MAKER SPACES UND GAMING IN BIBLIOTHEKEN

Warum sind Maker Spaces und die Integrierung von kreativen Communities wichtig für meine Bibliothek?

Wie kann ich Gaming in meiner Bibliothek nutzen?

Von Annabell Huwig
Stadtbibliothek Ludwigshafen

INHALT

- 1. Wer ist Annabell Huwig?
- 2. Was ist ein Maker Space und woher kommt das Konzept??
- 3. Wieso sind Maker Spaces und Gaming für Bibliotheken relevant?
- 4. Wie richte ich den Ort ein? Wie finde ich Platz für sowas?
- 5. Wer kann Projekte im Maker Space betreuen?
- 6. Wie kann man sowas finanziell stemmen?
- 7. Gaming in Bibliotheken
- 8. Fragen

1. WER IST ANNABELL HUWIG?

- Bibliothekarin aus Ludwigshafen seit 2012 (kommt aus dem kleinen, netten Saarland)
- Arbeitete zunächst in der Kinder- und Jugendbibliothek und organisierte von 2012-2017 die Veranstaltungen der Zentralbibliothek in LU
- Interessiert an Handwerk seid sie 16 ist
- Cosplayerin seid 2004, bereiste bereits 40 Länder auf 4 Kontinenten als Cosplaygast (um auf Bühnen coole Reden zu halten)
- Jetzt zuständig für das Ideenw3rk in Ludwigshafen (zusammen mit Marco Teufel)

2. Was ist ein Maker Space und woher kommt das Konzept??

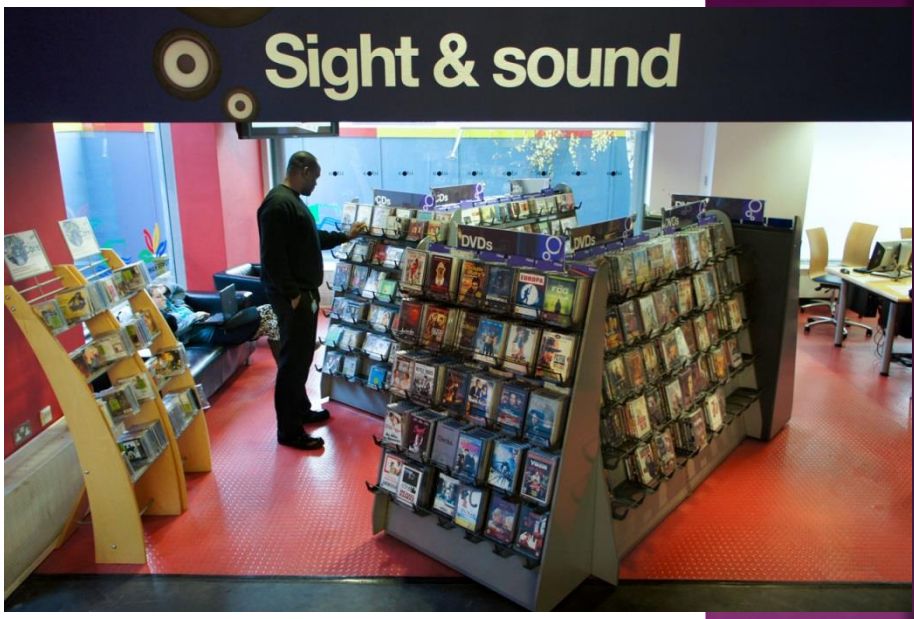
- Ein Maker Space ist ein Raum in der Bibliothek, in dem Menschen kreativen Hobbies nachgehen können.
- Hierbei können die Hobbies so vielschichtig sein wie nur möglich. z.B. Stricken, Nähen, Basteln, Programmieren, Bauen usw.
- Der Maker Space bietet diesen Menschen mit ihren Hobbies den Ort und die Zeit sich in der Gruppe gemeinsam zu beschäftigen
- Hier kann es sowohl einen Kursleiter geben, der eine Gruppe anleitet und einlernt, als auch ein loses Treffen oder Zusammenkommen von Gleichgesinnten, die sich gerne austauschen möchten.

Wir suchen dich und dein Hobby!

