

## Prosjektrapport

# Bibliotekspillet.no

Fylkesbiblioteket i Akershus

### Oppsummering av prosjektet

Fylkesbiblioteket i Akershus har i 2013 gjennomført prosjektet Bibliotekspillet.no – en nettbasert leselystkampanje hvor det er brukt gamification for å inspirere ungdom til å bruke biblioteket. I oktober 2012 ble det søkt om prosjektmidler fra Nasjonalbiblioteket, og det ble innvilget kr 200 000,- i støtte.

### Innhold

Oppsummering av prosjektet.....	1
Innhold .....	1
Mål og beskrivelse av prosjektet.....	2
Samarbeidspartnere .....	3
Forprosjekt .....	4
Gjennomføring av prosjektet.....	5
Forberedelse.....	5
Åpning .....	6
Spilleperioden .....	6
Evaluering av prosjektet .....	8
Aktivitetsnivå.....	8
Evaluering og tilbakemeldinger fra deltakerbibliotekene.....	8
Vedlegg 1: Økonomi Bibliotekspillet.....	10
Budsjett og regnskap .....	10
Vedlegg 2: Medieomtale Bibliotekspillet .....	11

## Mål og beskrivelse av prosjektet

Målet med Bibliotekspillet.no har vært å øke leselyst og inspirere ungdom i Akershus til å bruke biblioteket ved hjelp av virkemidler fra dataspill og sosiale medier.

Det ble laget et sosialt nettsted hvor ungdom kunne registrere en profil. I perioden september–november 2013 kunne brukerne logge inn på nettstedet og skrive bokanmeldelser, registrere at de hadde vært på biblioteket, løse oppgaver og svare på litterære utfordringer. Alle disse aktivitetene gav poeng og digitale utmerkelse, og spilleren som hadde flest poeng ved spillets slutt fikk en premie.

Velkommen, Bibliotekspillet!  
[Min profil](#) | [Logg ut](#)  
Du har 30 poeng (nivå 2).

Startside [Bokanmeldelser](#) [Oppgaver](#) [Utfordringer](#) [Toppliste](#) [Utmerkelse](#) [Om spillet](#)

Du har 30 poeng. Bruk valgene under for å få flere poeng.

[Skriv bokanmeldelse](#) [Jeg har vært på biblioteket](#)

[Oppgaver](#) [Utfordringer](#)

**Siste nytt:**  
**Bibliotekspillet er i full gang!** Ikke glem at det kommer nye oppgaver, utfordringer og kodeord på ditt bibliotek hver mandag!  
**Viktig:** Når du legger ut bokanmeldelser, må det være bokanmeldelser du har skrevet selv. Alle bokanmeldelser som du ikke har skrevet selv, vil bli slettet!

**De ti beste spillerne, totalt**

1. Mes	2740
2. Book lover	2460
3. Elinav	2450
4. Nora<3	2100
5. renkotsu	2040
6. boknerd	1730
7. EirinCatnip	1700
8. Sandrapuz	1450

**De ti beste spillerne denne uka**

1. Sandrapuz	1450
2. Person	750
3. renkotsu	640
4. Bokelskeren	370
5. Snurpeldurp	340
6. BareDaniel	300
7. Nora<3	290
8. hetv	280

**De ti beste kommunene**

1. Enebakk	11940
2. Nes	7500
3. Ski	7430
4. Lørenskog	6890
5. Oppegård	6820
6. Bærum	6370
7. Ås	4670
8. Asker	2910

[Åpne chat](#)

Bilde: Forsiden på Bibliotekspillet.no

## Samarbeidspartnere

Etter et informasjonsmøte 7. februar 2013 ble alle folkebibliotek i Akershus invitert til å delta i Bibliotekspillet, og 18 av 22 bibliotek meldte seg på. Disse var:

