

Digitale Lesekompetenz und digitale Kultur – Konzept, Veranstaltungen und Vermittlung in der Stadtbibliothek Stuttgart von Meike Jung

4. Dezember 2009

Kennen Sie dieses Datum?

Das wundert mich nicht. An diesem Tag gab es nur eine kleine unscheinbare Mitteilung in Googles Blog mit der Überschrift „Personalisierte Suche für alle“.

An diesem Tag fing Google an, anhand von 57 Signalen (darunter Standort, Browser, Sprache, Gerät, Kontakte, Speicherung der Suchanfragen etc.) zu erfassen, was uns am meisten interessiert und was wir nach der Berechnung am wahrscheinlichsten anklicken würden.¹

Das revolutionierte die Suche im Internet. Der Suchende bekam Dank der speziellen Algorithmen, schnell und zutreffend die Informationen, die ihn interessierten und die er suchte.

Google etablierte sich mehr als zuvor als der „bessere Bibliothekar“. Manche von Ihnen kennen sicher noch diese unsägliche Redewendung, die Anfang der 2000er aufkam.

Vorher waren wir es gewohnt, zu sagen: „Wenn du bei Google ‚Nadelhölzer‘ eingibst, klick mal auf den fünften Treffer.“ Diese Zeiten waren vorbei.

Wir bekamen plötzlich sogar unterschiedliche Anzahlen an Treffern überhaupt angezeigt und eine völlig andere Trefferliste.

Auch Facebook und Twitter funktionieren ähnlich. So werden die Kontakte, die ähnliche Interessen haben weiter oben angezeigt, die Kontakte, die andere Hobbies haben oder eine andere Meinung verschwinden.

Die Stuttgarter Zeitung schrieb am 4. Februar 2016 zu den aktuellen Fehlinformationen, die sich in den vergangenen Wochen im Netz verbreiteten:

¹ 1 Eli Pariser: Filterbubble – Wie wir im Internet entmündigt werden. Hanser, 2012. S. 11f

„Das Internet erlaube es einerseits, dass Nutzer Inhalte teilen und sich in Interessengruppen zusammenschließen, (...). Andererseits trage es aber auch zur schnellen Verbreitung unbestätigter Gerüchte und Verschwörungstheorien bei. Um dem dahinterliegenden Mechanismus auf die Spur zu kommen, haben (...) Forscher Facebook-Nachrichten aus fünf Jahren quantitativ ausgewertet. Dabei untersuchten sie, nach welchen Mustern sich diese unter den Nutzern verbreiteten. Das Ergebnis: die Gruppen blieben unter sich. Anhänger von Verschwörungstheorien verbreiteten diese nur unter Gleichgesinnten, ebenso erging es Nachrichten aus der Wissenschaft: auch diese verließen ihre Interessengruppe in der Regel nicht. „Unsere Forschung zeigt, dass Nutzer dazu tendieren, Inhalte zu konsumieren und zu teilen, die einem bestimmten Narrativ angehören. Den Rest ignorieren sie“, schreiben die Forscher. Das führe zu sogenannten Echokammern, in denen die Nutzer nur Inhalte zu sehen bekommen, die ihrer Meinung entsprechen: sie hallen wie ein Echo von der Wand. Andere Meinungen verschwinden dahinter. Politikwissenschaftler halten das für eine große Gefahr für die Demokratie: die massive digitale Fehlinformation wurde bereits auf dem World Economic Forum (WEF) 2003 zu einer der Hauptbedrohungen der Gesellschaft erklärt.“²

Um diese Echokammern aufzubrechen, sind Bibliotheken mehr denn je eine zwingende Notwendigkeit. Denn die realen Bibliothekare haben den personalisierten Suchmaschinen einiges voraus: Sie sitzen beim Auskunftsgespräch nicht in der Echokammer des Suchenden. Sie benutzen alternative Suchmaschinen wie Startpage oder DuckDuckGo und haben außerdem Zugriff auf Datenbanken, Wissensportale mit kuratierten Inhalten und natürlich den großen physischen Medienbestand, der von den Lektoren zusammengestellt wird. Das Bild unseres Galeriosaals eignet sich hier gut zur Verdeutlichung. Die Öffnung und Ausdehnung nach oben symbolisiert die Öffnung zur weiten Welt des Wissens.