2. WAS IST EIN MAKER SPACE UND WOHER KOMMT DAS KONZEPT??

- Maker Spaces kommen ursprünglich aus dem amerikanischen Raum
- In Europa sind sie zuerst bekannt geworden durch die Idea Stores in London
- Dort gibt es Bibliotheken, die zusammengelegt mit der VHS ein Gebäude teilen
- D.h. es gibt in der Bibliothek z.B. eine Küche und einen Balettsaal
- Bibliotheken werden als Gemeinschaftszentren gesehen, nicht nur als Orte für Bücher

idea
STORE
Tower Hamlets Council
LLOYD'S
Chrisp Street Market


Sight & sound
CDs
DVDs

Café
Learning labs 2 &
Internet
Children's library
Adult library
Sight & sound
Photocopying
Library catalogue
Toilets
Sight & sound

3. WIESO SIND MAKER SPACES UND GAMING FÜR BIBLIOTHEKEN RELEVANT?

- Informationen stehen nicht nur noch in Büchern
- Das Internet ist meist schneller und einfacher genutzt, als den Weg zur Bibliothek einzuschlagen
- Bibliotheken müssen auf weiteren Wege relevant sein, als nur als Orte für Informationssuche in Büchern (und Datenbanken)

3. WIESO SIND MAKER SPACES UND GAMING FÜR BIBLIOTHEKEN RELEVANT?

→Bibliothek als Ort der Freizeitgestaltung und der Gemeinschaft tritt immer mehr in den Vordergrund

Öffentliche Bibliotheken waren schon immer Ort für Unterhaltung.

Der neue Pew Pew Boom Hollywood Action Spielfilm auf DVD im Regal ist nicht kulturell hochwertiger und ansprechender als ein The Legend Of Zelda Videogame.

Wenn wir Bücher über das Knüpfen von Freundschaftsbändern haben, wieso dann nicht auf in der Bibliothek mit anderen zusammen vor Ort knüpfen?

3. WIESO SIND MAKER SPACES UND GAMING FÜR BIBLIOTHEKEN RELEVANT?

„Gemeinschaft“ ist ebenso ein extrem Wichtiges Thema für jede Stadt und jedes Dorf.

Es besteht viel „Not“ an Räumen für Menschen und ihre gemeinschaftlichen Interaktionen.

Siehe die News aus vielen Bibliotheken, die berichten, dass sie zu Prüfungszeiten überrannt werden und keine Tische & Stühle mehr frei haben.

3. WIESO SIND MAKER SPACES UND GAMING FÜR BIBLIOTHEKEN RELEVANT?

- Aktive Angebote bei denen sich Nutzer einbringen können sind der Schlüssel um Bibliotheken lebendig zu halten
- „Meine Bibliothek“
- Die Nutzer müssen ein positives Gefühl haben, wenn er/sie sich in der Bibliothek aufhalten
- -> Die Aufenthaltsqualität steigt, wenn die Nutzer ihre Hobbies und Lebensrealität in der Bibliothek abgebildet sehen.

4. Wie richte ich den Ort ein? Wie finde ich Platz für Sowas?

- Raum ist wie immer sehr begrenzt in der Bibliothek
- Überlegt in welchem Teil der Bibliothek es möglich wäre für einen Abendkurs oder einen Club Platz zu schaffen. z.B. Stellen an denen die Regale auf Rollen gestellt sind, Computerräume, Seminarräume, Lesecafé etc.
- Kurse und Workshops können auch wie Abendveranstaltungen (Lesungen) nach den Öffnungszeiten durgeführt werden.
- Viele Berufstätige können auch nur nach 18 Uhr.

4. Wie richte ich den Ort ein? Wie finde ich Platz für SOWAS?

- Wir haben in Ludwigshafen 8 Stadtteilbibliotheken mit sehr begrenzen Raum und gelegentliche Abendangebote gehören ganz normal zu den Angeboten der Bibliotheken.

- Statt nur Abends Lesungen anzubieten können auch Workshops und Clubs eingeführt werden.

- Es gibt Nutzer, die gerne zur Bibliothek kommen, aber niemals zu einer abendlichen Lesung gehen wurden, aber durchaus zu „Perlenketten gestalten mit FIMO“.

5. WER KANN PROJEKTE IM MAKER SPACE BETREUEN?

- Jede Person hat irgendein Hobby. Gezielt die Stärken und Interessen der Mitarbeiter nutzen um erste Kurse, Workshops oder Clubs aufzubauen ist ein guter Start.