- Asker bibliotek
- Bærum bibliotek
- Eidsvoll bibliotek
- Enebakk bibliotek
- Frogn bibliotek
- Gjerdrum bibliotek
- Lørenskog bibliotek
- Nes bibliotek
- Nannestad bibliotek
- Nittedal bibliotek
- Oppegård bibliotek
- Rælingen bibliotek
- Skedsmo bibliotek
- Ski bibliotek
- Sørum bibliotek
- Ullensaker bibliotek
- Vestby bibliotek
- Ås bibliotek

Det ble samtidig nedsatt en prosjektgruppe bestående av Cathrine Undhjem (Fylkesbiblioteket i Akershus), Marte Storbråten Ytterbøe (Lørenskog bibliotek), Ragnhild Malfang (Skedsmo bibliotek), Olaf Moriarty Solstrand (prosjektleder, Ski bibliotek) og Alf Ramsfjell (Ås bibliotek).

Det ble senere åpnet for at bibliotek utenfor Akershus kunne melde seg på spillet under visse kriterier, og sju bibliotek fra andre fylker ønsket å delta i prosjektet. Disse var:

- Alta bibliotek
- Farsund bibliotek
- Kongsvinger bibliotek
- Lenvik bibliotek
- Moss bibliotek
- Spydeberg bibliotek
- Åmli bibliotek

## Forprosjekt

Det første utkastet av Bibliotekspillet ble laget på Ski bibliotek høsten 2011 og gjennomført internt i Ski kommune våren 2012. Domenenavnet Bibliotekspillet.no ble registrert, det ble laget en nettløsning hvor deltakerne kunne opprette profiler, registrere hvilke bøker de hadde lest, og dessuten skrive bokanmeldelser, løse oppgaver og registrere kodeord for å bevise at de hadde vært på biblioteket den uka.

Hver bok lest, bokanmeldelse skrevet, oppgave løst og kodeord registrert gav 10 poeng. I tillegg kunne brukerne vinne digitale utmerkelse ved å oppnå bestemte milepæler i spillet, som å lese 10 bøker. Hver utmerkelse gav 20 poeng.

Det ble informert godt om spillet på kommunens fire ungdomsskoler, og resultatet av dette var at i de tre månedene spillet pågikk var det 64 deltakere som registrerte seg. Totalt i tremånedersperioden ble det lest 394 bøker og skrevet 692 bokomtaler.

Vi regnet denne oppslutningen som en suksess, samtidig som vi noterte oss flere momenter som kunne ha vært gjort bedre:

- Oppslutningen var høy tidlig i konkurranseperioden, og dalte etter hvert som spillet pågikk. Dette kunne tyde på en av to ting: At konkurranseperioden var for lang, eller at vi burde ha organisert forfatterbesøk eller andre aktiviteter midtveis i spillet for å holde interessen oppe.
- Vi gav deltakerne poeng for å skrive bokanmeldelser, men vi satte ingen krav til hva som utgjør en bokanmeldelse. Den korteste bokanmeldelsen som ble levert lød «:-)».
- Vi gav deltakerne poeng for å lese bøker. Dette baserte vi utelukkende på tillit, uten å ha noen måte å kontrollere hvorvidt de leste bøkene på, og enkelte deltakere kan ha misbrukt den tilliten.
- De brukerne som la ned mest engasjement i prosjektet var de ivrigste leserne – og det var for så vidt som forventet, men vi så at vi burde jobbet mer for å få med de svakere leserne.

Alle disse momentene har vi tatt med inn i arbeidet med hovedprosjektet.

# Gjennomføring av prosjektet

## Forberedelse

Det meste av forberedelses- og utviklingsarbeidet til Bibliotekspillet ble gjort av prosjektleder, som fikk øremerket 25 % av sin stilling ved Ski bibliotek til arbeid med prosjektet fra 1. januar 2014. Da spillet var nettbasert, bestod hoveddelen av dette arbeidet i å utvikle et publiseringsystem for nettstedet som hadde den funksjonaliteten vi ønsket oss.

