**Nørdernes bibliotek: Nye brugerskabte oplevelser og videndelingsaktiviteter**

*Brugernes viden blev sat i spil i projekt VoksenNørd, hvor brugerne selv var med til at skabe indhold og nye aktiviteter i biblioteksregi*

*Af Thea Storm Pedersen, Anne Sofie True og Kjetil Sandvik*

Figur-rollespils-entusiaster, amatørfotografer og kapitalismekritikere. Umiddelbart har Slagelse Figur- og Hobbyforening, Herlev Fotoklub og David Harvey-læseklubben på Københavns Hovedbibliotek ikke mange fællestræk. Men i projektet VoksenNørd har alle tre været med til at udvikle og udfolde nye aktiviteter på bibliotekerne. De voksennørdede arrangementer og oplevelser, har vist, at der er potentialer for nye samarbejder og nye oplevelsesrum på bibliotekerne – hvis bibliotekerne tiltrækker nye brugergrupper giver plads til brugergenererede oplevelser. Det karakteristiske ved projektets nørdede tilgang, er, at legen og lysten er udgangspunktet for de *fællesskaber* og *aktiviteter*, der skabes. Denne tilgang har vist sig at kunne skabe rum for en lang række brugertyper, der – netop fordi den er baseret på interesse – med engagement og virkelyst har været med til at udfolde visionerne for VoksenNørd gennem samskabte aktiviteter.

VoksenNørd har på mange måder været et ambitiøst projekt: Alene at tiltrække nye brugere er en stor opgave, men projektet har ydermere haft en ambition om at lade de nye brugere selv skabe aktiviteterne. Det har krævet store planlægnings- og faciliteringsevner fra bibliotekernes side – ikke mindst i forhold til at stille (sig) til rådighed, være lydhør, give plads for nye ideer og (i hvert fald midlertidigt) ændre sædvanlige praksisser.

VoksenNørd viser at det er muligt at lade brugerne fungere som både givere og modtagere af oplevelser, lige som de tre cases også demonstrerer, at det *er* muligt at udvikle nye oplevelser sammen med aktive borgere, der rent faktisk medskaber bibliotekets aktiviteter i en kreativ dialog med biblioteket. Hvor det ikke med et projekt af et års varighed er muligt at skabe nok praksis til at kunne skabe dybere refleksioner endsige adfærdsændringer og nye arbejdsgang, så er der i alle tre cases gjort nyttige og gode erfaringer med at forsøge at inddrage borgerne som aktive medskabere.

**Nye oplevelser gennem fælles *gøren***

Voksennørderne har ikke kun en viden, men også en kunnen, som tilsvarende kan formidles og læres videre. Og i samspillet mellem viden og kunnen opstår der en oplevelse for deltagerne i form af en *gøren*: Man engagerer sig i fælles handling, samskabelse. I projektet kommer dette tydeligst til udtryk i casen på Slagelse Bibliotek: Slagelse Figur og Hobbymalerforening arrangement handlede ikke kun om at formidle viden og kunnen om bordrollespil, men havde også et særligt fokus på *gøren*: at dekorere rollespilsfigurer. Derfor var der til dette arrangement et samspil mellem deltagerne og foreningsmedlemmerne. Det formgivne element – at male de små rollespilsfigurer – appellerede til en anden type af involvering end de mere dialogprægede elementer af arrangementet; en fysisk hands-on-aktivitet, der formåede at samle deltagere på tværs af generationer.

Men alene det at skabe de nødvendige forudsætninger for fællesskab og samskabelse kræver både en holdnings- og praksisændring hos institutionen og hos de ansatte – og dette tager tid og det kræver adskillige eksperimenter i stil med dem, som VoksenNørd projektet har gennemført.

**Bidragsydere fremfor (for)brugere**

I VoksenNørd er brugerne – frem for at blive præsenteret *for* noget - blevet involveret og engageret i både at sætte rammerne for arrangementerne og udfylde dem.

Voksen-nørderne har formidlet egen viden og kunnen videre. Det har understøttet projektets langsigtede vision om at gøre borgerne til bidragsydere frem for udelukkende at være (for)brugere af oplevelser.

Formen på aktiviteterne, som udgjorde VoksenNørd-forløbet, har ikke været fastlagt på forhånd, men blev defineret i tre individuelt tilpassede forløb af projektets målgrupper. Formålet med denne tilgang har været, at det på sigt skal føre til at endnu flere aktive borgere indtager rollen som selvstændige medskabere af nye produkter i form af aktiviteter og oplevelser.

