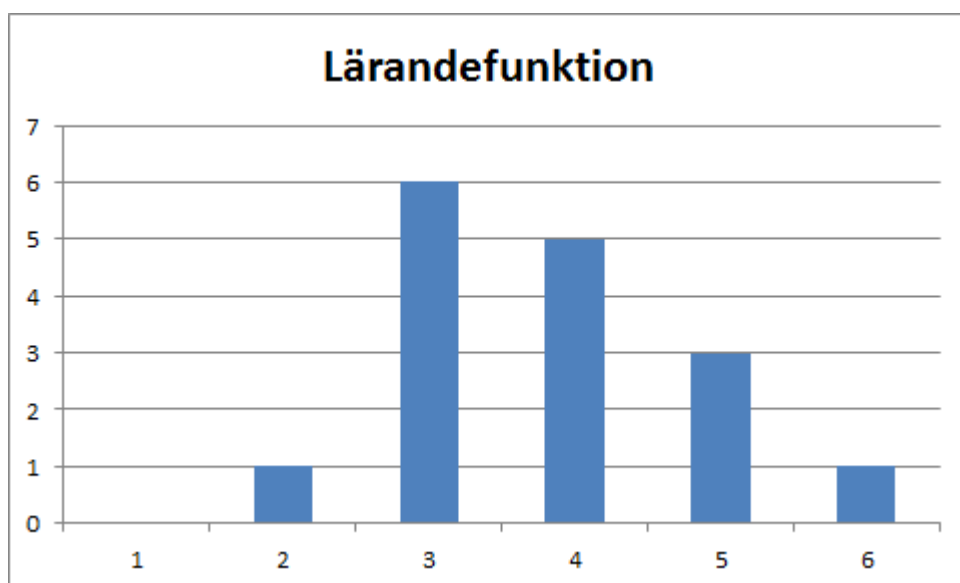


Fig. 10. Lärandeaspekten

För Lärandefunktion så hamnade majoriteten av svaren mellan 3-4 med ca 69 % av svaren (varav 38 % på 3 och 31 % på 4). Därefter så hamnade 25 % av svaren mellan 5-6 (med 19 % på 5 och 6 % på 6) och de resterande 6 % av svaren på 2. Med majoriteten av svaren på 3 eller högre så kan man dra slutsatsen att regionbiblioteken gärna såg till och lyfte fram TV-och datorspels lärande aspekt i sitt arbete.

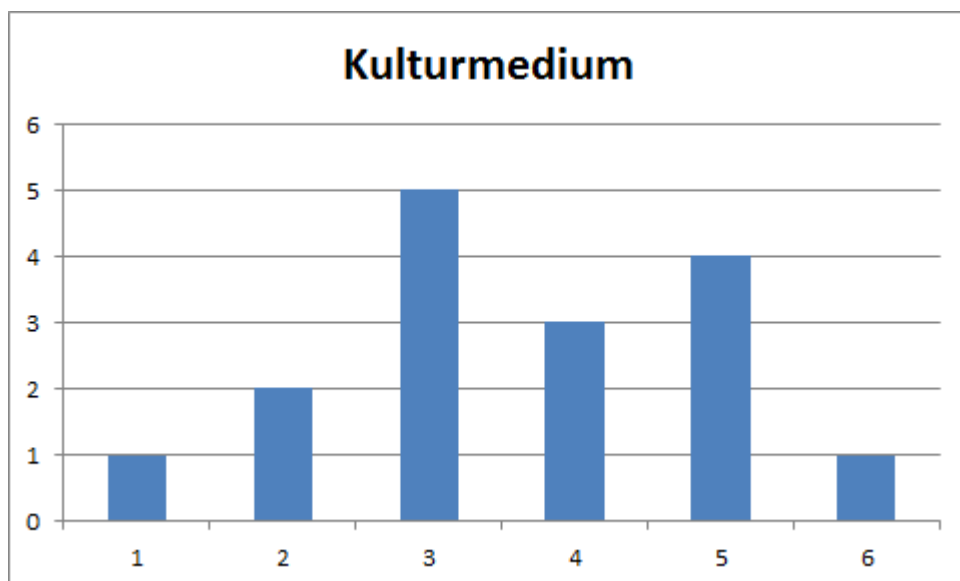


Fig. 11. Kulturaspekten

För TV-och datorspels aspekt som ett kulturmedium så var svaren jämnare spridda. Alternativ 3 och 5 erhöill majoriteten av svaren med 31 % respektive 25 %. 4 följer med 19 %, sedan 2 med 13 % och detta rundas av med alternativ 1 och 6 med vardera 6 % av de resterande svaren. Svaren visar på att man gärna lyfter fram TV-och datorspels roll som ett medium för kultur.

