

MARIBORSKA KNJIŽNICA

Matija Rečnik

**USTVARJALNICA V PROSTORIH NOVE OSREDNJE ENOTE
MARIBORSKE KNJIŽNICE:
ŽELJE IN PRIČAKOVANJA POTENCIALNIH UPORABNIKOV
STORITVE**

Pisna naloga za bibliotekarski izpit

Maribor, 2025

Ključna dokumentacijska informacija

Ime in PRIIMEK: Matija REČNIK

Naslov pisne naloge: Ustvarjalnica v prostorih nove osrednje enote Mariborske knjižnice: želje in pričakovanja potencialnih uporabnikov storitve.

Kraj: Maribor

Leto: 2025

Št. strani: 27

Št. slik: 15

Št. preglednic: 0

Št. prilog: 1

Št. strani prilog: 4

Št. referenc: 26

Strokovno usposabljanje za bibliotekarski izpit je potekalo v: Mariborski knjižnici

Mentor v času strokovnega usposabljanja: Aleš Žigart, Mariborska knjižnica

UDK: 027.02(497.4Maribor)

Ključne besede: ustvarjalnice, splošne knjižnice, knjižnične storitve, ustvarjalno delo

Izвлеček:

Namen: Namen naloge je bil raziskati želje in pričakovanja potencialnih uporabnikov ustvarjalnice, ki bo umeščena v prostore nove osrednje enote Mariborske knjižnice. Zanimalo nas je, kdo so potencialni uporabniki ter katere naprave, dejavnosti in delavnice bi jih najbolj zanimalo.

Metodologija: V raziskavi smo kot raziskovalno metodo uporabili anketo, ki smo jo izvedli med uporabniki Mariborske knjižnice v izbranih enotah in na spletu v obdobju od 7. julija do 8. avgusta 2025.

Rezultati: Rezultati raziskave so pokazali, da so uporabniki naklonjeni vključitvi ustvarjalnice v knjižnico, pri čemer bi jo večinoma obiskovali z namenom pridobivanja novih znanj in veščin. Anketiranci so izkazali zanimanje za dejavnosti in delavnice v okviru vseh treh programskih stebrov, kar nakazuje na raznolikost njihovih interesov ter na potrebo po široko zasnovani in raznoliki programski ponudbi ustvarjalnice.

Omejitve raziskave: Omejitve raziskave se nanašajo na časovno omejenost zbiranja podatkov, število prejetih odgovorov ter vzorec, v katerem so bili mladi premalo zastopani. Ti dejavniki omejujejo možnosti posploševanja ugotovitev na celotno populacijo.

Izvirnost/uporabnost raziskave: Raziskava bo v pomoč Mariborski knjižnici pri načrtovanju ustvarjalnice v novi osrednji enoti ob upoštevanju potreb in želja uporabnikov.

KAZALO VSEBINE

1 UVOD.....	1
2 USTVARJALNICE	2
2.1 NASTANEK USTVARJALNIC	2
2.2 OPREDELITEV USTVARJALNIC.....	3
2.3 VRSTE USTVARJALNIH PROSTOROV	4
3 USTVARJALNICE V KNJIŽNICAH	6
3.1 ZNAČILNOSTI USTVARJALNIC V KNJIŽNICAH.....	6
3.2 PRIMERI USTVARJALNIC V SPLOŠNIH KNJIŽNICAH.....	7
3.3 NAČRTOVANJE USTVARJALNIC.....	8
4 USTVARJALNICA V NOVI OSREDNJI ENOTI MARIBORSKE KNJIŽNICE	9
5 RAZISKAVA IN REZULTATI RAZISKAVE	11
5.1 METODOLOGIJA	11
5.2 REZULTATI RAZISKAVE.....	12
6 RAZPRAVA Z ZAKLJUČKI	22
7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA	25
PRILOGA.....	I
PRILOGA 1: ANKETA.....	I

KAZALO SLIK

Slika 1: Spol anketirancev	12
Slika 2: Starost anketirancev	13
Slika 3: Status anketirancev	13
Slika 4: Najvišja dosežena formalna izobrazba	14
Slika 5: Članstvo v Mariborski knjižnici	14
Slika 6: Poznavanje ustvarjalnic v knjižnicah	15
Slika 7: Izkušnje z ustvarjanjem, popravljanjem in izdelovanjem stvari	16
Slika 8: Smiselnost vključitve ustvarjalnice v knjižnico	16
Slika 9: Zanimanje za naprave in pripomočke v ustvarjalnici	17
Slika 10: Zanimanje za dejavnosti v ustvarjalnici	18
Slika 11: Pogostost obiskovanja ustvarjalnice	19
Slika 12: Termini uporabe ustvarjalnice	19
Slika 13: Razlogi za obisk ustvarjalnice	20
Slika 14: Zanimanje za obiskovanje tečajev in delavnic v ustvarjalnici	20
Slika 15: Zanimanje za tečaje in delavnice v ustvarjalnici	21

1 UVOD

Knjižnice se na potrebe okolja in družbene spremembe odzivajo s prilagajanjem storitev in razvojem novih dejavnosti in načinov delovanja. V okviru širjenja svojih storitev so knjižnice uvedle tudi ustvarjalnice (angl. Makerspace), ki uporabnikom omogočajo uporabo različnih naprav, orodij in tehnologij z namenom ustvarjanja, druženja ter pridobivanja novih znanj in veščin. Gre za koncept, ki je v tujini dobro uveljavljen v različnih vrstah knjižnic, od splošnih do visokošolskih. V Sloveniji pa je na voljo le v nekaterih knjižnicah, med drugim v Goriški knjižnici Franceta Bevka, v Knjižnici Polje Mestne knjižnice Ljubljana in v Centralni tehniški knjižnici Univerze v Ljubljani.

Center Rotovž bo z novo osrednjo knjižnico postal pomemben dejavnik v življenju posameznikov, saj bo ponujal sodobne storitve s podporo sodobnih tehnologij. Znotraj Centra bo poseben prostor, namenjen ustvarjalnici. Programska vizija ustvarjalnice bo temeljila na treh temeljnih vsebinskih usmeritvah oziroma programskih stebrih (sodobno digitalno učno okolje, popravilnica in učilnica veščin), ki bodo med seboj prepleteni in povezani z drugimi programi.

Namen naloge je ugotoviti, kdo bodo potencialni uporabniki ustvarjalnice, kaj od ustvarjalnice pričakujejo, kakšne naprave in dejavnosti, ki so vezane na ustvarjalnico, si želijo in s kakšnim namenom bodo obiskovali ustvarjalnico.

Za ta namen smo postavili naslednja raziskovalna vprašanja in hipoteze:

- Kdo so potencialni uporabniki ustvarjalnice?
H1: Ustvarjalnico bodo obiskovali predvsem zaposleni.
- Ali je smiselno vključiti ustvarjalnico v novo osrednjo knjižnico?
H2: Uporabnikom se zdi smiselna vključitev ustvarjalnice v dejavnosti knjižnice.
- Kateri programski steber bo uporabnike najbolj pritegnil?
H3: Uporabnike bo najbolj pritegnilo sodobno digitalno učno okolje (programiranje, robotika, 3D tiskanje, grafično oblikovanje, virtualna resničnost ipd.).
- S kakšnim namenom bodo uporabniki obiskovali ustvarjalnico?
H4: Večina uporabnikov bo obiskovala ustvarjalnico za preživljanje prostega časa.
- Ali si uporabniki želijo obiskovati delavnice in izobraževanja za uporabo orodij in naprav v ustvarjalnici?

H5: Uporabniki se bodo udeleževali delavnic in tečajev v ustvarjalnici.

V raziskavi smo kot raziskovalno metodo uporabili anketiranje. Anketni vprašalnik je bil dostopen v različnih enotah Mariborske knjižnice, ki delujejo na območju Mestne občine Maribor, in preko spletnega vprašalnika 1KA od 7. julija do 8. avgusta 2025.

2 USTVARJALNICE

2.1 NASTANEK USTVARJALNIC

Začetki nastanka ustvarjalnic so tesno povezani z evropskimi hekerskimi kolektivi iz poznih 1990-ih in zgodnjih 2000-ih. Eden prvih neodvisnih hekerskih prostorov (angl. Hackerspace) je bil leta 1995 odprt berlinski C-Base, ki deluje še danes. Čeprav se pojma ustvarjalnice in hekerski prostori pogosto uporabljata kot sopomenki, se je hekersko gibanje začelo kot odprto gibanje za strojno opremo, ki si je prizadevalo za večjo dostopnost uporabnikov in potrošnikov do elektronskih in računalniških tehnologij (Willingham in de Boer, 2015, str. 2). Hekerski prostori so se sčasoma razvili v ustvarjalnice, ki v večji meri vključujejo ustvarjanje za osebno ali poklicno rabo.

Ustvarjalnice so se začele pojavljati leta 2005 – od najmanjših, umeščenih v zasebne garaže, do velikih centrov, kot je bila takratna veriga TechShop z več kot 2.700 kvadratnimi metri prostora. Približno v istem času je revija Make: organizirala prvi Maker Faire dogodek v San Franciscu, ki je dodatno spodbudil razvoj ustvarjalnic. Do leta 2014 sta vodilna sejma ustvarjalcev Maker Faire v San Franciscu in v New Yorku privabila kar 215.000 obiskovalcev in leta 2015 je po svetu potekalo že na desetine neodvisnih festivalov, posvečenih ustvarjalcem, vključno s številnimi v knjižnicah (Willingham, 2018, str. 4–5).

V splošnih knjižnicah so se ustvarjalnice začele pojavljati okrog leta 2010. Takrat se je v New Yorku v knjižnici Fayetteville Free Library odprla prva ustvarjalnica – Fab Lab. V tem primeru Fab Lab pomeni Fabulous Lab (čudoviti laboratorij). Knjižnica se je najprej osredotočila na 3D tiskalnice, ki so bili takrat še redkost. Od takrat dalje pa je razvoj ustvarjalnic v knjižnicah doživel izjemno rast (Willingham in de Boer, 2015, str. 3). Idejo je razvila knjižničarka Lauren Britton, ki je dejala, da je ustvarjalnica prostor, kjer se ljudje zbirajo, da bi ustvarjali, sodelovali,

si izmenjavali vire, znanje in stvari – koncept, ki se ujema s splošnimi knjižnicami (Britton, 2012b).

2.2 OPREDELITEV USTVARJALNIC

V strokovni literaturi lahko zasledimo različne opredelitve ustvarjalnic, ki se razlikujejo glede na avtorje, vrste ustvarjalnih prostorov in namen uporabe. Prevladujoča koncepta se nanašata na opredelitev ustvarjalnic kot prostora in možnosti, ki jih ta omogoča, ter skupnosti, ki se oblikujejo v ustvarjalnicah.

Ustvarjalnice so, preprosto povedano, prostori, kjer se ljudje zbirajo, da bi ustvarjali. Čeprav se sliši kot enostavna definicija, se stvari, ki jih je mogoče izdelati v ustvarjalnici, lahko zelo razlikujejo, tako kot ustvarjalnice, ki so lahko visokotehnološke, nizkotehnološke ali nekje vmes. Ponudba ustvarjalnic je povezana s potrebami okolja in potencialnimi uporabniki, s skupno značilnostjo, da združujejo ljudi, ki delijo ideje in znanja z drugimi (Bronkar, 2017, str. 3).

Na splošno velja, da je ustvarjalnica prostor, kjer poteka neformalno sodelovalno učenje in raziskovanje s praktičnim ustvarjanjem, pri čemer se uporabljajo različne kombinacije umetnosti in tehnologije. Ustvarjalnice omogočajo ustvarjanje tako z analognimi kot tudi z digitalnimi orodji. Programi in dejavnosti v ustvarjalnicah zagotavljajo veščine, ki prispevajo k novim oblikam pismenosti, kot so uporaba sodobnih tehnologij, sposobnost reševanja problemov in razvoj veščin sodelovanja (Velasquez, 2015).

Ustvarjalnice so skupnosti prakse, vzpostavljene v fizičnem prostoru, ki je za uporabo namenjen skupini ljudi kot osrednji del njihove dejavnosti. Čeprav je ustvarjanje del teh skupnosti, jih to ne opredeljuje v celoti. V teh prostorih je učenje posledica tega, da posamezniki najprej sodelujejo kot legitimni periferni udeleženci in postopoma postajajo polnopravni člani skupnosti. Vendar pa učenje ni zagotovljeno, prav tako ni nujno regulirano. To je ključno z institucionalnega vidika, ki ima temeljno vlogo pri učenju in izobraževanju uporabnikov. Koncept ustvarjalnic temelji na svobodi gibanja uporabnikov – ti lahko v prostor vstopajo in izstopajo prostovoljno, zato je ključen poudarek na tem, kaj se dogaja v prostoru in kako ga

načrtovati tako, da spodbuja izmenjavo strokovnega znanja in razvoj odprtih oblik učenja (Konopasky in Sheridan, 2014).

