



Foto: KRED Norge

Spilltilbudet i norske folkebibliotek

Rapport om tilbud, kompetanse og holdninger

Innhold

Innledning	3
Om undersøkelsen og utvalget	3
Fordelingen i antall besvarelser	4
Holdninger til spill i biblioteket	6
Faktorer som påvirker tilbudet	7
Kommunale forhold	7
Prioriteringer i kommunene	9
Store og små kommuner	10
Organisering	10
Årsakssammenhenger.....	11
Aktivitet og bruk	13
Spillbiblioteket.no.....	14
Utlån av spill og spillutstyr.....	15
Spillarrangement	16
Hvem er arrangementene for?	18
Samarbeid.....	19
Opplæring og kompetanse	20
Har de ansatte fått opplæring?	20
Vurdering av egen kompetanse: teknisk, formidling og kultur	21
Utfordringer med å utvikle spilltilbudet videre	22
Andre kommentarer og innspill fra respondentene	23

Spilltilbudet i norske folkebibliotek

*Rapport om tilbud, kompetanse og holdninger
Utarbeidet av fylkesbibliotekene sitt nasjonale nettverk for
spillformidling*

Innledning

Fylkesbibliotekene sin nasjonale nettverksgruppe for spillformidling i bibliotek ønsket å kartlegge hvilke ressurser, erfaringer, holdninger og planer folkebibliotek har for arbeidet med elektroniske spill. Undersøkelsen retter seg både mot folkebibliotek som allerede har et spilltilbud og mot folkebibliotek som ikke har det. Den er delt inn i flere temaer: kommunale rammer og ressurser, tilbud og satsing, og erfaringer og holdninger til spill i biblioteket. Utvalget som svarte, består både av ansatte og ledere i bibliotek.

Formålet med undersøkelsen har vært å belyse bibliotekets rammer for arbeidet med spill, og samtidig fange opp intensjoner, holdninger og lokale forhold. Bakteppet er bibliotekets rolle som offentlig og åpen institusjon for litteratur, medier, kultur og kunnskap, og den reviderte bibliotekloven fra 2014 med sin utvidede vektlegging av biblioteket som arena for dialog og møteplass. To hovedspørsmål ligger til grunn: Hva er status for spilltilbudet i folkebibliotekene, og hva er potensialet og utfordringene framover?

Om undersøkelsen og utvalget

Undersøkelsen ble sendt ut til folkebibliotek i hele Norge via nettverksgruppen. Den ble distribuert til fylkesbiblioteksjefsnettverket, som videreformidlet den til de kommunale bibliotek. Undersøkelsen ble også forsøkt distribuert via QR-kode på flyers under det nasjonale bibliotekmøtet i Molde våren 2026. Det var mulig å svare på undersøkelsen i 31 dager, fra 2. mars til og med 1. april 2026. Det kom inn 204 svar, hvor de fleste kom fra bibliotek i den minste kommunegruppen (0-4 999 innbyggere).

Fordelingen av respondenter samsvarer i grove trekk med fordelingen av norske kommuner etter innbyggertall: flest svar kommer fra kommuner med færrest innbyggere, nest flest fra de med nest færrest, og så videre. Utvalget kan dermed sies å være rimelig representativt for kommunestrukturen i Norge.

Innbyggere	Kommuner	Prosent
0-4 999	170	48 %
5 000-9 999	73	20 %
10 000-19 999	56	16 %
20 000-29 999	22	6 %
30 000-44 999	18	5 %
45 000-74 999	10	3 %
75 000 eller flere	8	2 %

Tabell 1. SSB 2026

Utvalget følger i stor grad den norske kommunestrukturen etter innbyggertall. Samtidig er undersøkelsen basert på frivillig deltakelse, og det er ukjent hvor mange bibliotek som mottok undersøkelsen uten å svare. Resultatene bør derfor tolkes som et bredt situasjonsbilde fra sektoren, snarere enn som en statistisk representativ kartlegging av alle norske folkebibliotek. En mulig skjevhet er også at de respondentene som har mest kjennskap til og interesse for spill, sannsynligvis er overrepresentert i materialet, noe som kan påvirke særlig svarene på holdninger og opplevd relevans.

Fordelingen i antall besvarelser

Blant respondentene var 99 biblioteksjefer og 105 andre ansatte i biblioteket. Det kan forekomme at flere fra samme bibliotek har svart på undersøkelsen.

2. Hvilken stilling har du i biblioteket?

● Biblioteksjef / leder	99
● Ansatt i biblioteket	105



Figur 1. Undersøkelse

Samlet fordeler svarene seg slik etter kommunestørrelse:

Innbyggere	Svar totalt	Prosent
0-4 999	66	32 %
5 000-9 999	31	15 %
10 000-19 999	27	13 %
20 000-29 999	23	11 %
30 000-44 999	26	13 %
45 000-74 999	16	8 %
75 000-299 999	12	6 %
Flere enn 300 000	3	1 %

Tabell 2. Undersøkelse

For ledere fordeler svarene seg slik:

Innbyggere	Svar ledere	Prosent
0-4 999	58	61 %
5 000-9 999	15	16 %
10 000-19 999	8	9 %
20 000-29 999	7	7 %
30 000-44 999	4	4 %
45 000-74 999	2	2 %
75 000-299 999	1	1 %
Flere enn 300 000	0	0%

Tabell 3. Undersøkelse

Fordelingen av besvarelser fra ledere følger i store trekk fordelingen av kommuner: siden det er flest kommuner med 0-4 999 innbyggere, kommer også de fleste svarene fra ledere fra denne gruppen.

For ansatte fordeler svarene seg slik:

Innbyggere	Svar ansatte	Prosent
0-4 999	8	8 %
5 000-9 999	14	13 %
10 000-19 999	18	17 %
20 000-29 999	15	14 %
30 000-44 999	22	21 %
45 000-74 999	14	13 %
75 000-299 999	11	10 %
Flere enn 300 000	3	3 %

Tabell 4. Undersøkelse

En sannsynlig forklaring på at fordelingen av ansatte skiller seg fra ledernes fordeling, er at det finnes flere potensielle respondenter blant ansatte i kommuner med mange innbyggere. Bibliotek i større kommuner har derfor større sannsynlighet for å bidra med flere svar. Både den totale fordelingen og ledernes fordeling samsvarer godt med kommunefordelingen, med en overvekt av svar fra gruppene der antallet kommuner er størst.

Holdninger til spill i biblioteket

For å få innsikt i hvordan bibliotekpersonalet ser på spill som medium og som del av bibliotektilbudet, ble respondentene bedt om å ta stilling til seks påstander på en skala fra «helt enig» til «helt uenig». Svarene viser at det er bred oppslutning om at spill har egenverdi som kulturtilbud, samtidig som holdningen til aktiv prioritering av spilltilbud er mer sammensatt.

De tre påstandene som handler om spillets egenverdi får svært sterk tilslutning. På påstanden om at *spill er et kulturtilbud med kunstnerisk verdi på linje med litteratur, film og musikk i biblioteket*, sier 78,4 % seg helt eller litt enig (49 % helt enig, 29,4 % litt enig), mens bare 9,3 % er uenige. Enda tydeligere er svarene på påstanden om at *spill bidrar til inkludering og deltakelse i bibliotekene*: her er hele 90,6 % helt eller litt enig, og bare 2,5 % uenige. Også påstanden om at *spill fremmer læring* får bred oppslutning, med 89,3 % helt eller litt enige og kun 3,9 % uenige. Samlet tegner disse tre påstandene et bilde av en yrkesgruppe som anerkjenner spill som et kulturelt, sosialt og pedagogisk verdifullt medium.

Motsatt avvises påstanden om at *spill i biblioteket skaper mer uro enn verdi* av flertallet: 45,5 % er helt eller litt uenige, mens 27,8 % sier seg helt eller litt enige, og 26,7 % stiller seg nøytrale. Fordelingen viser at et betydelig mindretall likevel opplever uro som en reell utfordring, noe som samsvarer med de kvalitative kommentarene om HMS og arbeidsmiljø.

Bildet blir mer sammensatt når det gjelder prioritering. På påstanden om at *det er viktigere å prioritere bøker enn spill*, sier 60,8 % seg helt eller litt enige (25,5 % helt enig, 35,3 % litt enig), mens 16,7 % er uenige og 22,5 % nøytrale. Bøker holder altså fortsatt en tydelig førsteplass i respondentenes prioriteringer. Samtidig svarer 61,7 % helt eller litt enig på at *bibliotekene bør prioritere spilltilbud fremover* (18,1 % helt enig, 43,6 % litt enig), mens 11,3 % er uenige og 27 % nøytrale. Dette er et interessant funn: et flertall mener spilltilbud bør prioriteres, men «litt enig» dominerer klart over «helt enig», og andelen nøytrale er høy. Sammenlignet med den svært sterke oppslutningen om spillets egenverdi, er støtten til aktiv prioritering altså mer forbeholden.

