



Digilabor Békéscsabán

Közel tíz évvel ezelőtt született meg a Digilabor (ám a névadás, konkrétan csak 2019-től datálható). A 2015-ös év utolsó hónapjában beérkezett eszközfejlesztési pályázatba írtuk bele, az akkor már a szakirodalomban sokat említett 3D nyomtatót, mint könyvtári IKT eszközt. Ez az innováció indította el azt a gondolatot, amelyből megszületett a **Békés Megyei Könyvtár digitális alkotótere**.

Az alapkonceptiót az szolgálta, hogy skandináv mintákra alapozva hozzunk létre egy olyan foglalkoztató teret, amelyben az olvasók a digitális és analóg alkotást segítő berendezéseket találhatnak, és ezeket beiratkozással és némi anyagköltség ellenében használhatnak. A kezdeti, rengeteg lehetőséget felvázoló makerspace az idők során sokat alakult; az EFOP 4.1.8-as projektből beszerzett számos eszköz használatát több-kevesebb sikerrel néhányan megtanultuk. A pályázati források 2019-re hozták el a véglegesnek gondolt felszerelést egy 80 m²-es helyiségben. Később kiderült, a tényleges megvalósításhoz e két összetevő, az eszközök és a hely is szűk keresztmetszet. Visszatekintve, azonban valahogy mind a két kihívásra találtunk megoldást. Az elsőhöz, az eszközök bővítéséhez forrás kellett, tehát kerestük a lehetőségeket házon belül és házon kívül is (pályázatok); a másodikat, hogy nagyobb terünk legyen, egyszerűbben oldottuk meg, kimentünk az intézmény falain kívül. Aki tartott már a könyvtárától messze programot, az átérzheti azt a helyzetet, amikor a lelkes kollégák több kiló felszerelést zsuppoltak bele az autóba, majd a 30-40 km-rel távolabbi helyszínen szembesülnek vele, hogy egy apróság otthon maradt. Szerencsére ebben az esetben is mindig született megoldás,

de mászt jelentett felkészülni egy ilyen típusú foglalkozásra, mint amit az elmúlt évtizedek során a kollégák is megszokhattak.

A Digilabornak nincs önálló személyzete, a vele kapcsolatos feladatokat más területeken dolgozó kollégák látják el. Van köztük könyvtáros, informatikus, varrónő és könyvkötő is. Az ideális állapottól, hogy egy önkéntes mérnök és egy művész is legyen a csapatban, sajnos messze állunk.

Eszközparkunknak kettős célja van. Az egyik, hogy bemutatóhelyként szolgáljon mások számára, ezzel megmutatva milyen szerteágazó lehetőségeket kínál egy makerspace a könyvtárban. Ehhez a Könyvtári Intézettel közösen is indítottunk egy képzést, melyre szívesen látunk minden kollégát. A másik cél, hogy ki tudjuk szolgálni a helyi igényeket, legyenek azok családi, baráti vagy iskolai közösségektől származók – kiscsoportos foglalkozásokkal, programokkal. A méretezés esetünkben fontos, mert a bevett gyakorlatunk szerint két ember egy maximum tizenöt fős csapatot tud biztonságosan moderálni, mentálni másfél órán keresztül.

Essék akkor szó a konkrétumokról: kétszer nyolcvan négyzetméter és egy kisebb rakár; jelenleg ennyi helyet foglal el a Békés Megyei Könyvtár épületéből a Digilabor. A felszereltségéhez tartozik egy kötészeti műhely, egy fotóstúdió, egy podcast stúdió, egy kisebb zenei stúdió, egy robotikafoglalkoztató (hat-hét típusú robottal), egy elektronikai műhely, egy varroda, egy tárgykölcsönző és egy barkácsműhely. Az első 3D nyomtató megvásárlása óta beszereztünk még három újabb készüléket, amelyek közül az egyik folyékony UV-



rezisztens gyantával működik, míg egy másiknak két nyomtatófeje van. Mivel a könyvtárban található e műhely, stíluszerűen nem maradhatott ki egy kisebb, zömében angol nyelvű szakirodalmi különgyűjtemény sem. Sajnálatos, hogy fizikai adottságaink nem teszik lehetővé a lézervágó használatát, nincs lehetőség a káros égéstermékek elvezetésére.

Szoft oldalról megközelítve projektünket, a következő programok, szolgáltatások jellemzők a Digilaborban: varrás, rongyhorgolás, papírajátékok, Lego story, robotika több korosztálynak, microbit alapok, 3D nyomtatás, tárgykölcsönzés, különféle alkotó foglalkozások.

