

Schriften zur Medienpädagogik 57

## Medienkultur und Öffentlichkeit

### **Meinungs- und Medienbildung zwischen Engagement, Einfluss und Protest**

Marion Brüggemann  
Sabine Eder  
Markus Gerstmann  
Horst Sulewski (Hrsg.)

## **Schriften zur Medienpädagogik 57**

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  
33602 Bielefeld  
Fon: 0521/677 88  
Fax: 0521/677 29  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Homepage: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor\*innen verantwortlich.  
Redaktion: Marion Brüggemann, Sabine Eder, Markus Gerstmann, Horst Sulewski,  
Tanja Kalwar  
Lektorat: Tanja Kalwar  
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2021  
Arnulfstr. 205  
80634 München  
Fon: 089/688 900 98  
Fax: 089/689 19 12  
E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
Homepage: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-96848-635-2

---

## Dennis Kranz/Raphaela Müller/Lukas Opheiden

# Medienbildung in Bibliotheken als Orte der gesellschaftlichen Teilhabe

---

Bibliotheken sind in der Bildungslandschaft wichtige öffentliche Räume für die Medienbildung und den dazugehörigen Diskurs. Dabei stehen sie vor der Herausforderung, ihre Kompetenzen und Aufgabenfelder vor dem Hintergrund des gesellschaftlichen Zeitgeschehens ständig zu erweitern. Denn als physischer Ort bieten gerade Bibliotheken beste Voraussetzungen für gesellschaftliche Teilhabe. Das Grundgesetz stellt die Informationsfreiheit als wichtiges Gut in den Vordergrund. Dazu bieten Bibliotheken einen Ort gelebter Demokratie. Die informationelle Grundversorgung aller Bürger\*innen wird durch diese Institutionen abgedeckt und sie haben als besucherstarke Bildungs- und Kultureinrichtung eine wichtige gesellschaftliche Funktion. Ein ausgewogener Medienbestand in Bibliotheken, der online oder vor Ort abrufbar ist, bietet die Möglichkeit, sich ergänzend zu Internet-Recherchen und sozialen Kommunikationskanälen zu informieren. Indem Bibliotheken den freien Zugang zu allgemeinen Informationsquellen eröffnen, leisten sie einen unverzichtbaren Beitrag zu einem demokratischen Grundverständnis sowie zur politischen Willensbildung. Medienbildung ermöglicht dabei den selbstbestimmten, kritischen und kreativen Umgang mit Medien, dient der Entwicklung und dem Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und ermöglicht eine demokratische Teilhabe in der Gesellschaft. Der Begriff Medienbildung ist in Bibliotheken nicht trennscharf abzugrenzen von Lese- und Informationskompetenz, Digital Literacy, Data Literacy sowie Coding Literacy, da es in der Umsetzung der Angebote immer wieder inhaltliche Überschneidungen gibt. Als außerschulische Orte der Bildung bieten Bibliotheken nun vermehrt medienpädagogische Workshop- und Bildungsformate an. Medienpädagog\*innen werden dabei als Partner\*innen oder als festangestellte Personen eingesetzt, um den medienpädagogischen Herausforderungen gerecht zu werden. Diese aktuelle Situation wurde in einem Workshop auf dem GMK-Forum 2020 (siehe [www.gmk-net.de/gmk-tagungen/forum-kommunikationskultur/forum-kommunikationskultur-2020/#info](http://www.gmk-net.de/gmk-tagungen/forum-kommunikationskultur/forum-kommunikationskultur-2020/#info) [Stand: 09.08.2021]) diskutiert, regte einen Austausch über Bibliotheken als Orte der Medienbildung an und gab einen kurzen Einblick in medienpädagogische Angebote in Bibliotheken. Welche Potenziale stecken in öffentlichen Institutionen in diesem Kontext? Welche Herausforderungen gilt es zu meistern, gerade was strukturelle Rahmenbedingungen betrifft?

