

# Makerspace – der offene Kreativraum der Stadtbücherei Würzburg

Vor circa einem Jahr begann die Planung für einen öffentlichen Makerspace in der Stadtbücherei Würzburg.

Von Elias Huisl

*Abtauchen in virtuelle Welten? Kein Problem, mit der Playstation VR*

Viele Stunden hat das Bibliotheksteam in die Konzeption von Veranstaltungen, Besichtigungen von interessanten Orten (andere Bibliotheken, Fablabs ...), in Kooperationsbesprechungen usw. gesteckt. Heute steht ein fertiges Konzept. Die Stadtbücherei Würzburg führt regelmäßig Veranstaltungen und Informationsstände durch. Bevor ein eigener Raum für den Makerspace zur Verfügung steht, sind jedoch noch interne Umbauten nötig: Das Büro der Bibliotheksleitung wird zu Lernraum und Makerspace, sobald ein Budget für den Umbau bewilligt wird.

Software ermöglicht. Bei uns können Interessierte neue Techniken ausprobieren, Erfahrungen austauschen und Gleichgesinnte finden. Wir sehen unseren Makerspace als Lernort, besonders für das lebenslange Lernen.

Technische Geräte und digitale Technologien bestimmen immer mehr die Arbeitswelten der Zukunft. Die Technologien werden immer schneller weiterentwickelt. Die Herausforderung liegt daher nicht nur im einmaligen Kennenlernen, sondern im „auf dem Laufenden bleiben“. Aber nicht nur digitale, sondern auch analoge Angebote möchten wir anbieten. Das Thema Do-It-Yourself ist ja gerade schwer in Mode. Seien es Handarbeitsangebote wie Strick- oder Nähkurse. Genauso interessant können aber auch handwerkliche Angebote wie Löten oder das Bauen von Vogelhäuschen sein. Der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Des Weiteren haben wir das Thema Gaming in unseren Makerspace mitintegriert. Auch hier versuchen wir die verschiedenen Interessen abzudecken: von VR-Brillen, über Spiele programmieren bis hin zu klassischen Brett- und Rollenspielabenden. Bei vielen Angeboten versuchen wir eine Kombination von analogen und digitalen Medien.



Aber ist die Planung nun am Ende? Nein, denn ein Makerspace darf nicht starr sein, er muss immer im Wandel sein, er muss sich verändern können und sich jeweils den Wünschen und Bedürfnissen unserer Kundinnen und Kunden anpassen. Aber fangen wir erst einmal mit einer grundlegenden Frage an:

## Was ist ein Makerspace überhaupt?

Ich möchte keine allgemeine Definition über einen Makerspace nennen, denn jeder interpretiert und definiert einen Makerspace anders. Wir in der Stadtbücherei Würzburg definieren unseren Makerspace als einen offenen Kreativraum, der Zugang zu Geräten, Werkzeugen und

## Kurz zusammengefasst zielt unser Makerspace daher ab auf:

- Dialogorientierte Vermittlung zukunfts- und gesellschaftsrelevanter Technologien
- Förderung von der Gesellschaft relevanter Medienkompetenz (Scientific und Digital Literacy)
- Erprobung und Weiterentwicklung geeigneter Vermittlungsformate
- Chancengleichheit und Teilhabe: Raum, Infrastruktur und Veranstaltungen sind für jede/n interessierte/n Bürger/in kostenlos nutzbar.
- Ort der Kommunikation: Vernetzung und Wissensaustausch von Interessierten und Experten.

Gerade die Vernetzung und der Wissensaustausch der Menschen untereinander sind für uns sehr wichtig. Bei



Unser Erkennungsmerkmal:  
Das Logo des Makerspace

den Planungen haben wir schnell verstanden, dass wir neben unseren normalen Tätigkeiten nicht auch noch regelmäßige Veranstaltungen bzw. jedem Interessenten die Geräte einzeln erklären können. Für diese Aufgaben bauen wir gerade ein breites Netz an Referenten, Kooperationspartnern und Ehrenamtlichen auf. Wir hoffen, dass sich bestimmte Kunden den Makerspace „aneignen“. Dass sie eine Bindung zu unserem Kreativraum aufbauen und sich dadurch auch für neue Interessenten verantwortlich fühlen.

### **Kooperationspartner – Dein Freund und Helfer**

Als Bibliotheksmitarbeiter haben wir meistens weder die Zeit noch das Wissen, alle Angebote selbstständig zu bespielen. Aus diesem Grund war es besonders unserer Bibliotheksleiterin Anja Flicker wichtig, viele Angebote auszulagern. Wir fingen an, interessante Institutionen wie FabLab, Musikschule, Stadtjugendring u. v. m. anzuschreiben und unser Projekt vorzustellen. Bei diesen Projektpräsentationen war es eine sehr interessante Erfahrung, dass niemand der Angefragten abgeneigt war. Vielmehr bekamen wir bei diesen Kooperationsbesprechungen Unterstützung und Input, um unser Angebot weiter auszubauen. Besonders Schulen finden den Makerspace interessant. Gerne referieren wir an sogenannten Medienfachtagen in Schulen, um Schülern im Umgang mit Medien/Technologien zu unterstützen.