Vi valgte å lage dette publiseringsystemet selv, fra bunnen av. Alternativer til dette hadde vært å kjøpe publiseringsystemet fra profesjonelle aktører, noe vi ikke fant rom for i budsjettet. Vi kunne også tatt utgangspunkt i et eksisterende publiseringsystem og gjøre endringer på dette, noe vi ikke gjorde i frykt for at det ville sette begrensninger for hva vi kunne få til. Publiseringsystemet ble utviklet i PHP med en MySQL-database, og det ble i stor grad lagt vekt på at systemet skulle kunne gjenbrukes ved senere anledninger.

Ved siden av utviklingsarbeidet bestod den største jobben i planlegging av hvordan skape en best mulig spillopplevelse for deltakerne, med vekt på hvordan unngå problemene som oppstod i forprosjektet.

Det ble avholdt fire møter i forbindelse med Bibliotekspillet:

- Informasjonsmøte 7. februar 2013
- Møte i prosjektgruppa 3. april 2013
- Informasjonsmøte for alle samarbeidende bibliotek 22. mai 2013
- Evalueringsmøte 10. desember 2013

All annen kommunikasjon internt i prosjektgruppa foregikk på e-post. Vi opplevde dette som en tilfredsstillende arbeidsmetode.

I de opprinnelige planene for Bibliotekspillet lå en forfatterturné. Vi besluttet i forarbeidet at det ville være langt mer praktisk å fordele disse midlene til deltakerbibliotekene, slik at disse selv kunne bruke midlene til forfatterbesøk etter eget ønske. Alle deltakerbibliotek i Akershus som ønsket å benytte seg av dette tilbudet fikk tildelt 2000 kr, og 17 av 18 bibliotek takket ja til dette. 7 forskjellige forfattere ble benyttet av bibliotekene til forfatterbesøkene.

Plakater og bokmerker til promotering ble laget av prosjektgruppa og trykket på fylkeskommunens hustrykkeri. Disse ble fordelt til deltakerbibliotekene i Akershus. Deltakerbibliotek utenfor Akershus fikk anledning til å laste ned trykkfilene brukt til promoteringsmateriale på nettet.

Av økonomiske grunner ble alt billedmateriale i spillet og promoteringsmaterialet til spillet enten laget av prosjektgruppa eller hentet fra gratis bildedatabaser på nettet. Designet til spillet ble også laget av prosjektgruppa.

Valg av premie var et stort diskusjonstema, da det var viktig for oss å finne en premie som kunne lokke flere enn bare lesehestene. Nettbrett og lesebrett ble vurdert som mulige premier før vi landet på å gi vinneren gavekort på 30 kinobilletter.

## Åpning

Åpningen av Bibliotekspillet ble avholdt 3. september på Ski bibliotek, med to inviterte ungdomsskoleklasser til stede. Spillet ble høytidelig åpnet av kulturminister Hadia Tajik. I tillegg bestod åpningen av en presentasjon av de ulike funksjonene i spillet og et forfatterbesøk ved Sigbjørn Lilleeng.