Samlet gir svarene et tydelig bilde av at bibliotekpersonalet anerkjenner spill som et fullverdig kulturmedium med reell verdi for inkludering og læring, men at prioriteringen mellom spill og andre medietyper, særlig bøker, oppleves som mer krevende. Kombinert med funnene om ressursutfordringer tyder dette på at det ikke er prinsipielle innvendinger, men praktiske og økonomiske rammer som demper viljen til å prioritere spill mer aktivt. For fylkeskommunens rådgivningsrolle peker dette mot at et sentralt tiltak vil være å hjelpe bibliotekene ut av et opplevd nullsumforhold mellom bøker og spill, gjennom kompetanseutvikling, felles løsninger og tilgang til

utviklingsmidler som gjør det mulig å utvikle spilltilbudet uten at det oppleves å gå på bekostning av bøkene.

21. Hvor enig er du i disse påstandene:

[Flere detaljer](#)

● Helt enig ● Litt enig ● Nøytral ● Litt uenig ● Helt uenig

Spill er et kulturtilbud med kunstnerisk verdi på linje med litteratur, film og musikk i biblioteket

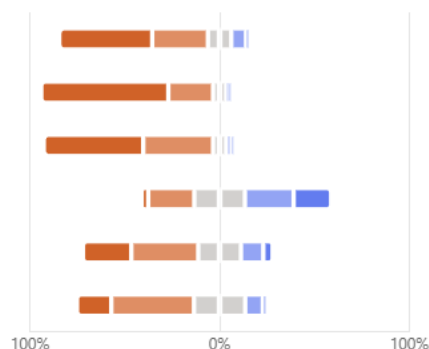
Spill bidrar til inkludering og deltakelse i bibliotekene

Spill fremmer læring

Spill i biblioteket skaper mer uro enn verdi

Det er viktigere å prioritere bøker enn spill

Bibliotekene bør prioritere spilltilbud fremover



Figur 2. Undersøkelse

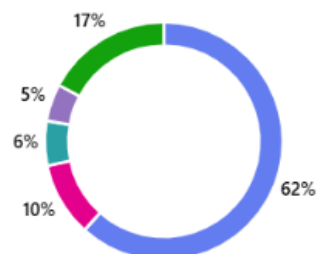
Faktorer som påvirker tilbudet

Kommunale forhold

For å kunne si noe om ulikheter mellom kommuner og kommunale rammer, ble kun de som svarte som ledere, spurt om trekk ved sin kommune. Det første spørsmålet gjaldt hvor biblioteket er organisert i kommunen.

3. Hvor er bibliotek organisert i kommunen?

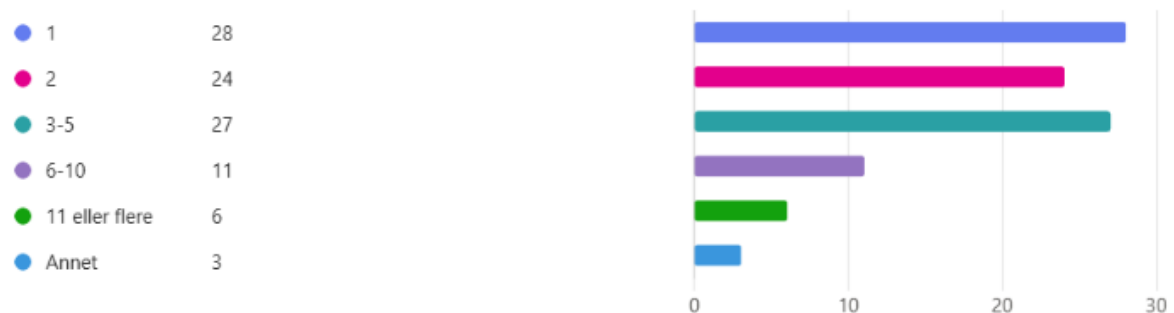
● Kultur / kultur og fritid	61
● Oppvekst / utdanning	10
● Samfunnsutvikling	6
● Stab / sentraladministrasjon	5
● Annet	17



Figur 3. Undersøkelse

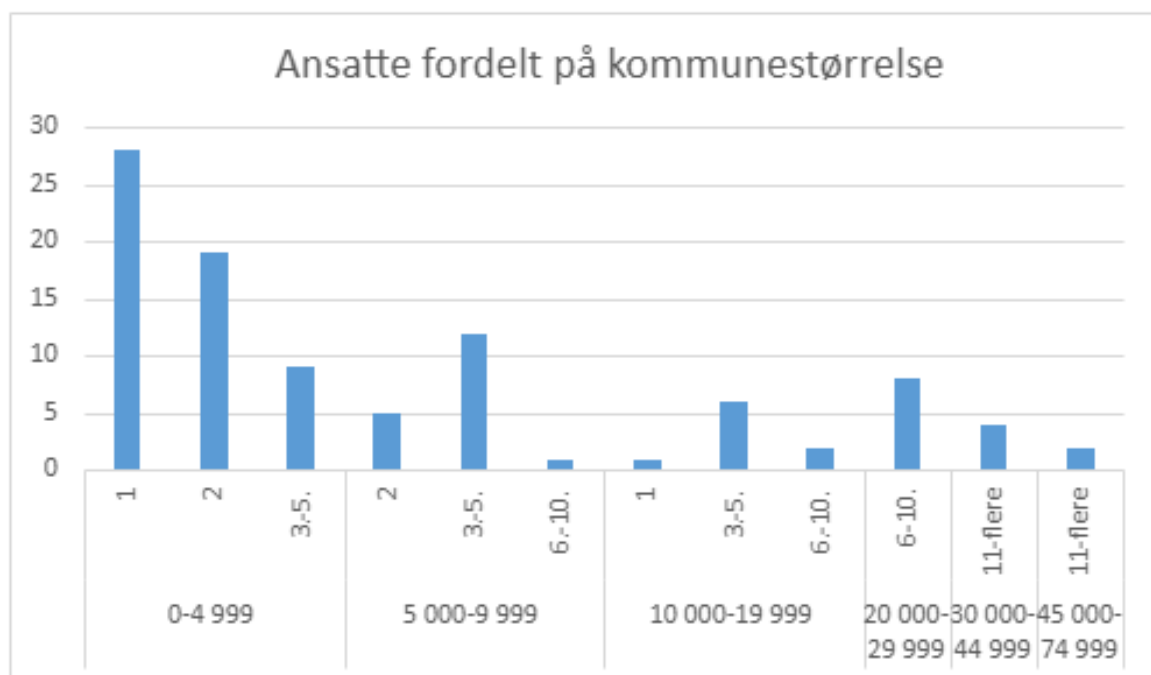
Flertallet av svarene fra lederne plasserte biblioteket under *kultur/kultur og fritid*, mens den nest største gruppen ligger under *oppvekst/utdanning*. *Kultur/kultur og fritid* var det mest typiske på tvers av kommunestørrelse.

4. Hvor mange ansatte er dere i biblioteket?



Figur 4. Undersøkelse

De fleste ledere oppgir at biblioteket har kun én ansatt. Dette henger sammen med at de fleste bibliotek ligger i kommuner med få innbyggere, og at få innbyggere ofte innebærer få ansatte, selv om det finnes unntak. Fordelingen av ansatte etter kommunestørrelse indikerer at jo færre innbyggere, desto større sannsynlighet for få ansatte. Mønsteret er likevel ikke entydig, noe som bekrefter at andre kommunale rammer, føringer eller prioriteringer også spiller inn på antall ansatte.



Figur 5. Undersøkelse

Fordelingen av antall ansatte viser at det finnes bibliotek med over 10 000 innbyggere i kommunen som kun har én ansatt, og bibliotek med under 5 000 innbyggere som har mellom tre og fem ansatte. Materialet viser at det er noen flere bibliotek med tre til fem ansatte enn med to ansatte, noe som tyder på at antall ansatte ikke nødvendigvis øker jevnt med kommunestørrelsen, men i stor grad avhenger av lokale prioriteringer (figur 5). Tre til fem ansatte forekommer nesten jevnt fordelt i de tre minste kommunegruppene.

Prioriteringer i kommunene

Ledere ble spurt om økonomiske prioriteringer knyttet til spilltilbudet.