## **Warum Medienbildung in Bibliotheken?**

Medienbildung, Medienpädagogik, Medienkompetenz, Digitale Bibliothekspädagogik: Dies sind nur einige Begriffe, denen man im Fachdiskurs der Bibliothekswelt gerade verstärkt begegnet. Bibliotheken verändern sich. Sie überdenken ihre Rolle neu, bewegen sich weg vom reinen Ausleihbetrieb und verabschieden sich von alten Kennziffern. Einige möchten vor allem ihr Image verbessern, andere sehen große Chancen in der Transformation ihrer Institution. Dabei spielen technologische Entwicklungen und sich schnell weiterentwickelnde digitale Systeme eine große Rolle. Diese Heterogenität an verschiedenen Medienformaten und Systemen, die Menschen zur Wissensvermittlung und Bildung sowie zur Unterhaltung dienen, bedeutet für Bibliotheken, ihre Aufgaben neu zu denken, ihre Dienstleistungen neu zu definieren und diese auch nach außen zu kommunizieren. Der digitale Wandel in unserer Gesellschaft ist präsent – in den Köpfen und in den Konzeptpapieren. Und er polarisiert. Während einige die technologischen Entwicklungen sehr positiv annehmen und damit Chancen verknüpfen, sehen sie andere als etwas Bedrohliches und verbinden damit Unsicherheit und Ängste. Gerade deshalb ist es so wichtig, dass es unabhängige Institutionen gibt, die die Menschen in ihren Unsicherheiten ernst nehmen, die Herausforderungen zum Gegenstand des öffentlichen Diskurses machen und Orientierung in der mediatisierten Welt geben. Der Bereich der „Vermittlung“ von Medienkompetenz wird in Bibliotheken neben der Informations- und Lesekompetenz als ein zentraler Teil ihrer Aufgaben empfunden, jedoch unterschiedlich definiert und umgesetzt. In vielen Bibliotheken gibt es schon zahlreiche Ansätze für die medienpädagogische Arbeit, die jedoch auf sehr unterschiedlichen Wissensständen und Zielsetzungen beruhen. Dies kann u.a. mit der Historie von Begriffsverwendungen in Bibliotheken zusammenhängen. In Deutschland wird der Bestand einer Bibliothek in „Medieneinheiten“ gemessen. In manchen Bibliotheken werden also die Vermittlung des eigenen Bestandes und der richtige Umgang damit als Medienkompetenz bezeichnet. In anderen Bibliotheken nutzt man den Begriff nur, wenn es um elektronische Medien geht, die sich aber ebenfalls im Bibliotheksbestand befinden oder mit der Benutzung zusammenhängen. Umgang bedeutet in diesem Kontext dann nicht, gesellschaftliche Zusammenhänge zu analysieren, zu reflektieren und Medien selbst zu gestalten, sondern Medien in der Bibliothek zu finden, sie auszuprobieren oder auch die Modalitäten der Bibliothek dazu zu kennen. Dem Begriff der Medienkompetenz begegnet man in Bibliotheken also häufig in Zusammenhang mit der Vermittlung von Bibliotheksbeständen und dem selbstbestimmten Umgang mit eben diesen. Wie finde ich mich in der

Bibliothek zurecht? Wie finde ich die für meine privaten und schulischen/beruflichen Interessen relevanten Informationen und Angebote – sowohl analog als auch digital? Der Fokus liegt also auf einer Wissensvermittlung im Bibliotheksumfeld und nicht auf der Befähigung des Individuums, die Bedeutung von Digitalisierung und Mediatisierung im gesellschaftlichen Kontext zu erfassen und beim medienpädagogischen Handeln zu berücksichtigen. Es finden Recherchetrainings und Bibliothekseinführungen – häufig für die Schule – statt. Um auch junge Menschen für die Angebote der Bibliothek zu begeistern, sind Bibliotheken auf der Suche nach neuen pädagogischen Methoden und orientieren sich dabei an der Medienpädagogik. Durch den Einsatz von digitalen Medien sollen sie die Bibliothek als modern wahrnehmen und die Vielfalt des Angebots kennenlernen. So finden z.B. Computerspiel-Events statt oder es werden Foto- und Filmprojekte durchgeführt. Darüber hinaus werden zunehmend digitale Geräte, wie z.B. Tablets, 3D-Drucker, Gaming-Konsolen und kreatives Spielzeug, wie Roboter, in der Bibliothek in Workshops integriert und zum Ausprobieren zur Verfügung gestellt. Nimmt man den Anspruch, medienpädagogisch zu arbeiten, allerdings im Kontext seiner begrifflichen Bedeutung ernst, ist Zugang zu Medien zu schaffen und Wissen darüber zu vermitteln nur ein kleiner Bereich. Bibliotheken müssen sich also in diesem Zusammenhang zukunftsrichtend mit folgenden Fragestellungen auseinandersetzen, um den selbst gestellten Aufgaben gerecht zu werden: Wie kann Medienpädagogik in einer Bibliothek verstanden werden und welche Relevanz hat eine Differenzierung zur Bibliothekspädagogik? Wie können medienpädagogische Angebote in Bibliotheken aussehen und wie unterscheiden sich diese von anderen Bibliotheksangeboten? Wie wirkt sich das auf notwendige Qualifikationen der Mitarbeiter\*innen und damit zusammenhängende Stellenbeschreibungen aus? Versucht man, zentrale Aufgaben der Bibliotheken im Rahmen von medienpädagogischen Projekten zu benennen, liegt der Fokus auf der Förderung und Stärkung von Medien- und Informationskompetenz, um allen Menschen (digitale) Teilhabe an der Gesellschaft zu ermöglichen. Bibliotheken bieten die Möglichkeit der Begegnung und des Austausches über Medien, Gesellschaft, Politik, Kunst und Kultur. Bibliotheksmitarbeiter\*innen brauchen für die Konzeption und Durchführung von medienpädagogischen Projekten umfassende Medienkompetenz im Bereich neuer Medien sowie Didaktik und Methodik zur Förderung eben dieser Kompetenzen. In Bibliotheken gibt es bereits zahlreiche Konzepte und Veranstaltungen, in denen digitale Medien eingesetzt werden. Aus diesen geht nicht immer hervor, welche Zielsetzungen mit den jeweiligen Projekten verbunden sind und es mangelt an festen und einheitlichen Strukturen sowie an einem ganzheitlichen Verständnis des Medienkompetenzbegriffes. Bevor