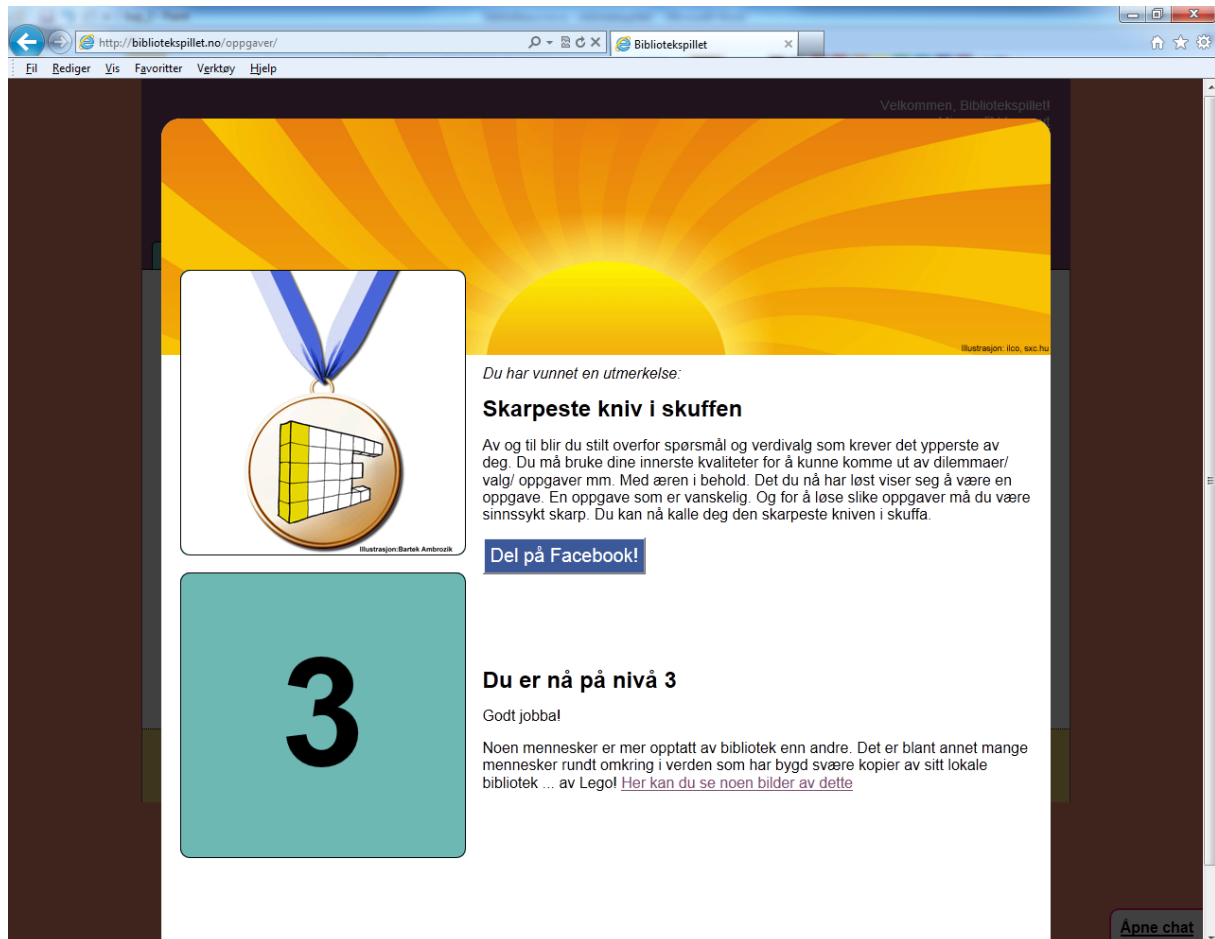
*Bilde: Åpning av Bibliotekspillet 3. september 2013 ved kulturminister Hadia Tajik*

## Spilleperioden

Spillet var lagt opp slik at alle som ønsket det kunne registrere seg med en profil og på den måten samle poeng. Aktiviteter som gav poeng var:

- Å skrive bokanmeldelser – 10 poeng. Hver bokanmeldelse måtte minimum bestå av tittel, en beskrivelse på 25 ord og en anmeldelse på 50 ord.
- Å løse oppgaver – 10 poeng. Det ble lastet opp en ny oppgave i uka hvor det gjaldt å løse et kryssord eller en annen oppgave for å finne et løsningsord man måtte taste inn for å få poeng.
- Å løse utfordringer – 10 poeng. Det ble lastet opp to nye utfordringer hver uke, en listeutfordring hvor spillerne måtte skrive boklister basert på et tema (som «Hva er de fem beste bøkene du har lest av norske forfattere?») og en bildeutfordring hvor spillerne måtte laste opp bilder de hadde tatt basert på et tema (som «Lag bokryggpoesi»).

