

## Közös tervek, közös alkotás

*Írásom a veszprémi Megújuló terek - Megújuló szolgáltatások országos konferenciára készült előadás szöveges átirata. Betekintést nyerhetünk az első közkönyvtári kreatív műhely, a békéscsabai pályázati projektekből megszülető alkotótérnek az építésébe, a beszerzésekkel kapcsolatos kihívásokba. Végig kísérhetjük egy makerspace létrejöttét az elképzeléstől a fizikai megjelenésig. A dolgozat végén az üzemeltetési tapasztalatok kerülnek terítékre, ami a történetmesélés egy lehetséges formája.*

### 1. Bevezető

A veszprémi Eötvös Károly Megyei Könyvtár meghívására, a Megújuló terek - Megújuló szolgáltatások országos konferenciára kaptam egy megtisztelő felkérést. Témának a kis pénzből közösséget építő könyvtári innovációk voltak megadva. A Közös tervek, közös alkotás című előadásra harminc percet kaptam, a Békés Megyei Könyvtárból (BMK) a Digilabort, mint új típusú foglalkoztató teret mutattam be. A tervezés időszakában tartottam ugyan már előadásokat arról, hogy mit szeretnénk elérni, milyen álmaink vannak, de ekkorra már tapasztalataimról is beszámolhattam.

A BMK innovációs tevékenysége hosszú múltra nyúlik vissza, elég csak a szabadpolcos rendszer bevezetésére, a zenei könyvtár kialakítására vagy a számítógépes feldolgozásra gondolni. Mielőtt rátérnék a Digilabor bemutatására és annak üzemeltetési tapasztalataira, érdemes felvázolni egy alkotóműhely alapjait, az azt megalapító gondolatokat.

### 2. Egy terv születése

A nagy könyvtári szervezetek, mint például az International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) vagy az American Library Association (ALA) trendtanulmányai és tudományos víziói mind a könyvtári szolgáltatások átalakulását vetítették előre és jósolják ma is, melyben kiemelt szerep jut a közösségépítésnek, az élet-hosszig tartó tanulásnak<sup>1</sup>

Kovácsné Koreny Ágnes, a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár főigazgatójának egyik blogbejegyzése<sup>2</sup> bemutatott egy, az amerikai könyvtárak közösségépítő szerepével foglalkozó cikket, amelyben több példán keresztül illusztrálják, hogy miért alkalmas a könyvtári közösségfejlesztésre.

Az 1997. CXL. törvényben a szolgáltatások esetében a jogalkotó azt írja, hogy meg kell teremteni az esélyegyenlőséget, az egyenlő bánásmódot mindenki számára, biztosítani kell a kulturális örökség javakhoz való hozzáférést, hogy gyarapíthassa műveltségét.<sup>3</sup>

Az Európa Parlamentben a CodeWeek rendezvénysorozathoz kapcsolódva szervezett Generation Code: Born at the library kiállításon is kiemelt szerep jutott az innovatív technológiák és megoldások könyvtári alkalmazhatóságában.<sup>4</sup> Az eseményen megtekinthetőek és kipróbálhatóak voltak robotok, 3D nyomtatók, virtuális valóság eszközök. A kiállított eszközök egy olyan könyvtárképet vetítenek előre, ahol a megőrzési szerepen túl az innováció legújabb vívmányainak tára és játszótára is lehet a könyvtár.

A könyvtárakban terjedőben lévő makerspace-ek, programozásról szóló rendezvények is a változásoknak köszönhetik létüket. Az ALA ajánlásában próbálja körvonalazni a 3D nyomtatóhoz kapcsolható lehetőségek kialakítását.<sup>5</sup> A könyvtári szolgáltatások alapeleme a tudásmegosztás, mely sokáig könyvek közvetítésével került a használókhoz. Manapság azonban a legtöbb helyen csökkenő látogatószámok jól mutatják, hogy valamin változtatni kell. A Covid járvány és az energiaváltság sem kedvezett az a Digilabor üzemeltetésnek és az olvasók becsalogatásának.