### **Angebote**

Unser Makerspace hat diverse fest installierte Angebote, die die Kunden ausprobieren können. Von einem 3D-Drucker über Plotter bis hin zu der Playstation VR und natürlich vieles mehr. Viele unserer Technologien bedürfen einer kleinen Anweisung. Bei einem Plotter oder einem Digitalisierungsgerät reichen danebenstehende Kurzanleitungen. Wenn Kunden kompliziertere Geräte wie zum Beispiel den 3D-Drucker nutzen möchten, müssen sie vorher eine Lizenz erwerben. Nach einer ca. einstündigen Einführung

durch einen Mitarbeitenden der Stadtbücherei wird diese Lizenz erteilt. Damit dürfen die Kunden den 3D-Drucker selbstständig nutzen.

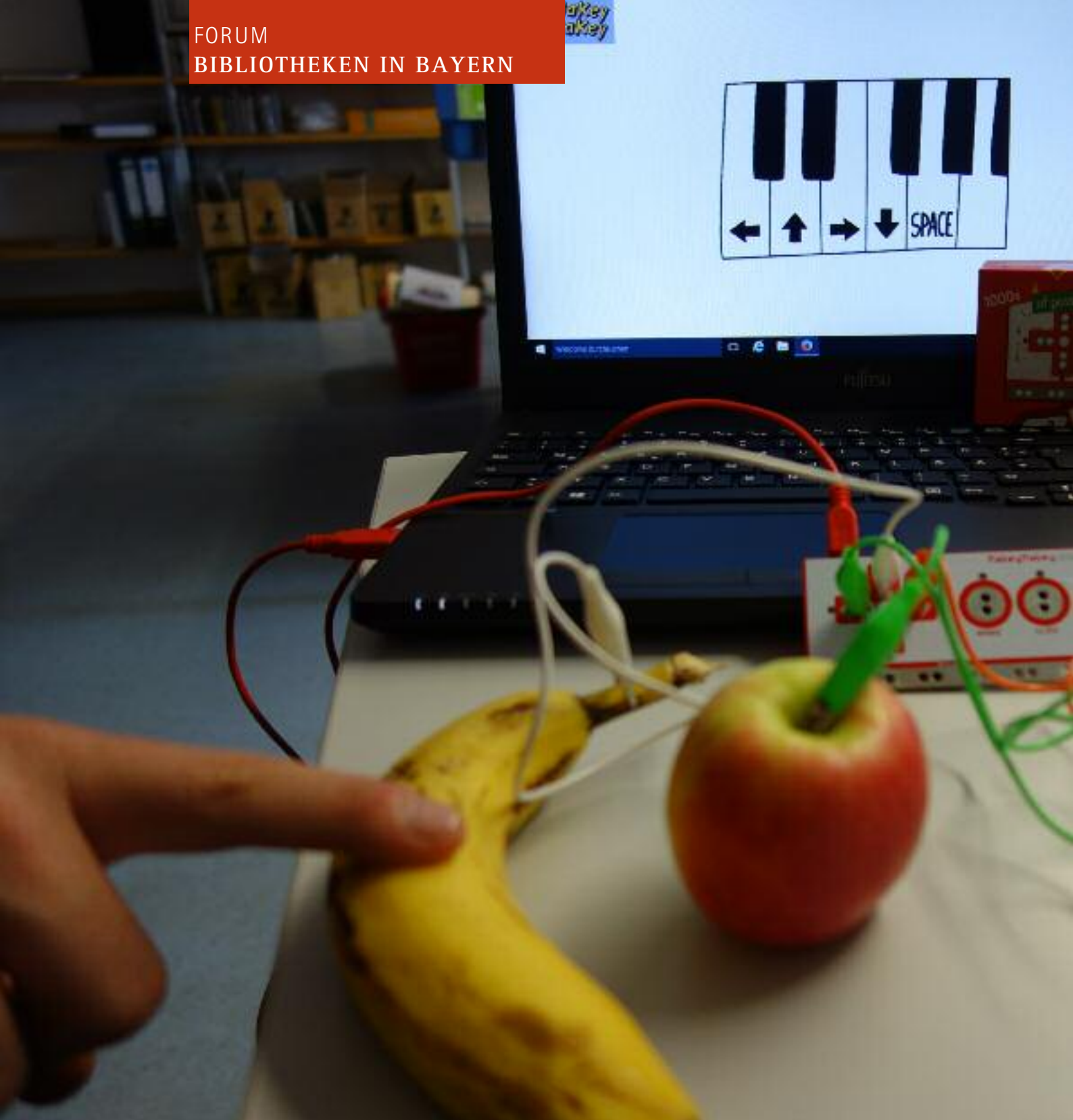
### **Zielgruppe**

Zielgruppe des Makerspace ist die allgemeine interessierte Öffentlichkeit: Kinder und Jugendliche, Schülerinnen und Schüler, Studierende, (eher wissenschaftsferne) Erwachsene und Senioren. Das Projekt Makerspace soll generell niedrighschwellig, kostenfrei und ohne Altersbeschränkung nutzbar sein, lediglich bestimmte Geräte oder Games unterliegen einer Altersbegrenzung (Haftungs- und Jugendschutzgründe).

### **Design Thinking**

„Design Thinking“ hört man bei uns in der Stadtbücherei Würzburg in den letzten Monaten immer wieder. Was ist das eigentlich und was machen wir damit? Die neue Stadtteilbücherei „Am Hubland“ wurde gerade mit der Methode Design Thinking entworfen und wird konstant weiterentwickelt. Die Kunden werden aktiv eingebunden. „Design Thinking“ ist eine Methode zur Ideen-Entwicklung, die aus Sicht des Kunden denkt. Für ein bestimmtes Projekt werden Probleme und Herausforderungen aus Kundensicht formuliert und dafür nach Lösungen gesucht. Damit wollen wir die Dinge so entwickeln, dass es dem Bedarf und Wunsch der Würzburgerinnen und Würzburger entspricht. Wir stellen uns nicht die Fragen „Was wollen wir?“ oder „Was können wir?“, sondern wir fragen unsere Kunden „Was braucht Ihr?“ und „Was wünscht Ihr Euch?“.

Aber nicht nur für unsere neue Zweigstelle verwenden wir Design Thinking. Auch im Rahmen des Makerspace, besonders beim Projekt „ekz-Innovationsoffensive Makerspace“, spielt die stark nutzerzentrierte Herangehensweise eine wichtige Rolle.