5. Har biblioteket en fast budsjettpost knyttet til elektroniske spill (innkjøp eller aktivitet?)



Figur 6. Undersøkelse

De aller fleste bibliotek, over 90 % har ingen egen budsjettpost for spill. Kun fem svarte ja, og tre av disse er kommuner med færrest antall ansatte og innbyggere.

På spørsmål om det finnes en stilling knyttet til spill, svarer de fleste at det ikke gjør det.

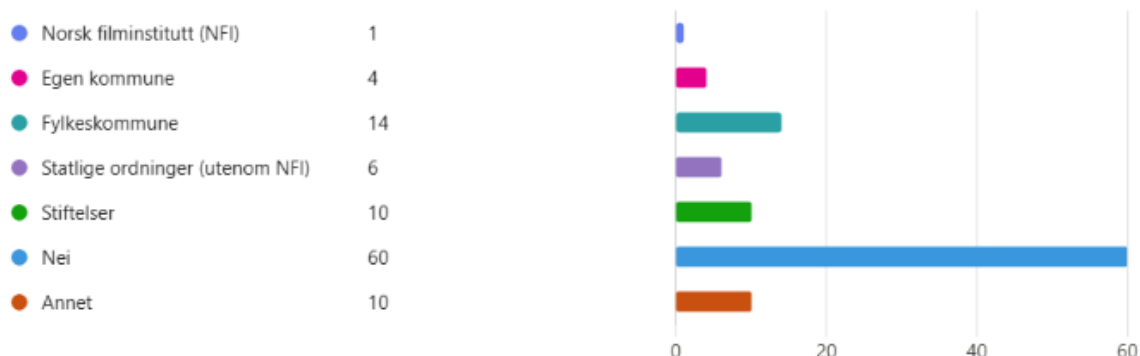
7. Har dere en spesifikk stilling eller funksjon med ansvar for spilltilbud i biblioteket?



Figur 7. Undersøkelse

Et svakt mønster tyder på at de få bibliotekene som har en formelt definert spill-rolle, hovedsakelig er organisert under kultur/kultur og fritid. En tydeligere tendens er at bibliotek med flere ansatte oftere har en form for definert ansvar for spill. De aller minste bibliotekene (1-2 ansatte) svarer nesten uten unntak «nei». De få bibliotekene som har en formelt definert rolle, finnes i grupper med flere ansatte.

6. Har dere tidligere søkt om tilskudd til spillsatsing?
(Du kan velge flere alternativer)



Figur 8. Undersøkelse

En annen ramme for å drive med spill, i tillegg til ansattressurser, definert kommunal økonomi og eventuelt samarbeid med eksterne, er tilgangen på tilskudds- og prosjektmidler. Slike midler henger ofte sammen med ansattressurser og satsing generelt. 60 % oppgir at de ikke har søkt om midler, mens 40 % har søkt tidligere. Kun ni av de 40 bibliotekene som har søkt, har én ansatt, de øvrige har to eller flere ansatte.

Ledernes svar tegner et bilde av at kommuner med færrest innbyggere i større grad har færre ansatte, og at større kommuner har størst andel bibliotek med mange ansatte. Samtidig finnes det små kommuner med tre eller flere ansatte, som til og med har flere ansatte enn enkelte kommuner med større innbyggertall. Dette indikerer at antall ansatte ikke utelukkende følger kommunestørrelsen, men også avhenger av lokale prioriteringer.

Store og små kommuner

Samlet sett er det mer aktivitet i biblioteket med flere ansatte, noe som kan forklares med bedre ressursituasjon og mer tilgjengelig kompetanse. Funnene viser likevel at antall ansatte ikke alene avgjør tilbudet: også personer med ansvar og interesse, samt ulike samarbeidsformer, spiller inn. Bibliotek med under fem ansatte har oftere mer sporadiske arrangementer eller ingen tilbud, mens bibliotek med flere ansatte oftere har etablerte tilbud, regelmessige aktiviteter, flere spillformer og mer samarbeid.

Organisering

Materialet viser også at spill ikke er «kun for bibliotek». Flere ledere peker på ulike samarbeid utenfor biblioteket, som Bibliogames, skole/SFO, fritidsklubb, frivillige og lokale spillforeninger. Noen ledere framhever at «andre i kommunen har ansvaret», eller at «ungdomsklubben har allerede et godt tilbud».

Funnene viser at også bibliotek med få ansatte kan ha aktivitet på spillfeltet, dersom de prioriterer det og har samarbeid. Blant de små kommunene finner vi både de mest aktive bibliotekene med etablert tilbud og de med minst aktivitet. Forskjellen ligger ofte i graden av samarbeid: de små bibliotekene som samarbeider, har mer aktivitet, i form av turneringer, sosiale møteplasser, Bibliobattles eller ukentlige aktiviteter. Nettverk kan derfor være viktigere enn kommunestørrelse.

Blant ledere som oppgir etablert tilbud, nevnes Bibliogames ofte, sammen med ulike former for kursing. Blant dem uten tilbud går formuleringer som «har ikke hørt om», «kjenner ikke til», «har ikke fått opplæring» og «er ikke trygg på hvordan det fungerer», igjen. Bibliotek med aktivitet har i større grad opplæring, interesse, kompetanse, ansvarsperson og samarbeid. Bibliotek med lite aktivitet har oftere få ansatte, ingen ansvarsperson og lite samarbeid.

Blant de som svarte «Nei. Vi har ikke et tilbud, og ingen planer om å starte» på spørsmålet om spilltilbud, ser vi følgende kjennetegn:

Kjennetegn	Beskrivelse
Små bibliotek	Ofte i kommuner under 5 000 innbyggere. Få ansatte (typisk 1–5).
Lite organisatorisk grunnlag	Ingen budsjettpost for spill. Ingen dedikert ansvarsperson. Få eller ingen søknader om tilskudd.
Lav kompetanse og lite nettverk Lite eller ingen infrastruktur for spill	Sjeldnere deltatt på kurs eller opplæring. Få samarbeidspartnere. Lite kontakt med Bibliogames eller lignende aktører.

Tabell 5. Undersøkelse

Årsakssammenhenger

Sammenhengen mellom opplæring og status for spilltilbud:

Status for spilltilbud	Har fått opplæring	Ikke fått opplæring
Ja, vi har et etablert spilltilbud (n=42)	35,7 %	64,3 %
Ja, men et sporadisk spilltilbud (n=18)	5,6 %	94,4 %
Nei, men vurderer å starte (n=12)	0 %	100 %
Nei, og har ingen planer om å starte (n=27)	11,1 %	88,9 %

Tabell 6. Undersøkelse

Sammenhengen mellom tilskuddssøknader og status:

Status	Har søkt/benyttet tilskudd
Etablert tilbud	64,3 %
Sporadisk tilbud	38,9 %
Vurderer å starte	8,3 %
Ingen planer	14,8 %

Tabell 7. Undersøkelse

Sammenhengen mellom ansvarsperson og status:

Status	Har ansvarsperson/-funksjon
Etablert tilbud	38,1 %
Sporadisk tilbud	16,7 %
Vurderer å starte	0 %
Ingen planer	0 %

Tabell 8. Undersøkelse

Sammenhengen mellom kommunestørrelse og status:

Status	Under 5 000 innb.
Etablert tilbud	54,8 %
Sporadisk tilbud	55,6 %
Vurderer å starte	66,7 %
Ingen planer	63,0 %

Tabell 9. Undersøkelse

Sammenhengen mellom budsjettpost og status:

Status	Fast budsjettpost
Etablert tilbud	7,1 %
Sporadisk tilbud	11,1 %
Vurderer å starte	0 %
Ingen planer	0 %

Tabell 10. Undersøkelse

Sammenhengen mellom samarbeid og status:

Status	Samarbeider	Samarbeider ikke
Ja, vi har et etablert spilltilbud (n=42)	59,5 %	40,5 %
Ja, men et sporadisk spilltilbud (n=18)	66,7 %	33,3 %
Alle med spilltilbud (n=60)	61,7 %	38,3 %

