

Themenkreis „Fokus Dienstleistungen & Produkte“

Von der Gruppenarbeit zum Community Building – der „Digital Creative Space“ der SUB Göttingen

Daniela Poth, SUB Göttingen

Zusammenfassung

Bibliotheken stehen vor der Herausforderung, Lernorte mit virtuellen Angeboten kombiniert weiterzuentwickeln, digitale Lernumgebungen zu integrieren, all dies mit den Nutzerbedürfnissen abzugleichen und räumlich ansprechend umzusetzen. An der SUB Göttingen wurde mit der Konzeption eines *Digital Creative Space* der Versuch gestartet, all diese Aspekte zu berücksichtigen und mit Studierenden gemeinsam einen innovativen Lernort zu kreieren. Im Laufe des Projektes wurde klar, dass der Weg einen wichtigen Teil des Ziels darstellt: Den Studierenden sollte kein fertiges Angebot präsentiert, sondern stattdessen ein wachsendes Experimentierfeld zur Verfügung gestellt werden, das sich abgestimmt auf die aktuellen und zukünftigen Bedürfnisse entwickeln soll und kann.

Summary

Libraries are faced with the challenge of developing learning environments in combination with online services and integrating them in digital learning environments. Aligning all this with users' needs and implementing this in a spatially appealing manner is a multifaceted challenge. At the SUB Göttingen, we attempted to take all these aspects into account with the concept of a *Digital Creative Space* to create an innovative learning environment in collaboration with students. During the course of the project it became clear that the path is as important as the goal: The students should not be presented with a ready-made solution. Instead we chose to engage them in a participatory approach in order to build an open experimental area that can and should develop in line with the current and future needs of its users.

Zitierfähiger Link (DOI): <https://doi.org/10.5282/o-bib/2018H4S31-43>

Autorenidentifikation: Poth, Daniela: ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4850-6356>

Schlagwörter: Bibliothek; kollaboratives Arbeiten; digitale Lernumgebung; Lernortentwicklung; Partizipationsprozess; Experimentierfläche

1. Einleitung

Der Digital Creative Space an der SUB Göttingen hat von der Idee über die Anfänge eines Partizipationsprozesses bis hin zur Entwicklung eines prototypischen Angebotes bereits einen längeren Weg hinter sich. Dieser Prozess wurde Ende 2016 durch eine Initiative des Präsidiums der Georg-August-Universität mit der Aufforderung zur Konzeptentwicklung für eine brachliegende Fläche in der Zentralbibliothek der SUB gestartet und durchlief seitdem mehrere Phasen, in denen sich das Projekt mehrmals grundlegend änderte.

2. Rahmenbedingungen

Die Entstehung und Entwicklung des Projekts wurden maßgeblich von vier Faktoren beeinflusst: der Digitalisierung der Hochschulbildung, der steigenden Bedeutung von Vernetzung und Kooperation innerhalb und außerhalb der Universität, dem erhöhten Stellenwert von Beteiligungsprozessen und den aktuellen finanziellen und räumlichen Rahmenbedingungen am Standort Göttingen.

Insbesondere die räumliche Situation in der Zentralbibliothek der SUB Göttingen war die initiale, treibende Kraft, um das Projekt zu starten und zu entwickeln.

2.1. Digitalisierung der Hochschulbildung

Die Bereitstellung von Lernumgebungen und Lernmedien im Zuge der wissenschaftlichen Ausbildung sind spätestens seit dem Bologna-Prozess Kernaufgabe von Universitäten.¹ Im Jahr 2012 verankerte die Hochschulrektorenkonferenz in ihrer EntschlieÙung „Hochschule im digitalen Zeitalter: Informationskompetenz neu begreifen - Prozesse anders steuern“² die Vermittlung von Informationskompetenz als eine wichtige Aufgabe von Hochschulen. Seitdem haben sich die allgemeinen Rahmenbedingungen insbesondere in den letzten Jahren wesentlich verändert. Die Hochschulbildung und damit die Infrastruktur an den Hochschulen sind zunehmend digital geprägt. Die Förderung digitaler Kompetenzen von Studierenden steht mehr und mehr im Fokus. Digitale interaktive und multimediale Lernumgebungen sind Bestandteil der Lehre und des Lernens an Hochschulen, bilden neue Schwerpunkte staatlicher Entscheidungsträger und stellen entscheidende Wettbewerbsvorteile für Universitäten dar.³

Im Jahr 2010 verabschiedete die Georg-August-Universität ein E-Learning-Fachkonzept⁴ und fördert seitdem verstärkt die Implementierung und Durchdringung des E-Learning durch verschiedene