Mein Name ist Meike Jung und ich mache die Öffentlichkeitsarbeit für die Stadtbibliothek Stuttgart. Dabei arbeite ich im Team „Expanded Library“.

„Expanded Library“, eine „sich ausdehnende“ Bibliothek. Das englische Wort „expanded“ wird auch in der Kunst- und Mediendiskussion häufig verwendet – Sie kennen sicher expanded cinema oder expanded media. Daher verwenden wir den englischen Begriff. Er ist geläufiger, klingt außerdem besser.

² Stuttgarter Zeitung Nr. 28, Donnerstag, 4. Februar 2016. Eva Wolfnagel: Die Macht der Fehlinformation

Was ist aber nun diese „Expanded Library“?

In unserer Wissensgesellschaft ist der Zugang zu Wissen und Kultur entscheidend und Medien sind die (Über-)Mittler dazu. Verstehen wir Medien wie der kanadische Medientheoretiker Marshall McLuhan als Erweiterung unserer Sinne (als „extensions of man“) so ist dieser Begriff „Erweiterung“ als dynamisch anzusehen.

Es ist daher zwingend, die Bibliothek aufgrund ihres Medienangebotes auch als dynamisch erweitert zu denken – kurz: als *expanded library*. Diese Ausdehnung oder Erweiterung kann dabei nur von einem zentralen Fixpunkt ausgehen, in diesem Fall von der Bibliothek als realem Ort.

Die Expanded Library gestaltet ihr Angebot also vom Fixpunkt Bibliothek aus in die Gesellschaft hinein. In der Veranstaltungsarbeit holen wir die Bücher und die darin enthaltenen Themen aus dem Regal und machen sie zu erlebbaren und diskursiven Veranstaltungen – in Lesungen, Diskussionen, Workshops, Festivals, Wortkunstperformances und interkulturellen Begegnungen.

Ein besonderer Fokus unserer Veranstaltungsarbeit liegt auf der **„Digitalen Lesekompetenz“**.

In unseren 10 Kernsätzen, der Konzeption der Stadtbibliothek Stuttgart heißt es dazu in Satz 2:

Die Stadtbibliothek Stuttgart ist die Schnittstelle zu digitalen Entwicklungen und zur digitalen Kultur.

Unter dem Begriff „digitale Lesekompetenz“ schaut die Stadtbibliothek Stuttgart unter die glänzenden Medienoberflächen. Sie thematisiert die Nutzungsqualitäten und Auswirkungen der digitalen Medien sowie die gesellschaftlichen und persönlichen Konsequenzen.

Medien- und Recherchekompetenz, Datenschutz, Privatsphäre und Sicherheit im Netz sind Themen, die von der Stadtbibliothek Stuttgart gemeinsam mit einem Netzwerk von spezialisierten Partnern in interaktiven Angeboten vermittelt werden. Zudem ermöglicht die Präsentation von Netzkunst, Netzliteratur und GameArt neue und unkonventionelle Perspektiven, regt zur Diskussion an und bietet Denkanstöße und Anregungen zur Auseinandersetzung mit der digitalen Kultur.

Was ist „Digitale Lesekompetenz“ genau?

Vermittlung von Lesekompetenz ist seit jeher Aufgabe von Bibliotheken. Daran zweifelt niemand und diese Aufgabe ist leicht einer Bibliothek zuzuordnen. Bücher und Lesen gehören nun einmal untrennbar zusammen.

Die Vermittlung von „*Digitaler* Lesekompetenz“ erstreckt sich auf den *digitalen* Raum und die *digitale* Kultur.

Aber benötigt man für digitale Angebote Lesekompetenz?

