

# Neue Trends in deutschen Bibliotheken

**Barbara Richter-Ngogang**

(Leiterin Bibliothek und Information, Goethe-Institut)

Der Vortrag fokussiert auf innovative Konzepte der Jugend- und Stadtbibliotheken in Hamburg, Dresden und Köln. Themenbereiche wie „Neue Technologien in Bibliotheken“ oder „Digitalisierung des Kulturerbes“ werden nicht behandelt. Nach einem allgemeinen Überblick über das Bibliothekswesen zeige ich Ihnen Beispiele der praktischen Arbeit aus Hamburg, Dresden und Köln. Der Vortrag schließt mit Gedanken zur Zukunft der Bibliothek.

## Überblick über das Bibliothekswesen

Die Bibliothekslandschaft in Deutschland ist ungemein bunt und vielfältig. Es gibt Staats- und Landesbibliotheken, die wertvolle Handschriften aufbewahren; öffentliche Bibliotheken, die Bürgerinnen und Bürger mit modernen Medien versorgen; wissenschaftliche Bibliotheken, die Forschende und Studierende umfassend unterstützen, Kinder- und Jugendbibliotheken, die zum Lesen motivieren oder Spezialbibliotheken, die Literatur zu besonderen Fachgebieten sammeln. Das deutsche Bibliothekswesen blickt auf eine jahrhundertalte Geschichte. Die ersten Klosterbibliotheken entstanden bereits im 6. Jahrhundert nach Christus. Heute gibt es in Deutschland etwa 11.000 Bibliotheken. Mit 205 Millionen Besuchern jährlich sind sie die am stärksten genutzten Kultur- und Bildungseinrichtungen. Das deutsche Bibliothekswesen ist dezentral organisiert, denn im föderalen Deutschland liegen Kultur und Bildung im Wesentlichen in der Verantwortung der einzelnen Bundesländer. Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern gibt es hier keine zentrale Institution für die nationale Planung und Lenkung von Bibliotheksangelegenheiten, ebenso wenig ein nationales Bibliotheksgesetz. Deutschland hatte lange Zeit keine Nationalbibliothek. Das liegt vor allem an der im Vergleich zu anderen europäischen Staaten recht späten Staatsgründung sowie der Teilung des Landes nach dem Zweiten Weltkrieg. Mit der am 29. Juni 2006 in Kraft getretenen Neufassung des „Gesetzes über die Deutsche Nationalbibliothek“ wurde die „Die Deutsche Bibliothek“ in „Deutsche Nationalbibliothek“ umbenannt. Ihre Standorte sind in Leipzig, Frankfurt am Main und Berlin. Etliche Aufgaben von nationaler Bedeutung werden auch heute noch von anderen traditionsreichen Bibliotheken wahrgenommen, beispielweise von der Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz und der Bayerischen Staatsbibliothek in München. Zudem gibt es drei zentrale Fachbibliotheken: die Deutsche Zentralbibliothek für Wirtschaftswissenschaften (ZBW) in Kiel und Hamburg, die Deutsche Zentralbibliothek für Medizin (ZB MED) in Köln und Bonn sowie die Technische Informationsbibliothek (TIB) in Hannover.

Die deutschen Bibliotheken verstehen sich als Garanten für den freien Zugang zu Information und Wissen. Beständig wachsen die digitalen Angebote der Bibliotheken, die unabhängig von Ort und Zeit via Internet zur Verfügung stehen. Daneben bleiben Bibliotheken, die in traditionsreichen oder modernen Gebäuden untergebracht sind, nach wie vor Orte der

