

Herrn Oberbürgermeister  
Thomas Eiskirch

20.03.2019

## **Antrag zur Sitzung des Rates am 11. April 2019**

### **Umbau des Telekomblocks zu einem gemeinsamen Haus für Volkshochschule, Stadtbücherei und Markthalle**

Die Weichen für ein neu zu gestaltendes gemeinsames Haus für Volkshochschule, Stadtbücherei und Markthalle (bisheriger Arbeitstitel „Haus des Wissens“) wurden durch den Kauf des Telekomgebäudes im Juli 2018 durch die Verwaltung gestellt. Die Ausschreibung für einen EU-weiten Realisierungswettbewerb für eine Markthalle mit Stadtbibliothek und VHS ist in Vorbereitung. Erwartet wird ein kreatives und gesellschaftlich breit getragenes Konzept für das Zusammenspiel der beteiligten Institutionen.

Die Fachausschüsse sollten in den Entstehungsprozess aktiv eingebunden werden.

Vor diesem Hintergrund möge der Rat beschließen:

Das gemeinsame Haus für Volkshochschule, Stadtbücherei und Markthalle versteht sich als Zentrum des öffentlichen Lebens in unserer Stadt und als Ort der Bildung und des lebenslaufbegleitenden Lernens. Es bietet allen Bürgerinnen und Bürgern, unabhängig von ihrer Qualifikation, ihrer kulturellen Herkunft und ihrem sozialen Status Zugang zu Informationen, Wissen, Bildung, Kultur und Unterhaltung. Es ist ein Ort der Kommunikation, der Austausch und Begegnung ermöglicht. Dazu kooperiert das Haus intensiv mit den stadtgesellschaftlichen Institutionen und bürgerschaftlichen Gruppen.

Das heute von VHS und Stadtbücherei bereitgestellte Bildungsangebot soll quantitativ mindestens erhalten und qualitativ weiterentwickelt werden. Im Rahmen der Neukonzeptionierung soll am Standort des alten Postgebäudes eine moderne, qualitativ hochwertig gestaltete und stark frequentierte Einrichtung der Bochumer Bildungslandschaft entstehen.

Sie lädt Bürgerinnen und Bürger dazu ein, sich in allen Lebenslagen zu bilden, zu lernen und zu experimentieren. Sie soll allen ermöglichen, an der modernen Informations- und Wissensgesellschaft teilzuhaben und mit deren Herausforderungen zurecht zu kommen.

Als zentraler innerstädtischer Bildungsstandort muss sie konsequent an den spezifischen Bedürfnissen der Bochumer Bürgerinnen und Bürger ausgerichtet sein. Während der Planungs- und Bauphase ist eine ständige Einbindung und Information der Bochumerinnen und Bochumer sicher zu stellen, etwa durch die Einrichtung eines baustellennahen Informationspavillons.

Der bisherige Arbeitstitel "Haus des Wissens" muss abgelöst werden durch einen Namen, welcher der Intention gerecht wird, einen neuartigen Ort der Bildung und des gesellschaftlichen Lebens zu schaffen. Um sicherzustellen, dass der Name auf eine breite Zustimmung in der Bürgerschaft stößt, sollten die Bochumerinnen und Bochumer an dem Prozess der Namensfindung beteiligt werden.

Die gemeinsame Nutzung des ehemaligen Telekom-Gebäudes zusammen mit einer Markthalle bietet die große Chance, die Bildungsangebote zu stärken und neue Zielgruppen zu gewinnen. Ein weiterer Synergieeffekt ist, dass die Markthalle ein attraktives gastronomisches Angebot beziehungsweise ein öffentlich zugängliches Café bieten kann.

Ein großzügig gestalteter Eingangsbereich soll Besucherinnen und Besucher kundenfreundlich und funktionsgerecht leiten und eine deutliche Präsenz der Bildungsangebote sicherstellen. Eine Einbindung der Hochschullandschaft im Sinne des Zusammenschlusses UniverCity Bochum ist im Rahmen des Nutzungs- und Raumkonzeptes für Bibliothek, VHS und Markthalle vorstellbar.

Das Raumkonzept muss flexibel sein, so dass jederzeit auf veränderte Bedarfe reagiert werden kann. Säle und Flächen für Veranstaltungen und Diskussionen sowie unterschiedlich gestaltete Aufenthaltsbereiche für die Besucherinnen und Besucher könnten von der Volkshochschule und der Bücherei ebenso genutzt werden wie von Dritten. Ein so genannter Show-Room und ein Raum für gesellschaftliche Diskussionen kann in Partnerschaft mit der UniverCity Möglichkeiten bieten, Wissenschaft und Forschungen erlebbar zu machen.