man Ziele für die medienpädagogische Arbeit in der Bibliothek definiert, ist es sinnvoll zu prüfen, ob diese Aufgaben bereits von anderen Institutionen oder Vereinen etc. abgedeckt werden und wie die Bibliothek sinnvoll kooperieren oder ergänzende Angebote konzipieren kann. Eine wichtige Grundlage für erfolgreiche medienpädagogische Arbeit in Bibliotheken ist also der Aufbau eines Netzwerkes im direkten Umfeld mit geeigneten Kooperationspartnern. Diese können sowohl aus der freien Szene als auch aus dem städtischen, institutionellen Umfeld sein. Gerade wenn man sich im Einsatz von digitalen Technologien nicht genügend qualifiziert fühlt, macht eine Kooperation mit einer medienpädagogischen Einrichtung Sinn.

### ***Einblicke in die medienpädagogische Praxis***

Neben der allgemeinen Einordnung medienpädagogischer Arbeit in Bibliotheken, lohnt sich ein Blick auf einige Good Practice-Angebote. Im Folgenden werden – gegliedert nach drei Kategorien – Konzepte aus Bibliotheken in Deutschland vorgestellt.

#### ***(Digitale) Spiele***

Neben Brettspielen gehören auch digitale Spiele zum festen Bestandteil von Bibliotheken. Insbesondere in Öffentlichen Bibliotheken können Spiele für den Computer und die Konsole und nicht zuletzt sogar komplette Konsolen ausgeliehen werden. Zudem vermehrt sich auch die Möglichkeit, direkt vor Ort in der Bibliothek Spiele auszuprobieren. Dies passiert entweder an fest installierten Stationen oder in Form von diversen Veranstaltungsformaten. Die medienpädagogische Arbeit geht hier einen Schritt weiter und ergänzt das Angebot um Workshops und Formate, welche darauf abzielen, sich tiefgreifender mit dem Medium der Games auseinanderzusetzen und somit seine Medienkompetenz zu erweitern. Das medienpädagogische Angebot der „Spieletester\*innen“ ist ein mittlerweile recht weit verbreitetes Format in Öffentlichen Bibliotheken. Ursprung hat das Konzept dahinter allerdings in medienpädagogischen Initiativen wie dem Spieleratgeber NRW von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW oder Spielbar.de von der Bundeszentrale für politische Bildung. Diese betreuen und koordinieren Spieletester\*innen-Gruppen in offenen Jugendeinrichtungen, Schulen und eben auch Öffentlichen Bibliotheken. Einige Bibliotheken haben das Konzept aber auch adaptiert und setzen dies eigenständig um.