- 1 Averkorn, Raphaela; Bartosch, Ulrich; Dernbach, Beatrice u.a.: Wissenschaftliche Bildung als (Selbst)Bestimmung und als gesellschaftlicher Auftrag der Hochschule; in: duz MAGAZIN, 12, 2013, S. 28-30, <https://www.bmbf.de/pubRD/bologna_deu.pdf>, Stand: 01.08.2018
- 2 Hochschulrektorenkonferenz: EntschlieÙung der 13. Mitgliederversammlung der HRK am 20. November 2012 in Göttingen, Hochschule im digitalen Zeitalter: Informationskompetenz neu begreifen - Prozesse anders steuern, 20.11.2012, <https://www.hrk.de/fileadmin/_migrated/content_uploads/Entschliessung_Informationskompetenz_20112012_01.pdf>, Stand: 01.08.2018
- 3 Glitsch, Silke; Lanwert, Dirk: Auszüge aus dem ersten (internen) Konzeptpapier zum Digital Creative Space, Göttingen, 30.06.2017
- 4 Stabstelle Lehrentwicklung und Lehrqualität: Fachkonzept E-Learning der Georg-August-Universität, 14.07.2010, <<https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/a9103f09128adbbc384b721bd8da338f.pdf/E-Learning-Fachkonzept.pdf>>, Stand: 01.08.2018

Projekte, finanziert aus Studienqualitätsmitteln, aus dem Qualitätspakt für Lehre (Göttingen Campus Q^{PLUS} und eCULT⁶), aus Hochschulpaktmitteln und aus Haushaltsmitteln der Universität.⁷

Auch an der SUB Göttingen konnten mehrere Projekte in diesem Kontext gestartet werden. Von 2015 bis 2017 wurden im Rahmen des Projekts *Bausteine für die Medien- und Informationskompetenz* „vielfältige und innovative Methoden wie Hausarbeiten- bzw. Bachelorarbeiten Sprechstunden XXL, interaktive Präsenzkurse mit hohem Selbstlernanteil, Coffee Lectures und E-Learning-Angebote wie Lernkarten, Selbstlernskripte, digitale Lernmodule, Video-Tutorials und Webinare“ implementiert, um so „ein effektives Studium“, die „Einübung wissenschaftlicher Fertigkeiten“ zu unterstützen und einen „erfolgreichen Start in den Beruf“ zu ebnet.⁸ Im Folgeprojekt *Bausteine für die Medien- und Informationskompetenz PLUS* (2018-2020) steht nun die Ausweitung des Angebotes „in enger Kooperation mit den Fakultäten und anderen universitären Partnern für Studierende weiterer Fachdisziplinen sowie Beratungsangebote für Einzelteilnehmende und Kleingruppen“ im Fokus.

Um den Bedürfnissen internationaler Studierender Rechnung zu tragen, werden englischsprachige Angebote ausgebaut. Zusätzlich werden neue Projektthemenfelder erschlossen wie Forschungsdatenmanagement oder Techniken für digitales Arbeiten im Team.⁹

In Kooperation mit dem Service *Digitales Lernen und Lehren* der Abteilung Studium und Lehre der Universität Göttingen¹⁰ werden seit 2016 für vier Jahre im über *Göttingen Campus Q^{PLUS}* geförderten Projekt *Digitale Kompetenzen für Studierende*¹¹ Angebote zum Erlernen eines sicheren Umgangs mit digitalen Informationen und Werkzeugen konzipiert und implementiert. In enger Abstimmung mit den Lehrenden werden Lernmodule entwickelt, z. B. kurze Filme oder längere aufeinander aufbauende Kurseinheiten im Lernmanagementsystem StudIP bzw. ILIAS.

- 5 Das Programm Campus Q^{Plus} umfasst die Beteiligung der Uni Göttingen am Bund-Länder-Programm für bessere Studienbedingungen und mehr Qualität in der Lehre und am niedersächsischen Verbundprojekt eCULT, vgl. Mehr über Göttingen Campus QPLUS, Georg-August-Universität Göttingen, <<http://www.uni-goettingen.de/de/%c3%9cber+g%c3%b6ttingen+campus+qplus/491689.html>>, Stand: 01.08.2018
- 6 eCULT ist ein Verbundprojekt aus 13 niedersächsischen Hochschulen und 2 Vereinen. Ziel des Projektes ist die Verbesserung der Qualität der Lehre an diesen Hochschulen. Das soll durch die Unterstützung der Präsenzlehre durch digitale Lehr- und Lerntechnologien erreicht werden, vgl.: Was ist eCult?, eCult+, <<http://www.ecult.me/was-ist-ecult/>>, Stand: 01.08.2018
- 7 E-Learning an der Universität Göttingen, Georg-August-Universität Göttingen, <<https://www.uni-goettingen.de/de/e-earning+an+der+universit%c3%a4t/125197.html>>, Stand: 01.08.2018
- 8 Bausteine zur Medien- und Informationskompetenz – Projektdetails, SUB Göttingen, <<https://www.sub.uni-goettingen.de/projekte-forschung/projektdetails/projekt/bausteine-zur-medien-und-informationskompetenz/>>, Stand: 01.08.2018
- 9 Bausteine zur Medien- und Informationskompetenz PLUS – Projektdetails, SUB Göttingen, <<https://www.sub.uni-goettingen.de/projekte-forschung/projektdetails/projekt/bausteine-zur-medien-und-informationskompetenz-plus/>>, Stand: 01.08.2018
- 10 Die Abteilung Studium und Lehre ist eine zentrale Einrichtung der Georg-August-Universität Göttingen und zuständig für alle übergeordneten Belange im Bereich Studium und Lehre wie z.B. Prüfungsmanagement, Hochschuldidaktik oder eLearning.
- 11 Digitale Kompetenzen für Studierende – Projektdetails, SUB Göttingen, <<https://www.sub.uni-goettingen.de/projekte-forschung/projektdetails/projekt/digitale-kompetenzen-fuer-studierende/>>, Stand: 01.08.2018