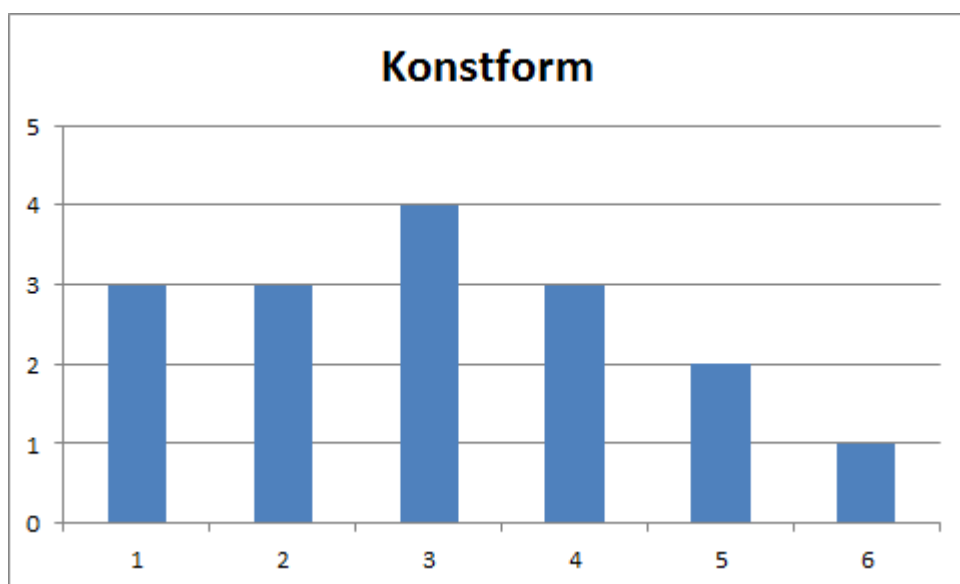


Fig. 12. Konstaspekten

Den konstnärliga aspekten av TV-och datorspel har de mest spridda svaren av de fem aspekter som vi påvisat. Svar 3 har ensam 25 % av svaren med sedan svaren 1, 2 och 5 med 19 % vardera av svaren. Alternativ 5 och 6 har till sist de resterande 19 % med respektive 13 % och 6 %. Som påvisat så har den konstnärliga aspekten den mest spridda och också högsta andelen av låga svar bland de 5 aspekterna.

