

---

## Søker

---

### Institusjonsopplysninger

Institusjonsnavn	Haugesund bibliotek
Institusjonens e-postadresse	folkebiblioteket@haugesund.kommune.no
Postadresse	Postboks 40
Postnummer	5501
Poststed	Haugesund
Kontonummer	33 303 047 722
Institusjonens leder	
Fornavn	Siri
Etternavn	Vikse
Telefon	40 830 224
E-post	siri.o.vikse@haugesund.kommune.no
Er institusjonens leder kontaktperson for prosjektet?	Ja

---

## Søknadstype

---

### Velg søknadstype

Søknadstype	Forprosjekt
-------------	-------------

---

## Prosjekt

---

### Beskriv prosjektet

---

Prosjekttittel	Hvordan integrere esport i mindre bibliotekers tjenestetilbud i fremtiden?
Mål	Dette forprosjektet skal resultere i prototyper av møbler og underlagsmateriale for produksjon av møbler som kan tas i bruk av alle bibliotek i landet.

---

#### Prosjektbeskrivelse

Gaming og e-sport i bibliotekene er et stadig voksende tilbud. Flere og flere bibliotek satser på gamingrom med PCer, konsoller eller mobile gamingtilbud. På facebooksider for folkebibliotek, på epostlister og andre steder der tjenestetilbud diskuteres kommer det stadig spørsmål om hvordan man har lagt opp slike tilbud, hvilke møbler man har valgt og avskjerminger man gjør, og hvordan tilbudet reguleres.

«Barn er ikke "digitale natives", men digitalt naive. Behovet for tilstedeværelse fra kompetente ansvarlige, med riktig fokus på å ivareta barn og unges sikkerhet og trygghet online, så vel som offline, er viktig. Personvern og sikkerhet for barn og unges digitale tilstedeværelse er et ansvar som tilligger arrangøren og tilretteleggeren for møteplassen.» (Møteplasser for dataspill og datakultur 2021, s. 20)

Vårt inntrykk er at mange sitter med de samme utfordringene som vi har; lokalene våre er ikke tilpasset et slikt tilbud, og vi må lappe sammen en løsning som bare fungerer sånn passe. Haugesund folkebibliotek har i tillegg en annen utfordring; vi holder til i et fredet bygg som setter begrensninger for hvilke ombygginger og tilpasninger vi kan gjøre.

Mange mindre og mellomstore bibliotek vil imidlertid sitte med mange av de samme utfordringene, om enn på annet grunnlag. Bibliotekrommet blir ikke større; men forventningen om vårt tjenestemangfold øker. Vi skal være en møteplass og et samlingssted for voksne og barn, bøkene skal fortsatt ha plass, arrangementer krever rom og ofte må et rom tjene flere funksjoner. E-sport er en aktivitet som krever fysisk tilpasning av rommet. Både teknisk og i forhold til skjerming kan dette skape utfordringer kombinert med tradisjonelle bibliotektilbud.

Vi ønsker å sette i gang et forprosjekt for å kartlegge hvordan e-sport kan integreres mer sømløst i bibliotekene. Hovedfokus vil bli på utforming av multifunksjonelle møbler som kan tjene mer enn en hensikt.

Tilbudet som finnes på markedet i dag er enten veldig dyrt eller veldig stort og klumpete. Hvis man investerer i moduler som skal stå på gulv fjerner man det sosiale aspektet ved e-sport. Da blir man sittende alene å game. Universell tilrettelegging er også en viktig faktor. For oss er møteplassfunksjonen til biblioteket avgjørende for det e-sporttilbudet vi ønsker å utvikle, og dette

forprosjektet ønsker å utrede hvordan fysisk tilrettelegging kan integrere e-sport i utviklingen av folkebiblioteket for fremtiden. Dataspillstrategien 2020-2022 poengterer at

«en aktiv dataspillpolitikk skal bidra til at hele befolkningen har tilgang til dataspill som kan gi felles referanser, læring og glede. Regjeringen vil øke kompetansen om og forståelsen for spill og engasjere flere til både å bruke og skape spill.