Der Computer ist textbasiert. Alle 01-Codes, alle Computerprogramme sind Texte und alle digitalen Technologien sind textbasierte Technologien. Der Computer und auch alle anderen digitalen Technologien stehen also ebenso auf der Grundlage des Alphabets wie das Buch. Somit ist es nur schlüssig, dass sich Bibliotheken ebenfalls der Vermittlung von *digitaler* Lesekompetenz widmen, sonst wird man – wie im Film – Gefangener der Matrix sein.

Die Digitale Lesekompetenz hat bei uns drei Aktionsfelder. Johannes Auer, Leiter unseres Teams Expanded Library, nennt sie „**Interface, Code und Soz**“:

"Interface" meint die Medienoberflächen und deren Nutzungsqualitäten (Medienkompetenz),

"Code" meint die technologischen Bedingungen wie die Programmierung und die Auswirkungen der Digitalisierung wie Datenschutz, Proprietarisierung von Wissen, Wissensmonopole

"Soz" bezieht sich auf die gesellschaftlichen, persönlichen und interaktiven Konsequenzen der digitalen Welt.

Diese drei Aktionsfelder bilden jeweils untereinander Schnittmengen.

Unsere Veranstaltungen werden meist gemeinsam mit Partnern angeboten, die Experten auf diesem Gebiet sind. So arbeitet die Stadtbibliothek beispielsweise eng mit dem Chaos Computerclub Stuttgart zusammen, aber auch mit internationalen Netzkünstlern und Hochschulen, die Studiengänge in den Bereichen Interface Design, Game Design und Game Art anbieten.

Der Chaos Computerclub bietet bereits seit 2008 monatlich einen

Vortrag in der Stadtbibliothek an. Die Themen sind vielfältig:

- Android-App-Programmierung
- Medienkompetenz und Datenschutz für Kinder und Jugendliche
- Wir können alles - außer Informatik! Baden-Württembergs neuer Bildungsplan
- Hack your own website! Websecurity im Selbstversuch
- Mitmachen bei Open Source!
- Schöne neue Kommunikationswelt oder Ende der Privatheit
- Datenzugriff durch Ermittlungsbehörden
- WhatsApp und Co. - Unsichere mobile Messenger und ihre Alternativen
- Kryptographie
- Datenkrake Gesundheitskarte

Ich habe insgesamt 66 Vorträge vom Chaos Computer Club auf unserer Homepage gezählt. Wir haben sie – natürlich in Absprache mit den Referenten – aufgezeichnet und stellen sie als Stream und MP3-Download auf unserer Homepage kostenlos zur Verfügung.

Falls Sie also gern einmal hineinhören möchten, nur zu:

<http://www.stuttgart.de/stadtbibliothek/podcasts>

Besonders gut läuft unsere gemeinsame Reihe „Meine Daten“, die sich vor vier Jahren herausgebildet hat. Die Vorträge in dieser Reihe sind meistens sofort ausgebucht und wir müssen Wiederholungstermine anbieten zu Vorträgen wie:

- Wie mache ich mein Android-Smartphone sicher?
- What's App –Alternativlos?
- Anonym im Netz mit Tor und Tails
- Die Wanze im Wohnzimmer – SmartTV, Xbox, Amazon & Co

Ein Programm für alle Altersgruppen boten wir im Oktober 2015 mit der Themenwoche zur digitalen Lesekompetenz „Ich kann Computer“. Zum ersten Mal war das RepairCafé in der Bibliothek zu Gast und bot Hilfe zur Selbsthilfe beim Reparieren von digitalen Geräten. Nebenan hatte der Chaos Computerclub seine Cryptoparty aufgebaut, mit Stationen zur Verschlüsselung beim Surfen, Mailen und für das Smartphone. Für Kinder wurden Workshops in der Programmiersprache *Scratch* angeboten, in der Veranstaltung „Klicken mit Durchblick“ lernten Sie, sich sicher im Netz zu bewegen und konnten unseren Internetführerschein machen.