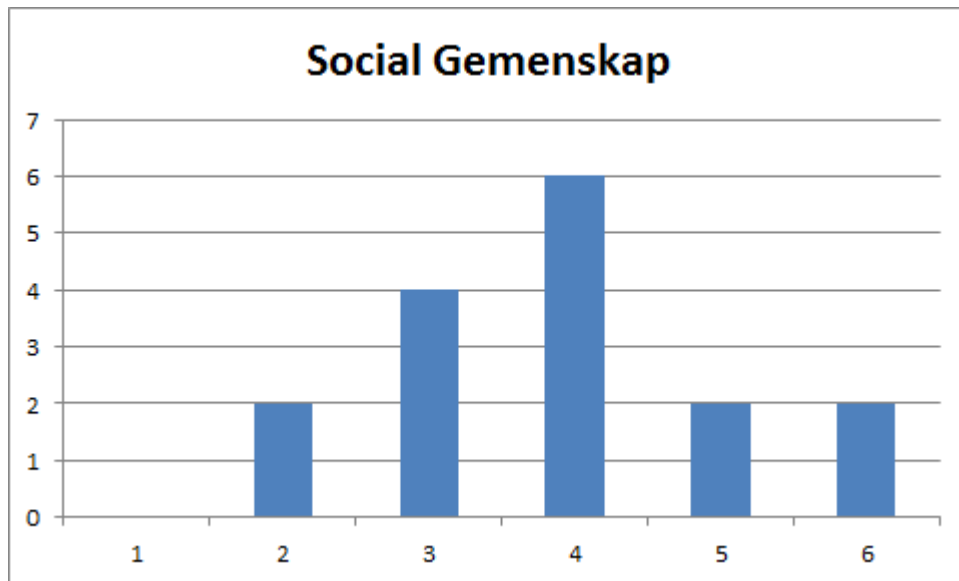


Fig. 13. Socialaspekten

Social gemenskap utgör den sista av de fem aspekterna. De högsta svaren här är 4 och 3 med 38 & respektive 25 % av svaren. De resterande svaren är sedan jämnt fördelade mellan svar 2, 5 och 6 med 13 % vardera. Detta är den enda aspekten där alternativ 3 inte utgör det högst svarade alternativet, istället utgörs det av alternativ 4.

Vad svaren visar på är att av de aspekter som vi presenterade så är de flesta representerade någonstans i mittenskiktet rankning. Majoriteten av alla svar rankade de olika aspekterna antingen i mitten (3-4) eller högt (5-6) med aspekterna konstform som den enda aspekten med en spridning mer ner mot de lägre alternativen.

6 Diskussion

I detta kapitel återkopplar vi först till våra frågeställningar och syfte, samt diskuterar vi relationen mellan vår tidigare forskning och analys. Sedan tar vi upp hur vi ser på vårt resultat i relation till vår metod och om vi uppnått vår studies syfte.

6.1 Återkoppling till frågeställningar och syfte

Vårt syfte med denna undersökning av regionbiblioteken var att kartlägga om huruvida alla regionala bibliotek i Sverige aktivt arbetar med TV-och datorspel. I samband med detta ville vi också veta mer om hur våra responderade bibliotek uppfattar TV-och datorspelsmediet, samt om de uppfattar att deras verksamhet har kompetens inom ämnet. Detta är också intressant då vi under undersökningens gång läst mycket om TV-och datorspels andra aspekter. Ett exempel av detta är Paul J. C. Adachi och Teena Willoughby (2012) som belyser att TV-och datorspel kan agera som ett läromedel. Det kan vara vanligt att dessa aspekter användas på folkbiblioteken som arbetar för att till exempel främja de fyra områdena från Skot-Hansens teori. Dock märkte vi att detta inte tas upp mycket på den regionala nivån. Genom vår undersökning har vi sett att det varierar mellan de regionala biblioteken om hur det arbetar och agerar. En majoritet av biblioteken arbetar inte direkt med TV-och datorspel, utan stöter på mediet när de utför arbete om något område inom samma fält som till exempel programmeringskurser för barn på biblioteket. De resterande regionsbibliotekn svarade antingen "ja" de arbetar med TV-och datorspel eller "nej" de gör inte det. Detta var intressant då svaren delades upp i tre kategorier ja, nej och ja men inte direkt fokus. En del av biblioteken uppmärksammar också att de inte arbetade med TV-och datorspel om deras kommunala bibliotek inte tog upp ämnet, i detta fall stöttar det regionala biblioteket folkbiblioteket inom detta ämne. I samband med att stötta och genomföra projekt om TV-och datorspel såg vi att de regionala bibliotekens kunskap och kompetens inom detta ämne är ganska önskvärdt. Våra svarande bibliotek uttryckte att regionbiblioteken skulle behöva mer generell kunskap om TV-och datorspel. Detta på grund av att de har kontakt med många folkbibliotek som arbetar med målgrupper som till exempel ungdomar och barn som efterfrågar spel särskilt mycket. Vi ser också att en del regionbibliotek tar initiativ till att kompetensutveckla sin personal via konferenser och utbildningsdagar. Detta korrelerar med Oliver et al. i hans text *Video games as meaningful entertainment experiences* (2016) där han tar upp att TV-spel generellt är ett växande medium i det moderna samhället. Det är därför viktigt att inte efterlämnas av nya moderna trender och medier som uppkommer i bibliotek för att man inte har kompetens inom ämnesområdet. Utifrån vår enkät fick vi en inblick i de regionala bibliotekens arbete- och förhållningssätt och kunde skapa oss en överblick över hur dagens regionbibliotek agerar inom TV-och datorspel området.