- Vielleicht gibt es nicht direkt beim Bibliothekspersonal jemanden der gut Nähen kann, aber vielleicht kennt man jemanden, der jemanden kennt der sich dafür interessieren würde sein Hobby in der Bibliothek zu zeigen

- In Ludwigshafen: Annabell betreute viele handwerkliche Workshops und Marco viele technische Workshops

5. WER KANN PROJEKTE IM MAKER SPACE BETREUEN?

- Zudem kann man auch durch Social Media, Zeitungsanzeigen und Flyer nach Menschen suchen, die gerne Teil des Projekts werden möchten.

- Persönliche Interessen von Mitarbeitern zu nutzen hilft auch die Identifikation mit dem Arbeitsplatz zu stärken und zufriedenere, erfülltere Mitarbeiter zu haben

6. Wie kann man sowas finanziell stemmen?

- Woher bekomm ich die Nähmaschine für den Nähclub und die Laptops für den Wordpresskurs?

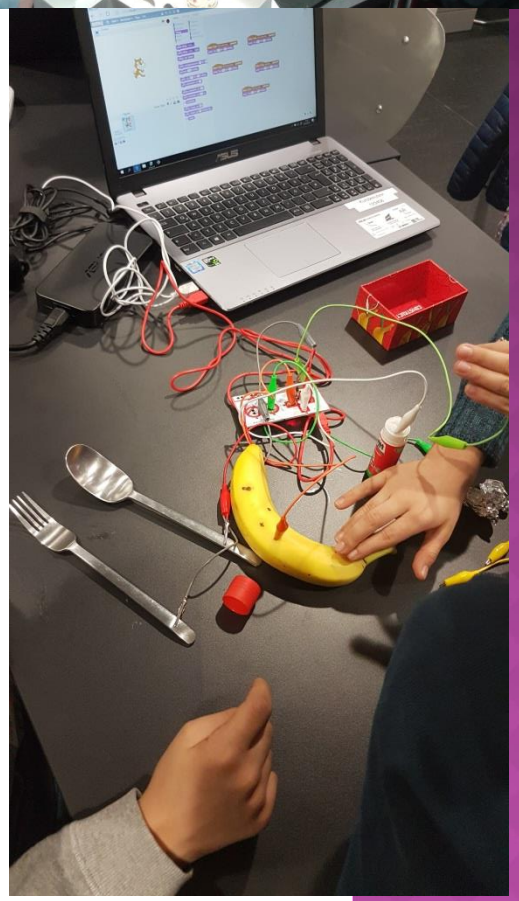
- Wir bekamen einige Verbrauchsmaterialien und Equipment durch Sach- und Geldspenden. Stoffreste, angebrochene Wollknäule und alte Häkelnadeln wurden gerne von Nutzern, die diese Gegenstände nicht mehr brauchten gespendet.

6. WIE KANN MAN SOWAS FINANZIELL STEMMEN?

- Einige der Dozenten für Kurse und Workshops bringen ihr Equipment mit und nehmen es danach wieder mit nach Hause (z.B. Minibackofen für Maccarons)

- Fördermittel bei verschiedenen Institutionen können beantragt werden für gute Projekte in Bibliotheken

- Es muss nicht immer das neuste und teuerste Equipment sein. LIDL oder ALDI haben immer mal wieder gute Anfängernähmaschinen in der Werbung für 50-60€.



Programm weiterentwickeln und neue Mitmacher generieren

- Die Interessen der Mitarbeiter nutzen ist nur der erste Schritt. Durch gute Aktionen und gute Presse werden weitere Leute auf die Bibliothek aufmerksam, die gerne ihr eigenes Hobby in der Bibliothek vorstellen möchten.

- Dies ist ein Prozess und findet nicht über Nacht statt sondern langsam und stetig.

- Wichtig ist von den Aktionen viele Fotos und Video zu machen und auch online zu teilen, sowie als auch ständig der regionalen Zeitung Bescheid geben wenn ein Event stattfindet.

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- Spielen ist ein natürlicher Drang von Menschen. Jeder spielt gerne, ob Jung oder Alt.
- Zusammen spielen entspannt und löst Stress
- Gaming ist ein normaler Zeitvertreib wie auch DVDs schauen, Musik hören oder Romane lesen
- Zusammen spielen fördert die Kommunikationsfähigkeit und die Problemlösungskompetenz
- Während man daheim meist alleine oder mit nur wenigen Freunden zusammen spielen kann, kann die Bibliothek Platz für mehrere Spieler bieten.

