

Schriften zur Medienpädagogik 56

Zwischen Utopie und Dystopie

Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft

Angelika Beranek
Sebastian Ring
Martina Schuegraf(Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 56

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
D-33602 Bielefeld
Fon: 0521.67788
Fax: 0521.67729
Email: gmk@medienpaed.de
Website: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Angelika Beranek, Sebastian Ring, Martina Schuegraf, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titellustration: Katharina Künkel

© kopaed 2020
Arnulfstraße 205
80634 München
Fon: 089.68890098
Fax: 089.6891912
Email: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-586-4
e-ISBN 978-3-86736-595-6

Karina Fink-Gaudernak/Roland Poellinger/Mareike Post **Bibliotheksraum und Medienpädagogik**

Dieser Text basiert auf der Präsentation und den Diskussionen im Rahmen des Workshops zu Medienpädagogik in Bibliotheken beim Forum Kommunikationskultur 2019 (siehe www.gmk-net.de/gmk-tagungen/forum-kommunikationskultur/forum-kommunikationskultur-2019/).

Das kommerzfreie Raumangebot öffentlicher Bibliotheken wird angesichts eines stetig dichteren Stadtraums für die urbane Gesellschaft immer wichtiger. Dabei stellt sich der Bibliotheksraum als vielgestaltig dar: Der physische Raum wird überlagert von (digitalen) Datenräumen, sozialen Begegnungsräumen und sinnlichen Erfahrungsräumen. Mit dem Ziel, auf diesen ineinander verschränkten Ebenen Möglichkeit für Inspiration, Austausch und Ausdruck zu schaffen, erfährt nicht nur die Bibliotheksarchitektur gerade einen Boost. Mit erneuertem Selbstverständnis laden öffentliche Bibliotheken ihre Nutzer*innen/Besucher*innen dazu ein, schöpferisch tätig zu werden und sich aktiv in/an der Bibliothek zu beteiligen. Für den Zugang zu diesem kreativen Raum spielen medienpädagogische Ansätze eine Schlüsselrolle.

Die Münchner Stadtbibliothek formuliert aktuell mit ihrer digitalen Strategie einen Ansatz, der verschiedene Ebenen adressiert, einen weiteren Kontext einbezieht und die größeren Veränderungs- und Transformationsprozesse, in denen wir uns gerade befinden, mit Bibliothek in Beziehung setzt. Digitalisierung bringt neben neuen digitalen Technologien auch neues Nutzer*innenverhalten und neue Nutzer*innenerwartungen mit sich. Aber auch jenseits von Digitalisierungsprozessen verändert sich die Gesellschaft in vielen Facetten. München wird diverser, größer und dichter. Inklusionsthemen sind eine Herausforderung für die Stadt. Nicht zuletzt ist auch die Bibliothek selbst im Wandel: Sie ändert sich in ihrer Funktion und als Ort, mit großem Fokus auf eine Öffnung und auf eine offene Einladung an die Gesellschaft und an die Einzelnen, teilzunehmen, zu lernen, zu gestalten, sich zu begegnen, sich auszutauschen. Das soll auch im Digitalen stattfinden.

In den letzten Jahren hat sich Bibliothek dahingehend entwickelt, dass die Aufenthaltsqualität vor Ort eine immer stärkere Betonung erfahren hat. Besucher*innen dürfen verweilen, sich begegnen, sich unterhalten, dürfen ihre Themen mitbringen und diese in der Bibliothek verhandeln. Sie sind dazu eingeladen und aufgefordert, den physischen Raum auch als Plattform für den eigenen Ausdruck zu verwenden und die Bibliothek mit dem nicht-kommerziellen Raumangebot als Erweiterung ihrer Lebenswelt zu verstehen – in einer zunehmend verdichteten urbanen Umgebung wie München.

Neben dem Ort, an dem Menschen zum Arbeiten gehen, und dem Ort, an dem Menschen daheim sind, versteht sich die Bibliothek als sogenannter dritter Ort, der Zugänge zu Inhalten, zu Menschen, zu Kompetenzen und zu Ressourcen ermöglicht.

Technologie kann dabei helfen, dieses Raumangebot noch weiter zu öffnen: Mit der Einführung eines Open-Library-Systems konnte die Münchner Stadtbibliothek 2019 erstmals erweiterte Öffnungszeiten anbieten. Kund*innen können sich dank digitaler Technologie mit ihrem Bibliotheksausweis selbstständig in die Bibliothek einlassen – morgens um 8 Uhr oder abends um 20 Uhr – je nach Bedürfnis. Digitale Technologie ermöglicht so auch ohne die Anwesenheit von Servicepersonal in den zusätzlichen Öffnungsstunden mehr Zeit, mehr Raum und den Zugang zu einer ganzen Bandbreite an Self-Services: Dass es überall kostenloses WLAN gibt, ist selbstverständlich, ebenso wie die Möglichkeiten zum Drucken, Kopieren oder Scannen und zur kostenfreien Nutzung von PCs mit moderner Office-Software. Und selbstverständlich lassen sich auch außerhalb der Servicezeiten Bücher und andere Medien ausleihen und zurückgeben.