Aktuell läuft bei uns gerade das Programm zum jährlichen internationalen Safer Internet Day (war am Dienstag, 9. Februar 2016) der Initiative Klicksafe.de. Innerhalb einer Woche gibt es Vorträge mit Titeln wie „Surfst du schon oder schwimmst du noch?“ oder „Sicherer Laptop mit QubesOS“.

Im Bereich „Digitale Lesekompetenz“ wird aber nicht nur über Risiken von digitalen Techniken und Datenschutz aufgeklärt, sondern es werden auch neue Techniken zum Erproben zur Verfügung gestellt, immer verbunden mit Vorträgen, die diese Technik reflektieren.

So boten wir unseren Besuchern beispielsweise die 3D-Brille Oculus Rift an, um sie bei uns anhand ausgewählter Demoversionen von Spielen auszuprobieren. Begleitend dazu luden wir den Medientheoretiker Stefan Günzel ein, der sich der Frage nach dem Wirklichkeitsbezug und den Strukturen künstlicher Welten widmete. Eingegangen wurde hierbei besonders auf die Räume der Computerspiele und anderer Simulationsbilder. Außerdem sprach der Philosoph Stefan Münker über die Kulturgeschichte künstlicher Weltentwürfe. Er begann mit steinzeitlichen Höhlen und endet mit den medialen Überschreitungen der Wirklichkeit als der derzeit letzten Etappe einer langen Geschichte des Scheins.

In den offenen Treffen von der Wikipedia-Gruppe Stuttgart lernen angehende Wikipedia-Autoren die ersten Schritte bei der Bearbeitung von Artikeln in Begleitung erfahrener Nutzer machen oder langjährige Wikipedia-Nutzer und Administratoren tauschen sich über Feinheiten des Wikipedia-Inhalts und der Technik aus.

Das Open Knowledge Lab „Code for Germany“ beschäftigt sich mit aktuellen Themenfeldern wie Open Data, Transparenz und Civic Tech. Im monatlichen Treffen sollen gemeinsam Ideen entwickelt und praktisch erforscht werden, wie Technologie dabei helfen kann, die Stadt und Nachbarschaft zu verbessern.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt außerdem auf der digitalen Kultur. In der **Galerie b** – auf den 16 Großbildschirmen in unserem Eingangsbereich, präsentieren wir Netz- und Videokunst, aber auch Literatur.

GameArt ist regelmäßig Thema der Reihe „GameTalks“, bei der wir in Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste GameDesigner, Produzenten und Entwickler einladen.

Im vergangenen November fand zum ersten Mal das Independent Games Festival „Play GameZ“ bei uns statt. Neben einer großen

spielbaren Ausstellung, gab es Gespräche mit Spielern, die dem Publikum tiefe Einblicke in die GameEntwicklung, die Chancen und Schwierigkeiten gewährten. Sie sprachen über ihre Ideen, die Programmierung, die Finanzierung und das Design. Studenten konnten ihre Projekte vorstellen und die ortsansässigen Hochschulen für GameDesign stellten sich vor.

Hier sehen sie noch ein Foto unseres virtuellen Literaturspaziergangs „Worte und Taten“, den Studenten der Filmakademie bei uns umgesetzt haben.

Die Zeit reicht nicht aus, um von all unseren Veranstaltungen, Aktionen und Begegnungen zu berichten. Auf unserer Homepage unter „Digitale Lesekompetenz“ können Sie im Archiv alle vergangenen Veranstaltungen aufrufen, bei den Podcasts vieles Nachhören.

Um einen Bogen zum Beginn meines Vortrags zu schlagen und um die Notwendigkeit von Bibliotheken mit ihren Räumlichkeiten, Medien und Veranstaltungen noch einmal auf den Punkt zu bringen, möchte ich abschließend den Philosophen Byung-Chul Han zitieren:

„Immer mehr Daten über uns und die Welt zu sammeln, erklärt die Welt nicht besser, ja es ist nur ein sinnenleerer Dataismus.“

und

„Nicht zählen, sondern Erzählen führt zur Selbstfindung oder zur Selbsterkenntnis.“³

³ Byung-Chul Han: Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken. S. Fischer Verlage, 2014. S. 56