Splatoon 2

Splatoon 2

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- Wo könnte man in der Bibliothek spielen?
- Viele Bibliotheken haben Platzknappheit. Doch auch mit wenig Platz können Möglichkeiten geschaffen werden
- Wo steht Platz zur Verfügung? Computerraum? Jugendbibliothek?
- Eventuell Angebote für Gaming an Schließungstagen einplanen

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- Wo kann man Konsolen, Laptops und Spiele herbekommen?
- -> Gesuche nach Leihgaben für Konsolen oder Retrokonsolen von Nutzern.
- Es müssen oft nicht die aktuellsten Konsolen und Games sein.
- Auch ältere Konsolen haben klasse Multiplayer- oder Partygames
- Sobald das Angebot gut genutzt wird kann man anfangen zu überlegen ob man Teile des Bibliotheksbudget für den Ausbau des Angebots nutzen könnte

SUPER 64
MARIO
ZELDA
NINTENDO64

NINTENDO
SWITCH
NINTENDO
SWITCH

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- Auch Einzelveranstaltungen wie z.B. Lan-Parties (jeder bringt den eigenen Laptop/PC mit) zu besonderen Gelegenheiten wie z.B. der E3 wären möglich

- Gamer sind keine homogene Gruppe.

- Es gibt viele Arten von Gaming, sowie auch viele Untergruppen.

- Es können also auch Veranstaltungen wie Retrogaming, Kinderspiele, Gaming für Erwachsene, Indiegaming oder weitere spezifische Gamingangebote in Betracht gezogen werden.

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- Auch Gamingclubs für spezielle Spiele können eingeführt werden wie zB Minecraftclub oder „League of Legends“-Club
- Welche Mitarbeiter sollten das Angebot betreuen?
- -> Rumfragen welcher Mitarbeiter Interesse hätte.
- Sich beraten lassen von Gamern über technische Dinge.
- Mitarbeitern Zeit geben sich weiterzubilden um das Angebot zu betreuen

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

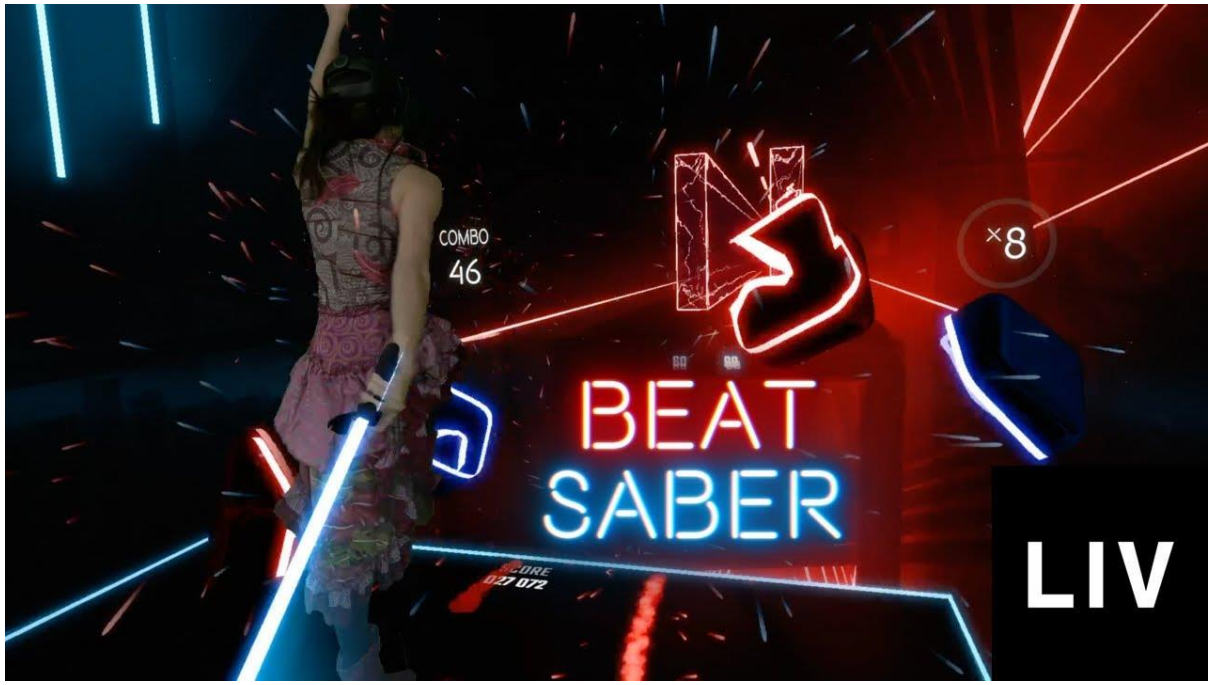
- Nicht jede Idee im Gaming in IHRER Bibliothek umzusetzen wird funktionieren. Jeder neue schritt erfordert Optimierung
- Gruppen erweitern sich und Ideen entwickeln sich über die Zeit
- Das Angebot muss nicht von Anfang an perfekt sein.
- Eine Möglichkeit zum Spielen schaffen und eine Gruppe an interessierten Leuten aufbauen ist der Beginn von allem.
- Gemeinsam kann dann das Angebot weiterentwickelt werden.

