

15 Fragen an Annabell Huwig, unsere Expertin für Gaming, Makerspaces und kreative Communitys in Bibliotheken

Annabell Huwig von der Stadtbibliothek Ludwigshafen ist in ihrer Bibliothek für den Makerspace, Coding, Gaming und Robotic zuständig.

„Ich will, dass Leute sich in Bibliotheken wieder wohler fühlen. Dass sie sich akzeptiert fühlen mit ihren Interessen. Dass sie dort einen Ort haben, wo sie einfach ihren Hobbys nachgehen können.“

1. Was haben Bibliotheken Ihnen als Kind bedeutet?

Als Kind war ich eigentlich nie in der Bibliothek, das hat für mich ehrlich gesagt gar keinen Reiz gehabt. Ich hab da keinen Bezug gesehen zu den Dingen, die ich mag. Wir hatten so eine kleine typische Bibliothek, mit relativ vielen alten verstaubten Büchern, Klassikern und so. Da war nichts, das mich angezogen hat. Stattdessen habe ich mit meinen Freunden viel Sport gemacht, wir waren relativ viel draußen. Wir haben auch mit Barbiepuppen gespielt und *Pokemon* und auf dem Gameboy.

2. Warum sind Sie trotzdem Bibliothekarin geworden?

Eigentlich wollte ich Philosophie studieren. Das hat mich fasziniert. Dann habe ich recherchiert, was man damit nach dem Studium beruflich machen kann. Und da war nichts dabei, das mich gereizt hat. Dann habe ich recherchiert und herausgefunden, dass ziemlich viele Philosophen als Bibliothekare gearbeitet haben. Da dachte ich: Dann mach ich das so.

In meinem Studium der Bibliothekswissenschaften in Köln wurde nur das Alte gelehrt, es ging auch sehr wenig um öffentliche Bibliotheken, und noch weniger um den Umgang mit Publikum. Insgesamt spielte das Menschliche eine sehr geringe Rolle. Dafür ging es viel um Datenbanken, um die Arbeit in wissenschaftlichen Bibliotheken und so weiter.

Irgendwann hatten wir dann ein Praxissemester und ich arbeitete zum ersten Mal richtig in einer öffentlichen Bibliothek. Dort fand ich dann Vieles, was sie machten, nicht gut. Die Bibliothek fuhr das ganz klassische Minimalprogramm. Es gab den Ausleihservice, dann ab und zu Führungen und einmal im Jahr eine Ausstellung. Ich habe aber dadurch sehr viele Ideen bekommen, wie ich es anders machen würde. Das hat mich motiviert und ich habe mir vorgestellt, dass ich es irgendwann mal so machen kann, wie ich es möchte.

Ich hatte Ideen für Veranstaltungen mit Jugendlichen wie Themenabende zu Dingen, die sie gerade beschäftigten, wie z.B. ein Harry-Potter-Abend mit Filmvorführung oder Lesungen, mit Zaubersüßigkeiten, mit Spielen. Oder zu den „Spielen von Panem“ ein anderes Programm. Ich fand es so wichtig, dass man Jugendlichen und auch die Erwachsenen da abholt, wo ihre Interessen sind und nicht, wo man denkt, wo sie sein sollen. Und dass eine Bibliothek um die Bücher oder das Wissen herum Erlebnisse schafft.

3. Was ist Ihre Motivation? Was wollen Sie bewirken oder verändern?

Ich will, dass Leute sich in Bibliotheken wieder wohler fühlen. Dass sie sich akzeptiert fühlen mit ihren Interessen. Dass sie dort einen Ort haben, wo sie einfach ihren Hobbys nachgehen können. Ich hatte in Bibliotheken oft das Gefühl, dass immer nur die gleichen Leute angesprochen werden, die sowieso lesen. Ich denke: Da geht mehr. Das ist zu eng gedacht.

4. Wie sehen Sie die Zukunft der Bibliotheken?

Ich sehe die Bibliothek als Treffpunkt, als einen Ort, an dem man zusammen Dinge erleben kann. Ich wünsche mir, dass es so normal wird, in die Bibliothek zu gehen wie in den Supermarkt, dass jeder sich dort wohl und aufgehoben fühlt und das Gefühl hat, seine Interessen werden befürwortet und unterstützt.