- Å besøke biblioteket – 10 poeng/uke. Hver mandag ble et nytt kodeord hengt opp i alle deltakerbibliotekene. Ved å taste inn dette kodeordet i spillet bekreftet man at man hadde vært på biblioteket.
- Ved å oppfylle bestemte milepæler i spillet kunne man også vinne digitale utmerkelser, og som i forprosjektet gav hver av disse 20 poeng.



*Bilde: Vinduet som kom opp når brukeren vant en utmerkelse og/eller nådde et nytt nivå*

I perioden 3.9.-29.11.14 hadde nettstedet 9 160 besøk og 115 659 sidevisninger, og 739 deltakere registrerte seg i Bibliotekspillet. Totalt i tremånedersperioden ble det skrevet 3731 bokanmeldelser. Det ble publisert 25 oppgaver, og disse hadde i gjennomsnitt 65,2 besvarelser hver. I de 13 ukene spillet varte ble det hver uke i gjennomsnitt registrert 40,5 bibliotekbesøk hver uke.

Avslutningen av spillet ble markert på Ski bibliotek 10. desember 2013. Vinner av spillet ble Rebka Beraki fra Langhus i Ski som med sine 5470 poeng slo knockout på alle andre leseglade ungdommer i Akershus. Hun ble feiret med forfriskninger, blomster og premieutdeling ved Heidi Hovemoen, fylkesbiblioteksjef i Akershus.

## **Evaluering av prosjektet**

### **Aktivitetsnivå**

Med 739 deltakere og 3731 bokanmeldelser må det kunne sies at aktiviteten i spillet har vært høy.

Vi ser likevel at balansen i denne aktiviteten kunne ha vært bedre, på to måter:

- Som i forprosjektet merker vi at aktiviteten i spillet var klart størst de første ukene, for deretter å dale. For de fleste av brukerne har vi altså ikke klart å holde interessen oppe gjennom hele spillet. Forfatterbesøkene midt i spillet var planlagt med tanke på å bremse denne utfordringen, men i praksis har dette ikke fungert godt nok til å holde interessen oppe i tolv uker. Vi konkluderer med at tolv uker nok er en litt for lang konkurranseperiode, og at 4–6 uker nok hadde fungert bedre.
- Det er tydelig at vi fortsatt sliter med å trekke inn de som trenger Bibliotekspillet mest – de som i utgangspunktet ikke er så veldig interesserte i å lese. I forprosjektet konkluderte vi med at en uinteressant premie kunne være årsaken til dette, og i hovedprosjektet fristet vi derfor med en langt mer attraktiv premie. Dette så ikke ut til å ha så stor effekt som vi hadde håpet, kanskje fordi eliten av de ivrigste leserne utmerket seg så bra at sjansen for premie virket uoppnåelig ganske tidlig.

Vi ser også at aktiviteten har vært klart høyest i de kommunene hvor biblioteket har gått aktivt ut og formidlet spillet. Det anser vi som logisk og forventet, og ikke som en svakhet i prosjektet.

### **Evaluering og tilbakemeldinger fra deltakerbibliotekene**

Alle folkebibliotekene som deltok i Bibliotekspillet fra Akershus har rapport til fylkesbiblioteket om egen aktivitet i forbindelse med Bibliotekspillet. Bibliotekene melder at de har informert om spillet på hjemmesider, på sosiale medier, de har deltatt på møter på skoler, og mange skoleklasser har fått informasjon ved besøk på folkebibliotekene osv. Flere bibliotek har arbeidet aktivt mot lokal presse, og mange deltok i testingen av spillet og bidro med å lage oppgaver osv. til Bibliotekspillet. Bibliotekene har estimert eget tidsbruk i prosjektet. Dette er brukt som grunnlag for egeninnsats i regnskapet.

Det ble sendt ut noen spørsmål til de samarbeidene bibliotek etter at spilleperioden i Bibliotekspillet var avsluttet. I tillegg ble det avholdt et evalueringsmøte 10.12.2013.