Hingegen ist ein Angebot, das die virtuellen, digitalen mit den physischen Lernumgebungen kombiniert, um so auch die interdisziplinäre, kollaborative Arbeit vor Ort zu unterstützen und zu fördern, bisher an der Georg-August-Universität nicht vorhanden.

2.2. Vernetzung und Kooperation

Im Berufsleben wie auch im Studium gewinnen Vernetzung und Kooperation signifikant an Bedeutung. Gruppenarbeit wird in vielen Fächern wichtiger; eine besondere Rolle kommt dabei dem Arbeiten und Lernen in „communities of practice“ zu, die sich flexibel um jeweils spezifische Interessens- und Themenschwerpunkte konstituieren und weitgehend selbstorganisiert agieren. Dabei spielt nicht nur die Vernetzung innerhalb der Universität, sondern auch mit Akteuren aus Wirtschaft und Gesellschaft eine wachsende Rolle. Auf verschiedenen Ebenen bestehen Kooperationsprojekte zwischen der Georg-August-Universität und externen Partnern bspw. im Rahmen des SüdniedersachsenInnovationsCampus¹² oder des Measurement Valley¹³. Hierdurch verändern sich insbesondere bei einer Beteiligung von Studierenden die Arbeitsmethoden und damit auch die Anforderungen an eine effiziente und flexible digitale lernunterstützende Infrastruktur. Um die Studierenden optimal auf das spätere Berufsleben, sei es in der Wissenschaft oder der Wirtschaft vorzubereiten, müssen weitere Angebote zur Stärkung der digitalen Kompetenzen im Umgang mit digitalen kollaborativen Werkzeugen geschaffen werden.

2.3. Beteiligungsprozesse

In Universitäten sind Beteiligungsprozesse häufig auf Gremienarbeit, im Idealfall unter Einbezug der unterschiedlichen Statusgruppen, beschränkt. Dies führt nicht selten zu einer politisch ausgerichteten Diskussion, die nicht unbedingt auf Projektebene oder aber für die ganze Statusgruppe geführt werden kann.

Während Kommunen und Städte die Bürgerbeteiligung vermehrt durch aufwändige mehrstufige Partizipationsmethoden wie Zukunftswerkstatt, Design Thinking¹⁴ oder ähnliche Verfahren gestalten, sind die bekanntesten Beteiligungsmöglichkeiten für Nutzer/innen in wissenschaftlichen Bibliotheken immer noch in der Erwerbung zu finden.

Als klassisches Instrument ist hier der Erwerbungsanschlag zu nennen, der Ende des 20. Jahrhunderts dann in Form der kundengesteuerten Erwerbung (Patron Driven Acquisition) seine umfassendste Form annahm. Die Idee entstand laut Kari Paulson Ende des zwanzigsten Jahrhunderts zeitgleich in Nordamerika durch das Unternehmen NetLibrary und in Australien und Europa durch das Unternehmen Ebook Corporation vor allem um die Verbreitung von Ebooks zu unterstützen.¹⁵

12 Der SüdniedersachsenInnovationsCampus (SNIC) verbindet Hochschulen, Forschung und Wirtschaft der Region miteinander und bietet Beratungs- und Kooperationsangebote. vgl.: SüdniedersachsenInnovationsCampus (SNIC), <<https://www.snic.de/>>, Stand:01.08.2018

13 Das Measurement Valley bezeichnet einen Zusammenschluss an Firmen im Bereich Messtechnik im Großraum Göttingen. vgl.: Measurement Valley, <<https://www.measurement-valley.de/>>, Stand: 01.08.2018

14 Sowohl die Zukunftswerkstatt als auch Design Thinking sind Methoden oder Ansätze des Innovationsmanagements unter Einbeziehung der Zielgruppe.