Tabell 11. Undersøkelse

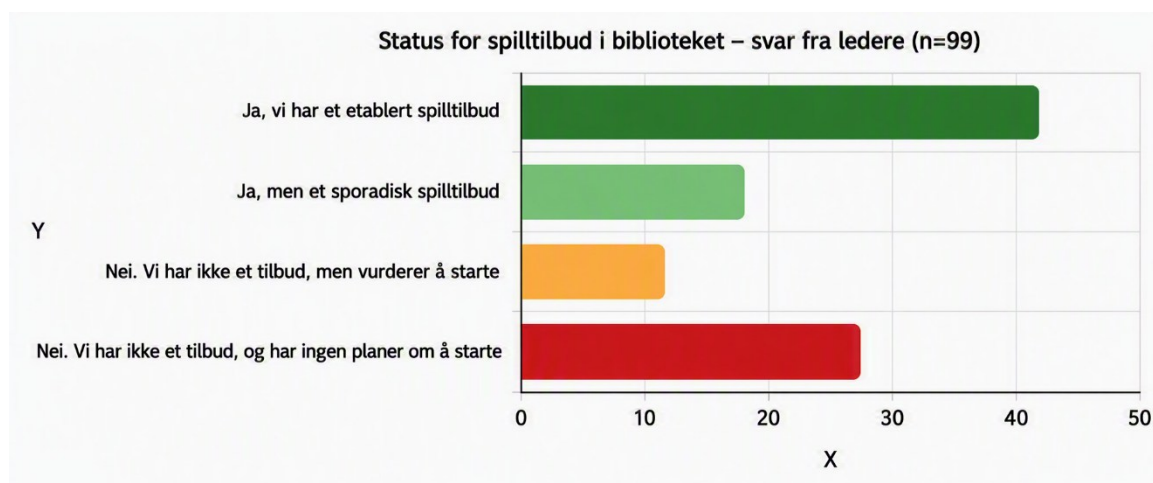
Blant de bibliotekene som har etablert tilbud, er det samarbeid som slår sterkest ut som forklaringsfaktor:

Faktor	Andel med etablert tilbud
Samarbeid	59,5 %
Opplæring	35,7 %
Ansvarsperson	38,1 %

Tabell 12. Undersøkelse

Aktivitet og bruk

Status for spilltilbudet i bibliotekene sier noe om graden av satsing og bredden i det tilbudet som finnes i dag.



Figur 9. Undersøkelse

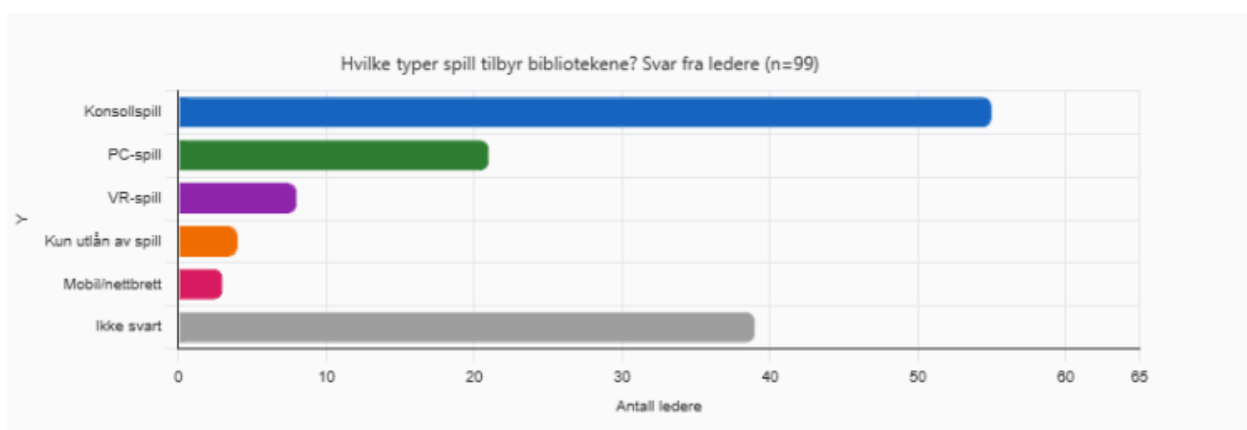
Den største enkeltgruppen, over 40 % av lederne, oppgir at de har et etablert tilbud. Samtidig svarer nesten 30 % at de ikke har et tilbud og heller ikke planlegger å starte et. Over 10 % av dem som ikke har et tilbud i dag, er positive til å starte opp. Sett i sammenheng med antall ansatte, viser materialet en klar tendens:

Antall ansatte	Etablert tilbud	Sporadisk tilbud	Vurderer å starte	Ingen planer
1 ansatt (n=28)	42,9 %	10,7 %	14,3 %	32,1 %
2 ansatte (n=29)	44,8 %	20,7 %	10,3 %	24,1 %
3-5 ansatte (n=24)	50,0 %	4,2 %	8,3 %	37,5 %
6-10 ansatte (n=14)	42,9 %	35,7 %	14,3 %	7,1 %
11 eller flere (n=8)	62,5 %	25,0 %	0 %	12,5 %
0,5 årsverk (n=1)	0 %	0 %	100 %	0 %
1,5 årsverk (n=1)	0 %	0 %	100 %	0 %
100 % stilling fordelt på to (n=1)	0 %	100 %	0 %	0 %

Figur 10. Undersøkelse

Jo større bibliotekene er målt i antall ansatte, desto vanligere er det med et etablert spilltilbud. Bibliotek med seks eller flere ansatte har gjennomgående høyere aktivitet, og langt færre av dem oppgir at de ikke har planer om spilltilbud. Fordelingen etter ansattkategori viser samtidig at også mange bibliotek med få ansatte har et etablert tilbud. Jo flere ansatte, desto lavere blir andelen som ikke har planer om å starte opp.

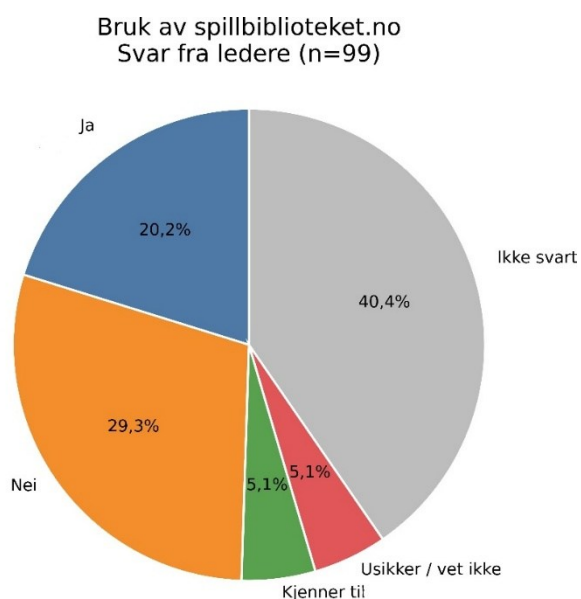
Enkelte spørsmål gikk kun til dem som allerede har et tilbud. Blant disse bibliotekene er konsollspill den spilltypen som er mest utbredt.



Figur 11. Undersøkelse

Spillbiblioteket.no

Et annet spørsmål gjaldt kjennskap til og bruk av tjenesten Spillbiblioteket.no. Dette er en gratis digital tjeneste fra Norsk filminstitutt (NFI), som gir norske folkebibliotek, skolebibliotek og fritidsklubber tilgang til nyere, norskutviklede dataspill.