*Mit Makey Makey lassen sich leitfähige Objekte ganz einfach in Computertasten umwandeln.*

## Design Thinking im Makerspace

Das Thema Makerspace beschäftigt die Bibliothekswelt immer mehr. Aus diesem Grund haben wir gerne die ekz.bibliotheksservice GmbH unterstützt. Teams aus sieben deutschen Bibliotheken unter Anleitung von Julia Bergmann schlossen sich zusammen, um auf einer breiten Basis Gestaltungsideen rund um das Thema Makerspace zu sammeln und auszuwerten. Mit einer Auftaktveranstaltung startete das Projekt „ekz-Innovationsoffensive Makerspace“ im Oktober 2017 in Reutlingen. Bei dieser Veranstaltung haben wir viele Kollegen aus anderen Bibliotheken kennengelernt. Ein sehr reger und interessanter Wissensaustausch fand statt.

Nach dem Kennenlernen haben wir uns in das Team Bayern und das Team NRW aufgeteilt. Das Team Bayern bestand aus Kollegen der Stadtbibliothek Erlangen, Stadtbücherei Würzburg und anfänglich auch aus Mitarbeitern der Münchner Stadtbibliothek. Die Stadtbibliotheken Düsseldorf, Hattingen, Ibbenbüren und Langenfeld bildeten das Team NRW. Beide Teams beschäftigten sich mit dem Thema Makerspace, allerdings mit unterschiedlichen Hintergründen. Die Kollegen aus NRW konzentrierten sich hauptsächlich auf das Thema Medienpass, wir bayerischen Bibliotheken dagegen auf einen festen regelmäßigen Infostand mit Makerspace-Tools.

Beide Projekte wurden dann im Frühjahr 2018 als Prototypen getestet und weiterentwickelt. Die gewonnenen Erkenntnisse präsentierten wir im März 2018 bei einer Abschlussveranstaltung den Kollegen der ekz. Bis Ende Mai konnten sich Studierende der Fachrichtung Innenarchitektur/Architektur und Produktdesign bei dem Ideenwettbewerb zum Thema Makerspace anmelden. Gemeinsam mit dem ausgewählten Architekten und unseren Ergebnissen wird die ekz Konzepte erstellen. Und wer weiß? Vielleicht kann man schon bald bei der ekz fertige Makerspace-Konzepte bzw. -Module kaufen. Wir sind auf jeden Fall gespannt.



*Little Bits: der magnetische Elektrobausatz*

### Hinweis:

*Im Text wird für das bessere Leseverständnis die männliche Form benutzt. Selbstverständlich ist hiermit auch die weibliche Form gemeint.*

---

#### DER AUTOR:

*Elias Huisl ist Mitarbeiter der Stadtbücherei Würzburg und betreut dort den Makerspace.*

---