15 Paulson, Kari: Ebook Library, in: Swords, David A. (Hg.): Patron-Driven Acquisitions: History and Best Practices, Berlin 2011, S. 63 ff.

In gleichem Maße, in dem sich die Universitätsbibliotheken durch die Verbreitung elektronischer Medien und der damit verbundenen orts- und zeitunabhängigen Verfügbarkeit der Medien, aber auch durch die Bologna-Reform zunehmend zum zentralen Lernort entwickelt haben, gewann auch die Beteiligung der Nutzenden im Hinblick auf die Lernraumgestaltung an Bedeutung.

In vielen Hochschul- und Universitätsbibliotheken (bspw. Bibliothek der Hochschule der Medien Stuttgart, SUB Hamburg, UB Lüneburg, UB Tübingen, UB Magdeburg) stellte man sich in den letzten Jahren die Frage, welche Lernraumqualitäten von den Studierenden wirklich gewünscht und benötigt werden, und versuchte, die Bedürfnisse über Umfragen, ad-hoc-Interviews, Fokusgruppen-Interviews und diverse andere, meist qualitative Nutzerforschungsmethoden zu ermitteln.

Auch an der SUB Göttingen wurden in den letzten Jahren die Studierenden sowohl über Umfragen, aber auch durch Einbeziehung der Studierendenvertretungen bei der Entwicklung der Lernräume beteiligt, um bedarfsgerecht umbauen zu können.

2.4. Räumliche Rahmenbedingungen

Die Zentralbibliothek der SUB Göttingen auf dem Zentralcampus der Universität (eingeweiht 1992/1993) wurde ab 2005 mehrfach umgebaut, die Bereichsbibliotheken erweitert oder neu gebaut. Dadurch passte man sich sowohl den veränderten Lern- und Arbeitsbedürfnissen als auch den Entwicklungen im Bereich der Automatisierung von Standardabläufen in der Bibliothek an.

So wurde 2005 als Neuerung das Learning Resources Center (LRC), ein betreuter Computer-Pool mit über 50 Rechnerarbeitsplätzen, ausgestattet sowohl mit Standard- als auch Spezialsoftware, Multifunktionsgeräten und Posterdruckern in Kooperation mit der IT-Abteilung der Universität, der Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung Göttingen (GWDG) und der SUB in der Zentralbibliothek eingerichtet.¹⁶

Im Jahr 2012 wurde das Kulturwissenschaftliche Zentrum mit der Bereichsbibliothek Kulturwissenschaften eingeweiht. Sie bietet auf mehreren Geschossen insgesamt 320 Arbeitsplätze, die sowohl für Einzelpersonen (als Arbeitskabinen und im Lesesaal) als auch für Gruppen (in reservierbaren Gruppenarbeitsräumen und direkt zugänglichen kojenartigen Bereichen) zur Verfügung stehen.¹⁷

Ein Jahr später (2013) konnte das aus Studienqualitätsmitteln finanzierte und unter Beteiligung der Studierenden konzipierte und geplante Lern- und Studiengebäude¹⁸ auf dem Zentralcampus eingeweiht und in Betrieb genommen werden. Dieses bietet insgesamt 650 Arbeitsplätze in Einzel-, Kleingruppen- und Großgruppenarbeitsräumen, die alle online reservierbar sind. In den Jahren 2014 bis

16 Horstmann, Wolfram; Schaab, Rubert: „Bis morgen in der Bibliothek!“ – Entwicklungen für Lernorte an der SUB Göttingen, in: BIBLIOTHEK - Forschung und Praxis, 40 (3), 2016, S. 444-451. Online: <<https://doi.org/10.1515/bfp-2016-0049>>

17 Ebd.

18 Helmkamp, Kerstin: Automatisierung im Zuge des digitalen Wandels von Benutzungsservices: das neue Lern- und Studiengebäude (LSG) und die Verbesserungen der Studien- und Lernbedingungen am Campus-Nord der Universität Göttingen, in: o-bib 2 (4), 2015, S. 192-201. Online: <<https://doi.org/10.5282/o-bib/2015H4S192-210>>

3. Die Konzeptidee

3.1. Erste Konzeptphase

Ende 2016 begann eine interdisziplinäre Projektgruppe bestehend aus der Abteilungsleitung Benutzung, dem Leiter des Videoteams der SUB²⁰ gemeinsam mit Vertretungen aus anderen Bereichen und Abteilungen der Universität wie dem Service Digitales Lernen und Lehren der Abteilung Studium und Lehre, der IT und dem Gebäudemanagement ein Konzept für die Fläche zu entwickeln.

Ziel war die Entwicklung eines innovativen Raumangebotes mit Strahlkraft, in dem das bisher am Rand des Zentralcampus untergebrachte Videoteam der SUB integriert, Möglichkeiten zur explorativen Erprobung und Stärkung digitaler Kompetenzen geschaffen und das kollaborative digitale und analoge Arbeiten gefördert werden sollte.