I VoksenNørd-projektet har de tre cases på forskellig vis demonstreret, hvordan samskabelse med nye målgrupper kan foregå i biblioteksrummet – og samtidig givet indblik i hvad som kan rumme særlige udfordringer eller muligheder. Alle tre cases har formået at engagere og involvere ikke-brugere eller sjældne brugere af biblioteket, hvormed der er skabt nyt, brugergenererede oplevelser i biblioteksregi:

På Københavns Hovedbibliotek stod voksennørderne (læseklubben) selv for at tematisere og planlægge arrangementet. Læseklubben havde både sine medlemmer repræsenteret på scenen og blandt publikum. Læseklubben anvendte aktivt egen viden i forhold til at give tilhørerne en oplevelse og fungerede som sådan både som giver af viden og modtagere af en oplevelse.

På Herlev Bibliotek var arrangementet todelt: Den ene del bestod af en udstilling, hvor voksennørderne (fotoklubben) var afsendere af en viden (amatør-fotoudstillingen), der over den næste måned gav alle biblioteksbrugere mulighed for at få en oplevelse. Den anden del af arrangementet var et foredrag, arrangeret af fotoklubben, men hvor oplægsholderen var en professionel fotograf. I denne del af arrangementet var fotoklubben selv modtagere af oplevelsen (som en del af publikum), selv om det hele var arrangeret og planlagt af fotoklubben.

På Slagelse Bibliotek blev arrangementet afholdt af voksennørderne (Slagelse Figur- og Hobbyforening), der selv stod for videnformidlingen i forbindelse med arrangementet. Indholdet af figur- og hobbyforeningens arrangement var både en formidling af viden om spillet (Bolt Action), men samtidig et arrangement, hvis indhold var, at foreningen spillede spillet sammen med publikummet: Derved smeltede principperne om hhv. *formidling af viden* og *oplevelsesdelen* på fineste vis.

**På vej mod en samskabt praksisform**

VoksenNørd har demonstreret, hvordan en ny model for brugerinddragelse kan tage form: Opskriften på at lave et VoksenNørd-arrangement er at etablere kontakt med en lokal aktør (i de tre cases afprøvet gennem kontakt til foreninger), som kan skabe et arrangement/en oplevelse, som ellers ikke ville være blevet skabt.

At samarbejde om at udvikle og skabe noget nyt er i dette projekt det, vi benævner som ambitionen om at samskabe: At bibliotek og borger i fællesskab udvikler og skaber noget, som ellers ikke ville have været muligt. I praksis er dette en svær relation – ikke kun borger-institution, men helt generelt en udfordrende praksis, fordi den indebærer, at det ikke er den ene parts mål, der forfølges, men at målet opstår i fællesskab og ejes af samskaberne – sammen.

I Herlev-casen blev arrangementet grobund for, at denne relation mellem bruger og bibliotek kunne opstå: Ud af VoksenNørd-arrangementet og gennem den fælles planlægning og koordinering af dette mellem forening og biblioteks-facilitator opstod en fælles idé og vision, som netop nu er i gang med at blive yderligere udformet og snart realiseret – idéen om et pop-up-mørkekammer på biblioteket. På mange måder er dette et godt billede på, hvordan en samarbejdsrelation sjældent starter det sted, man drømmer om – men kræver tid og tålmodighed for at kunne udvikle sig derhen. Det at samskabe i praksis har både en dimension af tidslighed – det sker som oftest ikke første gang, fordi der ofte er en tydelig initiering af relationen – og en dimension af åbenhed – det er ikke helt lige til at indgå i en samarbejdsrelation, men er noget, der kræver tilvænning og tillidsopbygning fra alle involverede parter.

***Fakta***

*Projekt VoksenNørd er blevet til i et samarbejde mellem parterne: Københavns biblioteker, Herlev bibliotek og Slagelse biblioteker. Københavns Biblioteker har været projektejer.*

*Projektet er blevet fulgt af forsker Kjetil Sandvik (Københavns Universitet), og virksomheden 12byer har ydet rådgivning om processtyring og borgerinvolvering.*

*Projektet er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen og løber fra april 2016 til juni 2017.*

*Læse mere om projektet her [url til rapporten)*