

Afslutningsrapport

- Litteraturen i Spil

Projektoplysninger:

Titel: Litteraturen i Spil

Projektejer: Tina Bang Jakobsen (Aalborg Bibliotekerne)

Projektleder: Lea Korshøj Christensen / Kasper Kjær Christiansen (Aalborg Bibliotekerne)

Projektnummer: 17-1116

Projektid: 01.03.17 – 31.12.17 (sluttidspunkt senere udsat til 30.04.18)

Baggrund og formål

En stigende andel af befolkningen læser aldrig bøger. Det drejer sig især om unge, som ikke har en lang videregående uddannelse. Grunden er manglende tid og at de hellere vil se TV, film el.lign. Læsning af skønlitteratur er altså i skarp konkurrence med andre kulturformer og kan desuden opleves som skabt og ejet af en kulturel elite. Skal der gøres op med det faktum kalder det på en nytænkning af litteraturformidlingsmetoderne, en nytænkning, som ikke taler ned til målgruppen, men tager udgangspunkt i de unges hverdag, deres behov, præferencer og kendskab til de forskellige formater.

Projektets formål var derfor at motivere til læsning og skabe nysgerrigheden på litteratur hos unge ikke-læsere mellem 20-35 år, ved at udvikle unikke litteraturformidlingskoncepter med udgangspunkt i konkurrence og interaktion, baseret på spilformater, som målgruppen kender i forvejen. Projektet byggede på anbefalinger fra kampagnen "Danmark Læser".

Målgruppe

Projektets primære målgruppe var unge i alderen 20-35 år, der ikke læser af lyst. Som nævnt ovenfor drejer det sig ikke mindst om unge uden en længere videregående uddannelse, men det inkluderer også studerende, der nok læser litteratur i forbindelse med deres studier, men ikke finder overskud eller kan se behovet for den lystprægede læseoplevelse.

Vi har i projektforløbet været meget opmærksomme på at holde os inden for den primære målgruppe i forbindelse med udarbejdelsen og testen af koncepter, men valgte dog at gå på kompromis med konceptet "Ord i Mørke", da vi havde en unik mulighed for at teste på en større gruppe unge, der var lidt yngre end målgruppen.

Involverede deltagere

Aalborg Bibliotekerne udviklede seks koncepter, der blev testet og evalueret på de fire deltagende projektbiblioteker – Hjørring, Randers, Aalborg og Aarhus. For at få det bedst mulige grundlag for en evaluering af koncepternes anvendelighed på målgruppen, er de testet både i biblioteksrummet, i bybilledet, hos samarbejdspartnere og i private hjem, og der er testet både på aktiviteter med tilmelding og på "spontane" aktiviteter i biblioteksrummet.

Samlet set har ca. 2100 borgere prøvet et eller flere af de udviklede koncepter via aktiviteter afviklet af de fire projektbiblioteker. Af disse lå ca. 1150 inden for projektets primære målgruppe, ca. 500 var i alderen 15-19, mens de resterende var ældre end 35 år. Godt 300 af de deltagere, der lå inden for projektets primære målgruppe har bidraget til en evaluering af koncepterne.

Anvendte metoder

Der er i projektet anvendt en række metoder, der primært er valgt ud fra ønsker om specifikke leverancer. Disse omfatter - men er ikke begrænset til:

- ❖ Kortlægning af **målgruppens** behov og præferencer, der skulle ligge til grund for udvælgelse og tilpasning af koncepter
- ❖ Udvikling af seks **litteraturformidlingskoncepter** der kombinerede spil og litteratur
- ❖ **Evalueringsdesign** der skulle sikre anvendeligt feedback fra testpersoner
- ❖ Nedsættelse af **laboratorigrupper**, der testede alle koncepter og efterfølgende gennemførte fokusgruppeinterviews med følgeforsker
- ❖ Udvikling af en **grafisk identitet** for at skabe genkendelighed på tværs af koncepter og geografi
- ❖ Engagering af lokale **samarbejdspartnere** og ambassadører – eksempelvis rollespilsforeningen TRoA, der hjalp med udvikling og afvikling af rollespilssceneriet
- ❖ Tre **workshops** for projektbibliotekerne til justering af, sparring omkring og evaluering af koncepterne og deres anvendelighed
- ❖ **Test** af formaterne på de deltagende bibliotekerne samt uden for biblioteksrummet – f.eks. på en brætspilscafé
- ❖ Udvikling af **projektmateriale** der gør det nemt for biblioteker i hele landet at bruge koncepterne.
- ❖ Udarbejdelse af en **videnskabelig artikel** til bibliotekernes fagblade (undervejs)
- ❖ Præsentation af projektet og dets resultater på en **stand på DB's årsmøde** i april 2018

Gennemførelse af aktiviteter

Herunder er beskrevet, hvordan de enkelte koncepter er blevet anvendt på projektbibliotekerne – både i testøjemed og i drift. Tre koncepter er kun benyttet i Aalborg eller Hjørring, mens de øvrige tre er benyttet på tværs af flere projektbiblioteker.