6.2 Diskussion av tidigare forskning och analys

I kapitlet tidigare forskning så tog vi upp hur man nyligen presenterade en annan enkätstudie i Biblioteksbladet där man undersökte huruvida folkbibliotek erbjöd tillgång till spel på deras bibliotek och om man skulle vilja utöka sitt erbjudande av spel om man var nöjd men den plats de hade för tillfället (Persson, 2018). Resultatet som Biblioteksbladet presenterade som visade att 55 % erbjöd tillgång till spel och att 53 % var inte nöjda med spelens nuvarande plats och ville förbättra den, ett resultat och en slutsats som mycket enkelt även gick att finna i äldre studier såsom *"TV-spel är inga konstigheter!"* (2012) och *TV-spel – självklart* (2008). Vad vi hittat verkar vara att detta förhållningssätt om TV-och datorspel på biblioteket inte är begränsat till folkbiblioteksverksamheten. Även på en regional nivå så inkluderas TV-och datorspel i verksamheten på en stor del utav regionbiblioteken, i formen av projekt och stöd till folkbiblioteken. Och just som en stor del utav folkbiblioteken i Sverige så uttrycker man en vilja av att vilja förbättra sin egen kompetens kring TV-och datorspel och att inkludera den mer i sin verksamhet, detta kan sedan stödja personalens mål och uppdrag som bibliotekets verksamhetsplan tar upp.

På samma sätt så finns det paralleller med hur de regionala biblioteken ser på TV-och datorspel som överlappar med vår tidigare forskning. Av de aspekter av spel som tas upp i regionbiblioteken så är de främsta spelens lärandefunktion, dess betydelse som ett kulturmedium och de sociala aspekter som uppstår av att spela med andra. Detta korrelerar med en del av den tidigare forskningen som tog upp TV-och datorspels olika aspekter som till exempel lärande.

6.3 Diskussion om metod och resultat

Genom vår enkät fick vi en svarsfrekvens på 85 %. Med denna data kunde vi genomföra vår kartläggning utförligt med några minimala bortfall på vissa frågor. De resterande 15 % som inte svarade gjorde detta medvetet då vi följde upp våra påminnelser om enkäten med samtal till våra respondenter.

Med dessa samtal gjorde vi dem medvetna om enkäten och uppmana dem att svara om de inte gjort det redan. Dock var det några av biblioteken som uttryckte osäkerhet om att svara på enkäten då de ansåg att det inte arbetar med TV-och datorspel ämnet. Efter vi försäkrat dem om att deras svar var värdefulla även om det inte arbetar mycket med detta ämne fanns det en del som fortfarande var osäkra. Till samtalets slut beslöts sig en del att göra enkäten och den andra att tänka över saken. Vi var nöjda med detta och beslöt oss att vänta tills den sista dagen innan vi tog ner enkäten. Därmed kan vi tolka att valet att inte svara på enkäten var medvetet. Då vår metod gav en hög svarsfrekvens med minimala bortfall ser vi att den var användbar, dock kunde den förbättras utifrån flera aspekter vi ser nu i efterhand. Genom att granska vår enkät i efterhand ser vi hur vi kunde varit tydligare inom vissa områden såsom konfidentialiteten av datan som samlades in. En av respondenterna reagerade specifikt på detta när vi ringde och frågade om deras arbetstitel skulle bli nämnd i samband med deras verksamhet. Vi svarade att ingen information om verksamheten och arbets titlarna skulle

kopplas till varandra och vi försäkrade om att deras identiteter i studien inte skulle bli röjda. Vi beklagade att det blivit en miss i formuleringen av mailet vi skickade enkäten med. Vi försäkrade respondenten om att frågan om arbetstitlar var mer för vår fördel för att kolla av vilka som svarat eller om två har svarat från samma regionbibliotek.

Vi valde denna metod då vi kan effektivt samla in data i form av enkätsvar som sedan kan konverteras till statistik i vår analys. Om vi hade möjligheten av mer tid så skulle det ha varit intressant att inkludera mer fritextfrågor som sedan kunde analyseras i samband med den statistiska datan. Utöver detta var metod effektiv för vår undersökning och var användbar för insamlingen av vår empiri.

7 Reflektion

Vi har nämnt tidigare i denna undersökning att med hjälp av vår enkät samlade vi in en hyfsat hög svarsfrekvens. Det har dock inte varit en felfri process då vi stött på en del hinder under datainsamlingen och i efterhand.