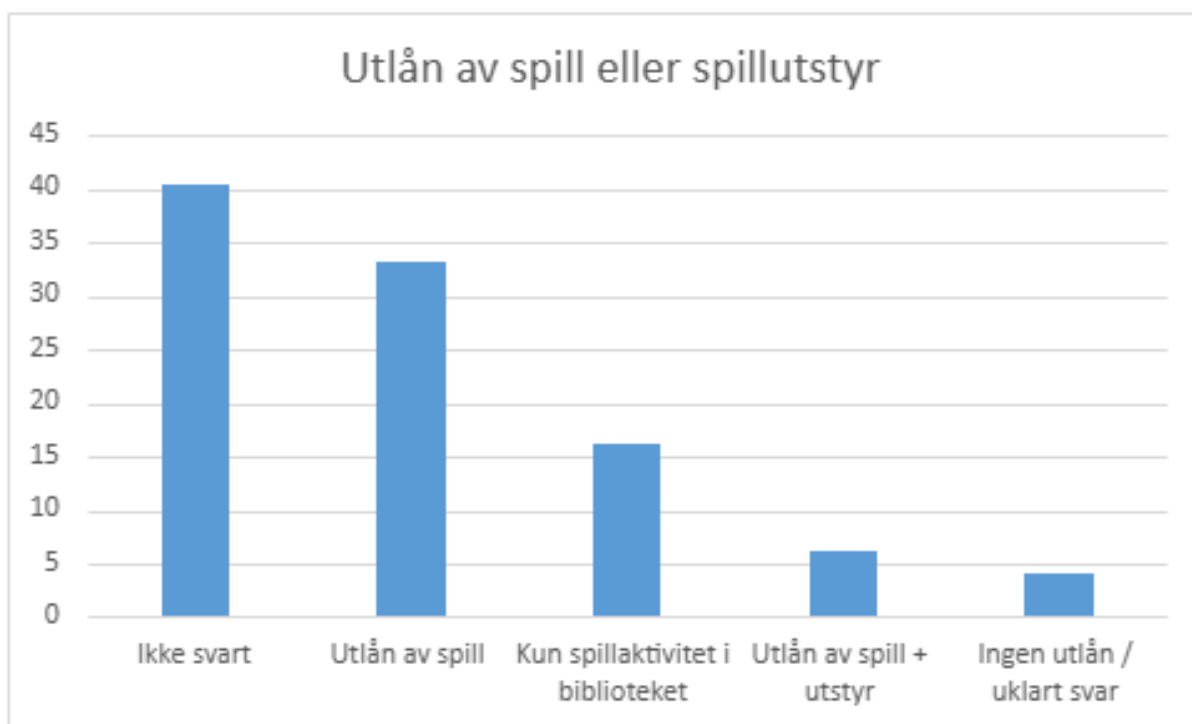
Figur 12. Undersøkelse

Ser man svarene i lys av for eksempel antall ansatte, finnes det ingen tydelig sammenheng mellom bibliotekets størrelse og bruken av ordningen. Bruken kan snarere antas å henge sammen med manglende kjennskap til tilbudet og begrenset kompetanse om hvordan det kan brukes i praksis. Kunnskap, rutiner og lokal prioritering framstår som viktigere forklaringsfaktorer enn bibliotekets størrelse alene.

Fritekstsvarene fra dem som ikke benytter ordningen, nyanserer dette betydelig. Den klart største gruppen, om lag halvparten, oppgir manglende kjennskap eller manglende kunnskap om tjenesten. De skriver at de ikke har hørt om Spillbiblioteket.no, at de har glemt at den finnes, eller at de ikke har satt seg inn i tilbudet. En annen betydelig gruppe peker på manglende kapasitet, tid eller budsjett, samt på at biblioteket ikke har egnet utstyr, særlig PC-er til utlån eller bruk i lokalet. En mindre gruppe har gjort et mer informert valg om ikke å bruke ordningen, enten fordi de samarbeider med lokale aktører som fritidsklubber eller e-sportforeninger, fordi etterspørselen i hovedsak gjelder etablerte internasjonale flerspillerspill som ikke finnes i ordningen, eller fordi de tidligere har brukt tjenesten uten å ha fulgt den opp. Svarene tyder dermed på at det reelle, informerte fravalget av Spillbiblioteket.no er vesentlig mindre enn det framstår, og at det først og fremst er behov for informasjon, kompetanseheving og praktisk tilrettelegging for at flere bibliotek skal kunne ta ordningen i bruk.

Utlån av spill og spillutstyr

På spørsmål om utlån av spill og spillutstyr svarer flertallet av dem som avgir svar, at de låner ut spill.

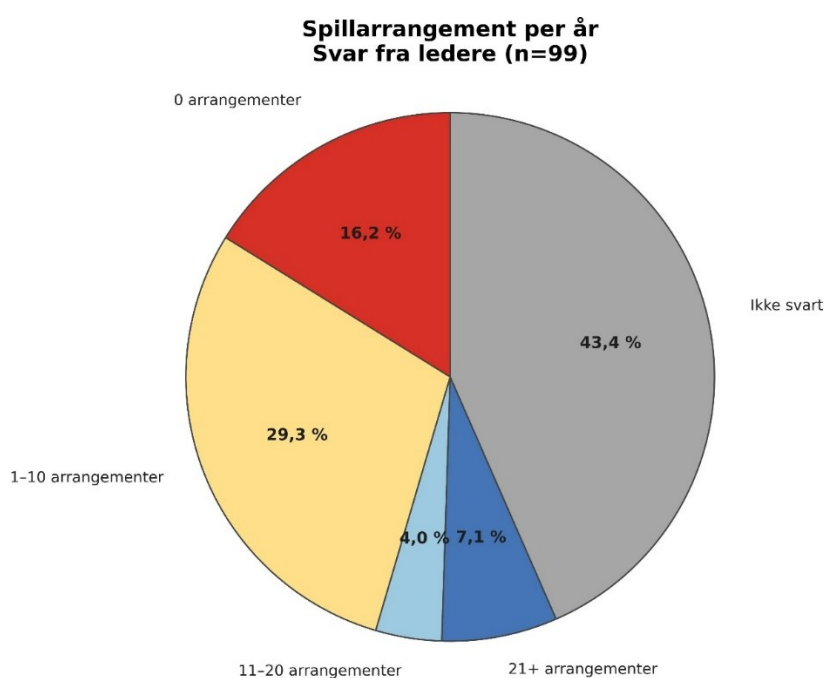


Figur 13. Undersøkelse

Det er i hovedsak bibliotek med etablert tilbud, og som har konsoller tilgjengelig, som låner ut spill eller spillutstyr. Antall ansatte har mindre å si her: flere bibliotek med én til tre ansatte låner også ut spill eller spillutstyr.

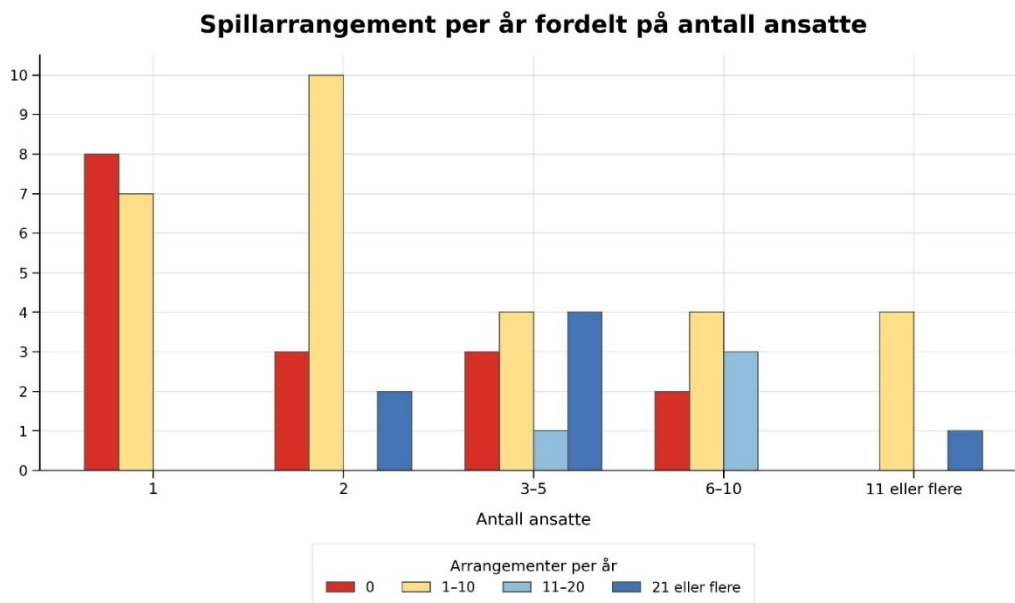
Spillarrangement

På spørsmål om hvor mange spillarrangement som arrangeres per år, avgir over 40 % ikke svar. Blant dem som svarer, oppgir en stor andel mellom 1 og 10 arrangementer i året, og en god del oppgir flere enn 10 arrangementer per år.



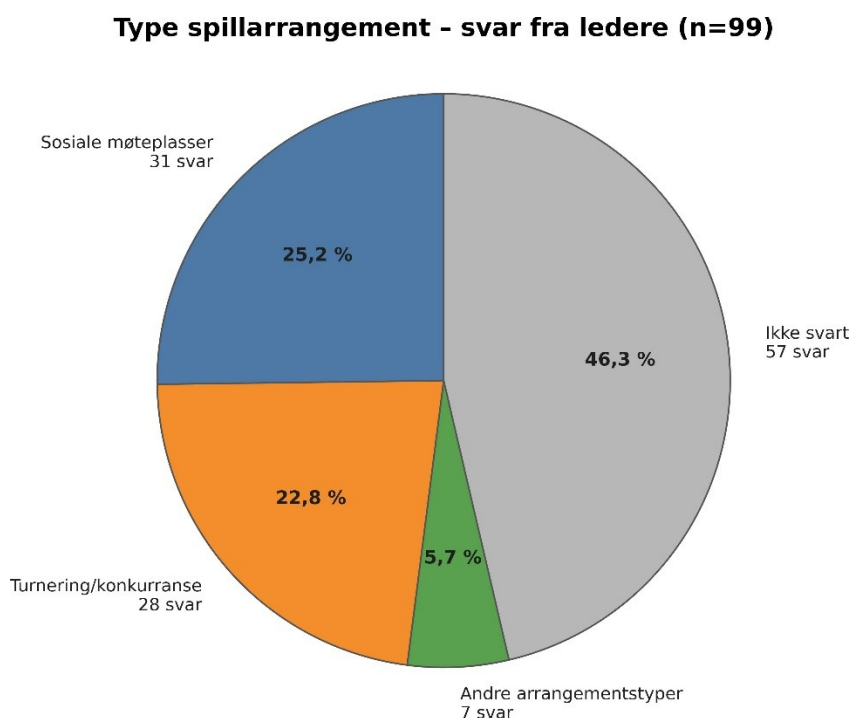
Figur 14. Undersøkelse

Aktivitetsnivået henger blant annet sammen med antall ansatte. Det er en tendens til at bibliotek med flere ansatte gjennomfører flere arrangementer.