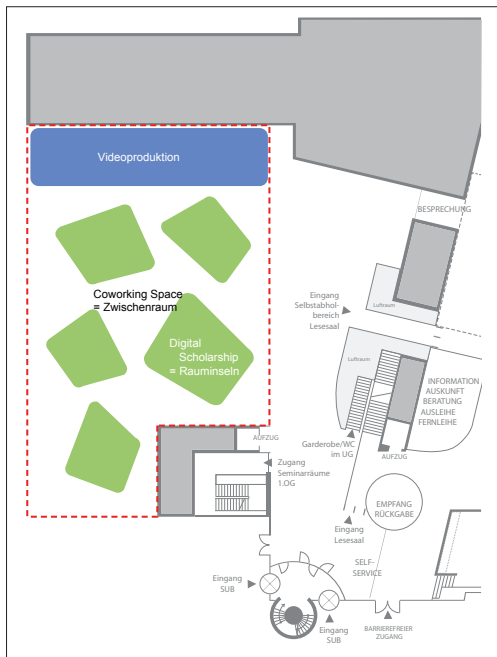


Abb.2: Erste Konzeptphase: Grobe Zonierung der drei Bereiche der Konzeptidee des Digital Creative Space. (Quelle: Daniela Poth)

Es entstand das Konzept eines „Digital Creative Space“, der sich aus drei Komponenten zusammensetzt: einem *Digital Scholarship* für Studierende und Lehrende, einem *Coworking Space* für Studierende und Räumen für die *Videoproduktion*.

Der Themenkomplex *Digital Scholarship* sollte in sogenannten Rauminselfen untergebracht werden, die je nach Nutzung einsehbar oder geschlossen konzipiert waren und sich in kleinere Räume, sogenannte Experimentallabs, und größere Gruppenräume zum kollaborativen digitalen Arbeiten aufteilen.

Die Themenvielfalt im Bereich der Experimentallabs machte es erforderlich, Schwerpunkte zu setzen, die auf den konkreten Bedarfen von Lehrenden und Studierenden fußen und innovativ ausgerichtet sein sollten. Die Labs sollten eine Brücke zwischen fachspezifischen und curricularen Aktivitäten bis zu interdisziplinären informellen Lernsettings schlagen, sowohl innerhalb der Universität als auch

20 Das Videoteam übernimmt die Produktion von Videos primär für die Öffentlichkeitsarbeit (sowohl zentral als auch dezentral) und bietet Unterstützung bei der Produktion (in Form von Verleih, Beratung, Workshops) mit dem Ziel der Unterstützung der digitalen Kompetenzen von Studierenden

perspektivisch offen für interessierte Akteure aus der Zivilgesellschaft. Es wurden drei Lab-Ideen beispielhaft skizziert: 1. Programmier-, Robot- und Sensorlab, 2. Eye-Tracking-Lab und 3. Virtual-Reality-Lab.

Um das kollaborative digitale Arbeiten zu unterstützen und zu fördern, sollten mehrere interaktive Gruppenarbeitsräume unterschiedlicher Größe entstehen, die mit Multitouch-Tischen und Monitoren ausgestattet werden sollten.

Schlussendlich sollte das gesamte Raumangebot durch ein Video-Studio, einen Lightboard-Room für die Produktion innovativer Lehrvideos in Frontalansicht, Studioboxen sowie eine Stelle für die Ausgabe, den Verleih und die Betreuung von Video-Ausrüstung ergänzt werden.

Ziel der Implementierung eines Coworking Space war es, ein aus dem Kontext kreativer Freiberufler bekanntes Raum-, Möblierungs- und Veranstaltungskonzept auf das studentische Umfeld zu übertragen, um das kollaborative Arbeiten und die Entstehung von „communities of practice“ gezielt, räumlich und organisatorisch zu unterstützen und zu fördern. Hierfür sollten die durch die Geometrie und die Anordnung der Rauminself entstehenden Zwischenräume und Nischen unterschiedlich möbliert werden, um so den individuellen Bedürfnissen von Gruppen entgegen zu kommen.

3.2. Zweite Konzeptphase

Um das Konzept zu testen und zu konkretisieren, führte das Projektteam eine Umfrage zu vorhandenen Angeboten und Bedarfen in den Fakultäten unter den E-Learning-Beauftragten, den Fachschaften der Fakultäten, den zentralen Studierendenvertretungen und weiteren Interessierten durch. Die Ergebnisse bildeten die Grundlage für ein World Café, in dem die Konzeptidee mit insgesamt 40 Teilnehmenden unter folgenden vier Aspekten diskutiert wurde:

1. Offene räumliche Arbeitsstruktur zwischen Einzelarbeitskabine und Coworking Space,
2. Betreuung und Selbstorganisation – Community Building,
3. Basisinfrastruktur Software/Hardware, Bring your own device (BYOD), Cloud-Lösung, Betreuungskonzept,
4. Medienproduktion Software/Hardware, Betreuungskonzept.