A tervezés során a Dániában létrehozott Model-program for folkebiblioteker elnevezésű oldal egyik ajánlásának alkalmazását is végiggondoltuk, mely a Danish Agency for Culture és a Realdania nevű szervezet közös projektje. Ebben jó gyakorlatokat, kreatív ötleteket gyűjtene a könyvtári szolgáltatások és terek megújításához.<sup>6</sup> Az egyik tanulmány egy négyszobás modellben határoz meg különféle

helyszíneket, melyben van tanulótér, inspirációs tér, találkoztér és performatív tér. A tanulói térben a képzések mind fizikai, mind e-learning formában kapnak helyet. Az inspirációs tér a dokumentumokat teszi hozzá a rendszerhez, ez az a része az intézményeknek, ahol a könyveket és egyéb információhordozókat tárolják. A találkoztér, vagy közösségi tér a rendezvények helyszínei, a kávézók és a harmadik hely, a passzív közösségek fogalomköreibe tartozó területeket foglalja magába. A negyedik, a projekt szempontjából kiemelt hely, a performatív tér. Ez olyan területeket jelent a könyvtárban, ahol az írás, a művészetek vagy a barkácsolás is megjelenhet. Ez eltér a többitől abban, hogy itt tolerálható bizonyos fokú rendetlenség, mely a többszöri vagy több alkalmas alkotás velejárója lehet.

Mivel a jövő generációk arra számíthatnak, hogy többször munkakört váltanak, és ezek között számos olyan lesz, amit még fel sem találtak, ezért a „növekedési szemlélet” az alapja minden más képességnek a kutatók szerint. A készség kulcselemeit pedig az ellenállóképesség, az alkalmazkodóképesség és a tanulás szeretete jelenti.<sup>7</sup> A mesterséges intelligenciához (AI) kapcsolódó trendek is bizonyítják, hogy gyors változások vannak folyamatban, az ehhez való alkalmazkodást pedig a könyvtár tudja segíteni.

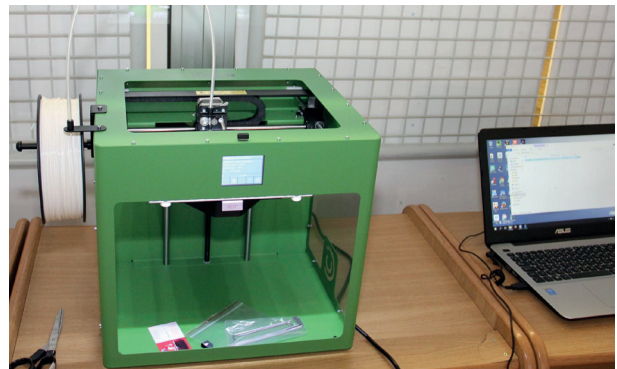
Az egyik lehetséges irány a maker mozgalom könyvtári honosítása.<sup>8</sup> A gondolkodásmód, ami ezt a mozgalmat életre hívta, közel áll az Open Acces, a Creative Commons módszereihez, miszerint helyi közösségek osztják meg egymással tudásukat vagy hoznak létre valami újat. Az alkotó mozgalom hiszi, hogy az egyén és közösség az alkotáson keresztül fejlődik és új készségeket szerez. Makerspace nem csupán az új eszközök használatának tanítására jöhet létre, hanem szociális céllal is. Elég csupán a világszerte jelentős problémákat okozó munkaerő<sup>9</sup> és szociális<sup>10</sup> problémákra gondolni. Az alkotó mozgalom kezdetei 2004-re datálódhatnak, amikor megjelent a Make magazin. Az első vásár (maker faire) 2006-ban került megrendezésre San Mateo (Kalifornia) településen.<sup>11</sup> Makerspace először könyvtárban 2011-ben született a Fayetteville Free Libraryban, ami egy valamikori bútorgyár csarnokában működik. Nem is lehetett volna jobb helyet találni ennek a szolgáltatástípusnak. A könyvtár tevékenységért többféle kitüntetést kapott, például

a Fehér Ház Champions of Change elismerését. Az akkori elnök, *Barack Obama* nagy támogatója volt a maker mozgalomnak, külön maker vásárt szerveztetett az elnöki rezidencián.<sup>12</sup>

