

---

## Sluttrapport

Søknadstype	Sluttrapport
Prosjekttittel	Ungdomsrevolusjonen på Gjøvik 2014
Mål for prosjektet	<p>Gjøvik bibliotek og litteraturhus ønsker å styrke tilbudet til ungdom og unge voksne i alderen 15 - 25 år gjennom videre utvikling som møteplass og debattarena. Hovedmålene for prosjektet er:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gjennomføre ulike typer arrangementer og debatter som er direkte rettet mot brukergruppen</li><li>• Bygge opp en egen avdeling i bibliotekets mest attraktive område</li><li>• Bygge opp en egen mediesamling</li></ul> <p>Målene vil bli gjennomført i tett samarbeid med brukergruppen. Brukermedvirkning er en sentral og avgjørende del av prosjektet.</p> <p>I løpet av prosjektperioden vil vi ha opparbeidet oss en kompetanse som vil være enestående i Innlandet, og som vi ønsker å dele med alle interesserte bibliotekansatte.</p> <p>Vi vil i løpet av prosjektperioden sertifisere oss som et Popkult-bibliotek. Det er utarbeidet en egen designmanual og et manifest som man må følge for å kunne sertifiseres som et Popkult-bibliotek (se: <a href="http://tinyurl.com/popkultmanifest">http://tinyurl.com/popkultmanifest</a>)</p>

---

### Sluttrapport

#### Målgrupper:

Målgruppen for dette prosjektet har vært ungdom og unge voksne i alderen 15-25 år.

#### Innhold og aktiviteter i prosjektet:

I løpet av 2014 ble det planlagt, kjøpt inn og samlet eksisterende medier tilpasset målgruppen. I tillegg ble det gjort fysiske tilpasninger i lokalet, slik at Popkult-avdeling var på plass ved årsskiftet 2014/2015. Ungdomsbibliotekaren ved biblioteket hadde jevnlig møter i 2014 og frem til åpningen med en gruppe ungdommer fra Ungdommets hus på Gjøvik som ga innspill til innkjøp og ønskede arrangementer. Lørdag 7. februar 2015 ble avdelingen offisielt åpnet ved ordfører Bjørn Iddberg. Deretter var det Cosplay foredrag og workshop ved Martine Engeset, Cosplay konkurranse og påfølgende Avengers-maraton på Gjøvik Kino & Scene gjennom hele natten. Dette nye tilbudet ble veldig positivt mottatt av målgruppen. Det er tydelig at et slik tilbud har vært savnet ettersom det på kommer tilreisende fra andre steder fra innlandet for å delta på arrangementer i regi Popkult.

13. mars ble det arrangert Jakten på Gjøviks askepott. En jentekveld med dataspill, stylist og frisør i forkant av premieren på filmen Eventyret om Askepott. Dette arrangementet ble foreslått av ungdommene i brukergruppen. Dessverre måtte vi avlyse dette arrangementet pga. for få påmeldte. De andre arrangementene har vært godt besøkt.

Det er lagt til rette for:

Sittegrupper spesielt tilpasset ungdom og unge voksne.

Spill har blitt innkjøpt - både brettspill og playstation.

Ulike arrangementer og stor variasjon av mediesamling etter innspill fra ungdomsgruppa vår.

Resultater av prosjektet:

Ettersom vi søkte om kr 300.000 og fikk kr 50.000,- ble vi nødt til å prioritere.

Prosjektmidlene ble i hovedtrekk brukt til honorar, arenaleie, profileringsutstyr og mediesamling.

Måloppnåelse:

Vi har fått til et bra og nytt tilbud som målgruppen har fått øynene opp for. Dette viser seg blant annet gjennom at de tildelte arealene er mye i bruk, godt besøk på nesten alle arrangementer og mange følgere på sosiale medier.

Positive og negative erfaringer som andre kan dra nytte av:

Det har vært veldig nyttig å få innspill fra ungdomsgruppen mht. innkjøp og valg av ulike arrangementer. En viktig lærdom er at ungdom ønsker markedsføring gjennom plakater og flyers - ikke bare på nett og sosiale medier. Disse har derfor blitt hengt opp på aktuelle skoler og flyers delt ut i kantine. Vi har også sett at dersom vi sammen med ungdommene finner gode nisjearrangementer og når ut med dette i god tid, så har disse arrangementene et større geografisk nedslagsfelt mht. besøkende enn ved andre arrangement vi holder. Dette til tross for dårlig kollektive forbindelser.

Noen arrangementer har vi vært usikre på om vi treffer målgruppen. For eksempel da vi arrangerte Halloween-perling var vi redd at det kom nesten bare små barn utenfor Popkult-målgruppen. Vi dekket derfor på et langbord + et lite rundt bord i enden til de mindre barna. Tilbudet slo an hos begge målgruppene og full aktivitet ved begge bordene!

Planer for videreføring:

Mer fokus på spill og makerspace og flere arrangementer er planen videre. Vi ønsker å knytte oss nærmere våre samarbeidspartnere. Vi jobber spesielt for å få til et tettere samarbeid med Ungdommens hus, NTNU som fra 2016 har egen avdeling på Gjøvik, gamermiljøet i mjosregionen, Viken Musikkfolkehøgskole og andre aktører som kan tilføre relevant kompetanse til vår Popkult-avdeling.

---

Søker

---

## Organisasjonsopplysninger

---

Organisasjonsnavn	Gjøvik bibliotek og litteraturhus
-------------------	-----------------------------------

---

Organisasjonsnummer	
---------------------	--

---

Kontonummer	
-------------	--

---

Institusjonens leder	
----------------------	--

---

Fornavn	
---------	--

---

Etternavn	
-----------	--

---

Telefon	
---------	--

---

E-post	
--------	--

---

Er institusjonens leder kontaktperson for  
prosjektet?

---

## Budsjett

---

Tildelt beløp fra Nasjonalbiblioteket for alle prosjektårene:	50000
--	-------

---

## Vedlegg

---

Vedlegg	
---------	--

- [Popkult-Gjøvik\\_regnskap\\_2014\\_2015.docx](#)
- [Gjøviks-blad-11-februar-2015.pdf](#)