Folkebibliotekene hadde svært høye forventninger til Bibliotekspillet. Evalueringene rommer alt fra stor entusiasme over å få et leseprosjekt for ungdom, til de som mente det allerede finnes for mange leseprosjekter til at man kan klare å engasjere målgruppen for ennå ett slikt.

Flere bibliotek sier at de i ettertid ser at de skulle ha lagt ned enda mer ressurser i å følge opp skoler og elever for å få flere aktive deltakere, men tiden strakk ikke til for alle.

Noen bibliotek sier at spillet fungerte best for de som leser mye. Ungdommer syntes det var spennende å løse oppgaver, ta bilder, få boktips selv om noen mente enkelte oppgaver var litt vanskelige. Bibliotekene fikk mange positive og noen negative tilbakemeldinger fra



brukerne. Det som opprørte mange ungdommer var at flere forsøkte å jukse. Prosjektlederen brukte mye tid på å luke dette ut av spillet.

Bibliotekene er meget godt fornøyde med gjennomføringen av sine arrangementer i forbindelse med Bibliotekspillet. Det var veldig godt oppmøte på forfatterbesøkene og det ble mange fruktbare diskusjoner og stor etterspørsel etter bøkene til de aktuelle forfatterne.

Nesten alle bibliotekene som deltok i Bibliotekspillet er *svært interesserte* i å delta i et tilsvarende samarbeide/ prosjekt dersom de får muligheten.

Hva er det viktigste vi har lært:

- Samarbeid er flott! Bibliotekene får mulighet til å delta på noe de færreste hadde fått til på egen hånd. Fint å være del av noe større, og å kunne tilby brukerne noe nytt.
- Ikke undervurder tiden/ ressursene det tar å delta i et slikt prosjekt. Bibliotekene må få «alle» ansatte med, ikke bare barne- og ungdomsbibliotekarene.
- Vi må i ennå større grad i slike leseprosjekter gå i allianse med skolene og lærerne samtidig som vi ivaretar den enkelte ungdom.
- Dersom vi skal ha et tilsvarende «stunt», et spill med begrenset varighet, må spilleperioden være kortere.
- Det må vurderes om man bør legge like stor vekt på poeng og vinnere. Vi ser at omfanget av forsøk på juksing kan ha skremt bort potensielle deltakere. Alternativt kan man vurdere ukesvinnere eller lignende.
- Håndtering av ungdommer som forsøkte å jukse tok betydelig mer tid enn beregnet.
- Hvis prosjektet hadde hatt større økonomisk ramme ville vi lagt noe mer ressurser i grafikken i Bibliotekspillet.
- Vi ser at et sterkere budsjett er nødvendig for at gjennomføring av et nytt prosjekt innenfor samme område skal kunne være realistisk senere. Dette til tross for at en del av ressursene fra Bibliotekspillet kan gjenbrukes.

Vi mener at det har vært et interessant forsøk å eksperimentere med gamification i en bibliotekkampanje, og tror at det er noe man med stor fordel kan jobbe videre med i bibliotekmiljøet. Takk for støtten til Bibliotekspillet.

Ski, 11. april 2014

Vennlig hilsen

Heidi Hovemoen  
Fylkesbiblioteksjef  
Fylkesbiblioteket i Akershus

Olaf Moriarty Solstrand  
Prosjektleder Bibliotekspillet  
Spesialbibliotekar, Ski bibliotek

Vedlegg 1: Økonomi – Budsjett og regnskap for Bibliotekspillet

Vedlegg 2: Medieomtale Bibliotekspillet

## Vedlegg 1: Økonomi Bibliotekspillet

Forprosjektet i 2012 var i sin helhet finansiert av Ski bibliotek.