Das erfordert ein großes Umdenken dessen, was Bibliotheken sind. Bibliotheken sind für mich nicht nur ein Ort zum Bücher ausleihen und Lernen, sondern viel mehr. Ein Ort zum Leben.

5. Sie haben das Projekt „Ideenw3rk“ an der Bibliothek Ludwigshafen mit aufgesetzt. Wie fing das an?

Es begann mit einem Wechsel in der Chefetage und dem Umbau der Bibliothek. Dazu hatten wir einen externen Bibliotheksberater. Der hat den digitalen Impuls in die komplette Bibliothek getragen. Also, natürlich gibt es immer Mitarbeiter, die sehr offen sind und andere, die sehr kritisch oder traditionell eingestellt sind. Aber durch seine Begeisterung für die ganzen digitalen Themen und dafür, was damit alles möglich ist, hat er die ganze Bibliothek mitgezogen. Er hat viele eigene Ideen in den Raum geworfen, wie man die Bibliothek und Vieles, was hier passiert, „gamifizieren“ kann, also spielerischer, lebendiger, spannender gestalten kann.

Wir waren schon mitten im Umbau, eigentlich war schon alles geplant. Aber dann kam die Chefin und meinte, wir haben im 3. Stock noch die Möglichkeit einen Makerspace einzurichten. Also haben wir umgeplant, damit das noch reinpasste. Und dann ging es darum: Wer kümmert sich um das Stockwerk und wer ist zuständig? Ich hatte immer schon eine Affinität zum Handwerklichen und Basteln. Unsere Chefin interessiert sich zum Glück für die Interessen und Talente ihrer Mitarbeiter und nutzt so etwas. Und deswegen hat sie mich machen lassen und ich habe angefangen, mit Kolleginnen das alles zu planen. Wir haben dann gemerkt, dass uns noch jemand mit IT-Wissen fehlt und haben uns dafür eingesetzt, dass eine Stelle, die für einen Bibliothekar vorgesehen war, mit einem IT-ler besetzt wurde. Das war dringend nötig, denn in diesem neuen Bereich brauchten wir ganz viele Laptops für die Kurse, wie Bildbearbeitung, Webseiten programmieren, Smartphone Apps erstellen und so weiter. Und wir haben ein Druckersystem, das digital funktioniert. Und so kam mein beruflicher Partner, Marco Teufel, zu uns, der jetzt zusammen mit mir für das „Ideenw3rk“ – so haben wir unseren Makerspace genannt – zuständig ist.

Marco und ich hatten ein halbes Jahr Zeit, um das Programm zusammen zu stellen. Wir haben erst einmal geguckt, was wir selbst anbieten können und wo wir selbst genug Wissen haben. Aber dann haben wir auch an Leute aus der Region gedacht, die wir kannten, und die andere Sachen konnten und die haben wir dann angefragt. Wir bieten analoge und digitale Kurse. Analoge sind zum Beispiel Nähkurse, Bastelkurse mit Upcycling und Zeichenkurse. Was auch sehr beliebt ist, sind unsere 3D-Druck-Kurse und Kurse zur Bildbearbeitung und das Roboter-Programmieren. Wir hatten dafür einen Roboter-Bausatz, für den mussten Marco und ich die Bauteile erst einmal zusammen löten. Ich hab da zum ersten Mal überhaupt etwas gelötet. Wir saßen dann vor einem YouTube-Video und haben das Schritt für Schritt nachgemacht. Beim ersten Mal haben wir glaube ich 6 Stunden gelötet, beim letzten haben wir es dann schon in 2,5 Stunden geschafft.

Als wir dann unser Programm hatten und alle Geräte hatten, mussten alle Bibliotheksmitarbeiter einmal alle Geräte ausprobieren mit uns Zweien. Einige Themen fielen ihnen natürlich leichter (wie z.B. Nähen) und einige (wie 3D-Druck) waren schwieriger. Aber es war in kleinen Gruppen und man durfte einfach ausprobieren. Also lief es ziemlich gut.

