

Digital Library Space – ein Kreativraum im Kontext wissenschaftlicher Bibliotheken

Ladina Tschander

Die Universität Zürich (UZH) besitzt in bester Lage an der Rämistrasse 69 im 1. Stock einen rund 190 m² großen Raum, der durch das Deutschen Seminar genutzt wurde. In diesem Raum waren bis 2016 ein Magazin der Bibliothek, 20 Doktorandenarbeitsplätze und Büros eingerichtet. Die Nutzungsfrequenz durch die Zugelassenen war aber eher niedrig. Zugleich saßen die Studierenden auf derselben Etage dicht gedrängt an unkomfortablen Steintischchen in einer Nische mit Getränke- und Snackautomaten. Aus diesem räumlichen Missverhältnis entstand die Idee, den Magazinraum umzuwandeln. Durch Auslagerung der Magazinbestände sowie einer funktionalen Umgestaltung und einer Öffnung der Zugangsberechtigung erhoffte man sich, die Raumnutzung markant erhöhen zu können. Es sollte ein Kreativraum werden, der auch den künftigen Herausforderungen in Lehre und Studium begegnen kann.

Neue Ausrichtung der Lehre

Die Bibliotheken der UZH haben den Auftrag, Forschung, Lehre und Studium mit bedarfsgerechten Dienstleistungen zu unterstützen. Hierzu gehört auch, dass die Bibliotheksräume für das studentische Lernen optimal ausgestattet sind. Unangefochten ist mit Bibliotheken das ruhige, konzentrierte und reflektierende Arbeiten verbunden. Lange Zeit passte dies auch bestens zu den geforderten Lernnachweisen in Form individueller Prüfungsvorbereitungen oder dem Schreiben von Hausarbeiten.

Bereits vor dem durch die Pandemie bedingten Digitalisierungsschub befasste sich die universitäre Lehre mit den Auswirkungen der Digitalisierung und neuen Technologien, die Veränderungen und eine umfassende Transformation vorantreiben. So setzt sich die Universität Zürich (UZH) in der Lehre das Ziel, die digitalen Fähigkeiten der Studierenden zu fördern. Digitale Technologien sollen überall zur Anwendung kommen. Studierende sind gefordert, digitale Anwendungskompetenzen zu entwickeln, die in der Lehre vermittelt werden¹: Heutzutage müssen Studierende fähig

sein, Wissen auf allen Kanälen präsentieren zu können. Sie benötigen dazu multimediale Kompetenzen², die sie während ihres Studiums erwerben sollen.

So liegt es auf der Hand, dass auch die klassischen Leistungsnachweise überdacht werden müssen. Portfolios, die den Lernfortschritt dokumentieren, rücken in den Vordergrund. Die Medienvielfalt nimmt zu. Neben Lernjournalen in Blogform werden auch Bildschirmfilme, Erklärvideos, Interviews u.a.m. für den Studienerfolg verlangt. Studierende sollen nicht mehr nur Einzelkämpfer sein, sondern in Teams sollen sie eigenständig ganze Projekte durchführen.

Projektbasiertes Lernen erfordert eine andere Raumausstattung als es bislang die Orte für das Selbststudium an der UZH boten. In einer Gruppe auf eine zu behandelnde Fragestellung zu kommen, ist eine Herausforderung auf verschiedenen Ebenen. Die Gruppe benötigt einen Raum, um sich streiten und finden zu können. Einen Raum, in dem sie mit kreativen Methoden auf neue Ideen kommen können und der es erlaubt, die durchzuführenden Schritte zu dokumentieren. Eine Lücke, die der Digital Library Space schließen möchte.