Die Grundidee der Spieletester\*innen ist ein regelmäßiges Treffen (i.d.R. wöchentlich oder zweiwöchentlich) einer mehr oder weniger festen Gruppe von Kindern und Jugendlichen, die mit pädagogischer Unterstützung di-

gitale Spiele spielen und im Anschluss rezensieren. Die Gruppengröße kann dabei von etwa fünf bis 15 Teilnehmer\*innen variieren. Die Altersstruktur sollte dabei klar definiert sein, um insbesondere einen gesetzlich erlaubten Einsatz der Spiele (Einstufung der USK), aber auch einen pädagogischen Handlungsrahmen umsetzen zu können. Der Fokus der praktischen Arbeit liegt überwiegend auf dem gemeinsamen Spielen unterschiedlicher Spiele und dem mitunter kritischen und – wenn notwendig – angeleiteten Austausch über das Rezensionsexemplar in der Gruppe. Die Erstellung einer Rezension kann ebenfalls Teil des Formates sein. Je nach Erfahrungsstand und Alter der Teilnehmer\*innen kann dies ein ausgefüllter Fragebogen zum Spiel, ein von der Gruppe formulierter Artikel oder ein anderes Medienprodukt wie beispielsweise ein Video, ein Podcast oder ein Livestream sein. Je nach Organisationsstruktur werden die Ergebnisse auf der eigenen Homepage der Bibliothek oder auf den Portalen der medienpädagogischen Initiativen veröffentlicht. Ziel dieses Formates sollte ein kritischer und konstruktiver Austausch über digitale Spiele und das Mediennutzungsverhalten der Tester\*innen, aber auch ein Spielen und Arbeiten auf Augenhöhe mit den Teilnehmer\*innen sein. Die Produktion von Rezensionen unterstützt zudem den Erwerb von Kompetenzen in der praktischen Medienproduktion. Dass die Produktion von digitalen Spielen komplexer ist als zunächst angenommen werden könnte, kann in einem medienpädagogischen „Game Jam“ vermittelt werden. Bei einem „Game Jam“ werden in Kleingruppen digitale Spiele, oft gerahmt von einem Oberthema, unter Zeitdruck produziert. Mithilfe diverser kleiner Tools, kann dieses Format auch für Kinder und Jugendliche ohne Programmierkenntnisse adaptiert werden. In Kleingruppen produzieren die Teilnehmer\*innen kleine Spielumgebungen zu selbst ausgewählten Themen. Tools wie Bloxels, Scratch, Flickgame oder Twine dienen dafür als Grundlage. Je nach Wahl des Tools und Vorerfahrung der Teilnehmer\*innen sind Einführungen sinnvoll. Die Präsentation der Ergebnisse sowie wechselseitiges Feedback beenden das Format. Je nach eingesetztem Tool erwerben die Teilnehmer\*innen einfache Programmierkenntnisse, bekommen einen Einblick in nicht-lineares Storytelling und sammeln Erfahrungen im Lösen von komplexen Aufgaben im Team.

### ***Technik & Audiovisuelle Produktion***

Neben digitalen Spielen gehören Makerspaces und Digitallabore zum festen Bestandteil einiger Bibliotheken in Deutschland. Eine Umsetzung medienpädagogischer Projekte in diesem Bereich (auch ohne feste Labore oder Makerspaces) ist auch aufgrund des steigenden gesellschaftlichen und bildungspolitischen Interesses naheliegend. Mit *Hello World NRW* hat die

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ein Format entwickelt, welches Kindern und Jugendlichen den Einstieg in die digitale Welt ermöglichen soll. Vorreiter des Projektes ist das bundesweit agierende Projekt *Jugend hackt* von der Open Knowledge Foundation und Mediale Pfade. Bei *Jugend hackt* geht es darum, technikinteressierten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, eigene Projekte rund um die Themen Coding und Making in einem meistens zweitägigen Workshop zu realisieren. *Hello World NRW* setzt diese Idee in einem kleineren Format für die Zielgruppe der Einsteiger\*innen um. In den Halbtags- oder Tagesworkshops bekommen die Teilnehmer\*innen einen einfachen und anschaulichen Einstieg in digitale Technik und lernen so beispielsweise, wie ein Roboter programmiert, ein 3D-Drucker eingesetzt oder eine virtuelle Umgebung entwickelt wird. Begleitet werden die Workshops sowohl von Medienpädagog\*innen als auch von Technikmentor\*innen.

Über das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanzierte Programm *Kultur macht stark* bietet die Stiftung Digitale Chancen medienpraktische Workshops für Kinder und Jugendliche an. *Kultur trifft Digital* heißt das Projekt, welches Bibliotheken als Bündnispartner umsetzen können. Den Fokus der Workshops bilden die Interessen der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen. Diese werden in einem Orientierungsparcours vor den eigentlichen Workshops eruiert. An unterschiedlichen Stationen können die Teilnehmenden die Bereiche Digitaler Sound, Digitale Sprache, Digitale Realität und Digitale Technik entdecken. Die medienpädagogische Leitung erstellt dann auf Grundlage der Interessen Workshop-Inhalte. Dabei können beispielsweise Videos und Filme produziert, Programme geschrieben und entwickelt oder physische Gegenstände wie Controller oder Automaten gebaut werden.