### 3. Előzmények a Békés Megyei Könyvtárban

Jelen írás kezdete 2015-re nyúlik vissza, amikor egy TIOP pályázatban egy merész lépéssel megvásároltuk az első magyarországi közkönyvtári 3D nyomtatót. (1. ábra) A kezdeti kísérletezés után kezdődött el a bemutatók sorozata, hiszen akkor még az iskolákban sem láthattak ilyen eszközt a diákok.

2016-ban az Internet Fiesta keretében Carlos Bueno Lauren Ipsum kalandjai számítógépekkel és egyéb lehetőségekkel című kötetét mutatuk be a magyar kiadó segítségével. A kötet kiadójáról, Guzsaly Péterről kiderült, hogy társalapítója a SKOOL kezdeményezésnek, amely a lányok informatikai munkavállalásának megkönnyítését tűzte ki céljául. Abban a szerencsében lehetett részünk, hogy részt vehettünk a SKOOL egyik pilot projektjében. (2. ábra) Mindkét fél számára sok tapasztalatot hozott az együttműködés. Mi három szezo-



1. ábra 3D nyomtató



2. ábra SKOOL foglalkozás

non keresztül oktattuk a lányokat a Scatch programnyelv segítségével kódolásra. Békéscsabán sok oktatási intézménybe ezen foglalkozásokon keresztül került be a blokk programozás.

Egyetemi szakdolgozati témának a makerspace-t választottam, így még egy lába lett a rendszernek. 2017-ben az EFOP 4.1.8-as projekt keretében pályáztunk a megvalósításra, sikerrel. A pályázathoz adott volt az egyetemi diplomamunka, de további megvalósíthatósági vizsgálatokat kellett lefolytatni. Olyan kérdésekre kerestük a válaszokat, hogy mit szeretnénk, mihez van emberünk, mihez van forrásunk, hogyan tudjuk integrálni az egészséget a mindennapjainkba, a folyamatainkba. Az első és az utolsó kérdés megválaszolása bizonyult a legnehezebbnek.

A KIT Hírlevélben 2023 őszén volt egy felmérés<sup>13</sup> a hazai könyvtári alkotóműhelyekről, mely összehasonlítást kínált 2013, 2018 hasonló kérdésköréből. Tíz év alatt változtak a kollégák körében a makerspace-hez köthető attitűdök. Jelenleg inkább nemleges a válasz egy ilyen tér üzemeltetésére, azért, mert elveszi az energiát az igazi könyvtári munka elől. Saját tapasztalatom azt mutatja, hogy csak részben van igazuk a szavazóknak. Az alkotótér üzemeltetése erőforrásigényes tevékenység, de szerintem még így is megérni. Azok nyerhetnek a legtöbbet, akiknél működik az önkéntesség, vagy fizetős konstrukciót tudnak működtetni. Ezen esetekben a nem foglalja le az üzemeltetés a könyvtárosok kapacitásait. Békéscsabán öt év alatt nem alakult ki egyértelmű irány e tekintetben. Azt gondolom, hogy Békés város 140 éves Ipartestületnek a jelmondata "Merj nagyot álmodni, gondolkozz előbb kicsiben!" még ma is érvényes.

#### 4. Építkezés

Békéscsaba és környéke digitális alkotóterek tekintetében egy különleges hely, mert szinte ugyanabban az időpillanatban jött létre több hasonló szolgáltatás. Szerencsésnek mondható, hogy jó kapcsolat építettünk ki a többi alkotó teret üzemeltető szervezetekkel, magánszemélyekkel. A profiljaink árnyalatnyi különbsége megadja a választás lehetőségét a lakosság számára.