Mit dieser Öffnung werden Zugänge zu digitaler Technologie und Kommunikation geschaffen für Menschen, für die diese Teilhabechancen nicht selbstverständlich bestehen. Eines der Kernthemen und Entwicklungsziele von Bibliotheken ist die Stärkung von digitaler Inklusion: Im digitalen Kontext besteht erstens die Frage nach basalem Zugang zu Technik. Ein Fokus für Bibliotheken ist, als Arbeitsplatz und als Lernort zu fungieren, gleichzeitig aber auch Menschen einzuladen, die daheim nicht über eine entsprechende Ausstattung verfügen, um beispielsweise einen Brief oder ein Bahnticket auszudrucken, ihre Hausaufgaben in der Corona-Zeit am Bildschirm zu erledigen oder die Steuererklärung zu bearbeiten. Über den Zugang zu Technologie bieten Bibliotheken zweitens – was schon immer eine Kernaufgabe und -kompetenz war – den Zugang zu Inhalten. Ein wachsendes Angebot an digitalen Medien wird über digitale Plattformen zugänglich gemacht, was im Hinblick auf den Anspruch an Inklusion nichttriviale Herausforderungen mit sich bringt. Digitale Plattformen benötigen Erklärung und Anleitung, die Ansprüche an Usability sind hoch, das Zusammenspiel von Hard- und Software birgt Fehlerquellen. Zu einem schwellenlosen Angebot digitaler Inhalte ist es in der Tat noch ein weiter Weg. Über den Zugang zu Inhalten schaffen Bibliotheken drittens den Zugang zu Kompetenzen, die in einer digitalen Welt benötigt werden. Dies wird auch getragen durch eine Vielzahl an Programmen, diversen Workshops und thematischen Angeboten zu digitaler Technologie und Kultur, wie etwa die Münchner ENTER!-Reihe, die in ganz verschiedenen Formaten zu neuen Perspektiven auf die digitale Gesellschaft einlädt.

Digitalisierung umfasst aber auch kritische Aspekte, etwa die Frage nach der Speicherung, Verarbeitung und Nutzung personenbezogener Daten. Datenschutz ist hierbei für die Münchner Stadtbibliothek und für Bibliotheken im Allgemeinen ein hohes Gut. Bibliotheken genießen als Institutionen ein hohes Vertrauen seitens der Stadtgesellschaft. Dieses gilt es, nicht leichtfertig zu verspielen. Transparenter Datenschutz ist im kommunalen Umfeld ohnehin sehr hoch aufgehängt und Bibliotheken haben bei solch besonders sensiblen Themen das Potenzial und auch die Pflicht, sehr gut und vielleicht besser zu sein als andere Akteur*innen in der digitalen Welt. Auch wenn Bibliotheken digitale Zugänge zu Wissen ermöglichen, muss sich die Frage danach stellen, wie genau diese Zugänge gestaltet sind. Wenn sie über Algorithmen laufen, ist Transparenz gefordert. Das kann bedeuten, dass Bibliotheken – anders als Standardsuchmaschinen im Internet – transparent machen, wie zum Beispiel eine interessenbasierte Suchanfrage auf der Website zu einem bestimmten Ergebnis führt. Wenn transparent vermittelt wird, wie das Ranking funktioniert, welche Filterkriterien angewandt werden etc., kann dies gleichzeitig wieder die Informations- und Medienkompetenz der User*innen fördern.

Mit dem Wunsch nach der ubiquitären Verfügbarkeit von Inhalten über digitale Kanäle bedeutet die Digitalisierung in gewissem Sinne auch Globalisierung: E-Medien werden ortsunabhängig, können von überall abgerufen und überall mit hingenommen werden. Bibliotheken haben das große Potenzial, dieses Globalisierungsphänomen umzudrehen und gerade einen besonderen Mehrwert im Lokalen zu bieten, (digitale) Zugänge zu lokalen Inhalten und kulturellen Gütern zu schaffen, die bisher nicht möglich waren. Beispiele hierfür sind das literarische Erbe oder die spezielle Jugendkultur in einer Stadt. Bibliotheken können hier als Ort fungieren, an dem das Sammeln solcher Medien möglich ist und damit Zugang zu diesen lokalen Schätzen schaffen. Das geht dann über das reine Archivieren und Digitalisieren von Inhalten hinaus. Formate wie der Kultur-Hackaton *Coding DaVinci*, bei denen die Münchner Stadtbibliothek im vergangenen Jahr nicht nur als Organisatorin, sondern (mit einem Spezialbestand aus dem Archiv der Monacensia) auch als Datengeberin aufgetreten ist, beschreiten vielversprechende Wege: Hier war die Stadtgesellschaft aufgefordert und eingeladen, sich diese Zugänge zu erobern, sich die Daten zu eigen zu machen, eigene Ideen einzubringen, selbst zu gestalten, neue Blickwinkel zu ermöglichen und so auch wieder zu der Bibliothek ihrer Stadt beizutragen. Dadurch entstehen neue Arten der Partizipation – die Stadt macht gewissermaßen gemeinsam Bibliothek.