Natürlich waren nicht alle Leute, die dann hier ins Ideenwerk-Team kamen, die ultra IT-Freaks oder Gamer, aber sie interessieren sich einfach dafür, dass es dieses Angebot gibt.

6. Und wie kam das Angebot an?

Im August 2017 hatten wir dann unsere Eröffnung. Die Resonanz war sehr, sehr gut. Die dritte Etage, in der unser Makerspace ist, ist die letzte. Als sie Besucher reinkamen, konnten sie es erst einmal gar nicht glauben. Viele haben einfach „Oh wow!“ gerufen. Wir haben hier in Ludwigshafen auch Gruppen wie den Manga-Club und den Gaming-Club und da gibt es WhatsApp-Gruppen und als die Jugendliche aus diesen Clubs das erste Mal durchs Haus gegangen sind, haben sie Tonmessages aufgenommen und in den Chat gestellt, wie begeistert und überrascht sie von dem Angebot sind. Das hat mich sehr gefreut.

Nach der Eröffnung haben wir dann die Kurse angeboten. Das lief erst etwas langsam an. Das ist ja auch klar, wie bei allem Neuen. Da kann man Flyer drucken und Werbung machen, aber es dauert etwas, bis die Menschen das auf dem Schirm haben und es nachfragen. Aber jetzt sind die Kurse voll und auch der Gaming-Raum ist immer brechend voll.

Im Gaming-Raum haben wir zwei große Bildschirme, zwei Playstations, zwei Xboxes, Nintendo Switch, Wii U und dazu noch 5 Gaming PCs. Und natürlich die Computerspiele dazu. Wir hatten schon vorher Games zum Ausleihen. Aber inzwischen haben wir um die 500 Konsolenspiele parat, die man ausleihen kann und für den Gaming-Raum haben wir auch immer welche, die sofort gespielt werden können.

7. Warum war es wichtig?

Für die Gamer ist der Vorteil bei uns, dass sie hier zusammen spielen können und nicht wie zu Hause meistens allein. Hier bilden die Jugendlichen ihre Teams, können zusammenhalten und gemeinsam spielen, das ist eine ganz andere Erfahrung. Wir bieten auch altersgerechte Spiele an. Zu Hause ist das viel schlechter kontrolliert. Und Gamer sind ja auch nicht nur Gamer. Die haben ja auch Schule oder sind in einer Ausbildung und haben andere Interessen und die nutzen dann oft auch die anderen Angebote der Bibliothek, wenn sie mal da sind.

Ich glaube so ein Angebot wie unser Makerspace ist auch wichtig, damit Bibliotheken relevant bleiben, in Zeiten der überall verfügbaren Inhalte und Informationen über das Netz. Bibliotheken werden wichtiger als Orte der Begegnung und des gemeinsamen Erlebens. Wir liefern nicht mehr nur den Zugang zu Informationen und Inhalten, sondern sind ein zweites Wohnzimmer für die Menschen.

Immer, wenn mich Leute fragen, warum wir eine Nähmaschine in der Bibliothek haben, sage ich ihnen, dass man natürlich auch ein Buch über Nähen lesen kann, aber wenn man sich hinsetzt und es ausprobiert, versteht man es viel besser.

Da gibt es ganz viele Dinge, die Menschen nicht zu Hause haben. Das ist auch große Aufwertung für die Stadt. Viele Menschen, die nicht das Geld haben, sich eine Nähmaschine zu kaufen, würden sonst vielleicht nie entdecken, dass sie Talent dazu haben, weil sie es nicht mal ausprobieren könnten.

8. Von wem hatten Sie Unterstützung?

Das meiste verdanke ich wirklich meiner Chefin, die jeden möglichen Geldtopf angezapft hat oder überhaupt aufgetan hat und so dafür gesorgt hat, dass wir auch genügend Geld haben, alles zu kaufen an Geräten und sonstigem, was wir benötigten. Und sie stand hinter dem Projekt, wir haben uns immer unterstützt gefühlt. Sie ist selbst auch nicht sehr IT-bewandert, aber es war für sie sehr wichtig, dass die Bibliothek sich in diese Richtung entwickelt.