Egy "igazi" alkotótér<sup>14</sup> gépekből, anyagokból, szakértőkből, önkéntesekből, közösségből és per sze forrásokból áll össze. A szakértelem esetében



3. ábra A még üres terem



4. ábra Az épülő digilabor

az iparművészet és a mérnöki tudomány kiemelt, ezenkívül a pedagógia. Ezen három terület szakemberei és kapcsolati hálójuk adhatja meg az ideális közösséget az üzemeltetéshez. A foglalkozások tartalmában pedig mindig jelen van valamilyen digitális megoldás, vagy a felhasznált szerszámokban (lézervágó, fóliavágó, 3D nyomtató) vagy az anyagokban (papírelektronika, robotika, microbit). Ezzel szemben a magyar módszer némileg más irányokat követ. A fentebb felsoroltakból egész biztosan hiányos készlettel kell elindulni. A pályázat lebonyolítása során a pénzügyi szabályok, valamint a beszerzési lehetőségek olyan kihívásokat támasztottak elénk, melyekre nem számítottunk. Sok eszköz nem beszerezhető, nemhogy magyar forgalmazó nincs, de a kínai számlaszerűségekkel még a megkeresett cégek sem nagyon boldogultak. Volt olyan felszerelés, ami Európa három országából érkezett meg, mert csak így lehetett megvásárolni. Bonyolította az életet a közbeszerzés, melynek dzsungelében eligazodni szakértő nélkül esélyünk sem volt, de még vele sem volt könnyű a szabályoknak megfelelő módon hozzájutni a kívánt eszközökhöz.

Amikor a pályázat kiírása óta eltelt időben megszünt termékek és a közbeszerzés során támadt nehézségek okozta akadályokat leküzdöttük és készültünk a nyitásra, "csendesen berúgta az ajtót" a Covid járvány.

Ha visszatérek az ideális alkotótérnél ismertett kívánalmakhoz, akkor a hazai könyvtári lehetőségeket is figyelembe véve a személyi feltételeket tekintve a szuperhős a megfelelő jelző. A vesprémi előadásra készülve mérleget készítettem arról, hogy sikerült-e öt év alatt elérni a célunkat, mi az, ami megvalósult és mi az, ami nem. A humánerőforrást tekintve a foglalkoztató térben dolgozott alkalmi önkéntes (gyakornok, közösségi szolgálatos diák), fizetett oktató, könyvtáros kolléga (szabadidőben, ill. ¼ munkaidőben). Ez nem tökéletes megoldás, de a lehetőségeket kihasználja, illetve fejleszthető. Lett egy 80m<sup>2</sup>-es sokfunkciós helyünk, melyet a könyvtár a többi szolgáltatásához is tud használni, a felszereléssel külső helyszínen is foglalkozást tud tartani, tud vele újdonságot nyújtani és bérbe is lehet adni. Az EFOP projekt részeként létrejött a Digilépcső elnevezésű helyünk, ahol a fiatalok számára építettünk egy sarkot, melyet középiskolások terveiből valósítottunk meg. Itt került elhelyezésre a könyvtár állományából a fiatal felnőttek elnevezésű témacsoport, ami a korosztálynak szánt szépirodalmi műveket, folyóiratokat és képregényeket tartalmazza.

Ezek alapján elmondhatom, hogy sikerült a célunkat megvalósítani, ugyan nem olyan sebességgel és pontossággal, mint az elvárt volt, de kezd beérni munkánk eredménye. Jelenleg a BMK Digilaborban négy 3D nyomtató, egy nagyformátmú plakátnyomtató, egy rajzgép, nyolc laptop, öt iPad, négy kéziszerszámkészlet, négy varrógép, egy szekrényi Lego és társasjáték, Micro:Bit és Arduino építőkészletek, villanófények és zöldhátter. Robotikát tekintve a Lego termékei, Mbotok, Ozzo botok, BeeBot, Artec robotok képezik a portfoliót.