Figur 15. Undersøkelse

På spørsmål om type arrangement som biblioteket arrangerer, svarer flertallet av lederne «sosiale møteplasser».

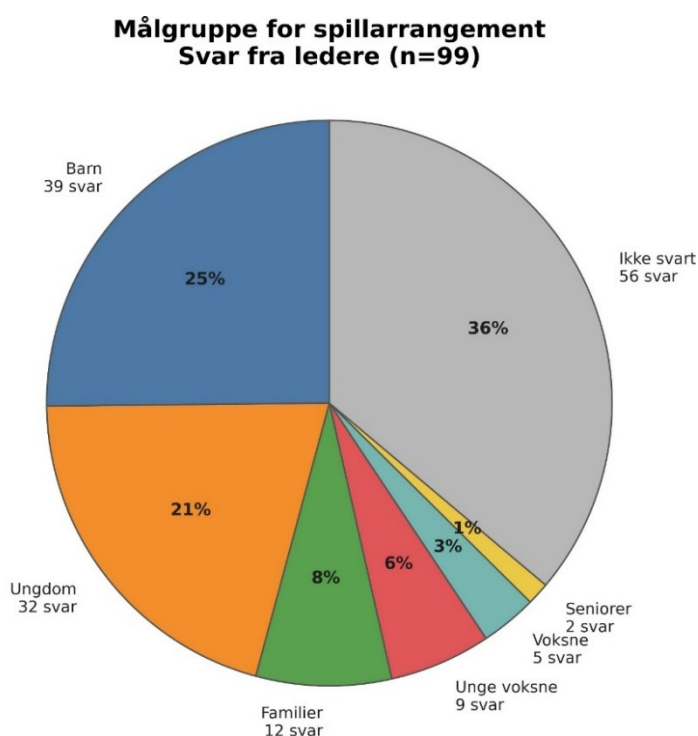


Figur 16. Undersøkelse. Flere svar mulig.

Sosiale møteplasser og åpent spilltilbud er de vanligste formene for spillaktivitet i bibliotekene. Slike aktiviteter forekommer på tvers av bibliotekstørrelse og er særlig utbredt blant bibliotek som allerede har etablert spilltilbud. Dette tyder på at spill i bibliotek først og fremst brukes som en arena for sosial deltakelse og møteplassbygging.

Turneringer er mer utbredt blant bibliotek som allerede er aktive på spillfeltet, mens åpne spillkvelder kan forstås som en inngangsmodell for bibliotek som er i ferd med å bygge opp et tilbud.

Hvem er arrangementene for?



Figur 17. Undersøkelse

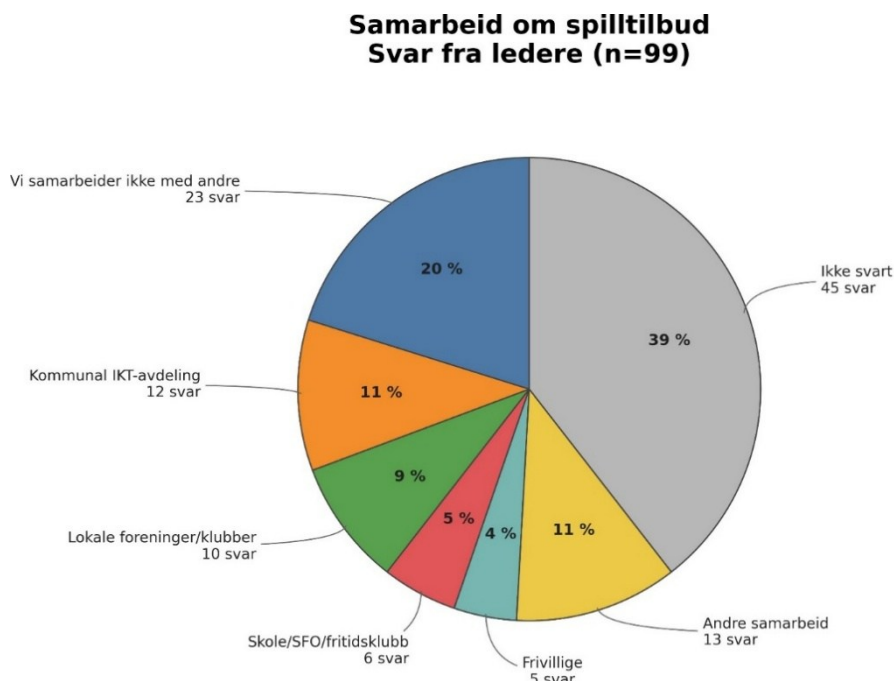
Barn er den største målgruppen, tett fulgt av ungdom. Familier som målgruppe forekommer sjeldnere. Der familier trekkes fram, kjennetegnes tilbudet av sosiale møteplasser framfor rene turneringer, av at biblioteket har et etablert spilltilbud, og av at det tilbys konsollspill, som er den spilltypen som er lettest å bruke på tvers av alder. Familier som målgruppe ser ikke ut til å være knyttet til noen bestemt bibliotekstørrelse, men spill fungerer kanskje oftere som møteplass mellom generasjoner, ikke bare som aktivitet for ungdom. For voksne og seniorer, som er de minste målgruppene, ser tilbudet ut til å kjennetegnes av spill som sosial arena, av et allerede etablert tilbud, og av at bibliotekene har tenkt bredere enn kun barn og ungdom.



Figur 18. Seniorgaming på Campus Kristiansund. Foto: KRED Norge

Samarbeid

På spørsmål om samarbeid om spilltilbudet er den største enkeltgruppen de bibliotekene som svarer "Vi samarbeider ikke med andre om spilltilbudet". 23 bibliotek oppgir dette.



Figur 19. Undersøkelse. Flere svar mulig

Ser vi dette i sammenheng med svarene på andre deler av undersøkelsen, er det tydelig at mange av disse bibliotekene også er små (1-5 ansatte) og har få spillarrangementer. Det kan tyde på at flere av bibliotekene driver spilltilbudet alene og uten samarbeid fordi de ikke har tid eller kapasitet til å bygge samarbeidsnettverk, ikke har tilstrekkelig kompetanse, eller mangler tilrettelegging for samarbeid.

12 bibliotek oppgir samarbeid med kommunal IKT-avdeling. Disse framstår som bibliotek som har kommet et steg lenger i å etablere et permanent spilltilbud. Samarbeid med IKT kan kanskje tyde på et tilbud som har kommet litt lengre. 10 bibliotek oppgir samarbeid med lokale foreninger eller e-sportmiljøer. Disse bibliotekene har ofte flere arrangementer, mer aktiv bruk av spilltilbudet og større aktivitet rundt turneringer og organiserte aktiviteter. Seks bibliotek samarbeider med skole, SFO eller fritidsklubb. Dette henger godt sammen med et annet mønster i materialet, der barn er den største målgruppen (39 bibliotek) og ungdom i den nest største (32 bibliotek). Slike samarbeid kan tyde på at biblioteket bruker spilltilbudet som en forlengelse av det lokale oppvekstarbeidet.

Selv om «ingen samarbeid» er den største enkeltkategorien, er det gjennomgående de mest aktive bibliotekene som har samarbeidspartnere utenfor biblioteket. En antakelse er at bibliotek som inngår samarbeid med lokale spillmiljøer, skoler eller kommunale støttefunksjoner, oppnår høyere aktivitetsnivå enn bibliotek som driver spilltilbudet alene. Bibliotek med samarbeid viser generelt noe

mer aktivitet. Flere bibliotek med 1-2 ansatte har et aktivt spilltilbud dersom de samarbeider med skole, frivillige eller lokale aktører, mens enkelte større bibliotek uten slike samarbeid har lav aktivitet. Samarbeid framstår derfor som en viktig suksessfaktor for å utvikle og opprettholde aktive spilltilbud i folkebibliotekene.