Die Umfrage und der darauffolgende Workshop brachten einerseits Begeisterung, andererseits auch Vorbehalte und Befürchtungen der Studierenden zu Tage, die den Wunsch äußerten, zentrale Gelder statt in „Leuchtturmprojekte“ besser in den Ausbau der Basisinfrastruktur (WLAN, Rechne-rausstattung, etc.) zu investieren. Es wurden aber auch sehr konkrete Ideen und Beispiele sichtbar, wie eine digitale Infrastruktur für die Förderung von digitalen Kompetenzen im Einzelnen aussehen könnte und sollte. Insgesamt zeigte sich ein sehr heterogenes Bild, welches zu weiteren Diskussionen in der Projektgruppe führte und sehr deutlich machte, dass das Konzept nochmals überarbeitet und wesentlich in den Ideen und den geplanten Funktionen reduziert werden musste, wenn die Studierenden dieses Projekt akzeptieren und mitgestalten und es nicht als Prestige-Projekt ansehen sollten.

hohen Prototypen sollten mit verschiedenen Materialien mit glatter Oberfläche (Glas, Korian, Metall, etc.) gestaltet werden, so dass man diese auch zum Beschreiben für die Arbeit im Coworking-Bereich nutzen und gleichzeitig testen konnte. Man stieg also erneut in die konzeptionelle Planung ein und musste entscheiden, welches Szenario man innerhalb des Prototypen abbilden wollte.

Parallel zu diesen Entwicklungen wechselte zunächst die Abteilungsleitung der Benutzung und kurze Zeit später auch deren Stellvertretung. Die beiden neuen Teammitglieder sind studierte Architektinnen, was sowohl inhaltliche als auch gestalterische Auswirkungen auf das Projekt hatte.

Auch entschloss man sich zu diesem Zeitpunkt, Studierende mit in das Projektteam aufzunehmen, und lud die Digitalbeauftragten des AStA zur Mitarbeit im Projekt ein. Diese äußerten vor allem den Wunsch, in diesem Bereich eine andere Art Lernort zu implementieren, der zwischen Zuhause und konventionellem Büro liegen²¹ und mit „wärmeren Farben“, „anderen Lichtquellen“ ausgestattet werden sollte.

Das neu zusammengesetzte Projektteam nahm seine Arbeit auf, stand aber schnell wieder vor neuen Herausforderungen. Wenn nur ein einzelner Raum gebaut wurde, wie sollte man die Betreuung und die Begleitung im Rahmen weiterer Nutzerforschung umsetzen? Stellte die personelle Betreuung schon beim groß angelegten Ursprungsprojekt eine bis dato ungelöste Herausforderung dar, war diese durch die kleinere Dimension des Angebotes fast unlösbar. Es war äußerst unrealistisch, eine Ansprechperson bestenfalls während der gesamten Öffnungszeiten für ein einziges Angebot zur Betreuung bereit zu halten.

Unklar war auch, wie der Zugang realisiert werden sollte (ob über konventionelle Schlüssel oder über ein elektronisches Zutrittssystem), wie man eine Kontrolle mindestens auf Vollständigkeit der Ausstattung und Funktionstüchtigkeit vornehmen und wie eine Einweisung in die dort bereit gestellten Geräte angeboten werden könnte. Rasch kam auch die Frage auf, ob ein solches Angebot, bei dem man diverse Hürden vor der tatsächlichen Nutzung (Buchung, Einlass, Einweisung) überwinden muss, überhaupt angenommen werden würde.

3.4. Vierte Konzeptphase

Nach ausgiebigen Diskussionen rund um das Gesamtprojekt, die bis dahin angedachte Architektursprache, das Raumangebot, die Betreuung und die Finanzierung veränderte sich das Projekt nun zum vierten Mal in einer zwar nicht grundlegenden, aber doch weitreichenden Weise.

Die Idee des prototypischen Angebotes wurde beibehalten, jedoch nicht in Form eines abgeschlossenen Raumes, sondern als Experimentierfläche. Hierzu soll nun die brachliegende Fläche der ehemaligen Aus- und Fernleihe instandgesetzt und für eine flexible Nutzung hergerichtet werden. Auf

21 Ross, Peter; Ressia, Susan: Neither office nor home: Coworking as an emerging workplace choice, in: Employment Relations Record 15 (1), 2015, S. 42-57 Online: <<https://core.ac.uk/download/pdf/143905270.pdf>>, Stand: 01.08.2018

der Fläche soll eine prototypische offene, aber räumlich zonierte digital unterstützte Lernumgebung realisiert werden, deren Detailplanung nun folgen wird.