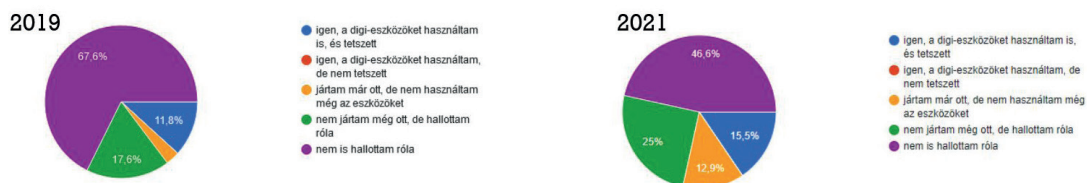
## 5. Üzemeltetés és tapasztalatok

A kezdeti elképzelés az volt, hogy napi 2-3 órában ügyeletet tartunk és bárki bejöhet a Digilaborba az eszközöket használni. Ezt az üzemmódot viszonylag hamar elvetettük. Helyette a szervezett csoportok vagy jeles napokra épített események típusú forgatókönyvek váltak be. Békéscsabán a kulturális intézmények gyermeknapi és adventi időszakban közösen szervezik a programokat, ezen kívül épül a Munkácsy negyed, melynek vannak meghatározott rendezvénynapjai. Ezekre alapozzuk a tevékenységeket, ekkor főleg családok látogatnak el hozzánk. Minden ősszel kiadunk egy programajánló füzetet, melyet az oktatási intézmények számára juttatunk el, amiben az alkotótér választható programjai is feltüntetésre kerülnek. Ezt a beosztást még különféle évfordulók, jeles napok, valamint a kiste-

## Beszéljenek a számok

- 2019: 49 foglalkozás, 699 fő
- 2020: 39 foglalkozás, 432 fő
- 2021: 105 foglalkozás, 1686 fő
- 2022: 223 foglalkozás, 1915 fő

### Digilabor ismertségi felmérés diákok körében, az őszi Garabonciás napok keretében



5. ábra A Digilabor ismertségi felmérése diákok körében, az őszi Garabonciás napok keretében

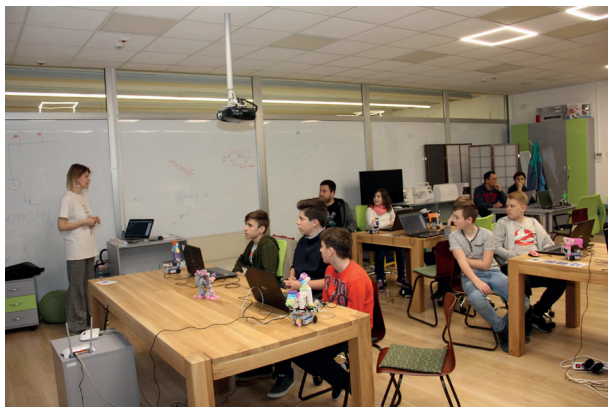
lelülési ellátásba tett körutak teszik teljessé, amikor bárki jöhet alkotni. Ilyenkor egy korlátozott eszközkészlettel kimegy a könyvtár alkotó csapata az adott helyszínre, ahol foglalkozást tart. Nyári táborokat is szerveztünk már, sőt más tábor szervezőknek programokat biztosítottunk a Digilaborban és persze kitelepülve is.

A békéscsabai Digilabor többfunkciós tér, elsősorban 10–15 fős csoportok fogadására tervezve. Azonban van egy vele egyforma méretű, oktatóteremnek keresztelt helyünk is, ha több használó érkezik a könyvtárba. A két helyiségben így egy osztálynyi diákot is tudunk foglalkoztatni. Ebben az esetben többféle aktivitást végeznek a diákok csoportbontásban. Jelenleg a következő szolgáltatásokat tudjuk nyújtani a hozzánk érkezőknek: robotika (kódolás, robot idomítás), gyurmazongora, kódolás, világító képeslap, rongyhorgolás, varrás, papír "munkák", 3D nyomtatás, makettezés és társasjátékozás. Fontos számunkra, hogy a Digilaborban folyó tevékenységek köthetők legyenek a könyvtárhoz, ezért többnyire digitális történetmesélés a tevékenységeink alapja. Másik kiemelt terület az újrahasznosítás, melyben a közönség

is partner, szeretik az olyan foglalkozásokat, ahol régeből valami egészen új dolog készül.