De bibliotekene som har flest spillarrangement og de mest utviklede spilltilbudene, er ofte også de som samarbeider med flere aktører. Disse bibliotekene rapporterer om høyere aktivitetsnivå enn små bibliotek uten samarbeidspartnere, noe som tyder på at eksterne nettverk kan være viktigere enn bibliotekets størrelse for utviklingen av spilltilbudet.

Opplæring og kompetanse

Har de ansatte fått opplæring?



Figur 20. Undersøkelse

Gruppe	Kjennetegn
Har fått opplæring	Ofte kontakt med Bibliogames, fylkesbibliotek eller prosjektmidler. Har oftere etablert eller aktivt spilltilbud.
Har ikke fått opplæring	Oftere små bibliotek, ingen ansvarsperson og sporadisk eller manglende tilbud.
Vanligste leverandør	Bibliogames
Nest vanligste	Fylkesbibliotek/fylkeskommune
Minst vanlige	Nasjonalbiblioteket, interne kurs og formell utdanning

Tabell 13. Undersøkelse

Opplærings-kilde	Hvor ofte	Innhold
Bibliogames	Svært ofte	Introduksjonskurs, spillformidling, Bibliobattles, Switch-opplæring, seminarer og gjennomføring av arrangementer
Fylkesbibliotek / fylkeskommune	Ofte	Kurs, fagdager, webinarer og kompetanseheving om spill i bibliotek
Nasjonalbiblioteket	Sjelden	Nettkurs og digitale kompetansetilbud
Lokale kurs og interne tiltak	Sjelden	Kort innføring i enkeltspill, lokal opplæring ved anskaffelse av utstyr, prosjektarbeid
Studier og videreutdanning	Enkelttilfeller	Bibliotekfaglige studier, nettstudier eller emner der spill inngikk som tema

Tabell 14. Undersøkelse

Vurdering av egen kompetanse: teknisk, formidling og kultur

De 204 respondentene (både ledere og ansatte) ble bedt om å vurdere egen kompetanse på tre områder: teknisk (å sette opp utstyr og løse tekniske problemer), formidling (anbefale og veilede i spill på lik linje med bøker) og kultur (kunnskap om spilltrender, aldersgrenser og sjangre).

Svarene viser tydelige forskjeller mellom de tre områdene. Teknisk kompetanse er det klart sterkeste området: 37,5 % vurderer egen kompetanse som «høy» eller «svært høy», mens 36,4 % ligger på «lav» eller «svært lav». På formidling snur bildet markant: kun 22,6 % vurderer egen kompetanse som «høy» eller «svært høy», mens hele 57,1 % plasserer seg på «lav» eller «svært lav», og «lav» er den enkeltkategorien flest krysser av (32 %). Kulturell kompetanse om spilltrender, aldersgrenser og sjangre ligger mellom de to øvrige, men nærmere formidling: 27,3 % vurderer seg som «høy» eller «svært høy», mens 47,6 % ligger på «lav» eller «svært lav».

Samlet tegner svarene et bilde av at bibliotekene i større grad mestrer det tekniske ved spill enn kultur og formidling av spill. Dette er et vesentlig funn, fordi det snur en vanlig antakelse om at teknisk tilrettelegging er den største barrieren: utfordringen ligger snarere i å bygge opp faglig trygghet til å veilede brukerne i spill på samme nivå som i litteratur, og i å ha oppdatert kunnskap om spillkultur, sjangre og aldersgrenser. Funnet peker mot et tydelig behov for kompetansetiltak rettet mot formidling og spillkultur, ikke først og fremst mot teknisk drift.



Figur 21. Spillkurs med Bibliogames for bibliotekarer og bibliotekledere i Finnmark Vadsø høsten 2023. Foto Finnmark fylkesbibliotek

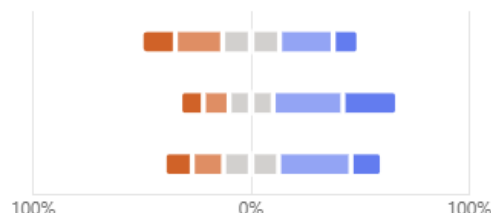
20. Hvordan vurderer du din egen kompetanse på følgende områder?

● Svært høy ● Høy ● Middels ● Lav ● Svært lav

Teknisk: Sette opp utstyr og løse tekniske problemer

Formidling: Anbefale og veilede i spill på lik linje med bøker

Kultur: Kunnskap om spilltrender, aldersgrenser og sjangre



Figur 22. Undersøkelse

Utfordringer med å utvikle spilltilbudet videre

Respondentene ble bedt om å peke på hvilke utfordringer de opplever i arbeidet med å utvikle spilltilbudet videre, med mulighet for å velge flere alternativer og for å legge til egne kommentarer. Svarene tegner et tydelig bilde av at hovedutfordringene ligger på ressurs- og kapasitetssiden. De tre klart mest utbredte utfordringene er tilgang på ansatte med kompetanse eller interesse (148 svar), bemanning til å drive et tilbud (148 svar) og tilgang på egnede lokaler og plass (140 svar), og også tilgang på utstyr trekkes fram av mange (102 svar). Til sammen viser dette at det først og fremst er strukturelle forutsetninger, personale, arealer og infrastruktur, som setter grenser for spillsatsingen, og ikke nødvendigvis bibliotekenes vurdering av tilbudet. Dette bekreftes av at kun 24 respondenter oppgir liten interesse blant publikum som en utfordring, og at bare 16 vurderer spilltilbud som lite relevant for eget bibliotek. Personvern, lovverk og sikkerhet oppgis av 46 respondenter, og manglende samarbeidspartnere av 44, mens 29 viser til at andre aktører i kommunen, typisk fritidsklubb eller e-sport, allerede har ansvaret for området.

Fritekstsvarene under «Annet» utdyper og nyanserer bildet på flere måter. Økonomi og budsjett fremstår som en gjennomgående utfordring som ikke fanges opp av de forhåndsdefinerte alternativene: flere respondenter peker på at spill er dyre å kjøpe inn, at utvidelse av spillsamlingen er avhengig av eksterne prosjektmidler, og at spill må konkurrere med et allerede presset bokbudsjett. Flere respondenter løfter også fram åndsverksloven og innkjøpsordningen for elektroniske spill som en strukturell barriere, med henvisning til smalt utvalg, høye priser og manglende fleksibilitet i innkjøpskanalene.

En annen tematikk som kommer fram er HMS og arbeidsmiljø: enkelte bibliotek erfarer at spilltilbudet fører til uro, støy og konflikter mellom ungdommer, og at det stiller store krav til bemanning å håndtere slike situasjoner på en forsvarlig måte. Enkelte respondenter viser også til at spilltilbudet er valgt bort fordi andre kommunale aktører allerede dekker behovet godt. Til slutt er det verdt å merke seg spennvidden i materialet: mens noen bibliotek opplever at de mangler både kompetanse og interesse for feltet, rapporterer andre om «rivende utvikling» og ingen særlige utfordringer.

Samlet tyder svarene på at spilltilbudet i norske folkebibliotek i liten grad hindres av manglende relevans eller etterspørsel, men i stor grad av at bibliotekene mangler personell, kompetanse, fysisk rom og økonomiske rammer, og at også rettslige og innkjøpstekniske forhold utgjør reelle hindringer. Videre utvikling av spilltilbudet vil derfor være avhengig av tiltak både på kompetanse- og bemanningssiden, på infrastruktur- og økonomisiden, og på rammene for innkjøp og rettigheter.

Andre kommentarer og innspill fra respondentene

Som avslutning på undersøkelsen fikk respondentene mulighet til å legge til det de eventuelt selv mente var relevant, enten om undersøkelsen, om enkeltspørsmål eller om spill i bibliotek mer generelt. 51 respondenter benyttet seg av denne muligheten, og svarene gir et rikt supplement til de kvantitative funnene. Flere av kommentarene bekrefter og utdyper mønstre som allerede er kommet fram i rapporten, mens andre løfter fram nye perspektiver og motstemmer.