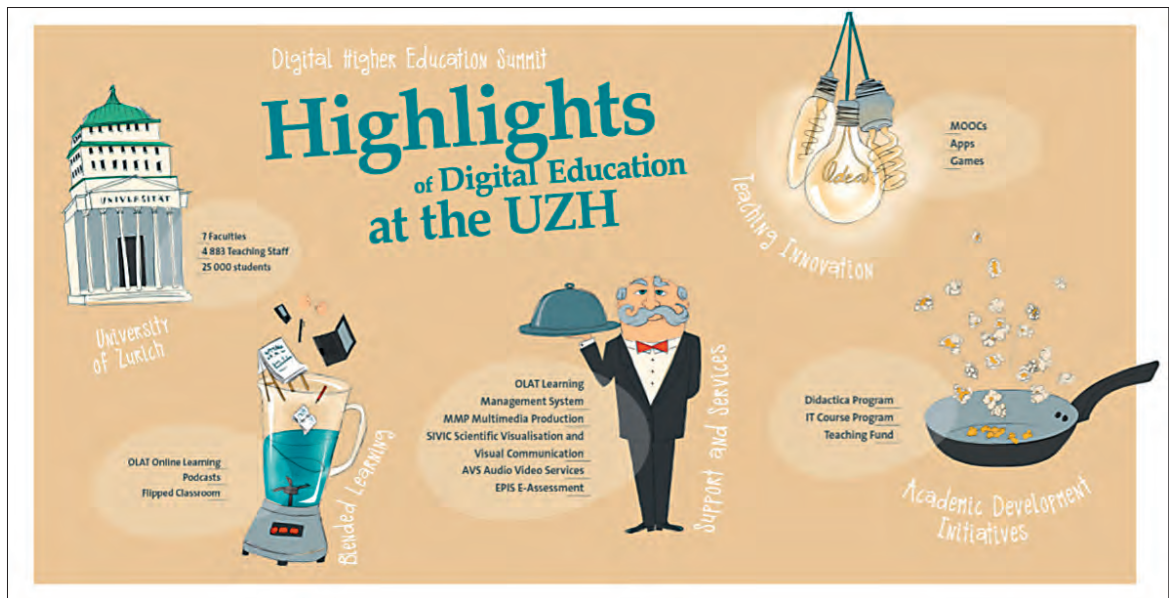
Gleichzeitig müssen auch Dozierende ein ausgeprägtes Know-how im digitalen Bereich erwerben können, da sie die Inhalte in Podcasts, MOOCs, Apps oder Games präsentieren oder die Lehre innovativ gestalten sollen. Finanzielle Unterstützung für solche Unterfangen können sie beim Lehrkredit der UZH beantragen. Die Zentrale Informatik bietet Unterstützung in der professionellen Film- und Multimediaproduktion. Die Weiterbildungen für digitale Tools werden durch die Hochschuldidaktik oder auch durch die IT angeboten.

Die obenstehende Illustration der Highlights der digitalen Lehre an der UZH soll die wichtigen Akteure zusammenfassen. Nicht im Bild ist ein Ort, in dem Dozierende (wie auch Studierende) niederschwellig neue Technologien ausprobieren können. Ein Video muss nicht immer ein High-End-Produkt sein. Ein Film wird leicht mit dem Smartphone aufgezeichnet.

¹ siehe <https://www.teaching.uzh.ch/de/innovation/digitalisierung.html>, 10.08.2021

² Als „digitale Kompetenz“ definiert die American library association (ALA) die Fähigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien zu finden und anwenden zu können, um Informationen (oder Wissen) zu bilden und zu kommunizieren. Hierzu benötigen die Studierenden kognitive, soziale und technische Fertigkeiten. (siehe <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>, 06.09.2021)

Abb 1. Highlights der digitalen Lehre an der UZH
(Bildquelle: <https://www.teaching.uzh.ch/de/innovation/digitalisierung.html>, 10.08.2021)



Soll das Video aber geschnitten und nachbearbeitet werden, tauchen schnell zahlreiche Fragen auf. Es fehlt ein Raum, in welchem die Lehrenden ihre digitale Lehre vorbereiten und Beratungen dazu erhalten können. Dies ist eine weitere Lücke, die der Digital Library Space schließen möchte.

Konzept und Umsetzung

An der Rämistrasse 69 bot sich die Chance, einen Raum komplett neu zu gestalten und diesen auf die neuen Lehr- und Lernbedürfnisse auszurichten. Es sollte ein Raum geschaffen werden, der das kollaborative Arbeiten mit digitalen Tools optimal unterstützt. Ausgangspunkt der Überlegungen waren Konzepte wie „Learning space“, „Creative space“ oder „Maker space“, wobei diese auf das wissenschaftliche Umfeld angepasst wurden, um die geschilderten Bedürfnisse erfüllen zu können.