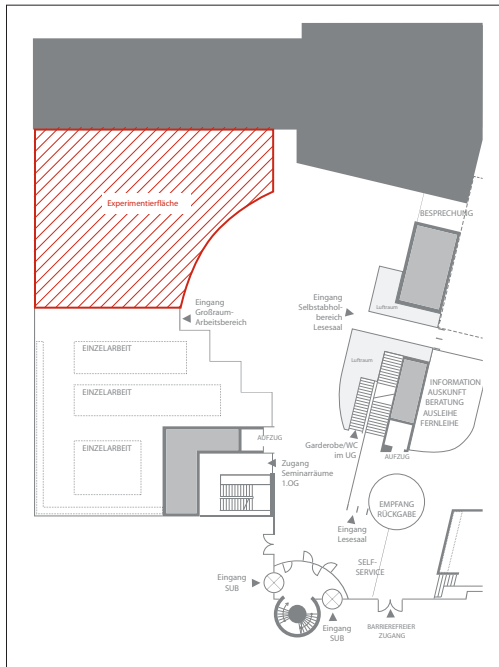


Abb. 4: Vierte Konzeptphase: Experimentierfläche. (Quelle: Daniela Poth)

Auf einen Raumabschluss des prototypischen Angebotes im Raum wird verzichtet, die Experimentierfläche soll während der Öffnungszeiten frei zugänglich sein. Durch die offene Architektur auf der gesamten Fläche setzt man auf die soziale Kontrolle durch andere Anwesende statt auf die institutionelle Kontrolle durch das Personal der Bibliothek. Die Einweisung in die bereit gestellte Infrastruktur soll durch Tutorials an den Geräten selbst erfolgen.

Alle Projektbeteiligten konnten sich mit der geänderten Ausrichtung identifizieren. Insbesondere die Studierenden konnten sich das Projekt bildlich vorstellen und den Mehrwert einer solchen Fläche erkennen, was vor allem vor dem Hintergrund der anfänglichen Bedenken erfreulich war.

Die Herrichtung der Fläche als Experimentierfläche ist bereits in Planung, ein Antrag auf Umwidmung der erwähnten Drittmittel ist gestellt. Wird der Antrag bewilligt, startet die Detailplanung, so dass mit einem Abschluss im Frühjahr 2019 gerechnet werden kann.

4. Fazit

Die größte Herausforderung des Projekts besteht neben der inhaltlichen Konzeptionsarbeit und den damit verbundenen Entscheidungen wahrscheinlich in der Vermittlung eines innovativen Angebotes und dessen Nutzen gegenüber den Studierenden, ohne auf bereits existierende Beispiele verweisen zu können.

In den Gesprächen, Workshops, Umfragen und in der Projektzusammenarbeit konnte immer wieder festgestellt werden, dass es sowohl vielen Studierenden als auch Lehrenden schwerfiel, sich neue Umgebungen vorzustellen bzw. deren Nutzen einzuschätzen, wenn Beispiele fehlen, die man sich anschauen oder über deren Anwendung man sich informieren kann.

Zeitgleich zum Projektverlauf wurde eine universitätsinterne *Umfrage zu den infrastrukturellen und sozialen Bedarfen der Studierenden* an der Georg-August Universität gestartet, die auf Initiative der Studierenden in einer *AG Bedarfssituation* konzipiert wurde, die sich aus Studierenden, Lehrenden, Verwaltungsmitarbeiter/inne/n und dem Präsidium der Universität Göttingen zusammensetzte. Neben Fragen zur digitalen Infrastruktur und sozialen Versorgung wurden auch Fragen zum Lernort gestellt. In der Diskussion zur Vorbereitung der Umfrage wurde deutlich, dass für die Studierenden der Begriff Lernort relativ unbestimmt ist. Lernort wurde meist als reine Kombination aus Tisch, Stuhl, Licht, Strom und (W-)LAN gesehen. Selbst auf Nachfrage konnte man sich weitere Möglichkeiten jenseits der bereits existierenden Einzel- und Gruppenarbeitsräume kaum vorstellen; ein Bedarf wurde entsprechend nicht gesehen.