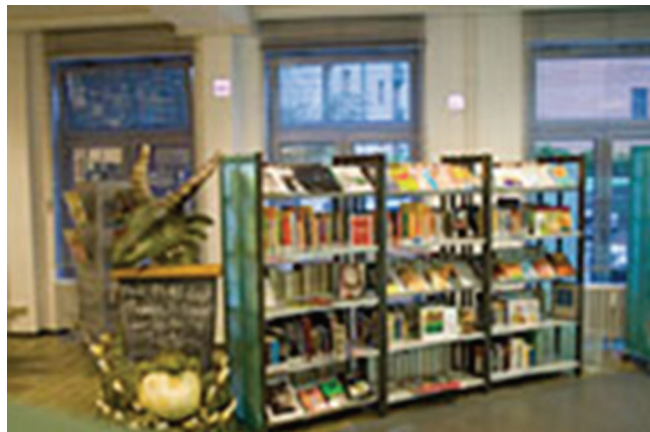
Begegnung und des lebenslangen Lernens. Die öffentlichen Bibliotheken vermitteln den Nutzern aller Altersstufen Lese-, Informations- und Medienkompetenz auf vielfältige, oftmals innovative Art und Weise.

### **Modellprojekte öffentlicher Bibliotheken**

An vielen Stadtbibliotheken entstehen neue Veranstaltungsreihen zur Vermittlung von Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen oder einfach, um die Lust auf Bücher und den Verweil in der Bibliothek zu wecken.

#### **Hoeb4U – die Freizeitbibliothek für Jugendliche**

Die Bibliothek wurde 2005 in Hamburg-Altona gegründet. Sie richtet sich an Jugendliche zwischen 14 und 24 Jahren, eine in Deutschland bekanntlich schwierige Zielgruppe. Das Medienangebot beläuft sich auf circa 15.000 Medieneinheiten, aufgeteilt in 50 % Printmedien und 50 % AV-Medien. Dabei handelt es sich um einen rein freizeitorientierten Bestand, denn zu allem, was mit Schule zu tun hat, wird Distanz gehalten. So gibt es u.a. Spiele für



die unterschiedlichsten Systeme, Brettspiele, Comics, Zeitschriften und schließlich auch Bücher - Fantasy und Mystery, Liebe und Sex, Sachbücher über HipHop, Pubertätsstress, Sport und vieles mehr. Metallregale, Barhocker vor den Computerplätzen, ein geschwungener Tresen: Auf einer Fläche von 220 qm präsentiert sich diese Bibliothek für Jugendliche bewusst anders.

Die Hoeb4U ist ein Juniorbetrieb. Ein kompletter Jahrgang der jungen Leute, die sich in den Bücherhallen zu Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste ausbilden lassen, verbringen 12 Monate in der Freizeitbibliothek. Zunächst werden sie dort von den vier festangestellten Kräften angeleitet. Doch schon nach kurzer Zeit führen die vier bis sechs Auszubildenden den laufenden Betrieb selbstständig. Sie machen die Ausleihe, kümmern sich um die Büroarbeiten, die Kasse und die Verwaltung, sie bestellen Medien und arbeiten sie ein. Auf diese Weise lernen sie schnell, Verantwortung zu übernehmen und sind stolz darauf. Einer der Vorteile ist, dass die Auszubildenden in der gleichen Altersgruppe wie die Kunden sind. Auch hinter der Theke stehen also Jugendliche, die natürlich am besten wissen, was Jugendliche wollen. So ist man in Hamburg besonders stolz, dass viele Jugendliche kommen, die vorher überhaupt nichts mit Bibliotheken zu tun haben wollten. Neben dem normalen Betrieb sorgt ein medienbezogenes Veranstaltungskonzept für Abwechslung. Es gibt einen Leseclub, Manga-Zeichen-Workshops und Wettbewerbe, Games Workshops, Cosplay oder kreatives Schreiben im Bookspace.

Hoeb4U ist ein erfolgreiches Projekt, doch bisher die einzige Freizeitbibliothek in Deutschland.

## Medien@age Dresden

Für Jugendliche eröffnete im Jahr 2000 in den beiden oberen Etagen eines Eckhauses in der Waisenhausstraße mit Blick auf die belebte Fußgängerzone und Einkaufsmeile ein besonderer Treffpunkt. Die medien@age (sprich „Medienetage“) richtet sich an 13- bis 25-Jährige. Das sind Noch-Kinder, Jugendlich-Werdende und Ausgebildete, die zum Teil bereits eigene Kinder haben. Doch die vielgesichtige Zielgruppe verbindet ein einheitliches Nutzungsverhalten. Insbesondere sind Internetmedien gefragt. Und so teilt sich der Bestand in 50 Prozent Print und 50 Prozent Non-Book-Medien auf: CDs, DVDs und Videospiele.