Im Zentrum der Vision für die Neuplanung des Raums stand die Vernetzung. Er ist ein Begegnungsort: Studierende oder Lehrende verschiedener Hochschulen

können sich hier treffen oder einfinden. Das Personal des „Digital Library Spaces“ setzt sich zum Ziel, Akteure, die an der UZH digitale Dienste anbieten, zu verbinden, sie mit Workshops einzubinden und sich gegenseitig bekannt zu machen. Die Besucher und Besucherinnen des Raums können mit einer breiten Palette an digitalen Anwendungen, einem Video-Dreh-Ort, einem Touch-Table oder interaktiven Whiteboards ihr Wissen nutzen und sich so vernetzen. Die attraktiven Informationstechnologien werden durch Materialien für „Design Thinking“, eine flexible Möblierung und das Personal ergänzt, das in die Softwareanwendungen einführt. Dieses Angebot umfasst auch weitere Dienstleistungen wie Beratungen für überfachliche Kompetenzen (z.B. wissenschaftliches Schreiben, Recherchieren oder Projektplanung) und Workshops zu Themen rund um Informations- und Medienkompetenz.

Der Raum

Mit dem „Digital Library Space“ wird dem Mangel an Kleingruppen-Arbeitsplätzen in der universitären Zentrumsanlage Abhilfe geschaffen. Durch die Entfernung zahlreicher Regale entstand ein offener Raum, der flexibel genutzt werden kann. Da aber nicht der gesamte Magazinbestand ausgelagert werden durfte (entsprechend eines Bedarfs am Deutschen Seminar), verblieben unter einer Empore Regale für Bücher. Diese Medien sind für die Nutzung des „Digital Library Space“ irrelevant: Aus dessen Perspektive sind sie Dekoration, Schallschutz und Atmosphäre stiftend.

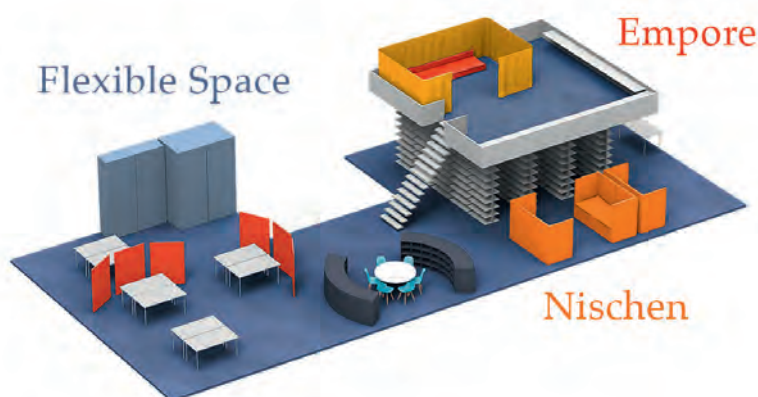


Abb. 2 Visualisierung des Digital Library Space
(Bild: Digital Library Space)

Das Herzstück des Digital Library Space ist der sogenannte „flexible space“. Die flexible Einrichtung des Raums ermöglicht eine multifunktionale Nutzung. Sind alle Möbel verstaut, kann ein Videostudio eingerichtet werden. Die rollbaren Tische und stapelbaren Stühle können so aufgestellt werden, dass Kurse mit 25 Teilnehmenden durchgeführt werden können. Ebenfalls möglich ist eine Theaterbestuhlung, mit welcher Filme oder Vorträge in einem Frontalsetting rezipiert werden können. Mit den Whiteboards und Lärmschutzwänden lässt sich der Raum unterteilen, so dass in kleinen Gruppen der online zur Verfügung gestellte Lehrstoff diskutiert und bearbeitet werden kann.

Im flexiblen „Space“ können Projekte geplant und Erfahrungen, in einem Team zu arbeiten, gesammelt werden. Die Studierenden können gemeinsam kreative Methoden („Design Thinking“) nutzen, um Probleme angehen zu können. Dazu ist Material vorhanden, mit welchem Modelle gebaut oder einfache Erklär-Videos gedreht werden können. Diese vielfältige Nutzung, das Zusammenführen von Studierenden aus unterschiedlichen Hochschulen und Studienrichtungen fördert das Denken über Grenzen hinweg.

Der Raum wandelt sich variabel vom „Makerspace“ (mit 3D-Druckern und Lego-Robotern), über einen „creative room“ (mit Lego, Schere, buntem Papier und Post-Ist) zum „Thinkspace“ (mit Gesprächen, Diskussionen). Ideen ergeben sich aus Gesprächen, Thesen werden an Flipcharts entwickelt, gemeinsam werden Fragen beantwortet, Gedanken werden gestaltet oder visualisiert.

Mit der bereitgestellten Infrastruktur können Studierende gemeinsam nach relevanten Informationen recherchieren und verschiedene digitale Präsentationstechniken ausprobieren.