Ustvarjalnice so pogosto opredeljene kot skupnost ljudi, ki se zbirajo z namenom ustvarjanja, učenja in druženja, in ne zgolj kot fizični prostor. Poleg orodij in programov, ki jih ponujajo, imajo ustvarjalnice vlogo javnega prostora, katerega bistvo je smiselna udeležba članov skupnosti (Koh idr., 2019, str. 18). Ustvarjalnice lahko obravnavamo tudi kot tretji prostor – eno osrednjih prizorišč neformalnega javnega življenja, prostor pobega od doma (prvi prostor) in delovnega okolja (drugi prostor), za katerega je značilna prostovoljna in sproščujoča narava (Oldenburg, 2023, str. 17).

2.3 VRSTE USTVARJALNIH PROSTOROV

Obstaja veliko različnih izrazov za prostore, namenjene ustvarjalni rabi, pri čemer se številni – kot na primer hekerski prostori in ustvarjalnice – uporabljajo kot sopomenke, čeprav obstaja dovolj ločnic med njimi za njihovo razlikovanje. Drugi, kot so sodelovalni prostori (angl. Coworking spaces) ali tehnološka stičišča (angl. Technology hubs ali Tech hubs), so bolj komercialne narave in čeprav vsebujejo elemente ustvarjalnic in hekerskih prostorov, jih običajno ne povezujemo neposredno s knjižnicami (Willingham, 2018, str. 8).

Ustvarjalnice so namenjene predvsem samostojnemu ustvarjanju, popravilom in konstruiranju. Zasnovane so kot majhne delavnice, v katerih se predmeti izdelujejo na podlagi digitalnih modelov s pomočjo 3D tiskalnikov, CNC strojev ter tradicionalne opreme, kot so stružnice, ali pa z osnovnimi tehnikami obdelave tekstila in drugih materialov. Njihov obseg in velikost se lahko zelo razlikujeta – od manjših učilnic do prostorov, ki obsegajo več tisoč kvadratnih metrov. Raznolikost se kaže tudi v razpoložljivi opremi, ki lahko vključuje preprosta orodja in materiale za umetniško ustvarjanje ter ročna dela, pa vse do zahtevnejših visokotehnoloških naprav. Večino knjižničnih prostorov lahko štejemo za ustvarjalne prostore, saj jih je mogoče prilagoditi za različne vrste dejavnosti – od umetniškega ustvarjanja in šivanja do kompleksnejših tehnoloških projektov. Pogosto pa imajo ti prostori izrazito izobraževalno funkcijo, saj so namenjeni predvsem mladim in družinam (Willingham, 2018, str. 8; Willingham in de Boer, 2015, str. 5).

FabLabi (okrajšava za angl. Fabrication Labs) so zasnovani kot odprta, a hkrati organizirana skupnost, ki združuje ustvarjalce, umetnike, znanstvenike, inženirje, pedagoge ter druge strokovnjake in posameznike z različnimi interesi in znanji. Običajno jih upravljajo izobraževalne ustanove in druge nepridobitne organizacije in so namenjeni spodbujanju podjetništva, zlasti z izdelavo prototipov in razvojem patentov. Za razliko od drugih ustvarjalnih prostorov morajo FabLabi izpolnjevati določene zahteve, ki so skupne za vse. Vsak FabLab mora na primer imeti enak osnovni nabor orodij in opreme ter mora biti vsaj delno odprt za javnost v okviru običajnega delovnega časa (Willingham, 2018, str. 9; Willingham in de Boer, 2015, str. 6).

Hekerski prostori, znani tudi kot »Hacklabs« ali »Hackspaces«, so se razvili znotraj skupnosti računalničarjev in programerjev in so zato izrazito tehnološko usmerjeni. Čeprav so tako kot FabLabi tehnološko naravnani, so hekerski prostori bolj svobodno zasnovani, brez formalno opredeljenih zahtev, ki bi jih morali upoštevati. Ti prostori so običajno opremljeni z raznolikimi orodji in napravami, od sofisticirane elektronike do specializiranega električnega orodja (Willingham, 2018, str. 9).

Nekatere inovativne knjižnice imajo vzpostavljene mobilne ustvarjalnice (angl. Mobile Makerspaces), ki podobno kot bibliobusi prinašajo opremo in materiale za ustvarjanje na oddaljene ali manj dostopne lokacije. Takšne enote omogočajo sodelovanje med šolami, splošnimi in visokošolskimi knjižnicami. Mobilne ustvarjalnice so običajno opremljene z napravami in orodji, ki jih je enostavno prevažati, to so 3D tiskalniki, laserski rezalniki, pripomočki za umetniško ustvarjanje in podobno. S tem omogočajo dostop do ustvarjalnih dejavnosti in inovacij skupnostim, ki bi sicer težko dostopale do teh možnosti (Bronkar, 2017, str. 6–7).

Pop-up ustvarjalnice (angl. Pop-Up Makerspaces) podobno kot mobilne ustvarjalnice omogočajo knjižnicam, da v omejenem prostoru zagotovijo čim širši dostop do ustvarjalnih dejavnosti. Knjižnicam, ki ne morejo vzpostaviti ali preurediti prostora za ustvarjalnico, ali katerih skupnosti ne kažejo dovolj zanimanja za večje investicije v prostor, orodje in opremo, ponujajo pop-up ustvarjalnice cenovno ugodno in dostopno rešitev. Takšne ustvarjalnice temeljijo na mobilnih delovnih postajah v obliki posebej zasnovanih vozičkov, ki se preprosto spravijo, ko niso v uporabi. Odvisno od potreb in zanimanj uporabnikov lahko vozički

vsebujejo pripomočke za umetniško ustvarjanje, mobilne šivalne postaje, kulinarčne delovne postaje ali za druge ustvarjalne dejavnosti (Willingham, 2018, str. 10).

3 USTVARJALNICE V KNJIŽNICAH

3.1 ZNAČILNOSTI USTVARJALNIC V KNJIŽNICAH

Splošne knjižnice že dolgo upoštevajo želje in potrebe uporabnikov, zato ni presenetljivo, da so bile med prvimi ustanovami, ki so vzpostavile ustvarjalnice. So prve, ki so ponudile elektronske knjige, in so priljubljena lokacija za preizkušanje novih tehnologij ter preverjanje, kako dobro jih uporabniki sprejemajo. Med prvimi so začele razmišljati o tem, kako bodo te spremembe vplivale na način, kako javnost dojema knjižnice in kako njena pričakovanja vplivajo na oblikovanje storitev in delovanje knjižnic (Bronkar, 2021, str. 2).

Ustvarjalnice v splošnih knjižnicah se razlikujejo od drugih ustvarjalnic. Ustvarjalnice omogočajo učenje skozi igro, hkrati pa pomagajo približati znanost, tehnologijo, inženiring in matematiko (angl. STEM – science, technology, engineering, and mathematics) širši javnosti ter spodbujajo vključevanje manjšin k izbiri kariere na teh področjih (Britton, 2012a). STEAM poleg že omenjenih področij vključuje še umetnost (angl. art) in poudarja pomen kompetenc, pridobljenih na teh področjih, ki omogočajo spopadanje z globalnimi izzivi in sposobnost ustvarjalnega in inovativnega mišljenja (Huser, 2020).

Ko knjižnice vključujejo ustvarjalnice v svoje dejavnosti, uporabnikom ne zagotavljajo le gradiva v fizični in drugi obliki, temveč jim tudi omogočajo praktično raziskovanje zelenih tem. Posebej navdušujoče je, kadar se tiskano gradivo in ustvarjalne dejavnosti v ustvarjalnicah medsebojno dopolnjujejo in prepletajo (Mann, 2018). Knjižnice, ki so tradicionalno pridobivale gradivo in ga dajale na voljo uporabnikom, lahko zdaj prevzamejo nove funkcije in skupnosti ponudijo priložnosti za ustvarjanje ali soustvarjanje vsebin za lastno uporabo, uporabo skupnosti ali za vključitev v knjižnično zbirko (American Library Association, b. d.).

Ustvarjalnice se mogoče na prvi pogled bistveno razlikujejo od tradicionalnih knjižničnih prostorov, vendar temeljijo na bistvu knjižničarstva – v dostopu do virov, raziskovanju in ustvarjalnosti, ki sledijo željam in interesom uporabnikov. V literaturi se kot osrednje

značilnosti sodobnih informacijskih virov in vedenj uporabnikov izpostavljajo dostopnost, povezljivost in interaktivnost, pri čemer so te lastnosti močno prisotne tudi v delovanju ustvarjalnic. Kot centri za skupno učenje ustvarjalnice omogočajo dostop do različnih virov in tehnologij ter prostor za povezovanje z drugimi člani skupnosti. Način, kako se posamezniki učijo in ustvarjajo v ustvarjalnicah, pa je interaktiven, dinamičen, izražen na pobudo uporabnika, nelinearen in ne nujno zaporeden (Koh idr., 2019, str. 19).

3.2 PRIMERI USTVARJALNIC V SPLOŠNIH KNJIŽNICAH

Ustvarjalnice so se v splošnih knjižnicah začele pojavljati leta 2011, ko se je v New Yorku v knjižnici Fayetteville Free Library odprla prva ustvarjalnica v ZDA, imenovana Fab Lab. Nastala je na pobudo študentke Lauren Smedley, ki je v okviru projektne naloge pripravila predlog za vzpostavitev ustvarjalnice v splošni knjižnici. Direktorica knjižnice Sue Considine je v predlogu prepoznala potencial in v želji po njegovi uresnitvi povabila Lauren Smedley k sodelovanju (McCue, 2011). Ustvarjalnica še vedno obratuje in omogoča uporabo 3D tiskalnikov, laserskega in gravirnega stroja, rezalnika vinila, CNC rezalnika in šivalnih strojev (Fayetteville Free Library, b. d.).

Leta 2012 je bila na Nizozemskem vzpostavljena prva mobilna ustvarjalnica (FryskLab) v Evropi. Za ta namen so uporabili nekdanji bibliobus, da bi osnovnošolcem in srednješolcem približali veščine 21. stoletja ter poskušali najti rešitve za lokalne družbeno-ekonomske izzive. Pri tem sodelujejo z lokalnimi podjetji in si prizadevajo za razvoj trajnostnega poslovnega modela in spodbujanje inovacij (de Boer, 2014).

V Goriški knjižnici so se z idejo o ustvarjalnici poigrali že od leta 2015, ko so na Finskem sodelovali v projektu Erasmus+ in se srečali z njihovimi ustvarjalnicami. Dve leti kasneje, leta 2017, so v Goriški knjižnici odprli Mojstrovalnico in postali prva splošna knjižnica v Sloveniji z namenskim prostorom za ustvarjalnico. Mojstrovalnica je v knjižnici umeščena v centralni prostor v prvem nadstropju, kjer je bil predtem neizkoriščen prostor za čitalnico. Zaradi prostorskih omejitev je največji poudarek namenjen 3D tehnologiji (3D tiskalnik, 3D skener, 3D pisala in računalnika za 3D modeliranje). Uporabnikom je poleg 3D tehnologije na voljo tudi tihi glasbeni studio Play2Me in očala za virtualno resničnost (Goriška knjižnica Franceta Bevka, b. d.; Vidmar, 2019, str. 72–76).

3.3 NAČRTOVANJE USTVARJALNIC

Uvedba ustvarjalnic v knjižnice zahteva načrtovanje in usposabljanje. Gre za storitev, ki ni standardna, in knjižničarji le redko vstopijo v to področje z že obstoječim znanjem in izkušnjami na področju izdelovanja, programiranja, 3D tiskanja ali rokodelstva. Za uspešno uvedbo ustvarjalnic in tehnologij, ki jih te vključujejo, je ključno ustrezno usposabljanje zaposlenih, profesionalna učna mreža in zadostni viri. Zato so za knjižničarja ključne kompetence na področju sodelovanja, inovativnega razmišljanja in učinkovitega reševanja problemov (Moorefield-Lang, 2015).

