

Sluttrapport fra prosjektet Aktiv formidling 2022 – spillklubb med litteraturformidling

Målsetting

Med prosjektet ønsket vi å nå ut til flere ungdommer. Prosjektpengene gikk til frikjøp av en ansatt som skulle starte og drive en ukentlig/månedlig spillklubb på biblioteket for ungdom.

Målene vi satt gikk ut på å:

- øke antall aktive lånere og brukere av biblioteket i ungdomssegmentet
- gjøre personalet trygt og engasjert i formidlingssammenheng
- styrke og utvide bibliotekets nettverk, her spesielt retta mot ungdomsmiljøet, og holde på denne kontakten videre utover prosjektets slutt
- gi ungdom en vei inn i litteraturen på en annerledes/alternativ måte for å nå flere og bidra til økt interesse for litteratur og lesing

For å nå målene hadde vi noen ønsker og ideer om hva vi skulle gjøre:

- ha forfatterbesøk på biblioteket samt en av skolene for å fremme spillklubben og inspirere ungdommen til å lese mer
- ha spillturneringer i feriene, bl.a. for å få mer oppmerksomhet mot spillklubben
- ha relevant litteratur stående utstilt i spillrommet og benytte brettspill, rollespill ol. basert på litterære univers i spillklubben
- etablere kontakt og samarbeid med lokale krefter, slik som Verdal IL E-sport, Innherred rolle- og miniatyrforening, ungdomsklubben Panzer

Gjennomføring

Vi begynte forberedelsene til spillklubben tidlig, og brukte et spørreskjema for å prøve å forstå hva barna og ungdommen hadde lyst på fra et slikt tilbud. Spørreskjemaet ble først og fremst delt i vinterferien, under spillarrangementer som ble sett på som en slags «testpilot». Med utgangspunkt i svarene vi fikk inn startet vi rekruttering til spillklubben gjennom et google-skjema rundt påsketider. Vi endte opp med å lage to grupper på ca. 10 barn hver for barn i alderen 8-13, som hver fikk møtes annenhver mandag etter skoletid. I tillegg laget vi

en gruppe for ungdom og voksne (her var det ingen grense på antall, men det startet med fem deltakere og er i skrivende stund oppe i syv deltakere) som møttes på kveldstid på onsdager en gang i måneden.

Spillklubben startet opp 25. april, og hadde kun pause i sommerferien. I høstferien var det ikke vanlig klubbmøte for de påmeldte, men heller åpen spillklubb for alle som ville være med. Siste møte var 5. desember.

Deltakerne fikk selv bestemme hva de ville gjøre. Mandagsgruppene for barn hadde fokus på dataspill, først og fremst multiplayerspill på Nintendo Switch og solospill med Oculus Quest VR, men også litt brettspilling. De foretrakk raske og enkle spill som Sushi Go og One Night Ultimate Werewolf. Bibliotekaren prøvde å oppfordre til litt vanskeligere langspill av og til, særlig mot slutten av perioden, men hun var ofte for opptatt med å hjelpe til på spillmaskinene til å lære bort mer komplekse spill. Noen ganger kom det en frivillig voksen og hjalp til, og da ble det tid til å prøve mer avanserte spill.

Onsdagsgruppa for ungdom/voksne var mer alt-etende, og lente mer mot spill som tok lengre tid, og var ikke interessert i solospill, selv ikke på VR. De prøvde også rollespill, og viste en tydelig interesse for fabelprosa. Denne gruppa er fremdeles i gang på eget initiativ.

I oktober hadde vi forfatter og spillentusiast Ørjan Karlsson på biblioteket, der han presenterte bokserien Bifrost. Bifrost-serien har et eget spill-segment tilknyttet hver bok, i stilen «chose your own adventure». Under forfattermøtet ble deltagerne aktivt oppfordret til å delta i et liknende rollespill-basert opplegg satt til verdenen Bifrost. Deltakerne syntes dette var veldig gøy og spennende, og ble både mer interessert i Karlssons bøker, og i rollespill/«chose your own adventure» generelt.

Vi hadde også besøk av illustratør Maria Eliassen fra selskapet Tidvis, som presenterte Fru Sems valg, et Visual Novel-spill for ungdom/voksne. Dette tenkte vi kunne interessere et bredt spekter av personer med interesse for bl.a. søm, mote, historie, feminisme og bøker og serier ala Bridgerton og Jane Austen. Slik håpet vi å få både unge spillinteresserte mer oppmerksomme på Visual Novels og andre litteratur-nære spill, og kanskje gi dem lyst til å lese Bridgerton eller annen historisk litteratur – men også gi dem som ikke spiller øynene

opp for at det ikke trenger å være så avansert, men tvert imot kan være gøy og lærerikt - samtidig som vi fikk reklamert litt forsiktig for spillklubben vår.

Dessverre var vi nok litt uheldige med tidspunkt, for det kom få til arrangementet. Vi møtte derimot flere som virket interesserte i spillet og foredraget i etterkant av foredraget, da spesielt blant den eldre aldersgruppa av brukerne våre.

Vi fulgte og holdt oss innenfor rammen av budsjettet, med kun små differanser og omdisponeringer på noe av egenkapitalen.

