

Themenbereich 3: Planung von Lernräumen und Partizipation von Kundinnen und Kunden (Michael Lemke)

Der dritte Themenbereich widmete sich der Partizipation von Kundinnen und Kunden bei der Lernraumplanung. Die vier Teilnehmerrunden sammelten jeweils zunächst unterschiedliche Methoden der Nutzerbeteiligung. Die beiden Vormittagsgruppen stuften hierbei entsprechende „Tools“ danach ein, ob diese die Bibliothekskundschaft eher passiv oder aktiv einbindet. Die Ergebnisse reichten von Befragungen von Lesesaalbesuchern und Auswertungen von Nutzeräußerungen in sozialen Netzwerken bis hin zu aktiveren Methoden, bei denen beispielweise Studierende in Kurzworkshops eigene Ideen skizzieren oder anhand bereitgestellter flexibler Möbel Lernräume selbst täglich aufs Neue einrichten dürfen.

Am Nachmittag fokussierten sich die Nachfolgegruppen auf den Aspekt der passenden Nutzereinbindung im Laufe verschiedener Planungsphasen. Den theoretischen Rahmen hierfür bildete das Konzept des „Design Thinking“. Hierbei wird, vereinfacht gesagt, versucht über strukturierte Wege Nutzerwünsche in Lösungen umzusetzen. Die Teilnehmer tauschten sich beispielsweise darüber aus, wie Bibliotheken wichtige Informationen über die Wünsche der eigenen Zielgruppe gewinnen können. Eine Konstante in der Diskussion war der Blick nach außen, der einfache aber vielversprechende Ansätze bereitzuhalten scheint. Ein Vorschlag bestand schlicht darin, Studierende danach zu fragen, wie den ihre Lieblingslernorte außerhalb der Bibliothek beschaffen sind und welche deren Besonderheiten sie in Bibliotheken vermissen. Oder warum die nächste Nutzerbefragung nicht gezielt außerhalb des Lesesaals vornehmen und auf Mensabesucher zugehen, um auch Uniangehörige zu erreichen, die die Bibliothek kaum oder gar nicht aufsuchen? Ein weiteres Augenmerk warfen die Teilnehmer auf einen zentralen Ansatz des „Design Thinking“, der darin besteht, Gestaltungsideen zu visualisieren oder gleich prototypisch umzusetzen. Damit sollen für die Zielgruppe auch im Wortsinn greifbare Lösungen entstehen, die sich im Idealfall unmittelbar auf ihre Tauglichkeit testen lassen. Die diskutierten Vorschläge reichten von Modellierungen mit Papier und Schere über grafische Simulationen mittels PC-Spielen bis hin zu Testmöbelstellungen mit Abstimmungsmöglichkeiten.

Abschließend besprach man am Thementisch, was denn vorauszusetzen ist, um eine partizipative Lernraumgestaltung zu begünstigen oder überhaupt erst zu ermöglichen. Eine Erkenntnis bestand darin, dass gerade dort, wo Zielgruppen selbst gestalten dürfen, der Bibliothek verstärkt die Rolle eines Moderators zufällt. Als solche ist sie vor die nicht einfache Aufgabe gestellt, einerseits eine möglichst anregende Atmosphäre zu schaffen, in der Nutzerinnen und Nutzer möglichst frei ihre Erwartungen kommunizieren können, andererseits aber auch klar finanzielle und bauliche Grenzen wiederzugeben, damit aus Gestaltungslust nicht Frust entsteht.