Az eredeti elképzelés szerint és a külföldi példák nyomán gondoltuk, hogy mindig álljon nyitva az ajtó bárki számára, hogy alkosson. Ezen sajnos módosítani kellett, mind személyi, mind hatékonysági okokból. Jelenleg csak a meghirdetett, tematikus foglalkozások teszik ki a tevékenységek túlnyomó részét. Ha a célcsoportokat kívánom vizsgálni, akkor az óvodás, általános iskolás korosztályt célozzuk meg, de kedveltek a családi hétvégék is, ahol a szülőkkel közösek a programok. A rendezvények egy másik csoportja (ez főként a kreatív, vagy zöld tevékenységeket jelenti) az idősebbeknek szól, így könyvtáros szemmel nézve is kiegyensúlyozott és színes kínálatot biztosítunk. Három éve bevezettük, hogy az iskolai szünetekben is számíthatnak ránk az emberek. A másfél hónapos nyári szünetben, heti két alkalommal lehet valamilyen foglalkozást igénybe venni. Így esélyegyenlőséget biztosítunk a nem táborozó diákoknak, és a szülős, nagyszülős közös délelőttöknek és délutánoknak.



A szolgáltatásfejlesztés folyamatos, azonban a dokumentáció néha megbicsaklik, nem épült még be a tevékenységeinkbe. Az indulás óta minden évben igyekeztünk valamilyen innovációt hozzáadni a helyhez. 2016-ban például Skool képzéseket kínáltuk, 2017-ben a 3D nyomtató bemutatása vitte a primet. A következő két év a Digilaborra formáldásról szólt, Maker szakmai napot szerveztünk, könyvkötő táborot tartottunk felnőtteknek. 2020-ban a Makerspace a könyvtárban című képzést bonyolítottuk le. 2021-től szervezünk gyermektáborokat, 2022-ben hobbielektronikai találkozóra mentünk, az újrashatósító varrást népszerűsítettük, 2023-ban a tárgykölcsönzés bevezetésén dolgoztunk. Ennek indulásához más projektekből vásárolt eszközöket vittünk fel az *IKR katalógusába*, így kerültek be különféle fitness eszközök, kerékpár, aszalógép, bográc, DVD- és diafilmlejátszó, valamint társasjátékok. A 2024-es év újítása a Könyves repair café című programsorozat volt. Ez utóbbit úgy kell elképzelni, hogy egy szakemberünk instrukciókat és segédanyagokat ad a munkához, a résztvevők pedig megjavítják saját, kedvenc könyvüket.

A vélemények megoszlanak a magyarországi könyvtári alkotóterekről és azok bevezetéséről. Sok városi könyvtár a vármegyiek "úri huncutságának" tartja, amiben van némi igazság is. Egy makerspace drága, a beruházás is költséges, illetve a fenntartás is. Persze erre a problémára szintén van deus-ex-machina. Sok külföldi példát

látni a 0 Ft-os, csak lelkesedésből működtetett projektekről, amihez pusztán papír és ceruza a felszerelés. Alapvetően az alkotótér célja a történetmesélés, ahol digitális és analóg eszközöket használunk a saját sztorink továbbadására. Amennyiben a "gazdaságos" szemüvegen át vizsgálom a sajátunkat, akkor két foglalkozást tudok kiemelni: az egyik a rongyhorgolás, ahol különféle textíliákból alkotunk valami újat, például táskát, amely elkészítése a legnépszerűbb a foglalkozásokon. Egészen friss hír, hogy az erről megjelent Facebook bejegyzésünk után egy helyi cég támogató felajánlást tett. A másik foglalkozás a helyismereti világító képeslap műhelyünk, amely nem más, mint egy tárgykészítési foglalkozás, elektronikai alapokkal és némi helyismereti tudással. A készített képeslap egyik oldalán például egy fotó található a könyvtárról, a másik oldalán pedig egy rövid, szöveges történeti ismertető, QR-kóddal ellátva. A kettéhajtott lap közepén egyszerű elektronika, rézszalag, gombelem és LED található.

A Digilaborral a Békés Megyei Könyvtár elindult egy úton, amely egy lehetséges korszerű irány, és ugyan szokatlanak tűnhet, de olvasóink, használóink visszajelzése alapján igazi minőséget nyújt.

Kertész Zoltán