Erfaringer og avvik

Vi er fornøyde med prosjektet og anser det som vellykket. Alt ble allikevel ikke gjennomført helt etter den originale planen. Her lister vi opp erfaringer rundt prosjektet og avvik fra planen:

- Et mål hos oss var å nå flere ungdommer til biblioteket. Men da dette er en vanskelig gruppe å nå, ble det utfordrende for oss å tiltrekke dem spillklubben på såpass kort tid. Vi startet opp spillklubben som planlagt og erfarte at å nå dem på kun noen måneder ble knapt med tid, da vi også skulle bruke den frikjøpte tiden til å opprette kontakt med andre instanser/organisasjoner og planlegging av spillklubben.
- Vi fikk ikke hatt bokutstilling i samme rom som spillklubben med fokus på bok + spill, men i selve biblioteket. Det var mange klubbmedlemmer som var innom biblioteket og lånte bøker før møtene, som de av og til viste til hverandre. Det var også noen klubbmedlemmer som begynte å ta i bruk spill-PC'en vi har på biblioteket, og spilte mye Helheim Hassle, som gjorde at de etterspurte bøker med norrønt tema.
- Til å begynne med var tanken å ha et forfatterbesøk på en av skolene og i biblioteket for å kunne trekke noen av elevene der til spillklubben, men av ressurs hensyn endte vi opp med å ha dette kun på biblioteket.
- Det ble tydelig relativt tidlig at vi ikke fikk til å lage en shared-reading-gruppe eller en annen form for bokklubb med deltagere fra spillklubben. For det første hadde vi tenkt at en slik gruppe ville bestå av eldre ungdommer, så vi anså aldersgruppa i spillklubben som

litt for ung til for eksempel shared reading (spesielt med tanke på at dette skulle kunne drives alene av dem etter prosjektets slutt). Det ble også tydelig at det ville bli for tidkrevende, da den eneste som jobbet med prosjektet hadde nok å gjøre med selve spillklubben.

- Vi hadde planlagt en del samarbeid, som vi fikk til i varierende grad. Omtrent samtidig med at vi startet opp spillklubben vår, opprettet Verdal IL en egen E-sport-gruppe. Vi snakket tidlig mye med dem, og kom fram til at vi presenterte to ganske forskjellige tilbud som supplementerte hverandre på en god måte, og at det ville være bra for oss begge å reklamere for den andre. E-sport handler mer om konkurranse og trening. Vår klubb skulle handle mer om hygge og å være sosial. Vi fikk til et godt samarbeid, hvor de lånte bort utstyr til oss under større arrangement, de fikk holde kurs hos oss, og vi samarbeidet om turneringer i skoleferiene. Vi hjalp hverandre også med reklame og rekruttering. Dette var et veldig godt samarbeid som blir videreført.
- Vi ønsket også å samarbeide med IRM: Innherred Rolle- og Miniaturspillforening. De er en brettspillklubb som holder til på Levanger. Vi fikk ikke gjort så mye med dem som vi helst hadde ønsket, men de lånte svært velvillig bort noen enkle spill til oss, bl.a. One Night Ultimate Werewolf som ble veldig populært blant de yngre deltakerne våre. Biblioteket fortsetter samarbeidet med IRM, og spillklubben for ungdom og voksne som har blitt videreført av frivillige, bruker fremdeles bibliotekets lokaler og spill, inkludert lån fra IRM.
- Vi har et ganske godt samarbeid med barneskolene i kommunen, da vi kjører bokbuss til dem en gang i måneden. Til dette prosjektet fikk vi først og fremst hjelp fra dem med rekruttering og PR. Vi hadde tenkt å rekruttere fra ungdomsskole/VGS, samt ha forfatterbesøk direkte hos dem, men der sleit vi med å finne en god kontaktperson, og fant ut at vi ikke hadde tid til å prioritere det.
- Vi hadde også litt hjelp av ungdomsklubben Panzer til å drive reklame direkte mot ungdommen, men selv da vi ringte til dem og fikk dem til å si ifra om at "akkurat nå er det spillklubb med gratis pizza på biblioteket" (som er fem minutter i gangavstand), så

kom det ingen derfra. Erfaringen der er nok at hvis vi vil nå dem, må vi invitere oss selv på besøk - det er også ungdomsklubben positiv til. Her er vi en erfaring rikere.

- Den frikjøpte bibliotekaren fikk ny formidlingserfaring med å jobbe med en liten, fast gruppe med svært energiske barn, og jobbe med samskaping sammen med dem, slik at alle ble fornøyde og vi fikk "lurt inn" litt lærdom og litteratur en gang iblant.

Videreføring

Tilbakemeldingene vi har fått fra barna har vært veldig positive. De har gledet seg til klubbmøtene, stiftet nye vennskap, lært seg nye spill, blitt flinkere i samarbeid og å bli enige i krangler. De var triste når klubben var over, og flere av dem har kommet innom i år og spurt om vi ikke kan fortsette. Vi føler at de har fått et bedre forhold til både biblioteket og bibliotekarene, og har blitt mer obs på hva biblioteket egentlig kan tilby.

Spillklubben for de eldre fortsetter å møtes ca. en gang i måneden, nå driftet frivillig av deltagerne selv.

Etter prosjektet har vi også startet opp med en spillkrok i biblioteklokalet. Under prosjektperioden hadde vi spillklubben i et rom vi eier i 1. etasje, men nå har vi ordnet en spillkrok i hovedlokalet som for øyeblikket er tilgjengelig fra kl. 10-15 hver hverdag. Vi vurderer å utvide dette tilbudet frem til kl. 18 de dagene vi har kveldsåpent og til å gjelde lørdager også.

Vi fortsetter å ha fokus på spill og bøker knyttet til spill når det kommer til innkjøp og arrangement i biblioteket. Vi ønsker å være tydelig på at biblioteket rommer alle slags historier, i alle slags formater, og nå som vi har fått etablert en enkel spillsamling, må vi jobbe videre for å holde den relevant.

Verdal, 31.03.2023

Hanne Berg Schmidt - bibliotekar

Verdal bibliotek