Prvi in najpomembnejši korak pri načrtovanju ustvarjalnic je poznavanje potreb in interesov lokalne skupnosti z namenom vzpostavitve prostora, ki bo uporaben in dobro obiskan. Pri tem si lahko pomagamo z anketiranjem in izvedbo fokusnih skupin. Razlika med podatki, pridobljenimi z anketami, in tistimi iz fokusnih skupin je v tem, da so ankete običajno ožje usmerjene in namenjene pridobivanju kvantitativnih podatkov, medtem ko fokusne skupine omogočajo bolj odprto, kvalitativno razpravo, ki se osredotoča na temeljna vprašanja in potrebe uporabnikov. Ti dve metodi skupaj zagotavljata celovito sliko knjižnice – takšne, kot je trenutno, kot tudi takšne, kakršna bi lahko postala (Willingham, 2018, str. 27–30).

Uvajanje novih storitev v knjižnico zahteva obravnavo in načrtovanje področij, ki pogosto presegajo dosedanje izkušnje knjižničarjev ter lahko zahtevajo specifične pristope. V primeru vzpostavitve ustvarjalnic se ta področja nanašajo predvsem na upravljanje s človeškimi viri, pripravo prostora in izbiro ustrezne opreme. Medsebojno prepletanje teh treh elementov in ključnih deležnikov je bistveno za uspešno delovanje in umeščanje ustvarjalnice v knjižnično okolje (Kuhar in Merčun, 2021).

Bronkar (2017, str. 7–27) predlaga naslednje korake za vzpostavitev in delovanje ustvarjalnice:

- *Opredelitev temeljne usmeritve ustvarjalnice:* ob upoštevanju želja uporabnikov ter kadrovskih in finančnih virov knjižnice se določi, ali bo ustvarjalnica tehnološka, ustvarjalno-rokodelska ali prostor za ustvarjanje avdio in video vsebin.
- *Vzpostavitev financiranja:* ne glede na vir financiranja je bistveno, da ima ustvarjalnica vse potrebne pogoje za učinkovito delovanje. Priporočljivo je vnaprej načrtovati stroške, povezane s prostorom, opremo, popravili in vzdrževanjem, potrošnim

materialom, kadrom in usposabljanji, ob tem pa zagotoviti tudi rezervna sredstva za morebitne nepričakovane izdatke.

- *Ocenitev zasnove prostora*: vključuje izbiro lokacije prostora, načrtovanje električne napeljave, prezračevanja, postavitve opreme, prostora za shranjevanje in pripravo načrta postavitve.
- *Izbor opreme*: odvisen je predvsem od programske usmeritve ustvarjalnice, ki je lahko tehnološka, avdio-vizualna ali umetniška, ter razpoložljivih sredstev knjižnice.
- *Prepoznavanje novih nalog*: treba je postaviti jasna pričakovanja in zagotoviti strokovni razvoj zaposlenih, da se jih ustrezno pripravi na njihove nove naloge.
- *Določitev pričakovanj*: določitev pričakovanj za osebe, ki bodo zaposlene ali izbrane za delo v ustvarjalnici. Tako kot pri ostalih zaposlenih v knjižnici je pomembna dostopnost, ustvarjalnost in želja po vseživljenjskem učenju.
- *Priprava načrta usposabljanja*: usposabljanje zaposlenih za delo v ustvarjalnici je mogoče izvesti z vključitvijo zunanjih izvajalcev, specializiranih za uporabo posamezne opreme, ter z obiski in spoznavanjem dobrih praks v drugih knjižnicah.
- *Organizacija strokovnega izpopolnjevanja*: spodbujanje zaposlenih, da se izpopolnjujejo na najrazličnejše načine – z udeležbo na konferencah, spletnih seminarjih ali interno z zunanjimi strokovnjaki. Bistveno je, da imajo možnost nenehnega razvoja.
- *Vzpostavitev pravil in varnostnih določil*: opredelitev, kaj bo v ustvarjalnici dovoljeno, vključno s tem, kaj se bo lahko izdelovalo. Vključuje določitev starostne omejitve, navodil za varno uporabo naprav, časovnih omejitev uporabe ter morebitnih stroškov pri izdelavi izdelkov.

4 USTVARJALNICA V NOVI OSREDNJI ENOTI MARIBORSKE KNJIŽNICE

Mariborska knjižnica je splošna knjižnica, ki je leta 2024 kot javni zavod izvajala knjižnično dejavnost za območje s 188.625 prebivalci (BibSiSt – statistični podatki o knjižnicah, b. d.). Sestavljajo jo uprava z oddelki in službami, 21 knjižničnih enot ter Potujoča knjižnica z bibliobusom in premičnimi zbirkami, ki delujejo v okoljih brez druge knjižnične ponudbe, kot so zavodi, domovi za starejše in bolnišnice. Mariborska knjižnica je tudi osrednja območna knjižnica za območje vzhodne Štajerske in strokovno povezuje Knjižnico Josipa Vošnjaka Slovenska Bistrica ter Knjižnico Lenart v območno mrežo in opravlja posebne naloge za

splošne knjižnice na svojem območju (Mariborska knjižnica, b. d.; Mariborska knjižnica, 2021, str. 3).

Leta 2022 se je začela gradnja Centra Rotovž, v katerem bodo nova osrednja enota Mariborske knjižnice, Umetnostna galerija Maribor in Mestni kino. V Centru Rotovž bo poseben prostor, namenjen ustvarjalnici. Programska vizija ustvarjalnice bo temeljila na treh temeljnih vsebinskih usmeritvah oz. programskih stebrih (sodobno digitalno učno okolje, popravljalnica in učilnica veščin), ki bodo med seboj prepleteni in povezani z drugimi programi.

Programske stebre ustvarjalnice je Rozman Salobir (2025, str. 5–6) opredelila in razvrstila v tri tematske sklope:

1. *MB Lab* (delovni naslov) – *sodobno digitalno učno okolje* bo omogočalo izkustveno in mentorsko vodeno digitalno učno in ustvarjalno okolje, ki bo temeljilo na digitalni pismenosti. Ustvarjalnica bo krepila vlogo knjižnice kot prostora za razvoj kompetenc na področju informacijsko-komunikacijske pismenosti, spodbujala eksperimentiranje, programiranje, razvoj tehničnih spretnosti, ustvarjalnost ter samostojno učenje mladih in odraslih. Program se bo, kjer bo to mogoče, vsebinsko povezoval z drugimi programi, denimo z uporabo obogatene resničnosti za predstavitev mariborske snovne in nesnovne kulturne dediščine. Oprema bo obsegala delovne površine, računalnike, 3D tehnologijo, naprave za virtualno in obogateno resničnost in robotiko.
2. *Popravljalnica* predstavlja pomemben programski segment Mariborske knjižnice, usmerjen v vzpostavitev zelene knjižnice ter v delovanje kot zgled in izobraževalno središče trajnostnega življenjskega sloga. S to usmeritvijo želi knjižnica prispevati k uresničevanju ciljev trajnostnega razvoja na lokalni in nacionalni ravni. Dejavnosti popravljalnice vključujejo pridobitev veščin ponovne rabe, ozaveščanje o zmanjšanju odpadkov, odgovorno rabo surovin in energije ter predavanja in tematske pogovore s primeri dobrih praks.
3. *Učilnica veščin* bo namenjena prenosu znanja in veščin, ki jim zaradi nadomestitve z industrijskimi načini proizvodnje grozi izumrtje. Program se bo izvajal v obliki delavnic in krožkov ter bo poleg razvoja ročnih spretnosti, ustvarjalnosti in estetskega čuta prispeval k ohranjanju nesnovne kulturne dediščine. Namenjen bo tudi spodbujanju medgeneracijskega druženja, izmenjavi izkušenj in medsebojni povezanosti. Rezultati ustvarjalnega dela bodo predstavljeni na klasičnih in virtualnih razstavah z možnostjo

navezave na domoznansko dejavnost. Izvajanje programa bo podprto z ustreznimi delovnimi površinami ter orodjem in opremo za samostojno ustvarjanje in ročna dela.

5 RAZISKAVA IN REZULTATI RAZISKAVE

5.1 METODOLOGIJA

Anketna metoda sodi med kvantitativne raziskovalne metode in nam omogoča zbiranje kvantitativnih podatkov. Zanja je značilno, da ne proučujemo celotne populacije, ampak samo manjši skupek in na podlagi tega vzorca pridobimo podatke, ki omogočajo posploševanje značilnosti, mnenj in prepričanj celotne populacije. Kot metoda je ekonomična, saj omogoča prihranek časa pri zbiranju velikega števila podatkov (Ambrožič, 2005, str. 23). Anketo izvedemo na osnovi standardiziranega vprašalnika na večjem vzorcu prebivalstva. Pri anketiranju se mora raziskovalec zanesti na odgovore ljudi, ki iz številnih razlogov niso vedno zanesljivi (Avbelj idr., 2020, str. 133).

S pomočjo ankete smo želeli ugotoviti želje in pričakovanja potencialnih uporabnikov ustvarjalnice. Zbrani odgovori nam bodo predstavljali pomembno izhodišče pri načrtovanju ustvarjalnice, zlasti pri izbiri ustrezne opreme in pri oblikovanju programskih vsebin in dejavnosti, ki se bodo izvajale v ustvarjalnici.

Anketiranje je potekalo med 7. julijem in 8. avgustom 2025, s spletno anketo 1KA in pisno v izbranih enotah Mariborske knjižnice. Sodelovanje v anketi je bilo prostovoljno in anonimno. Povezava do spletne ankete je bila objavljena na spletni strani Mariborske knjižnice, kot objava na Facebook in Instagram profilu Mariborske knjižnice in kot QR koda na letakih v določenih enotah Mariborske knjižnice.

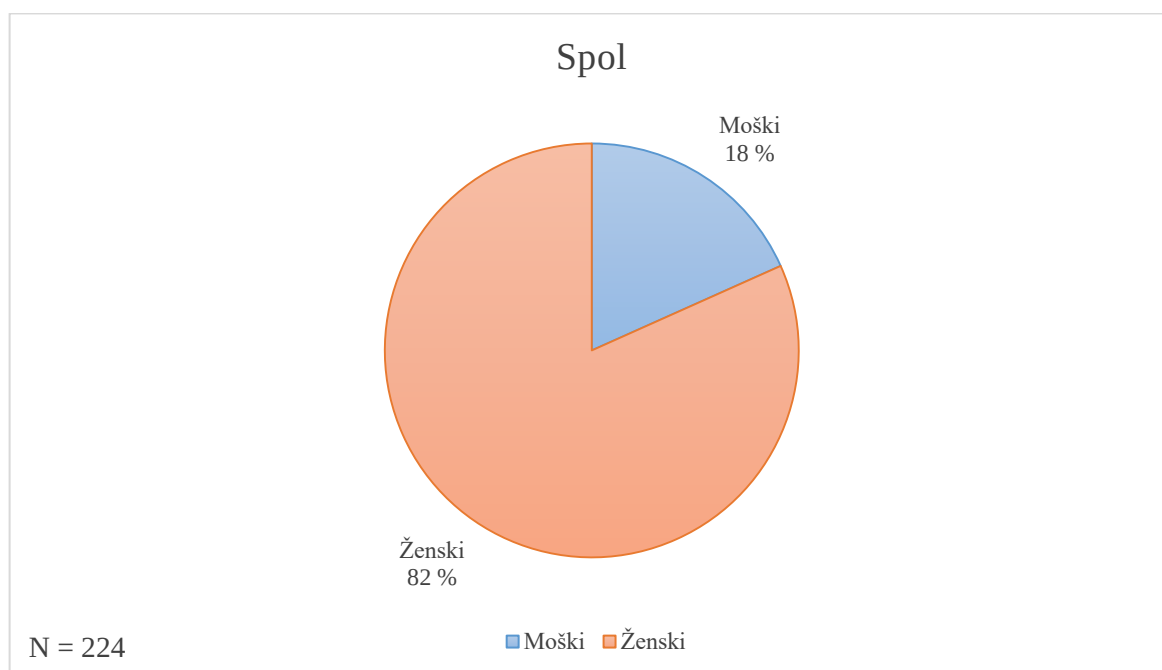
Vzorec smo izbrali namensko. Zajemal je uporabnike knjižnice, ki obiskujejo enote, ki delujejo na območju Mestne občine Maribor in so v bližini nove osrednje enote Mariborske knjižnice. Anketa je bila dostopna v Osrednji knjižnici, Pionirski knjižnici, Čitalnici, Knjižnici Tabor, Knjižnici Nova vas, Knjižnici Pobrežje, Knjižnici Tezno in Knjižnici Kamnica.