I prosjektsøknaden som ble oversendt Nasjonalbiblioteket i 2012 var det satt opp et budsjett på 700 000 kr, av dette 300 000 kr egeninnsats fra deltakende bibliotek. Dette budsjettet forutsatte støtte fra Nasjonalbiblioteket på 400 000 kr. Et alternativt budsjett som tok høyde for prosjektets reelle økonomi ble satt opp 7. februar 2013.

### Budsjett og regnskap

<b>INNTEKTER</b>	<b>Budsjett</b>	<b>Regnskap</b>
Prosjektstøtte fra Nasjonalbiblioteket	200 000	<b>200 000</b>
Egeninnsats – personalkostnader i folkebibliotekene og fylkesbiblioteket ( <i>dekket av deltakerbibliotekene</i> )	105 000	<b>140 000</b>
Bibliotekenes egenandel, arrangementer i bibliotekene ( <i>dekket av deltakerbibliotekene</i> )	27 000	<b>26 500</b>
<b>Sum inntekter</b>	<b>332 000</b>	<b>366 500</b>

<b>UTGIFTER</b>	<b>Budsjett</b>	<b>Regnskap</b>
Lønn prosjektleder	125 000	<b>130 150</b>
Bidrag til arrangementer i bibliotekene	36 000	<b>34 000</b>
Reklamemateriell	10 000	<b>13 950</b>
Premier	5 000	<b>5 298</b>
Møtevirksomhet	8 000	<b>2 645</b>
Lansering av spillet	8 000	<b>8 175</b>
Uforutsette utgifter	8 000	-
Egeninnsats – personalkostnader i folke- og fylkesbibliotek ( <i>dekket av deltakerbibliotekene</i> )	105 000	<b>140 000</b>
Bibliotekenes egenandel, arrangementer i bibliotekene ( <i>dekket av deltakerbibliotekene</i> )	27 000	<b>27 450</b>
<b>Sum utgifter</b>	<b>332 000</b>	<b>361 668</b>

## Vedlegg 2: Medieomtale Bibliotekspillet

Bibliotekspillet har fått en del omtale i lokalpressen:

- *Indre Akershus blad* 30.8.13: «Ny lesekampanje»
- *Romerikes blad* 30.8.13: «Hadia åpner Bibliotekspillet»
- *Østlandets blad* 31.8.13: «Statsråden åpner spillet i Ski»
- *Romerikes blad* 4.9.13: «Starter bokspill»
- *Østlandets blad* 5.9.13: «Bibliotekspillet 2013 er i gang: Ski bibliotek fikk skryt av statsråden»
- *Ås avis* 5.9.13: «Bibliotekspill skal inspirere unge til å lese»
- *Altaposten* 6.9.13: «Delta i bibliotekspillet!»
- *Varingen* 10.9.13: «Leselyst for ungdommer også»
- *Akershus Amtstidende* 12.9.13: «Utfordrer ungdom – biblioteket lanserer konkurranse for unge på nett»
- *Enebakk avis* 10.10.13: «Besøk av Vera Michaelsen og lansering av Bibliotekspillet»
- *Vestby avis* 10.10.13: «Bibliotekspillet er blitt populært»
- *Østlandets blad* 12.12.13: «Bibliotekspillet 2013: Rebka slo knockout på konkurrentene»
- *Smaalenenes avis* 19.12.13: «Leselysten ga seier – Marte (14) vant bibliotekspillet»
- *Bibliotheca Nova 4-2013*: «Eit spel om leselyst»

I de fleste av tilfellene over har avisene intervjuer med sitt lokale bibliotek.

At åpningsseremonien ble avholdt på Ski bibliotek og at vinneren av spillet var fra Ski er grunnen til at *Østlandets blad* er overrepresentert i denne listen.

Mediedekning av forprosjektet er ikke tatt med her.

I tillegg til de skrevne artiklene nevnt over ble det også lagt fram et foredrag om Bibliotekspillet på Vestfold fylkesbiblioteks «Fagdag om dataspill og læring» i Tønsberg 27. februar 2014.