Im Unterschied zur Freizeitbibliothek in Hamburg arbeitet die Medienetage in Dresden eng mit Schulen zusammen. An insgesamt zwölf Internetplätzen finden zum Beispiel in Kooperation mit den Schulen regelmäßig Workshops für Jugendliche statt: Wie recherchiere ich im Internet? Wie finde ich mich im OPAC-Bibliothekskatalog zurecht?

Eine mit gemütlichen Sitzsäcken ausgestattete Ecke ist allein den Mangas gewidmet. Die japanischen Comics werden von den Besuchern heiß geliebt. Eine Manga-Zeichenschule im Sommer und ein Manga-Zeichenwettbewerb gehören zu den Lieblingsaktionen vieler Besucher. Außerdem finden in der medien@age regelmäßig Themenabende und Lesungen statt.



In Kooperation mit dem Jugendamt wird ein Jugend-Info-Service betrieben. An einem Stand in der medien@age stehen Sozialarbeiter den Jugendlichen bei allen relevanten Fragen und Problemen zur Seite.

Das Veranstaltungsprogramm der Bibliothek ist bunt und vielfältig. Von einer langen Fantasy Lesenacht für Jungs über einen HipHop Tanzabend zum Manga-Zeichenwettbewerb sind die Veranstaltungen nach bestimmten Zielen ausgerichtet: Jungens werden zum Lesen gebracht; die Bibliothek wird zum Treffpunkt; Schülerbands und Tanzgruppen erhalten ein Podium; Eventbesucher lernen die Bibliothek kennen. Durch das geschickte Eingehen auf Bedürfnisse und Wünsche der Jugendlichen wächst die Begeisterung für die Bibliothek: „Ich kann schlafen und essen in der Bibliothek. Ich kann lesen so lange ich will. Meine Eltern sind nicht da.“

Die Medienetage Dresden ist ein frühes erfolgreiches Beispiel für die mutige Umsetzung neuer Wege der Bibliotheksarbeit.

## Stadtbibliothek Köln

Unter dem Titel geeks@cologne ging in 2012 an der Zentralbibliothek Köln eine brandneue Veranstaltungsreihe an den Start. Auswahl und Konzeption richteten sich an ein technikinteressiertes Publikum vor allem in der Altersgruppe von 20 bis 40 Jahren. Doch letztlich war jeder eingeladen, sich zu informieren.

Die Leitidee des Projekts basiert auf folgender Überlegung: Virtuelle Faszination beschränkt sich nicht mehr auf den Privatraum des Individuums, sondern findet Eingang in den öffentlichen Raum. Die Stadtbibliothek Köln bietet ein Forum zum Austausch.

Sechs Mal im Jahr finden künftig Veranstaltungen rund um Themen wie Technologie, Wissenschaft, Netzkultur, Games und Comics statt – teilweise in Form von Vorträgen oder Lesungen, teilweise als informelle Treffen von Gleichgesinnten. Technik zum Ausprobieren, technische Spielereien wie Smartphones, Binär-Armbanduhren oder LED-T-Shirts füllen die Abende und sorgen für lebhaft



Gespräche in Bibliotheksräumen mit hoher Aufenthaltsqualität. Bei weiteren Veranstaltungen der geeks@cologne stellen u.a. Web-Literaten ihre Werke live vor.

Die Veranstaltungsreihe wurde in 2012 mit großem Erfolg angenommen.