Universell utforming og tilgjengelighet er viktig for å sikre en inkluderende dataspillkultur» (s. 11)

Universell utforming er et viktig aspekt ved dette prosjektet. Haugesund folkebibliotek har gjennom et aktivt samarbeid med frivillighet og kommunens bydelshus etablert et e-sporttilbud inkludert årlig LAN på biblioteket som tiltrekker seg mange yngre gamere. På grunn av fredning er imidlertid ikke alle tilbud universelt tilrettelagt, og enkelte ungdommer blir dermed ekskludert fra å delta. Ved å tegne fleksible møbler som kan flytte tilbudet ut i det åpne bibliotekrommet ønsker vi å adressere dette.

Resultatet av forprosjektet, og tegningene vil blir gjort tilgjengelige for alle, og designet skal være basert på økonomisk og miljømessig bærekraftige løsninger. Målet er at dette forprosjektet skal resultere i konkrete prototyper og tegninger av møbler som kan tas i bruk av alle bibliotek som ønsker å tilrettelegge for e-sport i egne bibliotek.

---

## Framdriftsplan

---

Prosjektet er	Ettårig
---------------	---------

---

### Aktivitetsplan for prosjektet

---

Beskrivelse	Kartlegging av behov, samskaping med brukergrupper.
-------------	---

---

#### Aktivitetsperiode

---

Fra dato	15.08.2023
----------	------------

---

Til dato	17.10.2023
----------	------------

---

Beskrivelse	Bearbeiding av kartlegging og tegning av første utkast
-------------	--

---

---

Aktivitetsperiode

---

Fra dato	18.10.2023
----------	------------

---

Til dato	06.12.2023
----------	------------

---

---

Beskrivelse	Første utkast prototyper
-------------	--------------------------

---

Aktivitetsperiode

---

Fra dato	07.12.2023
----------	------------

---

Til dato	31.01.2024
----------	------------

---

---

Beskrivelse	test og produksjon av prototyper
-------------	----------------------------------

---

Aktivitetsperiode

---

Fra dato	01.02.2024
----------	------------

---

Til dato	14.05.2024
----------	------------

---

---

Beskrivelse	Avstemming med brukergrupper og evt justeringer i design. Legg inn tid for å ta inn endringer det er behov for.
-------------	--

---

Aktivitetsperiode

---

Fra dato	15.05.2024
----------	------------

---

Til dato	31.07.2024
----------	------------

---

---

Beskrivelse	Konklusjon og ferdigstilling av forprosjekt
-------------	---

---

---

Aktivitetsperiode

---

Fra dato	01.08.2024
----------	------------

---

Til dato	30.09.2024
----------	------------

---

Andre opplysninger

---

Andre opplysninger/kommentarer om  
framdrifts-/aktivitetsplan

Aktivitetsplanen forutsetter finansiering av prosjektet og  
involvering av lokale brukergrupper.

---

## Budsjett

---

### 1. prosjektår

---

Søknadsbeløp fra Nasjonalbiblioteket	150 000
--------------------------------------	---------

---

### Andre inntekter 1. prosjektår

---

---

Beskrivelse	Egeninnsats
-------------	-------------

---

Beløp	80 000
-------	--------

---

---

Inntekter totalt 1. prosjektår:	230 000
---------------------------------	---------

---

### Utgifter 1. prosjektår

---

---

Beskrivelse	Honorar designer
-------------	------------------

---

Beløp	90 000
-------	--------

---

---

Beskrivelse	Materialer
-------------	------------

---

Beløp	45 000
-------	--------

---

---

---

Beskrivelse	Andre utgifter (workshops, brukermedvirkning, reiseutgifter)
-------------	--

Beløp	35 000
-------	--------

---

Beskrivelse	Prosjektledelse (timebruk til samling av brukergrupper og gjennomføring av samskapingsaktiviteter. Koordinering med håndverkere og andre enheter)
-------------	---

Beløp	60 000
-------	--------

---

Utgifter totalt 1. prosjektår:	230 000
--------------------------------	---------

---

Totalt	
--------	--

	0
--	---

---

## Samarbeidspartnere

---

Har du samarbeidspartner(e)?	Nei
------------------------------	-----

---

## Vedlegg

---

Last opp vedlegg

---

---

## Sammendrag og innsending