### **Informationskompetenz**

Ein Ziel von medienpädagogischer Arbeit in Bibliotheken ist die Unterstützung bei der Aneignung von Informationskompetenz. Der Fokus liegt dabei auf Projekten, die Recherchekompetenz und medienkritisches Handeln fördern. Mit dem Programm *Die Fake Hunter* hat die Büchereizentrale Schleswig-Holstein ein Format entwickelt, welches mittlerweile in Bibliotheken in ganz Deutschland und sogar darüber hinaus praktiziert wird. In einer mehrteiligen Workshop-Reihe werden Schüler\*innen der achten Klasse zu Fake Hunttern in einer fiktiven Detektei ausgebildet. Sie lernen unterschiedliche Techniken, um Fake News zu erkennen, und wenden die erlernten Fähigkeiten an, um in einem hypothetischen News Portal Fake News zu entlarven. Seit 2020 gibt es zudem ein abgespecktes Format für

Grundschulen. Bei *Die Fake Hunter Junior* schlüpfen die Schüler\*innen in die Rolle von drei Kindern, die eine Geschichte rund um einen Zeitungsartikel auflösen müssen. Auch hier helfen verschiedene Prüfetechniken beim Auflösen. Das Projekt fördert auf anschauliche und praxisnahe Art und Weise, eine reflexive und kritische Haltung gegenüber Medieninhalten zu entwickeln und schult zudem den Umgang mit unterschiedlichen Werkzeugen zur Überprüfung von Quellen.

Neben den genannten Praxisbeispielen können etliche weitere medienpädagogische Praxisformate in Bibliotheken umgesetzt werden. Die Offenheit von Bibliotheken ermöglicht die Umsetzung von Projekten für unterschiedlichste Themen und Zielgruppen. Ein Blick auf die kommunalen Gegebenheiten ist bei der Planung von Projekten von Vorteil. Welche medienpädagogischen Strukturen sind bereits vorhanden und wer kann potentielle\*r Kooperationspartner\*in bei der Umsetzung von Angeboten sein?

### ***Erwartungsvoller Ausblick***

Die Förderung von Medienkompetenz sollte eine zentrale Rolle für die pädagogische Arbeit in Bibliotheken spielen, da sie eine Schlüsselkompetenz für gesellschaftliche Teilhabe in unserer Gesellschaft darstellt. Diese Kompetenz kann nicht einfach erworben werden, sondern ist ein Prozess, der immer wieder neu ausgehandelt werden muss. Bibliotheken werden also in Zukunft weniger Wissen vermitteln, sondern vielmehr Räume sein, in denen selbstgesteuerte und individuelle Lernprozesse möglich werden. Für gesellschaftliche Teilhabe und medienkompetentes Handeln sind auch Lese-, Schreib-, Sprach- und Informationskompetenz maßgeblich wichtig. Somit sind die Handlungsfelder in Bibliotheken sehr eng miteinander verzahnt, so wie sich auch das medienpädagogische Handeln mit weiteren pädagogischen Berufsfeldern vernetzt und überschneidet. Inwieweit sich Bibliotheken selbst der Methoden der handlungsorientierten Medienpädagogik annehmen, Medienpädagog\*innen einstellen oder den Weg der Kooperationen mit medienpädagogischen Einrichtungen wählen, ist stark vom Selbstverständnis, der finanziellen und personellen Situation der einzelnen Bibliothek und ihrem Umfeld abhängig. Unabhängig davon sollten alle Bibliotheken an der Weiterentwicklung ihrer institutionellen Rahmenbedingungen für medienpädagogische Aktivitäten arbeiten. Darüber hinaus gilt es, klare Stellenprofile mit Qualifikationsanforderungen zu definieren und auf diesen aufbauend Mitarbeitende einzustellen oder weiterzubilden. Ein interdisziplinäres Team in der Bibliothek sollte sich gegenseitig ergänzen

und stärken, daher ist in Zukunft vor allem ein enger Austausch zwischen den einzelnen Berufsgruppen erstrebenswert und sollte nicht nur im eigenen Haus, sondern auch auf Verbandsebene gestärkt werden. Die ersten Annäherungsversuche zwischen den bibliothekarischen Verbänden und der Fachgruppe Medienpädagogik in Bibliotheken bei der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) gibt es bereits und sie stimmen hoffnungsvoll.

---

## **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](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.