Die Empore mit ihrem großen Sofa und Teppichboden bietet eine entspannte Atmosphäre.

Der Vorhang als Akustikschutz schafft einen idealen Raum für angeregte Diskussionen, zum Einstudieren von Vorträgen oder um Interviews zu führen und diese dann auch aufzunehmen.

Drei gemütliche Sofas – Nischen genannt – sind ideal für intensive Partnerarbeiten und laden zum Entspannen ein.

Der Zugang

Der Digital Library Space ist prinzipiell während der Gebäudeöffnungszeiten (08.00 bis 20.00 Uhr) zugänglich. Die verschiedenen Bereiche können durch Studierende oder Dozierende über ein online



Abb.3 Workshop im flexible space (Bild: Digital Library Space)



Abb.4 Video-Aufnahme (Bild: Digital Library Space)



Abb.5 Empore des Digital Library Space (Bild: Digital Library Space)



Abb.6 Beratung zur Nutzung der VR-Brille
(Bild: Digital Library Space)

Raubuchungssystem reserviert werden. Ist der Digital Library Space frei, können ihn alle als Lern- und Experimentierraum nutzen.

Ist kein Personal vor Ort, ist die Geräte-Nutzung eingeschränkt. Immer zur Verfügung sind der Touchtable Table, der 3D-Drucker und ein Surface Studio (All-in-One-PC). Daneben können auch immer die Whiteboards, Flipcharts und das Design-Thinking-Material genutzt werden. Die Geräte-Ausleihe ist nur dann möglich, wenn Personal vor Ort ist, welches die Nutzenden in die Nutzung einführt und berät.³

Der Start: Services ohne Raum

Das Konzept baute auf einer interaktiven Raumnutzung auf. Der Lockdown verhinderte dies aber. Um den Gerätepark nicht ungenutzt zu lassen, schwenkte das Team auf eine andere Strategie um. Nicht mehr die Raumnutzung sollte im Vordergrund stehen, sondern die Dienstleistungen.

Das Team setzt sich aus Personen mit unterschiedlichen Kompetenzen zusammen. Neben Mitarbeitenden mit Wissen im klassischen, bibliothekarischen Bereich gehören auch Experten mit Know-how in Knowledge-Visualization dazu. So konnte auf der Website mit Fug und Recht geschrieben werden, dass die Forschenden im Digital Library Space Unterstützung finden, Inhalte so zu strukturieren, dass sie klar und wirkungsvoll in Form von Bildern vermittelt werden können. Ziel der Beratung ist, visuelle Konzepte

zu entwickeln, um die visuellen Kommunikationsbedürfnisse umsetzen zu können.

Um der Lehre und Forschung dieses Angebot bekannt zu machen, wurden verschiedene Forschende der Philosophischen Fakultät der UZH persönlich angeschrieben. Im Schreiben wurde explizit auf die Beratung für Knowledge-Visualization hingewiesen. Aus dieser Aktion resultierten einige Kooperationen.

Das Team des Digital Library Space illustrierte bspw. das Logo-Banner für den universitären Forschungsschwerpunkt „Adaptive Brain Development“⁴. Es wurde ein Prototyp entwickelt, der linguistische Korpora in VR darstellt. Zudem wurde der Digital Library Space vom Eventmanagement der UZH genutzt, um den Dies Academicus 2021 zu übertragen. Hierfür wurde das Hauptgebäude der UZH als 3D-Modell gedruckt. Eine Forscherin des Deutschen Seminars nutzte die Empore, um verschiedene Podcast-Gespräche dort aufzunehmen.⁵ Sie hat die Atmosphäre sehr geschätzt.

Der Digital Library Space spielte eine zentrale Rolle beim Aufgleisen des Projekts, den St. Galler Globus digital aufzubereiten. Begonnen hatten die Arbeiten beim GLAMhack 2021. Anschließend wurde ein Konzept für die weitere Zusammenarbeit erstellt, in welchem auch die Machbarkeit der entwickelten Ideen erörtert wurde. Es wurde ein Prototyp entwickelt, der die Stakeholder (ZB, Stiftsbibliothek St. Gallen, Landesmuseum, ZHdK Knowledge Visualization) überzeugte, ein Nachfolgeprojekt zu finanzieren.

³ Der gesamte Gerätepark ist unter https://www.dls-hbz.uzh.ch/de/raum/geraete_materialien.html einsehbar.