Anketni vprašalnik (Priloga 1) je zajemal 16 vprašanj, od tega 12 zaprtih vprašanj, 3 polodprta vprašanja – pri katerih so lahko respondenti pod možnostjo *drugo* podali svoj odgovor – in 1 odprto vprašanje na koncu vprašalnika za podajo mnenj, želj in pričakovanj. Za boljše razumevanje koncepta je bila anketirancem na začetku vprašalnika predstavljena definicija ustvarjalnice.

Anketo je skupaj ustrezno izpolnilo 224 anketirancev, od tega je 217 posameznikov v celoti odgovorilo na anketni vprašalnik, medtem ko je 7 anketirancev vprašalnik izpolnilo delno. Pri grafični predstavitvi rezultatov je v nadaljevanju navedeno tudi skupno število respondentov (N), pri čemer se število podanih odgovorov razlikuje pri nekaterih vprašanjih.

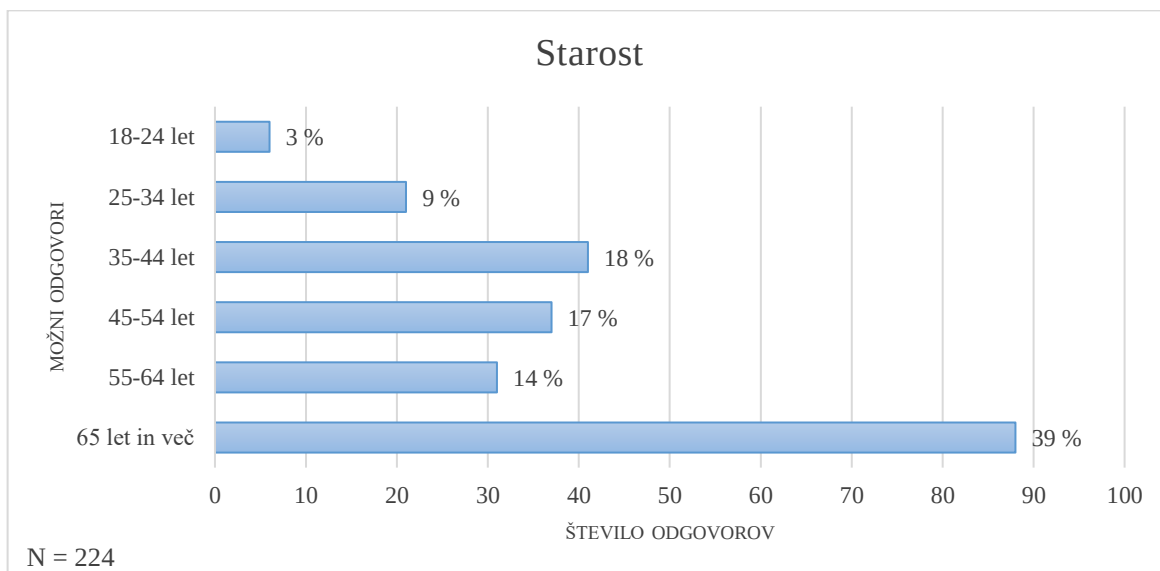
5.2 REZULTATI RAZISKAVE

Prvi del anketnega vprašalnika je bil namenjen zbiranju demografskih podatkov z namenom, da pridobimo vpogled v osnovne značilnosti anketirancev. Na prvo vprašanje, ki se je nanašalo na spol anketirancev (Slika 1), je odgovorilo skupno 224 oseb. Med njimi je bilo 183 (82 %) žensk in 41 (18 %) moških, kar kaže na večjo zastopanost žensk.



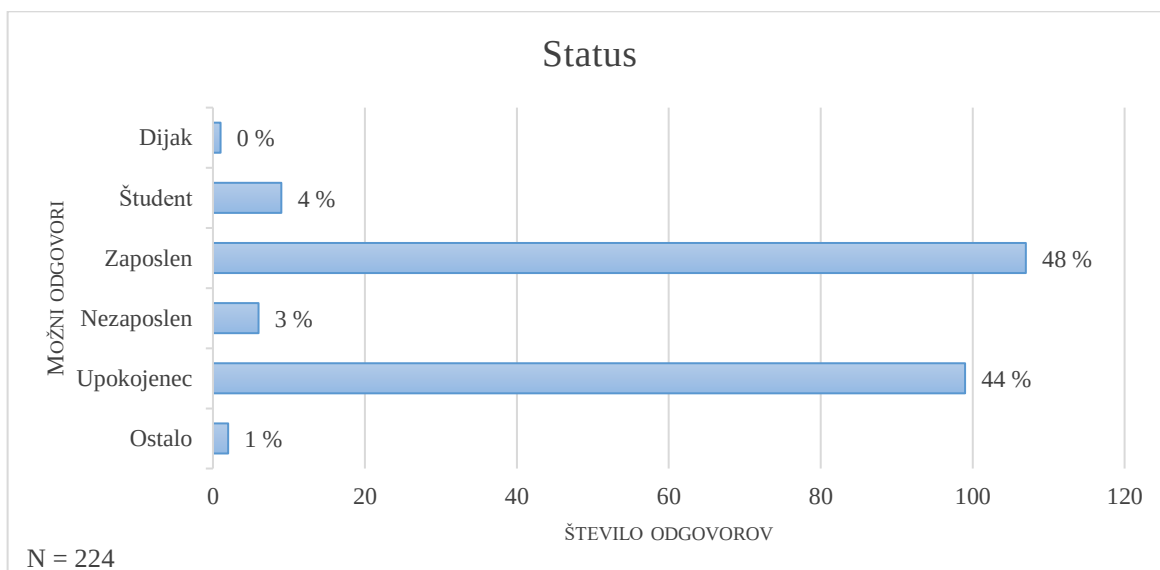
Slika 1: Spol anketirancev

Pri drugem vprašanju nas je zanimala starost anketirancev. Kot kažejo rezultati raziskave, prikazani na Sliki 2, je bilo največ, 39 % anketirancev, starih 65 let in več. Sledile so skupine 35–44 let (18 %), 45–54 let (17 %), 55–64 let (14 %) in 25–34 let (9 %). Med anketiranci je najmanjši delež zastopala starostna skupina mladih, starih med 18 in 24 let, s 3 %.



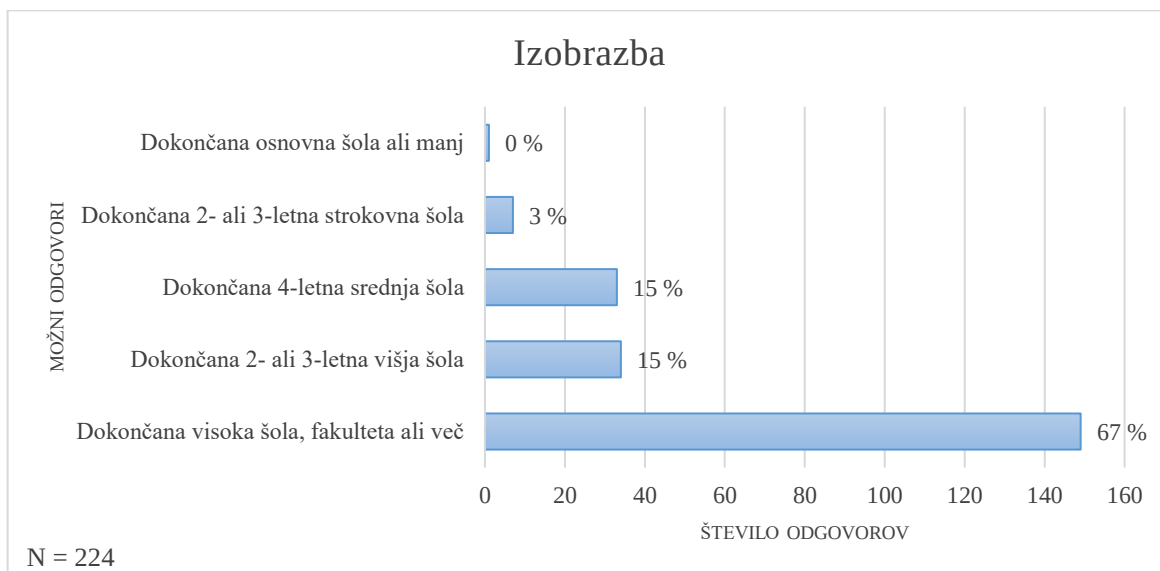
Slika 2: Starost anketirancev

Večina anketirancev je bila ob reševanju vprašalnika zaposlenih (48 %) ali upokojenih (44 %). Manjši delež so predstavljali študenti (4 %), nezaposleni (3%), ostali (1 %) ter en dijak, kar je na Sliki 3 prikazano z 0 %.



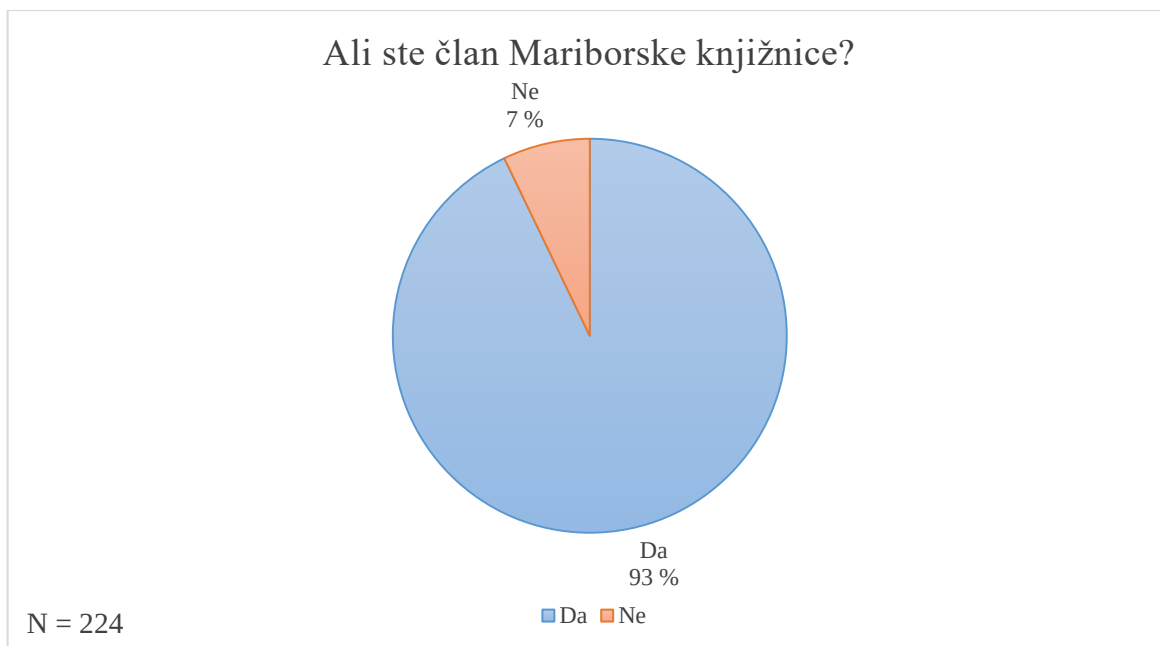
Slika 3: Status anketirancev

Slika 4 prikazuje najvišjo doseženo izobrazbo anketiranih. Največ jih ima dokončano visoko šolo, fakulteto ali več (67 %), sledijo tisti z dokončano višjo šolo (15 %) in 4-letno srednjo šolo (15 %). Najmanj jih ima dokončano 2- ali 3-letno strokovno šolo (3 %), en anketiranec je v času anketiranja imel dokončano osnovno šolo.