Escape Room: Konceptet blev testet i Aalborg af laboratoriegrupperne, samt løse gæster. Et opslag på Facebook tiltrak så mange deltagere, at vi måtte tage opslaget af igen efter få timer. Konceptet blev desuden testet af medarbejdere fra flere biblioteker og efterfølgende taget i drift, hvor det bl.a. var populært i forbindelse med polterabend. Knap 20 grupper af fire-seks deltagere prøvede escape room i testperioden.

Bordrollespil: Dette var det andet koncept, der udelukkende blev testet i Aalborg. Foruden laboratoriegrupperne blev konceptet primært afviklet i TroA's (Aalborgs rollespilsforening) lokaler.

Litteraturlibrary: Det mest populære og lettilgængelige koncept i projektet. Dette blev testet på tre biblioteker, laboratoriegrupper, medarbejdere, løse gæster og i forskellige sammenhænge uden for bibliotekerne, såsom på Ordkraft og i en biograf. Konceptet var populært ud over målgruppen og er eneårsag til de mange deltagere, der var over 35 år. Projektet fungerede på grupper fra fem til flere hundrede.

Geocaching: Eller mere korrekt: Digital skattejagt i det fri, blev testet i Aalborg og Hjørring af elleve grupper mellem tre og syv deltagere. Konceptet fungerede bedst, når litteraturen knyttede an til de fysiske lokaliteter, deltagerne besøgte undervejs – såsom Nordkraft i Aalborg.

Brætspil: Konceptet præsenterede en modificeret udgave af det kendte brætspil Dixit tilsat særligt udvalgte litterære udsnit. Det blev testet på tre biblioteker, hos samarbejdspartnere og i private hjem. Konceptet blev afprøvet 14 gange i testperioden og er det eneste koncept, der kan fungere fuldstændig uden medarbejderinvolvering.

Ord i Mørke: Konceptet blev udviklet til brug ved Hjørring Live 2017. Konceptet blev kun testet i Hjørring og var ansvarlig for en stor del af deltagerne i alderen 15-19 år. Ord i Mørke kan dog problemløst tilpasses grupper i projektets primære målgruppe og bruges i forbindelse med eksempelvis biblioteksintroduktioner.

Succeskriterier og projektsucces

Deltagerne blev i testfasen bedt om at udfylde spørgeskemaer før og efter deltagelse i en konceptafvikling. Spørgeskemaerne var baseret på det evalueringsdesign, der blev udviklet i samarbejde med følgeforsker Rasmus Grøn fra Aalborg Universitet.

Af de 148 besvarelser er der – ganske naturligt - en overvægt fra Aalborg, ligesom der er tydelige forskelle i resultaterne. Svarene fra Aalborg er generelt mere positive, hvilket vi vil tilskrive muligheden for at afprøve en bredere palette af koncepter. Derfor vil der i det nedenstående i parentes anføres, hvordan succesraten var særskilt for Aalborg.

Projektet havde opstillet nogle ganske ambitiøse succeskriterier, som vil blive behandlet herunder:

80 % af deltagerne bliver motiveret og får lyst til at læse mere

Der kan argumenteres for, at dette er projektets vigtigste succeskriterie. Evalueringen viste, at **67,6%** (71,4%) havde fået lyst til at læse mere litteratur efter at have deltaget i projektet. Udelades besvarelserne fra de deltagere, der er i forvejen læser meget af lyst (månedligt eller oftere) er tallene i stedet **83,3%** (88,2%)

80 % af deltagerne bliver interesseret og opdager, at litteratur også er noget for dem

Med dette succeskriterie søgte vi at undersøge om projektet havde øget interessen for litteratur og biblioteker hos de deltagere, der angav at de kun sjældent eller meget sjældent læste af lyst. Evalueringen viste at hele **85%** (94,1%) angav, at de havde fået større interesse for litteratur og biblioteker efter deltagelse i én eller flere konceptaktiviteter.

80 % af deltagerne vil anbefale arrangementet

Dette kriterium fokuserer mere på konceptafviklingen end på de afledte effekter af deltagelse deri. Der var generelt overordentlig stor tilfredshed med afviklingen og **98,6%** (100%) af deltagerne ville anbefale det afprøvede koncept til andre.

80 % af deltagerne på temadagen vil afprøve koncepterne

Den oprindelig projektplan foreskrev, at projektet skulle afsluttes med en temadag for landets biblioteker. Det blev senere godkendt, at projektet i stedet skulle præsenteres på DB's topmøde i april 2018 i Herning. På standen kunne interesserede få en kasse med grydeklare konceptbeskrivelser og en kort projektevaluering med hjem. Det valgte 79 topmødegængere at gøre. Generelt oplevedes stor interesse for projektet og dets snitflader til andre projekter og øvrig arrangementsvirksomhed.

Personalet på de deltagende biblioteker har fået nye kompetencer

Det var vigtigt for både projekt- og styregruppe, at projektet skulle afføde nye kompetencer blandt personalet på de deltagende biblioteker. Der er da heller ingen tvivl om, at spil og leg nu tænkes mere ind i forbindelse med litteraturformidlingen og formidlingen generelt og at de udviklede koncepter tages op af skuffen, i forbindelse med arrangementer, hvor den spilmæssige vinkel ikke havde været indtænkt førhen.