Som vi har nämnt tidigare i vårt diskussionskapitel kontaktades vi av en respondent som verkade vara tveksam om att svara på enkäten. Respondenten påpekade att vi inte nämnde hur vi hanterar konfidentialitetskravet och hur vi kommer att nämna respondenterna i vår text. Vi frågade i enkäten om respondenternas arbetstitel, tillhörande verksamhet och län. Detta gjorde respondenten orolig att deras identitet skulle röjas om dessa uppgifter länkas tillsammans. Vi försäkrade denna respondent att vi inte kommer nämna vilka arbetstitlar som tillhör vilka verksamheter. Detta lugnade respondenten som sedan valde att besvara enkäten. Vi uppmärksammar detta dock som en felkälla vi bör ha inkluderat i mailet vi skickade ut enkäten med. Ytterligare något som vi bör ha varit mer tydliga med, i utskicket av enkäten är att alla svar är användbara oavsett om TV-och datorspel inte är aktuellt på respondenternas verksamhet. Efter första påminnelsen skickades ut ringde vi också till respondenterna som inte svarat på enkäten än. En del av respondenterna som svarade tog upp att det var tveksamma om att svara på enkäten då deras bibliotek inte arbetade aktivt med TV-och datorspel. Vi uppgav att deras svar kunde vara intressant även om detta var fallet. Respondenterna uppgav att de skulle granska hela enkäten och sedan fundera på om de vill svara på den. Vi ser att detta kunde ha förtydligats mer eller etablerats klarare i enkätens innehåll. Något vi observerat i efterhand om denna undersökning är hur Berg och Nyströms (2008) analysteman kunde ha använts i sin helhet. I vår undersökning beskriver vi att vi valt 5 analysteman att lägga fokus på i vår enkät. Vi anser att detta kan ha begränsat vårt resultat inom de analysteman vi använt oss av.

Då vi utgick ifrån två specifika verksamhetsplaner när vi bestämde vilka analysteman vi skulle använda. Detta kan vi säga i efterhand kan ha hindrat oss att utvinna mer information om regionbiblioteken och TV-och datorspel. Samt att regionbiblioteken arbetar med att stödja sina kommunala bibliotek där demokrati/jämställdhet och marknadsföring är relevant i till exempel användarstudier. Vi kunde också ha grundat oss mer i fler verksamhetsplaner från andra regionbibliotek för att få en klarare grund om deras mål och uppgifter kopplade till det

två teman som blev uteblivna. I samband med detta kan det finnas intresse att göra en mer utökad studie som tar upp alla 7 analysystemen och en närmare analys av projekten som utförs av regionbiblioteken i samband med TV-och datorspel. Beträffande enkätfrågorna anser vi att vi kunde ha minimerat bortfall om vi gjort fler frågor obligatoriska att svara på. I enkät formuläret var bara de 3 första frågorna obligatoriska och därmed finns det vissa bortfall i resultatet

Vidare så ska det sägas att de svar som vi fått från vår enkät är inte en fullständig genomgång av vad de regionala biblioteksverksamheterna gör i samband med TV-och datorspel. Särskilt detta är en enkätundersökning så är svaren också reflekterade av vad vi frågat efter, då det ej finns mycket rum för respondenterna eller oss att gå vidare i vad de svarat. Vad respondenterna sen själva uppfattar är inte heller helt talande för hela biblioteket, vilket också ger en viss tvetydighet i resultatet.

7.1 Förslag till fortsatt forskning

Med vår kartläggning av de regionala bibliotekets arbete med TV-och datorspel hoppas vi kunna inspirera framtida forskning om de regionala verksamheternas arbete med TV-och datorspel. TV-och datorspel är ett väl utforskat ämne i samband med folkbiblioteket och hur besökarna använder mediet. Vi anser att en större undersökning av det regionala bibliotekens projekt som är kopplade till TV-och datorspel kan genomföras då det är relevant inom regional biblioteksverksamhetsutveckling. Samt hur dessa projekt är relevanta för de kommunala biblioteken de ansvarar för och om de har kompetensen att stödja dem. I samband med vår teoriansalysteman vill vi också uppmärksamma hur de kan användas i en mer utökad undersökning där alla 7 av Berg och Nyströms analysystemen inkluderas i studien. Då detta ämne inom läns-och regionbibliotek verksamheten inte är väl forskat anser vi att framtida forskning inom detta område är relevant och kan utföras utifrån olika perspektiv.