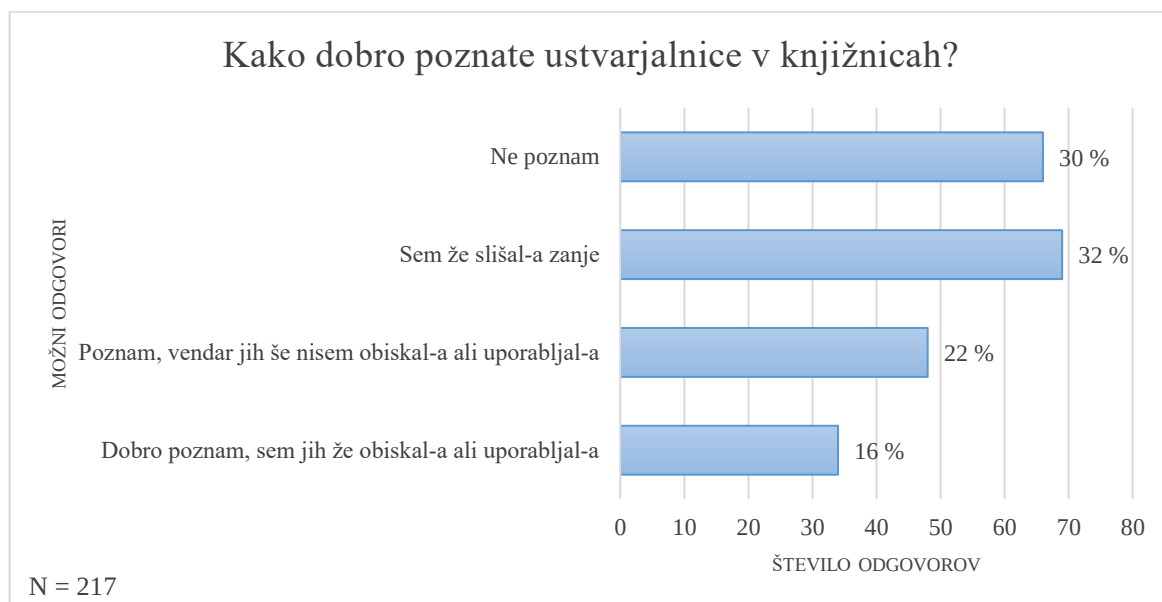
Slika 4: Najvišja dosežena formalna izobrazba

Vprašanju o članstvu v Mariborski knjižnici je pritrdilo 93 % anketirancev, le 7 % je takšnih, ki niso včlanjeni v knjižnico (Slika 5).



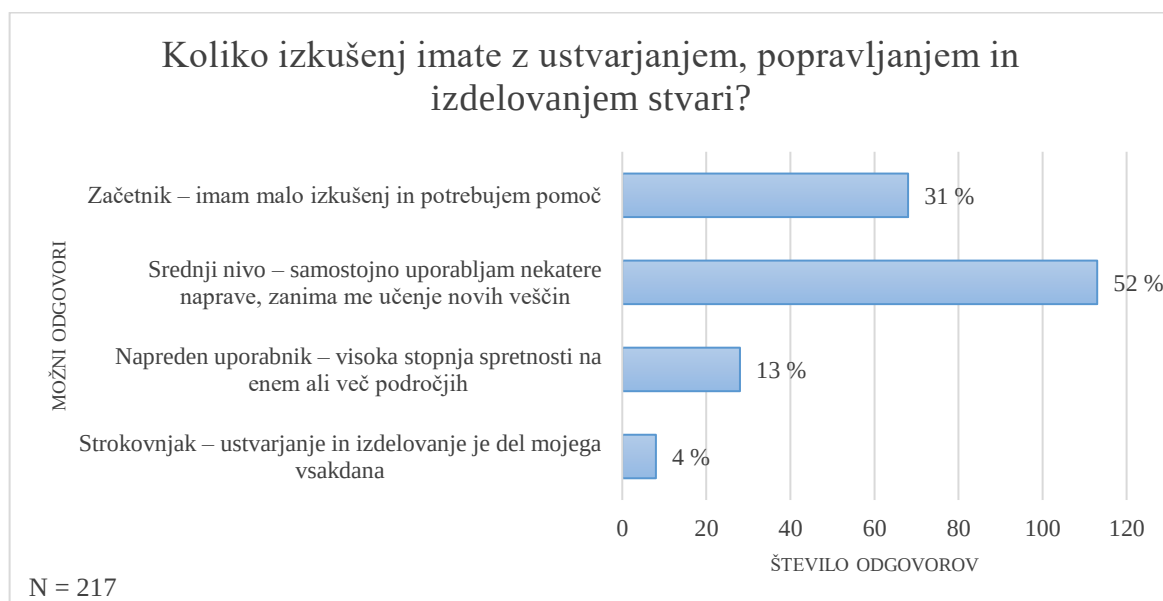
Slika 5: Članstvo v Mariborski knjižnici

V nadaljevanju ankete smo se osredotočili na vprašanja, povezana z ustvarjalnico. Pri tem sklopu vprašanj je opazen manjši upad števila prejetih odgovorov. Pri šestem vprašanju (Slika 6) smo anketirane vprašali, kako dobro poznajo ustvarjalnice v knjižnicah. Največ (32 %) jih je odgovorilo, da so za ustvarjalnice že slišali, podoben delež (30 %) jih ne pozna, 22 % jih pozna in najmanj, 16 %, jih dobro pozna, saj so jih že obiskali ali uporabljali.



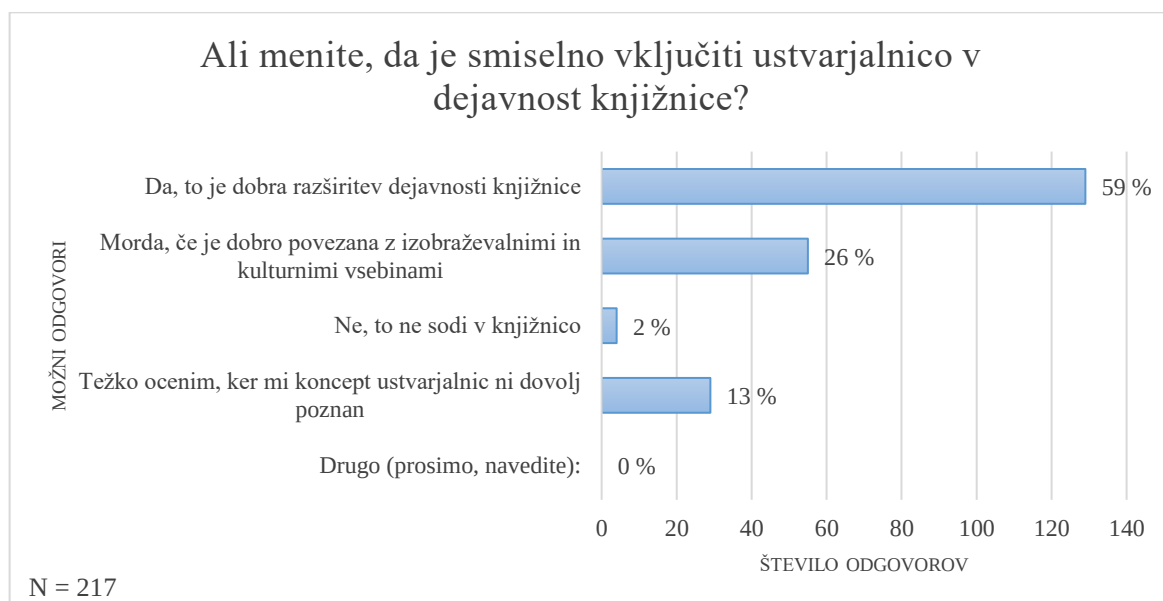
Slika 6: Poznavanje ustvarjalnic v knjižnicah

Na sedmo vprašanje, ki je spraševalo o stopnji izkušenj z ustvarjanjem, popravljanjem in izdelovanjem stvari (uporaba različnih naprav, programske opreme in ročne spretnosti), so anketiranci odgovorili različno (Slika 7). Največ, kar dobra polovica (52 %), je ocenila svoje izkušnje s srednjim nivojem, kar pomeni samostojno uporabo nekaterih naprav in zanimanje za učenje novih veščin. Za začetnike, ki imajo malo izkušenj in potrebujejo pomoč, se je opredelilo 31 % anketirancev, 13 % predstavlja skupina naprednih uporabnikov, ki že obvladujejo določena področja, medtem ko je možnost *strokovnjak* izbralo le 4 % posameznikov, za katere je ustvarjanje del vsakdana.



Slika 7: Izkušnje z ustvarjanjem, popravljanjem in izdelovanjem stvari

Pri osmem vprašanju smo anketirance vprašali, ali se jim zdi smiselno vključiti ustvarjalnico v dejavnost knjižnice (Slika 8). Največ anketirancev, 59 %, meni, da je to dobra razširitev dejavnosti knjižnice. Dobra četrtina (26 %) bi podpirala vključitev pod pogojem, da je ustvarjalnica vsebinsko ustrezno povezana z izobraževalnimi in kulturnimi vsebinami. Nekateri (13 %) so zaradi nepoznavanja koncepta težko podali mnenje na to vprašanje in le 2 % anketirancev je bilo mnenja, da ustvarjalnica ne sodi v knjižnico. Pri tem vprašanju možnost *drugo* ni bila izbrana s strani nobenega udeleženca.



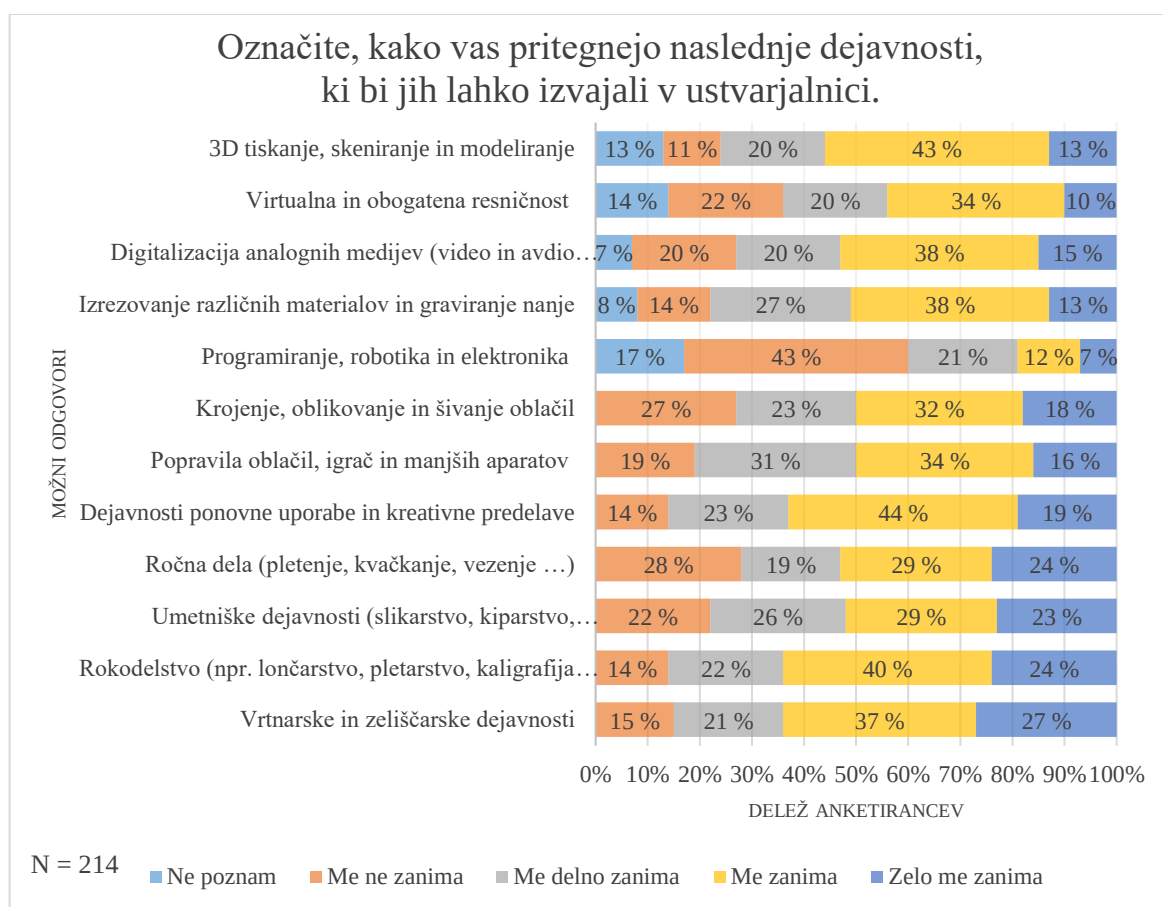
Slika 8: Smiselnost vključitve ustvarjalnice v knjižnico

V nadaljevanju smo sodelujoče vprašali, katere naprave in pripomočke bi želeli uporabljati v ustvarjalnici. Pri devetem vprašanju so imeli možnost izbire več odgovorov. Največ zanimanja so anketiranci izrazili za uporabo 3D tiskalnika, teh je bilo več kot polovica (55 %). Precejšen delež zanimanja so pokazali za naprave in pripomočke, povezane z ročnimi deli – za umetniško ustvarjanje (47 %), šivanje, pletenje, kvačkanje (41 %), izdelavo nakita (39 %) ter za delo z različnimi materiali, kot so obdelava lesa, kovin, plastike in drugih materialov (39 %). Anketiranci so kot zanimive izpostavili tudi nekoliko naprednejše naprave, kot so očala za virtualno resničnost (34 %), šivalni stroji (34 %), laserski rezalnik in gravirnik (29 %) in druge naprave, ki so navedene na Sliki 9. Med najmanj pogosto izbranimi napravami in pripomočki so se znašli kompleti za izdelavo robotov (11 %) in sestavljanje elektronike (9 %). Možnost *drugo* je izbralo najmanj anketirancev (3 %), ti so zapisali svoje dodatne predloge in navedli, da bi jih zanimali tiskalniki za sublimacijo, postaje za sitotisk in lončarska vretena.