Det klart mest gjennomgående temaet er forholdet til andre kommunale spilltilbud. Et stort antall respondenter viser til at ungdomsklubben, en lokal e-sportklubb, en spillklubb eller idrettslaget i egen kommune allerede har et etablert og velfungerende spilltilbud, og at biblioteket derfor bevisst har valgt bort spillsatsing for ikke å konkurrere om de samme brukerne. Flere formulerer dette som en pragmatisk arbeidsdeling: «vi ville lett tape i et konkurranseforhold mot dem» og «vi ville gått hverandre i næringa, og det er ingen tjent med». Samtidig peker enkelte på at samarbeidspotensialet mellom bibliotek og ungdomsklubb er lite utnyttet, både når det gjelder deling av utstyr, kompetanse og tilgang til spill gjennom Spillbiblioteket.no.

Det nest tydeligste temaet er ressurser. En rekke respondenter beskriver at manglende bemanning, kompetanse blant ansatte, økonomi og til dels lokaler er de avgjørende hindringene for å utvikle spilltilbudet videre. Flere viser til nedbemanning, halvstillinger og pressede driftsbudsjetter, og formulerer eksplisitt at spill må konkurrere med andre kjerneoppgaver om knappe ressurser. Kombinasjonen av ressurspress og eksisterende tilbud i kommunen framstår som en hovedforklaring på at spill i mange bibliotek er nedprioritert, uavhengig av hvordan de ansatte vurderer spillets kulturelle verdi.

Et tredje framtrædende tema er strukturelle og juridiske rammer for innkjøp. Særlig tre kommentarer artikulere dette som en systemisk barriere. Åndsverklovens behandling av spill som programvare, og ikke som kulturprodukt, oppleves som en hindring i alle ledd av spillformidlingen: bibliotekene kan ikke fritt kjøpe inn spillene brukerne etterspør, de er avhengige av lisensordninger via Biblioteksentralen, og utvalget som er tilgjengelig gjennom Spillbiblioteket.no dekker ikke behovet. En respondent etterlyser en tydeligere rolle fra Nasjonalbiblioteket i denne saken, og en annen peker på at eksterne søknadsordninger sjelden er tilpasset bibliotek. Disse innspillene er blant de mest artikulerte og handlingsrettede i hele datamaterialet, og peker mot at videre utvikling av spilltilbudet i norske folkebibliotek ikke bare handler om lokal prioritering, men også om nasjonale rammer.

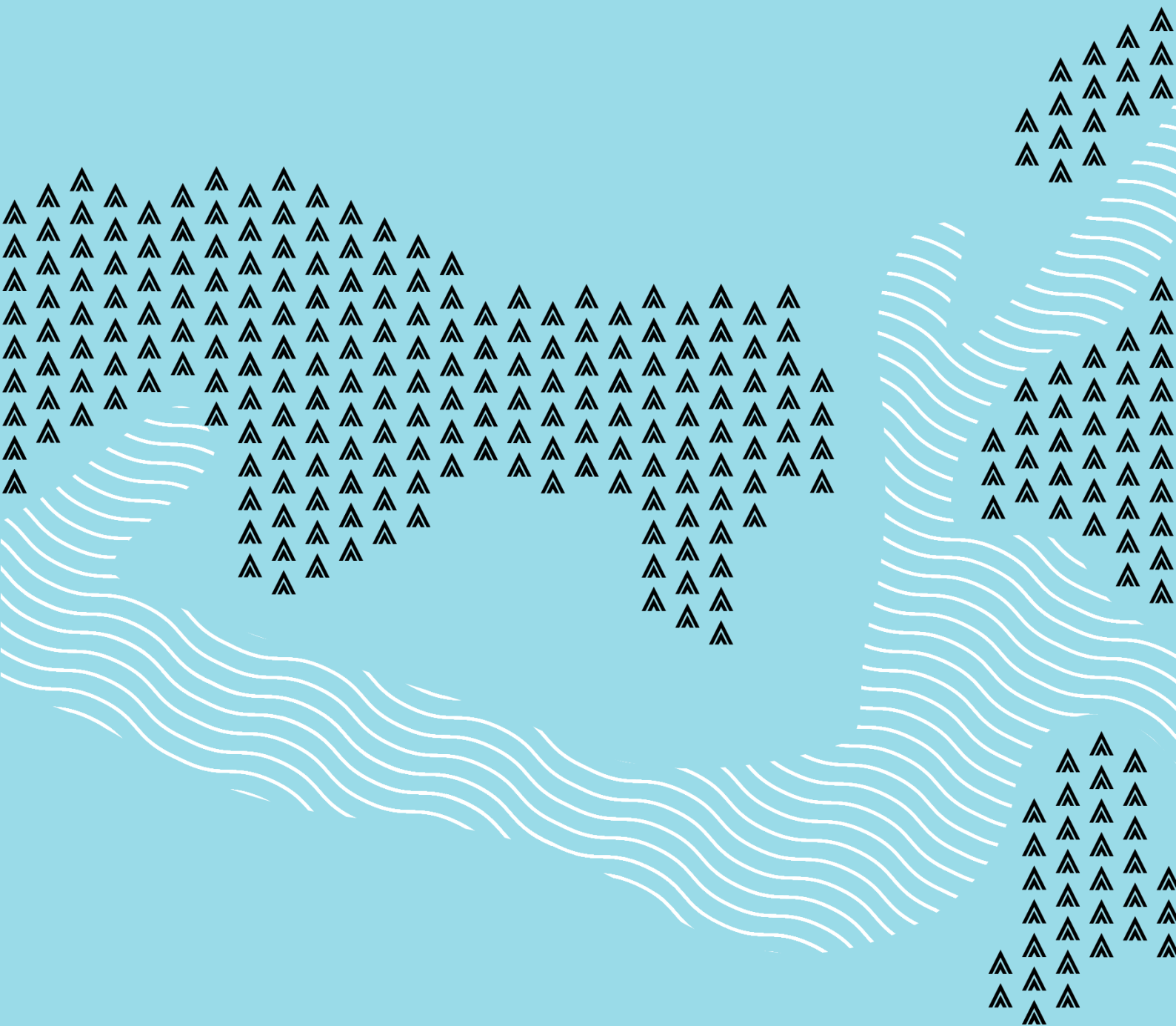
Et fjerde tema er analoge spill. Flere respondenter påpeker at brettspill, sjakk, kortspill og rollespill utgjør en viktig del av bibliotekenes eksisterende spilltilbud, og at disse formene fungerer godt både sosialt og pedagogisk. En respondent løfter dette fram som en metodisk merknad til selve undersøkelsen, med kritikk av at spørsmålene i for stor grad har vært rettet mot digitale spill. Dette er en relevant innvending å ta med i tolkningen av materialet.

I tillegg kommer flere kommentarer inn på lokaler og støy, både som praktisk begrensning og som prinsipielt hensyn. Noen bibliotek har innført spillfrie dager for å håndtere støynivået, andre har valgt bort spilltilbud fordi lokalene ikke egner seg. På den andre siden framheves også de positive sidene ved spill i biblioteket: som inkluderingstiltak, som sosioøkonomisk utjevning ved at barn og unge uten egne spill hjemme får tilgang, som møteplass for grupper som ellers ikke oppsøker biblioteket, og som forebygging ved at ungdom får et sted å være.

Blant kommentarene er det også motstemmer som fortjener egen omtale. En respondent argumenterer prinsipielt mot at bibliotek skal satse på spill, med henvisning til lesekulturens stilling: «bøkene/lesing vil ALLTID tape om du har et blinkende dopamin-tilbud rett ved siden av. Vi trenger bibliotekene som steder der man kan få ro og fri fra det digitale dopamin-jaget.» En annen formulerer en mildere versjon av samme innvending. Disse stemmene representerer et mindretall i materialet, men de artikulere en reell faglig og verdimeessig spenning som er verdt å ta med videre. Til slutt inneholder materialet også konkrete ønsker rettet mot regionalt og nasjonalt nivå: felles brukermanualer for de mest populære spillene, tydeligere rolle fra Nasjonalbiblioteket i innkjøpsspørsmål, midler øremerket bibliotek for etablering av spilltilbud, og bedre tilrettelegging for samarbeid mellom bibliotek og andre kommunale aktører. Disse innspillene peker mot konkrete tiltak som fylkeskommunen og andre regionale og nasjonale aktører kan følge opp.

Samlet gir fritekstkommentarene et sammensatt, men entydig bilde: bibliotekpersonalet ser i stor grad verdien av spill som medium, men opplever at både ressursmessige, strukturelle og lokale forhold begrenser hva de faktisk kan tilby. Kommentarene understreker at spillsatsing i norske folkebibliotek ikke først og fremst handler om vilje, men om vilkår.

Rapport utarbeidet av fylkesbibliotekene sitt nasjonale nettverk for spillformidling
Mads Munkvold, Finnmark fylkeskommune og Anne Askeland, Vestland fylkeskommune, 2026



vestlandfylke.no