Természetesen nem lenne teljes a felszerelésünk szakirodalom nélkül. Ezért vásároltunk többségében angol nyelvű, a tervezett foglalkozások tematikájához illeszkedő szakirodalmat. Ezeket minden érdeklődő megtalálhatja a BMK katalógusában. Alapvetően helyben használható, de könyvtárközi kérésként továbbítjuk a kollégák számára.<sup>15</sup> Honlapukra készítettünk magyar nyelvű ajánlókat, így segítve a hozzáférést.

Az eszközparkunk immáron készen áll. Az eddigi organikus fejlődést a minőségirányítás és a könyvtári kommunikáció csatornáiba kell terelnünk. Leegyszerűsítve, a könyvtári alkotótérben közösen mesélünk történeteket. Ehhez nyújt eszközt a Digilabor felszerelése, a nyomtatott történeteket feldolgozzuk robotokkal, kézműves alkotásokkal. A könyvtár ezen szerepét szeretnénk erősíteni, ehhez közösséget építeni. Feladatunk a tevékenységekhez önkénteseket felkutatni, akik a foglalkozásokat vezetik. Az eddigi újrahasznosító programjainkat várhatóan bővítjük. Ezek elemei a foglalkozások és a tárgykölcsönzés. Természetesen nem





elhanyagolható az új eszközök, robotok beszerzése, hiszen ez a hely csak akkor maradhat élő, ha a gyorsan fejlődő eszközparkból mindig tudunk korszerű elemeket megmutatni akár a lakosságnak, akár a kollégáknak. Jelenleg a folyamatok felülvizsgálata, a marketingtevékenység fejlesztése a cél. Szeretnénk több iskolai csoportot vendégül látni, ehhez már megtettük az első lépéseket.

## 6. Zárszó

Befejezésül rátérnék még arra, hogy a nehézségek ellenére miért is éri meg alkotóműhelyt létrehozni. Léte egyszerűen magyarázható: a könyvtár egy közösségi tér, ahol hozzáférhetnek az emberek a könyvekhez, adatbázisokhoz. Ehhez hozzákapcsolva néhány eszközt, meg is kapjuk a makerspace-t. Amennyiben zöld tevékenységekben gondolkodunk, például újrahasznosítás, már létre is hoztuk a korszerű barkácsolás helyét. Az sem elhanyagolható, hogy új bevételi lehetőségeket kaphatunk, új célcsoportokat vonz be egy ilyen funkció. Kezdsnek még költséges felszerelés sem szükséges hozzá. A Békés vármegyei Digilabor következő fejlesztési iránya a tárgykölcsönzés és bérhasználat lesz. Ehhez létrehoztuk az alapokat, várjuk a lelkes felhasználókat!

# BMK Digilabor

Kiscsoportos foglalkozások  
a Békés Megyei Könyvtárban:



**Kertész Zoltán**  
igazgatóhelyettes  
Békés Megyei Könyvtár

## Felhasznált irodalom

- 1 Sipos, A. M. *Könyvtári reneszánsz: Könyvtárak az információs társadalomban 2.0*, Ventus Libro Kiadó, 2016. 41. p. ISBN 978-615-5240-27-0
- 2 Koreny, Á. *Miért a könyvtár?* Elérhető: <http://librariandbd.blogspot.com/2016/11/miert-konyvtar.html?updated-max=2016-12-01T11:21:00%2B01:00&max-results=2&start=2&by-date=false> (Utolsó elérés: 2023.10.02.)
- 3 Wolters Kluwer Net jogtár, 1997. évi CXL. törvény a muzeális intézményekről, a nyilvános könyvtári ellátásról és a közművelődésről, Elérhető: [https://net.jogtar.hu/jr/gen/hjegy\\_doc.cgi?docid=99700140.tv](https://net.jogtar.hu/jr/gen/hjegy_doc.cgi?docid=99700140.tv) (Utolsó elérés: 2023.10.18.)
- 4 Public Libraries 2020: Generation Code, Elérhető: <https://web.archive.org/web/20220419221225/https://publiclibraries2030.eu/what-we-do/generation-code/> (Utolsó elérés: 2023.10.19.)
- 5 Jones, B. M. *3D Printing in Libraries: A View from Within the American Library Association: Privacy, Intellectual Freedom and Ethical Policy Framework*, Elérhető: <https://web.archive.org/web/20190703181741/https://www.asist.org/publications/bulletin/oct-15/3d-printing-in-libraries/> (Utolsó elérés: 2023.11.02.)
- 6 Modelprogrammers.slks.dk, *The Library's Spaces and Zones – What should they contain? Where should they be placed?* The Agency for Culture and Palaces, Elérhető: <https://web.archive.org/web/20220707022845/https://modelprogrammer.slks.dk/en/challenges/zones-and-spaces> (Utolsó elérés: 2023.11.21.)
- 7 Hays Blog, *A jövő 4 kulcskézsége*, Elérhető: <https://www.hays.hu/blog/insights/a-jovo-4-kulcskeszsege> (Utolsó elérés: 2023.10.21.)
- 8 ALA.ORG, *Maker Movement*, Elérhető: <https://www.ala.org/tools/future/trends/makers> (Utolsó elérés: 2023.10.26.)
- 9 Hilsberg, P., Dougherty, D., Kadanoff, M. *Maker City Book: Chapter 5: Workforce & Economic Development : How to Turn the Maker City into a Magnet for Talent*, Elérhető: <https://makercitybook.com/chapter-5-workforce-development-51226b58a1cc> (Utolsó elérés: 2023.11.16.)
- 10 Good, T. *Maker Works – A Makerspace with a Social Purpose*, Elérhető: <http://makezine.com/2012/06/15/maker-works-a-makerspace-with-a-social-purpose/> (Utolsó elérés: 2023.11.16.)
- 11 Wikipedia, *Maker Faire*, Elérhető: [https://en.wikipedia.org/wiki/Maker\\_Faire](https://en.wikipedia.org/wiki/Maker_Faire) (Utolsó elérés: 2023.11.22.)
- 12 Obama Whitehouse, *Nation of Makers*, Elérhető: <https://obamawhitehouse.archives.gov/nation-of-makers> (Utolsó elérés: 2023.11.22.)
- 13 KIT Hírlevél, *Megkérdeztük: Legyen-e kreatív, alkotó műhely a könyvtár?* Elérhető: [http://www.kithirlevel.hu/index.php?kh=megkerdeztuk\\_legyen-e\\_kreativ\\_alkoto\\_muhely\\_a\\_konyvtar](http://www.kithirlevel.hu/index.php?kh=megkerdeztuk_legyen-e_kreativ_alkoto_muhely_a_konyvtar) (Utolsó elérés: 2023.11.22.)
- 14 John, B. *Makerspaces: A Practical Guide for Librarians 8.*, Rowman & Littlefield, 2014. ISBN: 9781442229679
- 15 Békés Megyei Könyvtár, Corvina OPAC, Elérés: <http://oracle.bmk.hu:8080/WebPac/CorvinaWeb?pagesize=120&view=short&sort=0&page=0&perpage=120&action=perpage&actualsearchset=FINN+LOCA+%22BCS1%3ADIGI%22&actual-sort=-1&language=&currentpage=result&text0=&index0=&whichform=cclsearchpage&showmenu=&resultview=short&recnum=&marcposition=&text0=&index0=&ccltext=&results=64> (Utolsó elérés: 2023.11.28.)