Slika 9: Zanimanje za naprave in pripomočke v ustvarjalnici

Anketiranci so pri desetem vprašanju označevali stopnjo zanimanja za različne sklope dejavnosti, ki bi jih lahko izvajali v ustvarjalnici (Slika 10). Podobno kot pri prejšnjem vprašanju rezultati kažejo na kombinacijo zanimanja tako za dejavnosti, ki vključujejo praktično delo z rokami in ponovno rabo materialov, kot tudi za tehnološke dejavnosti. Največ zanimanja so pritegnile vrtnarske in zeliščarske dejavnosti ter rokodelstvo, saj sta oba sklopa dosegla enak skupni delež zanimanja – 64 % anketirancev je navedlo, da jih bodisi *zanima* (37 % vrtnarstvo, 40 % rokodelstvo) bodisi *zelo zanima* (27 % vrtnarstvo in 24 % rokodelstvo). Nekoliko nižji, a primerljiv interes je bil izražen za dejavnosti ponovne uporabe in kreativne predelave, ki so zbrale skupno 63 % (44 % *me zanima* in 19 % *zelo me zanima*). Visoko zanimanje je pritegnilo tudi 3D tiskanje, skeniranje in modeliranje s skupaj 56 % zanimanja (43 % *me zanima* in 13 % *zelo me zanima*). Tudi za ostale dejavnosti rezultati kažejo, da so zanimive in zelo zanimive vsaj za polovico sodelujočih v anketi (med 50 % in 53 %). Nekoliko manjši interes je bil izražen za področje virtualne in obogatene resničnosti, ki je skupaj pritegnilo 44 % anketirancev (34 % *me zanima* in 10 % *zelo me zanima*). Najnižjo stopnjo zanimanja pa je mogoče zaznati pri programiranju, robotiki in elektroniki, kjer se je kot zainteresiranih opredelilo 19 % anketirancev (12 % *me zanima* in 7 % *zelo me zanima*).



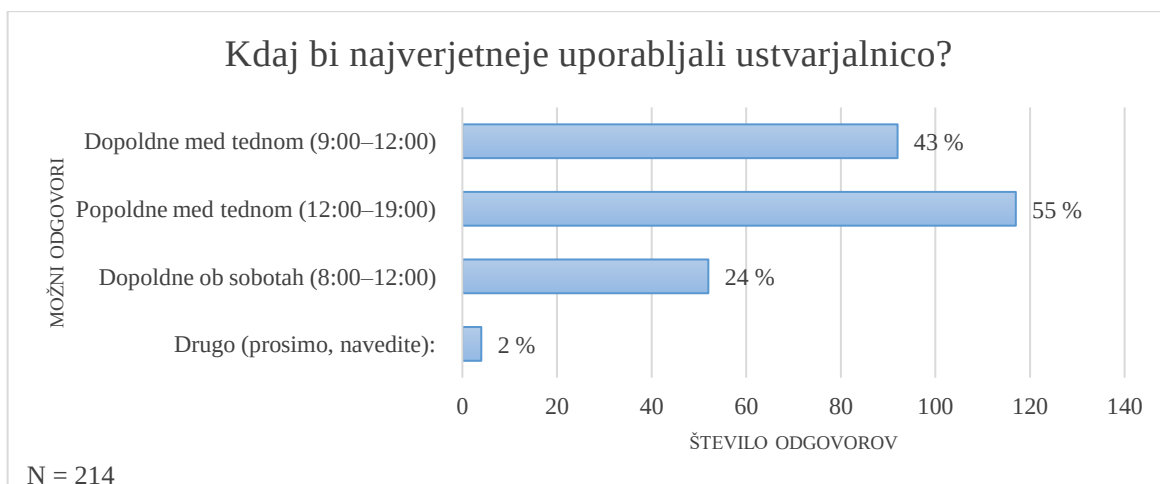
Slika 10: Zanimanje za dejavnosti v ustvarjalnici

Pri enajstem vprašanju nas je zanimalo, kako pogosto bi anketiranci obiskovali ustvarjalnico, če bi bila na voljo v njihovi knjižnici (Slika 11). Največ vprašanih bi v ustvarjalnico prihajalo mesečno, torej *včasih* (38 %). *Pogosto* (nekajkrat mesečno) bi ustvarjalnico obiskovalo 31 %, *zelo pogosto* (tedensko) 16 % in *redko* (nekajkrat letno) 15 % sodelujočih. Samo eden anketiranec je izrazil, da ustvarjalnice ne bi obiskoval.



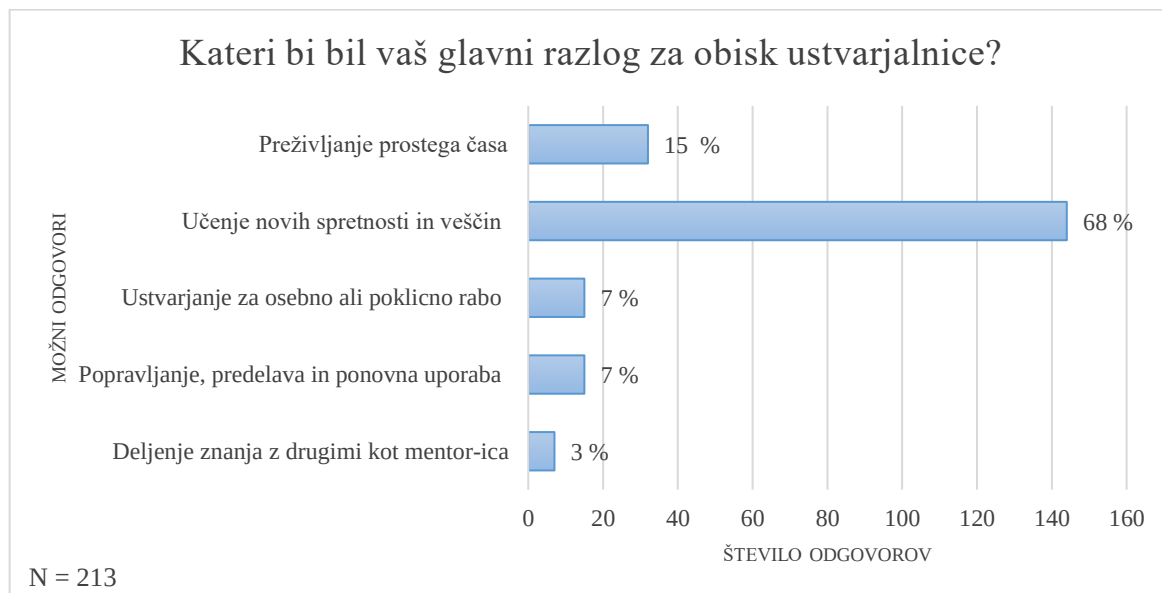
Slika 11: Pogostost obiskovanja ustvarjalnice

Na dvanajsto vprašanje, kdaj bi najverjetneje uporabljali ustvarjalnico – možno je bilo izbrati več odgovorov – se je več kot polovica anketirancev (55 %) odločila za možnost *popoldne med tednom*. Zanimanje so izkazali tudi za *dopoldne med tednom* (43 %) in *soboto dopoldne* (24 %). Štirje anketiranci (2 %) so izbrali možnost *drugo* in predlagali obiskovanje ustvarjalnice izven trenutnega obratovalnega časa Mariborske knjižnice, torej med tednom po 19:00 in ob sobotah po 12:00.



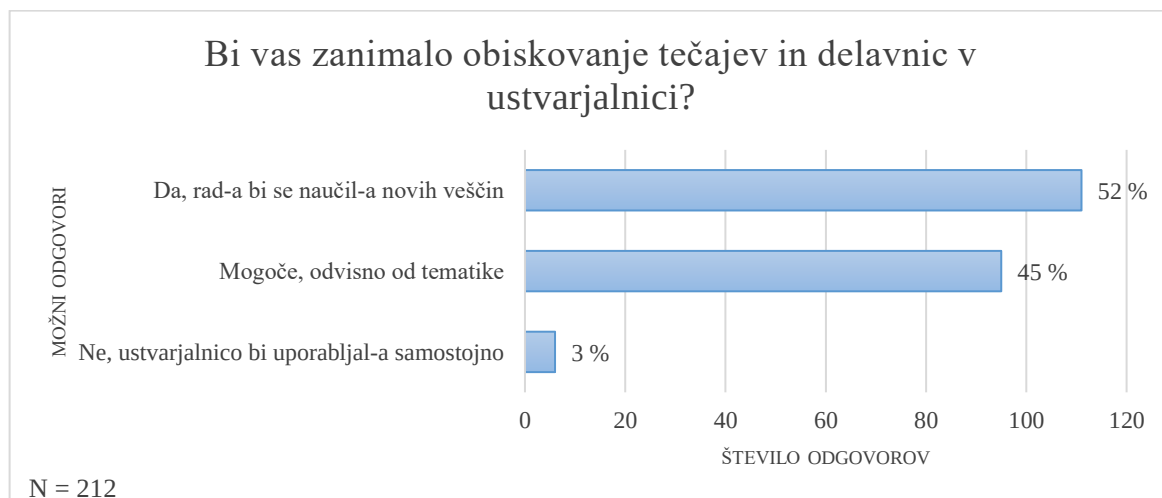
Slika 12: Termini uporabe ustvarjalnice

Pri trinajstem vprašanju smo anketirance prosili, naj navedejo glavni razlog za obisk ustvarjalnice (Slika 13), najpogosteje so izbrali *učenje novih spretnosti in veščin* (68 %). Kot drugi razlog je bilo navedeno *preživljanje prostega časa* (15 %), ki mu sledita *ustvarjanje za osebno ali poklicno rabo* ter *popravljanje, predelava in ponovna uporaba*, oba s 7 %. Nekaj anketirancev (3 %) pa je kot osrednji razlog navedlo *deljenje znanja z drugimi v vlogi mentorja*.



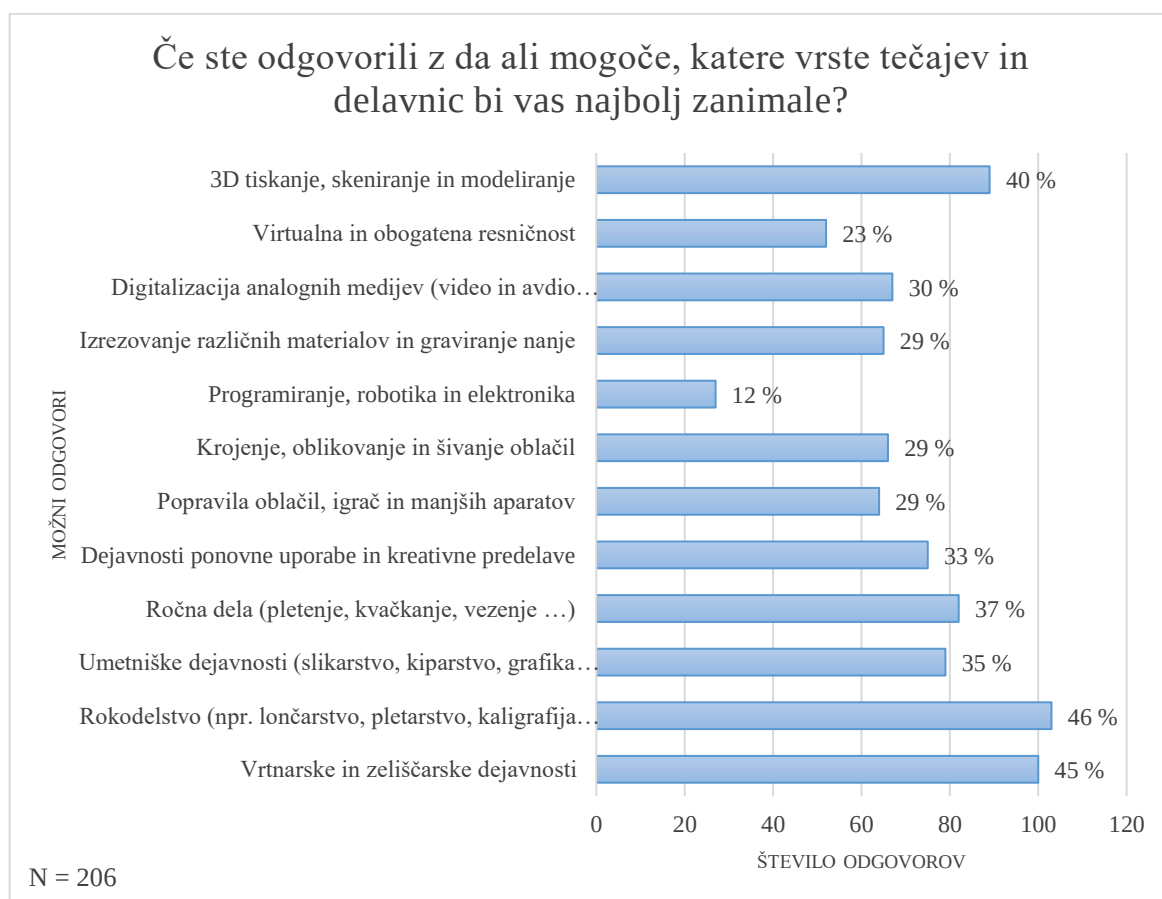
Slika 13: Razlogi za obisk ustvarjalnice