Im Juli 2012 öffnete der neue Spiel- und Lernbereich „games-4kalk“ in der Stadtbibliothek Köln-Kalk seine Pforten. Er entstand im Rahmen des mit 50.000 Euro vom Land Nordrhein-Westfalen geförderten Projekts „Spielerisches Lernen mit Computergames“. Die Entscheidung, Computer- und Konsolenspiele in den Fokus des Projekts zu stellen, basierte auf der Tatsache, daß in der beruflichen Aus- und Weiterbildung Computerspiele einen integrativen Bestandteil des Lernprozesses bilden, bisher aber nur wenige Öffentliche Bibliotheken dieses Potenzial nutzen. Das Angebot umfasst PC- und Konsolenspiele, Lern-Soft- und Lern-Hardware, multimediale Spielangebote sowie Serious Games, zum Beispiel das Lernspiel „Winterfest“ zur Vermittlung von Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen. Thematisch relevante Brett- und Kartenspiele ergänzen das Angebot, das nicht zuletzt zu gemeinsamen Spielerlebnissen einlädt. Spaß am Spielen mit nachweisbaren Lerneffekten führt zur Aufwertung des Lernortes Bibliothek. Dabei ist natürlich die vorherige Auswertung der Spiele wichtig ganz nach dem Motto „Wissen was gespielt wird“. Eine eigene Spieletester-Gruppe veröffentlicht die Ergebnisse der Auswertung regelmäßig unter [www.spieleratgeber-nrw.de/](http://www.spieleratgeber-nrw.de/).

Zukünftig wird es darum gehen, die aufkeimende Identifikation jugendlicher Besucher der Gaming Zone zu festigen und Angebote für alle Altersgruppen aufzubauen.

Dr. Hannelore Vogt, Direktorin der Stadtbibliothek Köln, stellt im Mai 2013 innovative Konzepte ihrer Bibliothek in Tokyo und Kyoto vor.

## Die Bibliothek der Zukunft

Welche Zukunft haben Bibliotheken? Der massive gesellschaftliche, wirtschaftliche und technologische Umbruch des letzten Jahrzehnts wirft eine Reihe wichtiger Fragen auf: Werden neue Technologien die Bibliotheken schon bald in den virtuellen Raum verlegen und sie durch eine vernetzte Weltbibliothek im Cyperspace ersetzen?



Die jüngsten Initiativen der Stadtbibliothek Köln machen deutlich, dass die Bibliothek als realer Treffpunkt in der digitalen Welt fungieren kann. Sie ist der Ort der realen Begegnung, des Austauschs, des Lernens. Gerade bei steigender Faszination für virtuelle Austauschforen ist die Begegnung von Menschen wichtig. Zudem muss die Waage zwischen gedruckten und digital gespeicherten Medien, virtuellen und realen Austauschforen gehalten werden.

Eine Stadt ohne Bibliotheksgebäude wäre seelenlos. Die neue Stuttgarter Stadtbibliothek setzt gerade im Zeitalter der Digitalisierung ein markantes Zeichen für die Bibliothek als konkreten Ort. Eingeweiht wurde der Bücherkubus am 24. Oktober 2011. Der neinstöckige Neubau des koreanischen Architekten Eun Young Yi wirkt als Bekenntnis zum gedruckten Buch. Je nach Lichteinfall ändert sich der Stuttgarter Bücherkubus morgens, tagsüber



und abends. Er enthält einen inneren Kern, das spektakuläre leere Herz, wo sich Besucher von der Alltagshektik erholen können. Über dem Herz erstreckt sich trichterförmig der lichte Galeriesaal mit 500.000 Medien und Belletristik in 25 Sprachen. Die Bücher verschmelzen regelrecht mit der Architektur.

Vierzehn Jahre hat es gedauert, die Idee der Stuttgarter Stadtbibliothek in die Tat umzusetzen. Nach dreijähriger Bauzeit geht der Traum in Erfüllung. Die neue Stadtbibliothek Stuttgart ist ein Ort des lebenslangen Lernens, der Inspiration, der Begegnung für Menschen ob jung oder alt, von verschiedenen Nationen mit ihren Kulturen und Werten.

Ich schließe meinen Vortrag mit einem Zitat aus dem Buch von Jürgen Seefeldt und Ludger Syré: Portale zu Vergangenheit und Zukunft – Bibliotheken in Deutschland, das in der vierten aktualisierten Ausgabe von Frau Mashiro Ito ins Japanische übersetzt wurde.

„Bibliotheken können in Zukunft nur dann weiter bestehen, wenn sie als Portale, die viele Wege und Möglichkeiten öffnen, fungieren.“

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.