In der Regel werden Neuerungen und Innovationen akzeptiert und genutzt, wenn diese einen Mehrwert bieten oder vorhandene Probleme lösen. Da viele Studierende vor allem die nächste Klausur oder Prüfung vor Augen haben, die sie zunächst bewältigen müssen, sind für diese Aufgabe basal ausgestattete Räumlichkeiten aus ihrer Sicht meist völlig ausreichend. Auftrag einer Universität muss es aber sein, nicht nur auf die nächste Studienetappe, sondern auf das spätere berufliche Leben, sei es in der Wirtschaft oder in der Wissenschaft, vorzubereiten und – wie auch im Leitbild der Georg-August-Universität verankert – „die Studierenden zu verantwortlichem Handeln in den Wissenschaften wie in allen Bereichen des kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Lebens zu befähigen“.²²

Für die Implementierung einer innovativen digitalen Lehr- und Lernumgebung muss daher der Mehrwert oder der Nutzen sichtbar gemacht werden. Der nach mehreren Etappen gewählte Weg für die räumliche Umsetzung von digital unterstützten kollaborativen Arbeitsumgebungen ist eine stufenweise Annäherung über einen iterativen Prozess, bei dem die Nutzung des prototypischen Angebots beobachtet, begleitet, geprüft und evaluiert werden wird und die Studierenden den Mehrwert und den Nutzen nach und nach selbst erforschen können, ohne sich vorab für ein Großprojekt entscheiden zu müssen.

Die große Experimentierfläche bietet daher die ideale Basis, um mit einem kleinen Angebot zu starten und gemeinsam mit den Studierenden und Lehrenden, abgestimmt auf deren aktuelle aber auch zukünftige Bedürfnisse, einen wachsenden Digital Creative Space im Herzen des Zentralcampus zu bauen und anzubieten.

Als nächste Schritte sind die detaillierte Konzeption einer prototypischen Lernumgebung sowie die parallele Entwicklung eines konstanten Partizipations- und Evaluationsprozesses als Basis der Weiterentwicklung des gesamten Digital Creative Space geplant.

Wie dies angenommen wird, welche Rückmeldungen es geben wird, welche weiteren Ideen von Seiten der Nutzenden an das Projektteam herangetragen werden, sind nun entscheidende Faktoren für die Gestaltung dieses neuen Lernortes und werden über die Ausgestaltung entscheiden. Das

²² Leitbild für die Georg-August-Universität Göttingen, Georg-August-Universität Göttingen, <<https://www.uni-goettingen.de/de/leitbild/43883.html>>, Stand: 01.08.2018

Projekt bietet als Experimentierfläche den Raum, die Freiheit, vielfältige Ideen und ein motiviertes interdisziplinäres Team, um eine neue Art Lernort gemeinsam entstehen zu lassen.

Literaturverzeichnis

- Averkorn, Raphaela; Bartosch, Ulrich; Dernbach, Beatrice u.a.: Wissenschaftliche Bildung als (Selbst)Bestimmung und als gesellschaftlicher Auftrag der Hochschule; in: duz MAGAZIN, 12, 2013, S. 28-30, <https://www.bmbf.de/pubRD/bologna_deu.pdf>, Stand: 01.08.2018.
- Hochschulrektorenkonferenz: Entschließung der 13. Mitgliederversammlung der HRK am 20. November 2012 in Göttingen, Hochschule im digitalen Zeitalter: Informationskompetenz neu begreifen - Prozesse anders steuern, 20.11.2012, <https://www.hrk.de/fileadmin/_migrated/content_uploads/Entschliessung_Informationskompetenz_20112012_01.pdf>, Stand: 01.08.2018.
- Glitsch, Silke; Lanwert, Dirk: Auszüge aus dem ersten (internen) Konzeptpapier zum Digital Creative Space, Göttingen, 30.06.2017.
- Helmkamp, Kerstin: Automatisierung im Zuge des digitalen Wandels von Benutzungsservices: das neue Lern- und Studiengebäude (LSG) und die Verbesserungen der Studien- und Lernbedingungen am Campus-Nord der Universität Göttingen. Göttingen, in: o-bib 2 (4), 2015, S. 192-201. Online: <<https://doi.org/10.5282/o-bib/2015H4S192-210>>.
- Horstmann, Wolfram; Schaab, Rupert: „Bis morgen in der Bibliothek!“ – Entwicklungen für Lernorte an der SUB Göttingen, in: BIBLIOTHEK - Forschung und Praxis, 40(3), 2016, S. 444-451. Online: <<https://doi.org/10.1515/bfp-2016-0049>>, Stand: 01.08.2018.
- Paulson, Kari: Ebook Library, in: Swords, David A.: Patron-Driven Acquisitions: History and Best Practices, Berlin 2011, S. 63 ff.
- Ross, Peter; Ressa, Susan: Neither office nor home: Coworking as an emerging workplace choice, in: Employment Relations Record 15 (1), 2015. S. 42-57. Online: <<https://core.ac.uk/download/pdf/143905270.pdf>>, Stand: 01.08.2018.
- Stabstelle Lehrentwicklung und Lehrqualität: Fachkonzept E-Learning der Georg-August-Universität, 14.07.2010, <<https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/a9103f09128adbbc384b721bd8da338f.pdf/E-Learning-Fachkonzept.pdf>>, Stand: 01.08.2018.