

2.6 Machen und be-“greifen“

Bibliothek als ...



... Machort

Abbildung 6: SB Winterthur 2.OG, Makerspace

Besuchsnotiz (SB Winterthur, 26.10.2017):

Im 2. OG befindet sich ein Makerspace mit Nähmaschine, 3-D-Drucker, Schneideplotter, Cubelets (magnetische Würfel, zum Bau eines Roboters), LittleBits (kleine elektronische Bausteine, die sich zu Schaltkreisen verbinden lassen), Computer zum Digitalisieren von analogen audiovisuellen Medien und noch einiges mehr. Entsprechende Literatur liegt jeweils dabei. Ein Mitarbeiter steht für Fragen und zur Unterstützung bereit.

Fansa (2016) beschreibt diesen Trend:

„Aktuell fügen Bibliotheken Funktionen in ihre Publikumsbereiche ein, die weitaus aktions- und interaktionsorientierter und damit performativer sind, als es die Vielfalt von Kommunikations- und Arbeitssituationen bisher war. ... Die Rede ist von Maker Spaces, Fab Labs, Peer-to-peer-Lernzentren, Co-Working Spaces, Zonen für partizipative Formate“ (S. 439).

Technische Sachverhalte werden am realen Objekt für ein grosses Publikum leichter erleb- und be- greifbar (Bonte, 2015, S. 100). Das kommt dem Informationsverhalten der jungen Generation sehr entgegen, zieht diese doch eine Erklärung auf Youtube mit Schritt-für-Schritt-Anleitung einem Lehr- buch oder Ratgeber vor (Pirsich, 2016, S. 431). Ausserdem wird auf diese Weise die Bibliothek den