⁴ Siehe <https://www.adabd.uzh.ch/en.html>

⁵ Beispiele finden sich unter: <https://soundcloud.com/user-827590371>

Resümee

Auch wenn die Bemühungen, in ein paar Projekten resultierten, bleibt es eine Herausforderung, den Digital Library Space an der UZH breiter bekannt zu machen. Es fehlen die Studierenden im Haus, die ihn zwischen zwei Veranstaltungen besuchen, um seine Angebote kennenzulernen. Im Zuge der Lockerungen konnte ab Mitte Juli, noch in der Prüfungszeit, die Raum-Nutzung weiter vereinfacht werden. Dabei haben auch ein paar Lerngruppen den Raum entdeckt, um ihre Fälle zu besprechen und Prüfungsfragen zu diskutieren. Aber noch bleibt er ein Geheimtipp.

Um das Angebot bekannter zu machen bzw. die Studierenden in den Raum zu lotsen, sind Workshops zu Blender⁶ und zu Design Thinking geplant. Zudem soll eine Kommunikationskampagne lanciert werden. Da die Lehre in der UZH wieder vor Ort durchgeführt werden soll, lohnt es sich, die Aufmerksamkeit der Studierenden auf den Raum zu lenken.

Die Projekte haben gezeigt, dass sich Forschende zum Teil nicht bewusst sind, wie komplex die Erstellung von Visualisierungen ist. Mit den vorhandenen Ressourcen kann das Team im Digital Library Space die Ideen oder Vorstellungen der Forschenden auf die Schnelle nicht mehr umsetzen. Der Bedarf an Know-how im Bereich von 3D-Visualisierungen ist aber durchaus vorhanden. Um dazu Hilfe bieten zu können, soll im Digital Library Space ein Game Designer angestellt werden, dessen Aufgabe es sein wird, Projekte

eng zu begleiten und Workshops in diesem Bereich anzubieten.

Die Pandemie lehrte: Video, Streaming und Podcasts sind wichtige Formate, deren Produktion in verschiedener Weise vonstattengehen kann. Im Digital Library Space erhalten Dozierende Hinweise, wie sie ihre Videos interessanter gestalten können und was ein guter Schnitt ausmachen kann. Da die Nachfrage in diesem Bereich anhalten wird, wird das Team um einen Spezialisten in der Videoproduktion bewusst erweitert.

Der Glaube daran, dass der Digital Library Space auf größeren Anklang stoßen wird, ist aber nach wie vor vorhanden. Denn: Der Digital Library Space ist einzigartig in seiner Art. Kein anderer Lernraum an der Universität bietet den Studierenden und Dozierenden eine einfach zugängliche Nutzung verschiedener digitaler Geräte sowie einen Raum für das Gestalten von Dingen und das kollaborative Arbeiten. |



Ladina Tschander

Stabsstelle Projekte an der
Universitätsbibliothek Zürich
ladina.tschander@uzh.ch

⁶ Blender ist eine kostenlose 3D-Animation-Software.



Verschiedene Wege führen zu einem Lernzentrum

Der Beitrag von Ladina Tschander zeigt, dass es nicht ein einzig gültiges Konzept für einen Lernraum gibt. Es zeigt sich deutlich, dass das Angebot digitaler Technologien an Dozierende und Studierende räumliche Konzepte nicht überflüssig macht. Ganz im Gegenteil, Raumkonzepte müssen zur Nutzung digitaler Technologien angepasst und entsprechend konzipiert werden.

Es wurde im Beitrag deutlich, dass Konzept und Ausstattung auf die lokalen Bedürfnisse von Dozierenden und Studierenden angepasst werden. Auch gilt es einige Zurückhaltung beim Gebrauch digitaler Angebote zu überwinden, wobei die Pandemie hier eine neue Ausgangslage geschaffen hat.

Die Vielfalt der umgesetzten Konzepte zeigt das vorliegende Buch mit 21 Beispielen umgesetzter Lernraumkonzepte in Hochschulbibliotheken aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die einzelnen Beiträge gehen auch auf innenarchitektonische und lerntheoretische und teilweise auch raum- und gruppensoziologische Überlegungen ein.

Hochschulbibliotheken auf dem Weg zu Lernzentren

Beispiele aus Deutschland, Österreich und der Schweiz

ISBN 978-3-9821824-3-8, 2021, Hardcover, 300 S., € 69,- incl. Versandkosten