9. Und was hat am meisten Spaß gemacht?

Am meisten Spaß hat gemacht hat, dass wir alle in der Bibliothek unsere eigenen Interessen leben und einbringen konnten. Dass wurde von der Bibliotheksleitung beachtet. So wurden unsere persönlichen und auch privaten Interessen für andere Leute nützlich. Wie bei mir z.B. meine Interessen an Handwerk und Basteln.

10. Was bringen diese neuen digitalen Möglichkeiten den Bibliotheksbenutzern?

Da habe ich einige schöne Geschichten:

Wir haben eine große digitale Tafel, die nutzen wir eigentlich, um bei den Workshops Inhalte vom Laptop an die Wand zu projizieren. Dann traf sich hier eine Mathe-Gruppe, also Schüler, die sich zusammen gefunden hatten, um Mathe zu lernen. Die haben ihre Aufgaben auf die Tafel geworfen, damit die ganze Gruppe sie sehen konnte. Und dann steckten sie fest, kamen alle nicht weiter bei einer Aufgabe. Und genau da kam ein älterer Herr in den Raum, der suchte eigentlich was ganz anderes, aber er hat die Aufgabe auf der Tafel gesehen und einen Mitarbeiter gefragt, was die jungen Leute da machen. Weil er meinte, es sieht so aus, als könnten sie Hilfe gebrauchen. Und dann stellte sich heraus, er war pensionierter Mathe-Dozent. Er ist dann zu der Gruppe gegangen und hat eine Stunde mit ihnen Mathe geübt und ihnen die Aufgabe und das Thema erklärt. Ich finde, es muss auch einen Ort geben, wo so etwas passieren kann.

Einmal hatte ich zwei Gamer-Jungs vor mir, die waren sicher schon so 18 oder 19. Und dann kam eine Nutzerin, die war schon älter und sie hat gegen die Beiden gestänkert. Geschimpft, dass die nicht nur Computerspiele spielen sollen und was es solle, dass sie in der Bibliothek seien. Ich hab sie verteidigt, aber die Dame ließ sich nicht überzeugen. Als sie gegangen war, sahen die beiden Jungs ganz bedrückt aus. Da habe ich ihnen gesagt, dass sie hier willkommen sind.

Viele junge Leute sind ja noch sehr beeinflussbar und weich und es verletzt sie, wenn sie so abgestempelt und isoliert werden. Ich glaube, wir sind daher auch sehr wichtig für die Gamer, damit sie fühlen, sie sind hier gewollt. Oder Kinder, die nur Comics lesen mögen und keine Bücher. Das hilft denen auch, sich zu entwickeln. Es gibt viele Gruppen, die regelmäßig zum Spielen herkommen. Die gewöhnen sich dann an die Bibliothek und die Mitarbeiter und bauen hier Beziehungen auf und fühlen sich hier wohl. Und wenn sie dann für die Schule lernen müssen, dann treffen sich hier in den Lernräumen, bereiten ihre Präsentationen und so hier vor, weil sie vorher schon Vertrauen aufgebaut haben, zu dem Ort und den Mitarbeitern.

11. Was hat Sie am meisten gerührt?

Einmal hat uns ein Mädchen gesagt: „Ich habe zwei Zuhause, einmal hier und einmal daheim.“ Das fand ich sehr schön. Genau das wollen wir.

12. Was gibt es noch für Zielgruppen?

Gerade für Menschen, die nicht das Geld oder die Möglichkeit haben, für ein WLAN zuhause oder die sich keinen Laptop leisten können, sind wir wichtig. Wir haben einen Schrank mit Laptops, auf die auch alle Programme gespielt sind, die man so braucht, die sind jeden Tag komplett ausgeliehen, da schreiben sie dann ihre Bewerbungen drauf und was sie sonst noch so brauchen.