7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

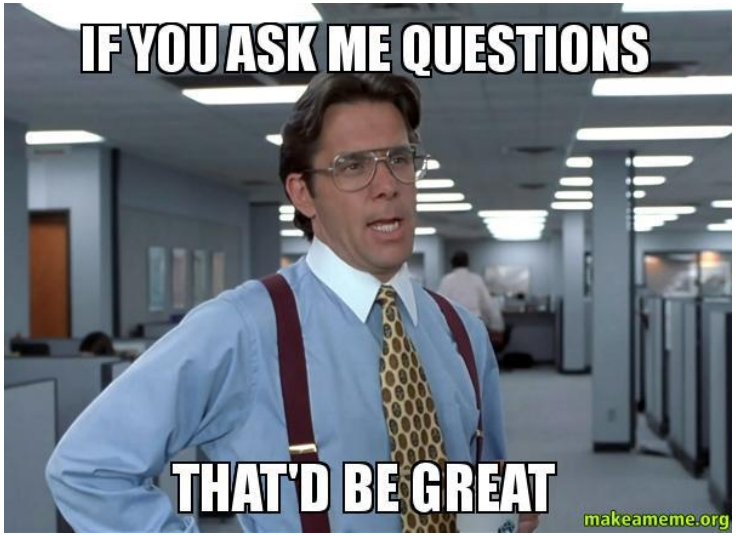
www.youtube.com/watch?v=P3Bd3HUMkyU

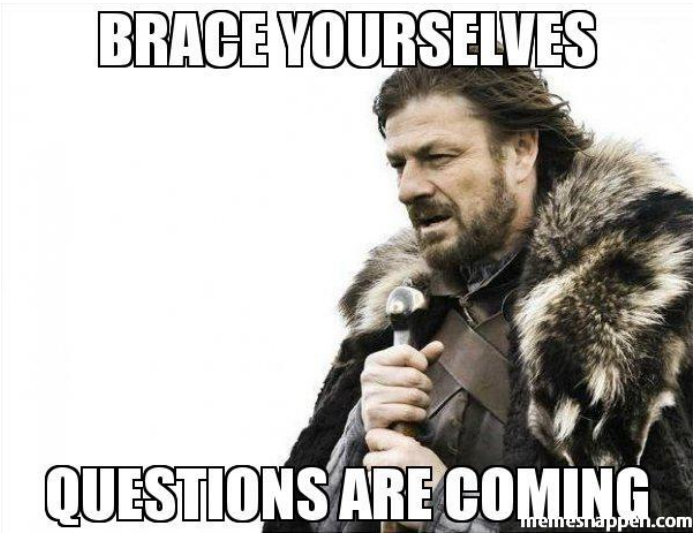
7. GAMING IN BIBLIOTHEKEN

- https://www.youtube.com/watch?v=gV1sw4lfwFw



8. FRAGEN


IF YOU ASK ME QUESTIONS
THAT'D BE GREAT
makeameme.org


BRACE YOURSELVES
QUESTIONS ARE COMING
memeshappen.com

QUESTIONS?

PRESENTATION FINISHED
...ANY QUESTIONS?
makeameme.org