8 Sammanfattning

Genom denna undersökning ville vi kartlägga arbetet av TV-och datorspel på Sveriges regionala bibliotek. I vårt arbete utgår vi ifrån 5 analys teman som vi använde för att utforma en enkät som sedan skickas ut till alla regionbibliotek. Vi har sedan delat in vårt resultat i teman för att skapa en överblick av de regionala biblioteksverksamheternas arbete och förhållningssätt samt kompetens om ämnet. De 5 analyssystemen som vi utgick ifrån är Kultur, Användarorientering, Nöje, Lärande och Sociala aspekter. Dessa 5 analyssystemen som användes i vårt arbete tar upp olika områden av bibliotekets värderingar och förhållningssätt samt uppmärksammar hur länsbiblioteken arbetar i samband med folkbiblioteken. Under denna undersökning bestod vår metod och tillvägagångssätt av en enkät. Denna enkät lät oss strukturera och kartlägga regionbibliotekets svar till oss om deras verksamheter och aktiviteter kopplat till TV-och datorspel. I denna undersökning så siktade vi på alla Sveriges länsbibliotek för att få en så klar bild som möjligt av hur involverade de är. Då vi inte fick svar av alla länsbibliotek, så besvarades enkäten av 17 stycken länsbibliotek vilket gav en marginal av 85 % data att analysera. Genom vårt resultat och analysarbete skapade vi en bild av länsbibliotekens arbete med TV-och datorspel. Denna bild varierade för de respektive olika regionbibliotek som svarade på enkäten. Mer än hälften av biblioteken som svarade jobbade inte med TV-och datorspel direkt utan stöter på ämnet när det undersöker närliggande ämnen. Det resterande regionbiblioteken svarade antingen ja eller nej i denna fråga. Genom analysen av resultatet framkom det att regionbiblioteken svarade med antingen ett av det tre förekommande svaren, ja, nej eller ja men inte huvudsakligen.

Något vi finner intressant med vårt resultat är hur vissa regionbibliotek inte tar upp arbetet med TV-och datorspel om inte något av deras kommunala bibliotek tar upp det. Detta kan bero på att det regionala biblioteken inte har användare på samma sätt som det kommunala biblioteken. Det är också regionbibliotekets uppdrag att stödja folkbiblioteken enligt deras verksamhetsplaner. I samband med detta framkom det också att majoritet av de svarande regionbiblioteken vill utöka sin kunskap för att det inte finns tillräckligt i deras mening. Vi kan se att utifrån vårt resultat så är kompetensen om TV-och datorspel relativt låg och att mer kunskap om ämnet är önskvärt då varje regionbibliotek vill stödja och hjälpa främja det kommunala verksamheterna.

9 Referenser

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(7), 1041–1052. <http://dx.doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9>

Adams, S. Suellen. (2009). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196-202. doi:<http://dx.doi.org/10.1108/00242530910942045>

Bengtsson, H. (2014) Dataspel, en naturlig del av folkbibliotek? – En fallstudie på Helsingborgs stadsbibliotek, University of Borås/Swedish School of Library and Information Science (SSLIS).

Berg, O. Nyström, T. (2008). *Tv-spel – självklart: Hermeneutisk studie om inställningen till tv-spel på fyra svenska folkbibliotek*. Magisteruppsats, Högskolan i Borås, Borås). Hämtad från <http://bada.hb.se/handle/2320/3820>

Bibliotekslag (SFS 2013:801). Stockholm: Kulturdepartementet . Hämtad från sveriges riksdag: https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/bibliotekslag-2013801_sfs-2013-801

Biblioteksutveckling Blekinge Kronoberg. (2018). Verksamhet och uppdrag. Hämtad 2018-05-08 från <http://www.biblioteksutveckling.se/om-oss-kontakt/verksamhet-och-uppdrag/>

Fornäs, J. (2012). *Kultur* (1. uppl.. ed., Begreppbart). Malmö: Liber.