Na vprašanje, ali bi anketirance zanimalo obiskovanje tečajev in delavnic v ustvarjalnici (Slika 14), je dobra polovica (52 %) odgovorilo pritrdilno, z namenom učenja novih veščin. *Z mogoče* je odgovorilo 45 %, svojo odločitev so pogojevali s tematiko, medtem ko bi samo 3 % anketirancev ustvarjalnico uporabljalo samostojno.



Slika 14: Zanimanje za obiskovanje tečajev in delavnic v ustvarjalnici

Petnajsto vprašanje je anketirancem omogočilo izbiro med tečaji in delavnicami, ki bi jih knjižnica lahko izvajala. Nanj so odgovarjali tisti, ki so na prejšnje vprašanje odgovorili z *da* ali *mogoče*, pri čemer so lahko označili več odgovorov. Analiza rezultatov, prikazanih na Sliki 15, kaže, da so anketiranci največ zanimanja izrazili za rokodelske delavnice (46 %) ter tečaje in delavnice, povezane z vrtnarjenjem in zeliščarstvom (45 %). Na tretje mesto so se glede na zanimanje uvrstile delavnice in tečaji, povezani s 3D tehnologijo (40 %). Za njimi so se zvrstile delavnice s področja ročnih del (37 %), umetniških dejavnosti (35 %) ter ponovne uporabe in kreativne predelave (33 %). Kot je razvidno s Slike 15, so pozornost udeležencev pritegnile tudi druge vrste tečajev in delavnic, medtem ko so programiranje, robotika in elektronika ponovno vzbudili najmanj zanimanja (12 %).



Slika 15: Zanimanje za tečaje in delavnice v ustvarjalnici

Zaključno vprašanje je anketirancem omogočilo, da izrazijo svoje želje in mnenja o predvideni ustvarjalnici v prostorih nove osrednje enote Mariborske knjižnice. Odgovori so vključevali tako splošne pohvale in podporo (»vse dobro«, »odlična ideja«, »veselim se novih prostorov in dejavnosti« ipd.) kot tudi konkretne predloge, med katerimi so se poleg že navedenih pojavile želje po kuharskih delavnicah in tečajih ter dejavnostih za otroke oziroma prilagojene njim.

Pojavil se je tudi predlog, da bi se lahko knjižnica povezala z visokošolskimi ustanovami, zlasti s Fakulteto za elektrotehniko, računalništvo in informatiko ter s Fakulteto za strojništvo, ki bi lahko prispevali strokovno znanje, tehnično podporo in možnost mentorstva.

6 RAZPRAVA Z ZAKLJUČKI

V pisni nalogi smo se osredotočili na raziskovanje želja in pričakovanj potencialnih uporabnikov ustvarjalnice v prostorih nove osrednje enote Mariborske knjižnice. Za iskanje odgovorov na raziskovalna vprašanja in preverjanje postavljenih hipotez smo uporabili metodo anketiranja, ki se je izkazala kot primerna zaradi možnosti sistematičnega zbiranja podatkov neposredno od uporabnikov.

Najprej smo želeli odgovoriti na raziskovalno vprašanje *»Kdo so potencialni uporabniki ustvarjalnice?«*, saj je razumevanje ciljnih skupin ključno za načrtovanje njenih vsebin in dejavnosti. Na podlagi rezultatov raziskave smo ugotovili, da je anketni vprašalnik v največji meri izpolnila populacija zaposlenih (48 %), v različnih starostnih kategorijah, največ jih je bilo starih med 35 in 44 ter med 45 in 54 let. Prvo hipotezo, ki trdi, da bodo ustvarjalnico obiskovali predvsem zaposleni, lahko potrdimo. Pri interpretaciji rezultatov velja izpostaviti, da so bili med anketiranci po deležu na drugem mestu upokoјenci (44 %), pri čemer je bila razlika med njimi in zaposlenimi skoraj zanemarljiva, zato je tudi njim smiselno posvetiti posebno pozornost.

Z drugim raziskovalnim vprašanjem nas je zanimalo, ali je smiselno vključiti ustvarjalnico v novo osrednjo knjižnico. Ker smo želeli raziskati, ali je vključitev ustvarjalnice v novo osrednjo enoto smiselna in skladna s potrebami uporabnikov, smo na začetku vprašalnika anketirancem predstavili definicijo ustvarjalnice. Pričakovali smo namreč, da vsi sodelujoči s tovrstno storitvijo še niso seznanjeni oziroma si težje predstavljajo, kakšne vsebine in dejavnosti bi jim knjižnica v okviru ustvarjalnice lahko ponudila. Na ta način smo želeli zagotoviti enotno razumevanje koncepta, ki bi omogočilo bolj zanesljive in primerljive odgovore na vprašanja. Ker večina anketirancev (59 %) ustvarjalnico razume kot dobro razširitev dejavnosti knjižnice, lahko drugo hipotezo, ki poudarja smiselnost vključitve ustvarjalnice v knjižnico, potrdimo. Kljub temu pa je treba upoštevati, da so nekateri sodelujoči (26 %) izrazili, da bi bila uvedba ustvarjalnice smiselna le v primeru, če bi bila dobro povezana z izobraževalnimi in kulturnimi

vsebinami knjižnice. To nakazuje na potrebo po premišljenem načrtovanju in umeščanju ustvarjalnice v širši kontekst delovanja knjižnice, da bo lahko nagovorila različne skupine uporabnikov.

V okviru raziskovalnega vprašanja »*Kateri steber bo uporabnike najbolj pritegnil?*« nas je zanimalo, katere dejavnosti v okviru ustvarjalnice bi bile za uporabnike najbolj privlačne. Rezultati ankete so nam omogočili vpogled v področja, ki uporabnikom vzbujaajo največ zanimanja, kar predstavlja ključno izhodišče za načrtovanje programskih vsebin in oblikovanje ponudbe ustvarjalnice. S tretjo hipotezo smo predpostavili, da bo uporabnikom najbolj privlačen programski steber, usmerjen v sodobno digitalno učno okolje (programiranje, robotika, 3D tiskanje, grafično oblikovanje, virtualna resničnost ipd.). Rezultati raziskave pa so pokazali, da se ta hipoteza ni v celoti potrdila, saj so anketiranci izrazili večje zanimanje za druge, bolj praktično in ustvarjalno naravnane dejavnosti. Največ skupnega zanimanja (*me zanima* in *zelo me zanima*) so pritegnile vrtnarske in zeliščarske dejavnosti (64 %), rokodelstvo (64 %) ter dejavnosti ponovne uporabe in kreativne predelave (63 %), ki jih lahko uvrstimo v preostala programska stebra (popravljalnica in učilnica veščin), ki sta usmerjena v veščine ponovne uporabe, trajnostno ravnanje in tradicionalne ročne spretnosti. Rezultati nadalje kažejo, da je manjši delež udeležencev izkazal zanimanje za dejavnosti, povezane s 3D tehnologijo (56 %) in digitalizacijo analognih medijev (53 %), medtem ko so sledile še druge dejavnosti, kar kaže na potrebo po uravnoteženem programskem pristopu.

Na raziskovalno vprašanje »*S kakšnim namenom bodo uporabniki obiskovali ustvarjalnico?*« smo postavili hipotezo, da bo večina uporabnikov obiskovala ustvarjalnico predvsem zaradi preživljanja prostega časa. Rezultati raziskave pa so pokazali nasprotno, večina anketirancev (68 %) je kot glavni razlog obiska ustvarjalnice navedla učenje novih spretnosti in veščin. Ugotovitev je skladna tudi z dejstvom, da se je večina sodelujočih v raziskavi opredelila s srednjim nivojem izkušenj (52 %), torej posedujejo osnovne spretnosti in znanja, vendar jih zanima učenje novih spretnosti in veščin. Pomemben delež predstavljajo tudi začetniki (31 %), ki imajo malo izkušenj in pri uporabi ustvarjalnice potrebujejo podporo in usmerjanje, kar dodatno potrjuje potrebo po ponudbi izobraževanj in delavnic. Ugotovitve raziskave nakazujejo, da preživljanje prostega časa ni glavni razlog za obisk ustvarjalnice, kar omogoča zavrnitev postavljene hipoteze.

Rezultati predhodnega raziskovalnega vprašanja so že nakazovali, da uporabniki izkazujejo interes po nadgradnji svojih znanj in spretnosti, kar nas vodi v zadnje raziskovalno vprašanje, »*Ali si uporabniki želijo obiskovati delavnice in izobraževanja za uporabo orodij in naprav v ustvarjalnici?*«, ki je usmerjeno v preverjanje njihovega zanimanja za obiskovanje delavnic in tečajev. Več kot polovica anketirancev (52 %) je v anketi odgovorila pritrdilno. Ob tem velja dodati, da je del anketirancev (45 %) pripravljen na udeležbo predvsem v primeru, če bodo vsebine delavnic skladne z njihovimi interesi, kar še dodatno poudarja pomen premišljenega oblikovanja programskih vsebin. Na podlagi pridobljenih rezultatov lahko potrdimo hipotezo, da se bodo uporabniki udeleževali delavnic in tečajev v ustvarjalnici. Izražen interes za pridobivanje novih znanj in spretnosti potrjuje izobraževalno vlogo ustvarjalnice, ki presega zgolj funkcijo prostora za prosti čas ter se uveljavlja kot pomembno okolje za vseživljenjsko učenje.

Pridobljeni rezultati raziskave ponujajo podlago za načrtovanje opreme, vsebin in programskih usmeritev ustvarjalnice v novih prostorih Centra Rotovž, pri čemer izhajajo iz izraženih želja in potreb potencialnih uporabnikov. Kažejo, da je smiselno graditi na kombinaciji praktičnih, ustvarjalnih in digitalnih dejavnosti ter razvijati ponudbo, ki spodbuja tako izobraževalno kot tudi povezovalno in sodelovalno vlogo knjižnic. Pomembno je opozoriti, da vzorec anketirancev ni povsem reprezentativen, saj ni zajel dovolj mladih, zlasti dijakov in študentov, ki predstavljajo pomembno ciljno skupino. Za celovitejše razumevanje potencialnih uporabnikov bi bilo smiselno v prihodnje raziskave vključiti tudi neuporabnike knjižnice, torej posameznike, ki niso nujno bralci ali redni obiskovalci knjižnice. Nadaljnje raziskovanje bi bilo mogoče nadgraditi z uporabo drugih metod, kot so fokusne skupine ali poglobljeni intervjuji, ki bi omogočili podrobnejše razumevanje pričakovanj, potreb in motivacij različnih ciljnih skupin.