Die Ausstattung des gemeinsamen Hauses ist im Zuge der Neukonzeptionierung an das veränderte Nutzerverhalten anzupassen. Lernorte verändern sich, neben Kursräumen und klassischer Buchausleihe ist heute ein offenes Raumkonzept gefragt:

- einladende Atmosphäre, Platz zum Sitzen und Verweilen,
- lange bzw. durchgängige Öffnungszeiten,
- Platz für Lerngruppen und Gesprächskreise sowie
- Kreativräume, in denen jeder Zugang zu neuen technischen Entwicklungen hat.

Ein modernes leistungsfähiges Equipment ist dafür unabdingbar.

Das Konzept muss dem in der Bochum Strategie beschriebenen Anspruch eines inspirierenden außerschulischen Lern- und Erfahrungsortes gerecht werden. Es muss konsequent aus den Bedarfen der Nutzerinnen und Nutzer einerseits und den Erfordernissen der didaktischen Zweckmäßigkeit hergeleitet werden. Dazu gehört ein gut durchdachtes flexibles Raumkonzept mit einer qualitativ hochwertigen, zeitgemäßen und ansprechenden Ausstattung. Durch enge und systematische Kooperation von Volkshochschule und Stadtbücherei und eine gute räumliche Integration der Angebote, muss ein Mehrwert für die Bürgerinnen und Bürger unserer Stadt entstehen. Die Synergieeffekte dürfen nicht rein monetär betrachtet werden.

Es ist zu prüfen, ob nachstehende Angebote im Haus des Wissens verwirklicht werden können:

#### **Offene Kreativräume / Makerspaces**

Makerspaces sind offene Räume, in denen neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte ausprobiert werden können. Man experimentiert gemeinsam und tauscht Erfahrungen aus. Bereitgestellt werden zum Beispiel Laser-Cutter, 3-D-Drucker und -Scanner, Overlock-Nähmaschinen aber auch Musikinstrumente, Technik zur Digitalisierung von Schallplatten oder iPads zum Komponieren. Kreative Workshops könnten in Zusammenarbeit mit der VHS veranstaltet werden.

#### **Arbeitsflächen / Coworking Spaces**

Bereitstellung von Arbeitsplätzen mit der entsprechenden Infrastruktur.

#### **Digitale Arbeitsbereiche in der Kinder- und Jugendbibliothek**

Bereitstellung von Arbeitsplätzen für Jugendliche mit Internetzugang und Office-Paket zur freien Nutzung.

#### **Spielerstationen / Gamingzonen**

Einrichtung von Gamingzonen mit Computer- und Konsolenspielen für verschiedene Altersbereiche zum Spielen vor Ort

#### **Digitale Arbeitsbereiche für blinde und sehbehinderte Menschen**

Bereitstellung spezieller Arbeitsplätze für blinde oder sehbehinderte Menschen.

#### **Virtuelle Realität**

Einrichtung einer Virtual-Reality-Station.

#### **Robotik**

Bereitstellung eines humanoiden Roboters für verschiedene Veranstaltungsformate sowie zur Durchführung von Programmierkursen.

#### **Mobilitätsservice**

Zum Beispiel Hol- und Bringservice für ältere Menschen.

**Kinderbetreuung**

Stundenweise Betreuung der Kinder von Nutzerinnen und Nutzer der Einrichtungen des Hauses.

**Freiraum**

Zum Beispiel Dachgarten oder begrünter Innenhof.

**Lernzentren**

Einrichtung von Lernzentren mit Angeboten

- für Schülerinnen und Schüler (Beratung zur Erstellung von Facharbeiten, Hausaufgabenhilfe, Leseförderung etc.),
- für Kinder im Vorschulalter,
- für begleitetes Selbstlernen für Erwachsene, u.a. im Bereich Grundbildung (niedrigschwellige computergestützte Selbstlernangebote).

**Infotheke**

An einer Infotheke können sich Bürgerinnen und Bürger über das BürgerEcho sowie Kultur- und Bildungsangebote informieren.

**Artothek**

Einrichtung einer Artothek zur Ausleihe von Kunstwerken, unter anderem in Zusammenarbeit mit dem Kunstmuseum.

**Künstlerische Ausstattung**

Zur Erhöhung der Aufenthaltsqualität und zur wahrnehmbaren Rückgabe von Kunst im öffentlichen Raum an die Bürgerschaft soll geprüft werden, ob die eingelagerten Fenster des Künstlers Ignatius Geitel aus dem ehemaligen Erfrischungsraum des Kaufhauses Kortum sowie aus den ehemaligen Verwaltungsgebäuden der Firma Brieden und der Firma Flottmann in das Gebäude integriert werden können. Darüber hinaus soll geprüft werden, ob auch aktuelle Kunstschaffende für das Gebäude tätig werden können.

**Begründung:**

Die Begründung erfolgt mündlich.

Jonathan Ströttchen  
Dr. Hans Hanke

Barbara Jeßel  
Manfred Preuß

SPD-Ratsfraktion

Fraktion Die Grünen im Rat