Föreningen för regional biblioteksverksamhet. (2018). Läns-/regionbibliotek. Hämtad 2018-05-08 från http://www.lansbiblioteken.se/?page_id=3

Göteborg Stad. (2018). Dynamo (13-25 år). Hämtad 2018-05-04 från [http://goteborg.se/wps/portal/enhetssida/stadsbiblioteket/Avdelningar/dynamo-\(13-25-ar\)!ut/p/z1/04_Sj9CPyKssy0xPLMnMz0vMAfIjo8ziTYzcDQy9TAy9_U2dzQwcQ_28THx8AgwDAkz0wwkpiAJKG-AAjgb6XvpR6Tn5SRCrHPOSjC3S9aOKUtNSi1KL9EqLgMIZJSUFxVaqBqoG5eXleun5-ek5qXrJ-bmqBti0ZOQXl-hHoKrUL8iNqPJJDxcEAEocTFo!/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh/](http://goteborg.se/wps/portal/enhetssida/stadsbiblioteket/Avdelningar/dynamo-(13-25-ar)!ut/p/z1/04_Sj9CPyKssy0xPLMnMz0vMAfIjo8ziTYzcDQy9TAy9_U2dzQwcQ_28THx8AgwDAkz0wwkpiAJKG-AAjgb6XvpR6Tn5SRCrHPOSjC3S9aOKUtNSi1KL9EqLgMIZJSUFxVaqBqoG5eXleun5-ek5qXrJ-bmqBti0ZOQXl-hHoKrUL8iNqPJJDxcEAEocTFo!/dz/d5/L2dBISEvZ0FBIS9nQSEh/)

Holmats, A. (2015). Tv-spel på bibliotek : En spelsamlings utveckling och utmaningar (Magisteruppsats). Hämtad från <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-130684>

Interactive Software Federation of Europe. (2012). *Videogames in Europe: 2012 Consumer Study Sweden November 2012*. Hämtad från <https://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study>

Internetstiftelsen i Sverige. (2018). Barnhack!. Hämtad 2018-05-17 från <https://www.iis.se/lar-dig-mer/guider/barnhack/>

Internetstiftelsen i Sverige. (2017). Spel, sex och dejting. Hämtad 2018-04-30 från <http://www.soi2017.se/spel-sex-och-dejting/>

Jochumsen, H., Hvenegaard Rasmussen, C., Skot-Hansen, D. (2012). The four spaces - a new model for the public library. *New Library World*, 113(11/12), 586-597.

Landstinget Sörmland. (2016). *Biblioteksplan för Landstinget Sörmland*. Hämtad 2018-09-18 från <https://www.landstingetsormland.se/Kultur-utbildning/Lansbibliotek-Sormland/Omlansbiblioteket/Biblioteksplaner/>

Lee, J. H., Clarke, R. I., Cho, H. & Windleharth, T. (2017). Understanding Appeals of Video Games for Readers' Advisory and Recommendation. *Reference & User Services Quarterly*, 57(2), 127-139.

Länsbibliotek Dalarna. (2018). Om Länsbiblioteket. Hämtad 2018-05-08 från <http://lansbibliotekdalarna.se/tjanster/>

Navarrette,R.CNN. (2013). Do video games belong in libraries?. Hämtad 2018-03-26 från <https://edition.cnn.com/2013/08/15/opinion/navarrette-library-video-games/index.html>

Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R.,& Sherrick, B. I. (2016). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 390-405. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000066>

Olsenmyr, A. (2012). *"TV-spel är inga konstigheter!" En enkätundersökning om tv-spel på folkbiblioteken*. (Kandidatsuppsats, Högskolan i Borås, Borås). Hämtad från <http://bada.hb.se/handle/2320/11518>

Persson, A. (2018). Biblioteken vill levla upp. *Biblioteksbladet*,(2),18-19.

Regionbibliotek Stockholm. (2018). Verksamhet. Hämtad 2018-05-08 från <http://regionbiblioteket.se/om-oss/verksamhetsomraden/>

Region Uppsala. (2018). *Om Regionbibliotek Uppsala*. Hämtad 2018-05-08 från <http://www.lul.se/sv/Kultur/Regionbibliotek-Uppsala/Omlansbiblioteket/>

Region Uppsala. (2015). *Regional biblioteksplan för Uppsala län*. Hämtad 2018-09-18 från <http://www.lul.se/sv/Kultur/Regionbibliotek-Uppsala/Om-lansbiblioteket/Regional-kulturplan/>

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Vikström, Emelie. (2015). *Tv-spelens Funktioner På Folkbiblioteken : En Kvalitativ Undersökning Av Ungdomars Upplevelse Av Tv-spel På Folkbibliotek*. Kandidatuppsats. Högskolan i Borås, Borås. Hämtad från <http://hb.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A840641&dswid=-7243>

Werner, K. (2013). Bringing Them In: Developing a Gaming Program for the Library. *Library Trends*, 61(4),790-901.