Selvevaluering

Har projektet haft den forventede relevans for målgruppen?

Som det fremgår af projektets succeskriterier, har projektet afgjort haft den forventede relevans for målgruppen. Målgruppen fandt det mere ufarligt at engagere og involvere sig i litteraturen, når formidlingen foregik via kendte spilkoncepter. Igen må vi fremhæve det sociale betydning for deltagernes oplevelse af konceptaktiviteterne.

Hvilke problemer har projektet oplevet undervejs?

Projektet måtte som følge af lyksalige omstændigheder skifte projektleder undervejs. Da dette foregik hen over en sommerferie, oplevede projektet en periode med inerti.

Enkelte deltagerbiblioteker havde svært ved at hverve deltagere til test af koncepterne, men ved at udvide testperioden, nåede alle i mål.

Var projektet anstrengelserne værd?

Projektet var alle anstrengelser værd. Primært fordi resultaterne viser, at formidlingsformen er meget anvendelig over for målgruppen og sekundært fordi koncepterne har fundet anvendelse ikke blot i projektbibliotekerne, men også øvrige biblioteker landet over.

Hvilke erfaringer gjorde I i forbindelse med projektets samarbejdsrelationer?

Projektplanen fordrede, at udviklingen af de seks koncepter tilfaldt Aalborg Bibliotekerne. Dette betød dog, at de øvrige projektbiblioteker har følt mindre ejerskab for koncepterne. Samtidig var koncepterne under konstant udvikling, hvilket besværliggjorde afviklingen af testseancer uden for Aalborg. I retrospekt kunne det derfor have fremmet projektet, hvis alle projektbiblioteker havde været mere involveret i konceptudviklingen.

Hvad er de vigtigste forklaringer på, at projektet har nået/ikke har nået sine mål?

Den vigtigste forklaring af dedikerede medarbejdere på de deltagende biblioteker, der har formået at tage koncepterne til sig og indtænke dem i flere sammenhænge end de, projektet lagde op til.

Desuden ramte projektet lige ned i tidsånden hvor analoge spil i diverse afskygninger er hotte blandt målgruppen.

Hvad kunne være gjort bedre i projektet?

Selvom alle koncepterne har vist sig velegnede i forhold til målgruppen, er der dog flere, der er tids- og/eller ressourcekrævende at gennemføre. Det ville have været formålstjenstligt set i et driftsperspektiv, at have udviklet flere koncepter, der var mere umiddelbart gennemførlige.

Projekterfaringer og -videreførelse

Selvom ingen af koncepterne er blevet en del af den daglige drift på deltagerbibliotekerne, lever de alle videre på forskellig vis og har affødt nye bibliotekstilbud. Det drejer sig eksempelvis om brætspilsklub og nye tilbud ud af huset. Koncepterne bliver desuden anvendt både på projektbibliotekerne og andre biblioteker både som selvstændige aktiviteter eller arrangementer, men i lige så høj grad som supplement til eksisterende tilbud.

Især litteraturbanko er af personalet blevet anvendt i en bred vifte af sammenhænge både i og uden for biblioteketsrummet. Konceptet er meget anvendeligt til næsten enhver målgruppe og er både hurtigt at forberede og kræver ikke de store ressourcer hverken økonomisk eller personalemæssigt.

Brætspillet har efterfølgende været anvendt i forbindelse med biblioteksintroduktioner og har med succes ligget fremme til fri afbenyttelse i bibliotekets udlån.

Rollespilssceneriet er blevet taget i anvendelse i TRoA (rollespilsforeningen), hvor det bruges som introduktion til nye ungdomsgrupper.

Det escape room der blev testet i Aalborg, blev udloddet som præmie i forbindelse med standen på topmødet. Vinderen af konkurrencen blev Allerød Bibliotek, der forventer at rummet sættes i drift til efteråret.

Den vigtigste erfaring vi har draget af projektet er dog hvor væsentlig den sociale faktor er i forhold til litteraturformidling til grupper. De koncepter hvor deltagerne aktivt bidrog til at føre "spillet" videre, var samtidig de, hvor deltagerne i størst udstrækning diskuterede og forholdte sig til konceptets litterære aspekter. Det sociale fremhæves da også af flere respondenter i fokusgruppeinterviewene som afgørende for den gode oplevelse.

Anvendelighed på andre biblioteker

Projektets gennemtestede koncepter kan anvendes af landets biblioteker i bred forstand. Der er varierende krav – både af økonomisk og personaleressourcemæssig karakter – til afvikling af de enkelte koncepter, men alle vurderes at kunne anvendes enten i den daglige drift, i forbindelse med arrangementer eller som enkeltstående aktiviteter.

Der er udarbejdet konceptbeskrivelser, der nemt sætter interesserede biblioteker i gang med koncepterne, ligesom Aalborg Bibliotekerne gerne står til rådighed for vejledning og/eller sparring.