7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA

- Ambrožič, M. (2005). Anketna metoda. V A. Šauperl (ur.), *Raziskovalne metode v bibliotekarstvu, informacijski znanosti in knjigarstvu* (str. 23–52). Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo.
- American Library Association. (b. d.). *Maker movement*.
<https://www.ala.org/future/trends/makers>
- Avbelj, M., Brožic, L., Ingličar, A., Jambreč, P., Novak, M., Petrič, E., Šturm, L. in Vodopivec, I. (2020). *Metodologija znanstvenega raziskovanja*. Nova Univerza.
- BibSiSt – statistični podatki o knjižnicah. (b. d.). Narodna in univerzitetna knjižnica.
<https://bibsist.si/Statisticni-podatki.html>
- Britton, L. (1. 10. 2012a). *The makings of maker spaces, part 1: space for creation, not just consumption*. The Digital Shift. <http://www.thedigitalshift.com/2012/10/public-services/the-makings-of-maker-spaces-part-1-space-for-creation-not-just-consumption/>
- Britton, L. (26. 10. 2012b). *A fabulous labaratory: the makerspace at Fayetteville Free Library*. Public Libraries Online. <https://publiclibrariesonline.org/2012/10/a-fabulous-labaratory-the-makerspace-at-fayetteville-free-library/>
- Bronkar, C. (2017). How to start a library makerspace. V E. Kroski (ur.), *The makerspace librarian's sourcebook* (str. 3–28). Facet Publishing.
- Bronkar, C. (2021). The current state of library makerspaces. V E. Kroski (ur.), *Makerspaces in practice: successful models for implementation* (str. 1–17). ALA Editions.
- de Boer, J. (22. 3. 2014). *FryskLab: Europe's first mobile library FabLab*. Medium.
<https://medium.com/@jtdeboer/frysklab-europes-first-mobile-library-fablab-46e329ffb06c>
- Fayetteville Free Library. (b. d.). *Using our makerspace*. <https://fflib.org/using-our-makerspace>
- Goriška knjižnica Franceta Bevka. (b. d.). *Mojstrovalnica*. <https://www.gkfb.si/za-uporabnike/mojstrovalnica>
- Huser, J. (2020). *STEAM and the role of the arts in STEM*. State Education Agency Directors of Arts Education. <https://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/SEADAE-STEAM-WHITEPAPER-2020.pdf>

- Koh, K., Abbas, J. in Willett, R. (2019). Makerspaces in libraries: social roles and community engagement. V V. R. Lee in A. L. Philips (ur.), *Reconceptualizing libraries: perspectives from the information and learning sciences* (str. 17–36). Routledge.
- Konopasky, A. in Sheridan, K. (2014). The maker movement in education. *Harvard Educational Review*, 84(4), 495–504.
<https://doi.org/10.17763/haer.84.4.34j1g68140382063>
- Kuhar, Š. in Merčun, T. (2021). Ustvarjalnice v splošnih knjižnicah. *Knjižnica*, 65(1-2), 9–36.
- Mann, L. (2018). Making a place for makerspaces in information literacy. *Reference & User Services Quarterly*, 58(2), 82–86.
- Mariborska knjižnica. (b. d.). *Osebna izkaznica*. <https://knjiznica-mb.si/o-nas/osebna-izkaznica>
- Mariborska knjižnica. (2021). *Strateški načrt Mariborske knjižnice 2021–2025*.
<https://knjiznica-mb.si/uploads/files/O%20nas/pomembni-dokumenti/strate%C5%A1ki-na%C4%8Drt-mk-21-25.pdf>
- McCue, T. J. (15. 11. 2011). *First public library to create a maker space*. Forbes Media.
<https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2011/11/15/first-public-library-to-create-a-maker-space/>
- Moorefield-Lang, H. (2015). Change in the making: makerspaces and the ever-changing landscape of libraries. *TechTrends*, 59(3), 107–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-015-0860-z>
- Oldenburg, R. (2023). *The great good place: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Berkshire.
- Rozman Salobir, M. (2025). Snujemo makerspace v novi osrednji enoti Mariborske knjižnice. *Informator: glasilo Mariborske knjižnice*, 188, 4–8.
<https://online.fliphtml5.com/gcwfd/qicx/#p=1>
- Velasquez, J. (16. 6. 2015). *Makerspaces: new tradition in context*. International Federation of Library Associations and Institutions. <https://www.ifla.org/g/libraries-for-children-and-ya/makerspaces-new-tradition-in-context/>
- Vidmar, S. (2019). Mojstrovalnica. V K. Hoffmann, P. Kavčič, F. Koren, B. Seljak, I. Troha Jejčič in M. Vremec Ragusi (ur.), *Pogled nazaj, polet naprej: zbornik ob 70-letnici Goriške knjižnice Franceta Bevka Nova Gorica: 1949–2019* (str. 72–76). Goriška knjižnica Franceta Bevka.
- Willingham, T. (2018). *Library makerspaces: the complete guide*. Rowman & Littlefield.

Willingham, T. in de Boer, J. (2015). *Makerspaces in libraries*. Rowman & Littlefield.

PRILOGA

PRILOGA 1: ANKETA

Spoštovani, v okviru zaključne naloge za bibliotekarski izpit raziskujemo želje in pričakovanja potencialnih uporabnikov ustvarjalnice v novi osrednji enoti Mariborske knjižnice. Vaši odgovori nam bodo v pomoč pri načrtovanju ustvarjalnice. Izpolnjevanje ankete vam bo vzelo le nekaj minut. Anketa je anonimna, vnaprej se vam zahvaljujemo za sodelovanje.

Ustvarjalnica (kreativnica ali makerspace) je prostor, ki uporabnikom omogoča uporabo različnih naprav, orodij, tehnologij in materialov za ustvarjanje, raziskovanje in učenje novih veščin. V ustvarjalnicah so na voljo različne naprave, kot so 3D tiskalniki, laserski in CNC rezalniki, šivalni stroji in druga orodja za obdelavo različnih materialov. Organizirana so tudi različna izobraževanja in delavnice.

1. Spol:

☐ Moški

☐ Ženski

2. Starostna skupina:

☐ 18-24 let

☐ 45-54 let

☐ 25-34 let

☐ 55-64 let

☐ 35-44 let

☐ 65 let in več

3. Kakšen je vaš trenutni status?

☐ Dijak

☐ Nezaposlen

☐ Študent

☐ Upokojenec

☐ Zaposlen

☐ Ostalo

4. Kakšna je vaša najvišja dosežena formalna izobrazba?

☐ Dokončana osnovna šola ali manj

☐ Dokončana 2- ali 3-letna višja šola

☐ Dokončana 2- ali 3-letna strokovna šola

☐ Dokončana visoka šola, fakulteta ali več

☐ Dokončana 4-letna srednja šola

5. Ali ste član Mariborske knjižnice?

☐ Da

☐ Ne

6. Kako dobro poznate ustvarjalnice v knjižnicah?

☐ Ne poznam

☐ Sem že slišal-a zanje

☐ Poznam, vendar jih še nisem obiskal-a ali uporabljal-a

☐ Dobro poznam, sem jih že obiskal-a ali uporabljal-a

7. Koliko izkušenj imate z ustvarjanjem, popraviljanjem in izdelovanjem stvari (uporaba različnih naprav, programske opreme in ročne spretnosti)?

☐ Začetnik – imam malo izkušenj in potrebujem pomoč

☐ Srednji nivo – samostojno uporabljam nekatere naprave, zanima me učenje novih veščin

- ☐ Napreden uporabnik – visoka stopnja spretnosti na enem ali več področjih
- ☐ Strokovnjak – ustvarjanje in izdelovanje je del mojega vsakdana

8. Ali menite, da je smiselno vključiti ustvarjalnico v dejavnosti knjižnice?

- ☐ Da, to je dobra razširitev dejavnosti knjižnice
- ☐ Morda, če je dobro povezana z izobraževalnimi in kulturnimi vsebinami
- ☐ Ne, to ne sodi v knjižnico
- ☐ Težko ocenim, ker mi koncept ustvarjalnic ni dovolj poznan
- ☐ Drugo (prosimo, navedite):

9. Uporaba katerih naprav in pripomočkov v ustvarjalnici bi vas zanimala?

Možnih je več odgovorov.

- | | |
|--|--|
| ☐ 3D tiskalnik | ☐ Kompleti za sestavljanje elektronike |
| ☐ 3D skener | ☐ Šivalni stroji |
| ☐ 3D pisala | ☐ Vezilni stroji |
| ☐ Očala za virtualno resničnost | ☐ Opletilni stroji |
| ☐ Naprave za digitalizacijo analognih medijev | ☐ Pripomočki za šivanje, pletenje, kvačkanje |
| ☐ Laserski rezalnik in gravirnik | ☐ Pripomočki za izdelavo nakita |
| ☐ CNC rezalnik in gravirnik | ☐ Pripomočki za umetniško ustvarjanje |
| ☐ Rezalnik vinila, papirja in drugih materialov | ☐ Pripomočki za delo z različnimi materiali (obdelava lesa, kovin, plastike ipd.) |
| ☐ Kompleti za sestavljanje robotov | ☐ Drugo (prosimo, navedite): |

10. Označite, kako vas pritegnejo naslednje dejavnosti, ki bi jih lahko izvajali v ustvarjalnici.

	Ne poznam	Me ne zanima	Me delno zanima	Me zanima	Zelo me zanima
3D tiskanje, skeniranje in modeliranje	☐	☐	☐	☐	☐
Virtualna in obogatena resničnost	☐	☐	☐	☐	☐
Digitalizacija analognih medijev (video in avdio kaset, fotografij, diapozitivov)	☐	☐	☐	☐	☐
Izrezovanje različnih materialov in graviranje nanje	☐	☐	☐	☐	☐
Programiranje, robotika in elektronika	☐	☐	☐	☐	☐
Krojenje, oblikovanje in šivanje oblačil	☐	☐	☐	☐	☐
Popravila oblačil, igrač in manjših aparatov	☐	☐	☐	☐	☐
Dejavnosti ponovne uporabe in kreativne predelave	☐	☐	☐	☐	☐
Ročna dela (pletenje, kvačkanje, vezenje ...)	☐	☐	☐	☐	☐

Umetniške dejavnosti (slikarstvo, kiparstvo, grafika ...)	☐	☐	☐	☐	☐
Rokodelstvo (npr. lončarstvo, pletarstvo, kaligrafija ...)	☐	☐	☐	☐	☐
Vrtnarske in zeliščarske dejavnosti	☐	☐	☐	☐	☐

11. Kako pogosto bi obiskovali ustvarjalnico, če bi bila na voljo v vaši knjižnici?

- ☐ Zelo pogosto (tedensko)
- ☐ Pogosto (nekajkrat mesečno)
- ☐ Včasih (mesečno)
- ☐ Redko (nekajkrat letno)
- ☐ Nikoli

12. Kdaj bi najverjetneje uporabljali ustvarjalnico?

Možnih je več odgovorov

- ☐ Dopoldne med tednom (9:00–12:00)
 - ☐ Popoldne med tednom (12:00–19:00)
 - ☐ Dopoldne ob sobotah (8:00–12:00)
 - ☐ Drugo (prosimo, navedite):
-

13. Kateri bi bil vaš glavni razlog za obisk ustvarjalnice?

- ☐ Preživljanje prostega časa
- ☐ Učenje novih spretnosti in veščin
- ☐ Ustvarjanje za osebno ali poklicno rabo
- ☐ Popravljanje, predelava in ponovna uporaba
- ☐ Deljenje znanja z drugimi kot mentor-ica

14. Bi vas zanimalo obiskovanje tečajev in delavnic v ustvarjalnici?

- ☐ Da, rad-a bi se naučil-a novih veščin
- ☐ Mogoče, odvisno od tematike
- ☐ Ne, ustvarjalnico bi uporabljal-a samostojno

15. Če ste odgovorili z *da* ali *mogoče*, katere vrste tečajev in delavnic bi vas najbolj zanimale?

Možnih je več odgovorov.

- ☐ 3D tiskanje, skeniranje in modeliranje
- ☐ Virtualna in obogatena resničnost
- ☐ Digitalizacija analognih medijev (video in avdio kaset, fotografij, diapozitivov)
- ☐ Izrezovanje različnih materialov in graviranje nanje
- ☐ Programiranje, robotika in elektronika
- ☐ Krojenje, oblikovanje in šivanje oblačil
- ☐ Popravila oblačil, igrač in manjših aparatov
- ☐ Dejavnosti ponovne uporabe in kreativne predelave

- ☐ Ročna dela (pletenje, kvačkanje, vezenje ...)
- ☐ Umetniške dejavnosti (slikarstvo, kiparstvo, grafika ...)
- ☐ Rokodelstvo (npr. lončarstvo, pletarstvo, kaligrafija ...)
- ☐ Vrtnarske in zeliščarske dejavnosti

16. Če želite, nam lahko sporočite vaša mnenja, želje in pričakovanja.