Schenström, D.Ö. (2014). *Från Folkbildning till Kulturförmedling*. (Kandidatuppsats, Umeå universitet, Umeå). Hämtad från www.diva-portal.se/smash/get/diva2:809035/FULLTEXT01.pdf

Scratch. (2018). Om Scratch. Hämtad 2018-05-17 från <https://scratch.mit.edu/about>

9.1 Bilaga 1

Enkäten:

TV-och datorspel på läns- och regionbiblioteken

*Obligatorisk

1. Namn på verksamheten *

2. I vilken region i Sverige är du verksam i? *

3. Vad för arbetstitel har du i din verksamhet? *

4. Hur insatt är du inom TV-och datorspel?

Inte alls

1

2

3

4

5

6

Väldigt mycket

5. Hur insatt är du inom spelkultur?

Inte alls

1

2

3

4

5

6

Väldigt mycket

6. Av de nedanstående alternativen vilka av dessa använder du för att omvärldsbevaka TV-och datorspel? Välj de 5 viktigaste.

DN

SvD

Lokala dagstidningar

Metro

Biblioteksbladet

LEVEL

IGN

PC Gamer
Polygon
Twitter
Facebook
Konferenser
Kollegor
Jag omvärldsbevakar inte om spel

7. Hur viktigt tycker du det är att inkludera TV-och datorspel i biblioteken?

Inte alls

1

2

3

4

5

6

Väldigt mycket

8. Vilka aspekter utav TV-och datorspel lyfter din verksamhet upp främst i relation till folkbiblioteken? Ranka alla svaren mellan 1-6.

Nöje

Lärandefunktion

Kulturmedium

Konstform

Social gemenskap

9. Har din verksamhet utfört någon form utav projekt relaterade till tv-och datorspel de senaste 5 åren?

Vet ej

Inga

1-2

3-4

5-6

7+

10. Vad var namnen på dessa projekt och vad var deras syfte och innehåll. Beskriv kortfattat.

Textruta

11. Hur arbetar du med spelrelaterade frågor och aktiviteter?

Textruta

12. Upplever du att det finns tillräckligt med kunskap om TV-och datorspel inom din verksamhet?

Ja
Nej

13. Om nej: Vart ser du behov av mer kunskap om TV-och datorspel inom din verksamhet?
Textruta

9.2 Bilaga 2

Utskicksmail

Hej!

Vi är två studenter som studerar på biblioteks- och informationsvetenskapsprogrammet vid Högskolan i Borås. Vi skriver just nu vårt examensarbete om hur läns- och regionbibliotek jobbar med TV-och datorspel. Vi vill undersöka hur TV-och datorspel hanteras och arbetas med i samband med regional biblioteksverksamhet och biblioteksutveckling. Vi är främst intresserade av ditt svar i samband med din roll som bibliotekarie, bibliotekskonsulent, biblioteksutvecklare eller chef.

Vi har gjort en enkät som vi uppskattar om du svarade på. Enkäten tar cirka tio minuter att genomföra och kommer i formen av ett Google formulär. Enkäten bifogas i länken nedan. Svaren kommer endast användas för vår studie och inte för något annat syfte.

Länken till enkäten:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfWioEwijDiZFySv3XYtQj5XD1j7EpvSpCiDUeCJ69zt_j47w/viewform?usp=sf_link

Vi är väldigt tacksamma för ditt svar!

Med vänliga hälsningar

Angelica Cloud & Christian Wells

Studenter vid Bibliotekshögskolan i Borås

9.3 Bilaga 3

Påminnelse

Hej!

Det här en påminnelse riktad till dig som ännu inte svarat på vår webbenkät som vi skickade till dig för en vecka sedan om hur TV-och datorspel hanteras och arbetas med på en regional biblioteksnivå. Vi skulle vara enormt tacksamma om du kunde ta dig de ca 10 minuterna som det tar att fylla ut enkäten så snart som möjligt då den har stor betydelse för undersökningens värde. Du hittar webbenkäten nedan:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfWioEwijDiZFySv3XYtQj5XD1j7EpvSpCiDUeCJ69zt_j47w/viewform?usp=sf_link

Med vänliga hälsningar
Angelica Cloud & Christian Wells
Studenter vid Bibliotekshögskolan i Borås