Ludwigshafen ist ja ein Ort mit einem hohen Anteil an Migranten. Die sind hier auch viel vertreten und fühlen sich sehr wohl bei uns. Und das wollen wir auch so. Wir haben viele Führungen mit Flüchtlingen. Die interessieren sich sehr und leihen die Bücher aus und können hier in Ruhe zum Beispiel für ihre Deutschkurse lernen. Hier treffen sich auch viele Flüchtlingsgruppen, wie die Frauenhilfegruppen. Aber

sie können hier auch einfach mal Freizeitspaß haben, sich Brettspiele oder Kartenspiele ausleihen, Games spielen oder Nähen. Das geht ja auch ohne Deutschkenntnisse.

Was ich auch sehr schön finde, ist, dass in den Kursen wie z.B. 3D-Druck oder VR-Gaming Leute jedes Alters kommen. Vom Kind bis zum Erwachsenen sitzen die da zusammen. Neulich hatten wir einen älteren Herrn im Kurs über VR-Gaming, der fand das einfach spannend, wollte das mal erleben und spielte dann mit der 3D-Brille.

Wir haben auch einen Cos-Play Club, indem eigentlich Rollenspieler ihre Kostüme nähen können und da kam dann ein Junge mit seiner Mutter rein, der war gerade mal zwölf Jahre alt. Die Mutter wollte ihn vielleicht einfach nur für eine Stunde betreut wissen. Und als er allein war, hat er angefangen, an einem Power-Ranger-Kostüm zu nähen. Die Mutter kam nach einer Weile wieder, um ihn abzuholen. Dann sah sie, wie begeistert er daran gearbeitet hat. Also, er war nicht besonders gut, die Nähte waren ziemlich schief, aber er ging völlig darin auf. Da hat die Mutter noch zwei Stunden dabei gesessen und ihm zugehört, wie er genäht hat, weil er so eine Freude daran hatte.

13. Was haben Sie als nächstes vor?

Ich hatte wieder ein Seminar mit dem externen Bibliotheksberater. Und der hatte noch mehr Ideen für Gamification für Führungen. Zum Beispiel mit einem Level-Anstieg. Da würde man mit dem niedrigsten Level anfangen und sich fragen: Was für einen Bezug haben die Besucher zunächst? Wo stehen sie? Was brauchen sie? Wenn wir sie da abholen, wo sie uns brauchen und ein Ort sind, den sie mögen, dann können wir viel mehr Leute in die Bibliothek kriegen. Und dann würde man die Führungen so aufbauen, dass sie auch eine emotionale Geschichte erzählen und Stück für Stück das Level erhöhen, so dass sie immer mehr lernen und immer ein Stückchen weiter kommen.

14. Was raten Sie Bibliothekaren, die das was Sie tun nachmachen wollen?

Generell offen zu sein für alle Neuerungen. Auch Dinge, vor denen man erst einmal Angst hat, mal auszuprobieren. Und vielleicht auch diese Haltung zu entwickeln, dass auch Dinge, die einen persönlich nicht interessieren, wichtig sein können. Sie sollten unbedingt auch in Bibliotheken gehen, die diese Dinge schon umgesetzt haben und sich ansehen, wie es da abläuft. Dann hat man viel mehr Motivation und Ideen, bei sich neue Dinge auszuprobieren und umzusetzen.

15. Was wünschen Sie sich von der Politik?

Ich glaube, es ist wichtig, dass die Leute in der Politik selber offen sind für Neues. Viele Orte haben noch nicht mal einen öffentlichen frei zugängliches WLAN. Da ist noch viel zu tun.

Wichtig wäre auch, dass sie sich nicht sperren für Neues, weil sie das alte verträumte Romantikkonzept von Bibliotheken im Kopf haben und denken, das wird von Neuerungen bedroht. Dabei kann das doch alles nebeneinander existieren. Das eine ersetzt ja das andere nicht. Wir haben auch Leseräume mit Sesseln und tollen Romanen. Das soll es ja weiter geben.

Ich würde mir wünschen, dass sie aktiv in neue Bibliotheken gehen und sich angucken, wie cool die Neuerungen sind. Generell sollten sie auch Personal unterstützen, sich fortzubilden und zum Beispiel auch Reisen zu machen zu Städten, die das schon umgesetzt wurde. Das sollte finanziell unterstützt werden.

(Das Interview führte Maike Gosch)