Eine weitere Chance des Community-Buildings, die im Lokalen liegt, stellt für Bibliotheken das Thema Gaming dar: Gaming kann als Inklusionsplattform fungieren, auf der viele Menschen mit unterschiedlichen Begabungen, Interessen und Hintergründen, aber auch mit bestimmten Einschränkungen teilnehmen können. Der spielerische Zugang schafft eine Art von Begegnung, die Inklusion exemplarisch macht. Gleichzeitig ist Gaming ein Medium, welches Kreativität ermöglicht, etwa in Gaming-Werkstätten, aus der selbst designte Spiele hervorgehen. Aktuell zeichnet sich ab, dass digitale Spiele als Medienbestand zusehends aus den Bibliotheken verschwinden werden. Gleichzeitig wird Gaming oder Spielen als Tätigkeit und kommunikative Handlung stärker. Als solche wird sie stärker zu programmatischen Formaten, in denen jenseits bloßen Konsums Themen oder Aktivitäten aufgegriffen werden und Haltungen diskutiert werden. Die Beschäftigung in und mit digitalen Spielwelten kann durchaus als Nukleus für viele kulturtechnische Entwicklungen verstanden werden – etwa in Hinblick auf avatarbasierte Interaktion oder virtuelle Transaktionen (wie sie beispielsweise heute im Online-Banking selbstverständlich sind). Gaming bietet in diesem Sinne großes Potenzial für die Stärkung von Inklusion durch das Schaffen vielfältiger Zugänge zu kulturellen, technischen oder ökonomischen Themen.

All diese beschriebenen Entwicklungen, Potenziale und Herausforderungen für die Bibliothek der Zukunft verlangen ganz besonders auch strategisches Nachdenken über neue Formen der Arbeit und Zusammenarbeit, Workflows und Kommunikationswege, Qualifizierung und Professionalisierung von Mitarbeiter*innen in den Bibliotheken. Die Komplexität von Digitalisierung kann Einzelne überfordern – die Bedeutung von Teamwork und Teambuilding kann deshalb nicht genug betont werden. Es bedarf eines Rahmens, der Experimente zulässt und fördert, die eine gute Lernkultur in der Bibliothek ermöglichen und damit auch eine Anpassung von Bibliothek an zeitliche, gesellschaftliche und Digitalisierungsdynamiken leistet. Bibliothek fängt vor allem dann an zu leben und zu vibrieren, wenn eine interessante Mischung von verschiedenen Kompetenzen in einem diversen Team von „Bibliothek-Macher*innen“ unterschiedlicher Hintergründe zusammenkommt. Wenn in multiprofessionellen Teams Bibliothekar*innen zusammen mit Medienwissenschaftler*innen oder Buchwissenschaftler*innen arbeiten – aber beispielsweise auch mit Philosoph*innen, Psycholog*innen, Pädagog*innen oder Informatiker*innen –, kann inspirierende Bibliotheksarbeit auf besondere Weise gelingen. Gefragt sind dabei neben Fachkompetenzen auch Schlüsselkompetenzen wie analytisches Denken, kreatives Designen, empathisches Kommunizieren und die vielgestaltige Fähigkeit, an offenen Räumen mit bauen zu können.

Die Münchner Stadtbibliothek ist dabei, im Hinblick auf medienpädagogische wie literaturpädagogische Fragestellungen und Angebote der politischen und demokratischen Bildung Konzepte für thematische Labs zu entwickeln. In solchen Labs sollen partizipative Angebote für Besucher*innen sichtbar und vor allem greifbar werden – es entstehen neue bedeutungstiftende Räume, die Platz für medienkulturelle Ausdrucksformen bieten, neue Technologien hands-on erproben lassen und die Besucher*innen animieren, inspirieren und empoweren. Konzeption, Planung und Gestaltung der neuen Räume erfordern die enge Zusammenarbeit verschiedener Teams, die Bespielung umso mehr – beispielsweise mit Veranstaltungen zur Vermittlung von Bestand und Themen, aber auch mit offenen Angeboten und in der Anleitung und technischen Einweisung vor Ort. Die Labs sind damit nicht nur Vermittlungsangebot und Einladung zum Ausprobieren, sie sind selbst Experiment, indem sie auf neue Weise physische, virtuelle und soziale Erfahrungsräume zusammenbringen, neue Zugänge schaffen, digitale Kultur erlebbar machen, Kollaboration fördern und Kompetenzen stärken, die wir in Zeiten des digitalen Wandels benötigen – als soziale Wesen, als demokratische Gesellschaft, als öffentliche Bibliothek.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen.

Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.