

# präsentation

---

Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern

---

[www.zhbluzern.ch](http://www.zhbluzern.ch)

---

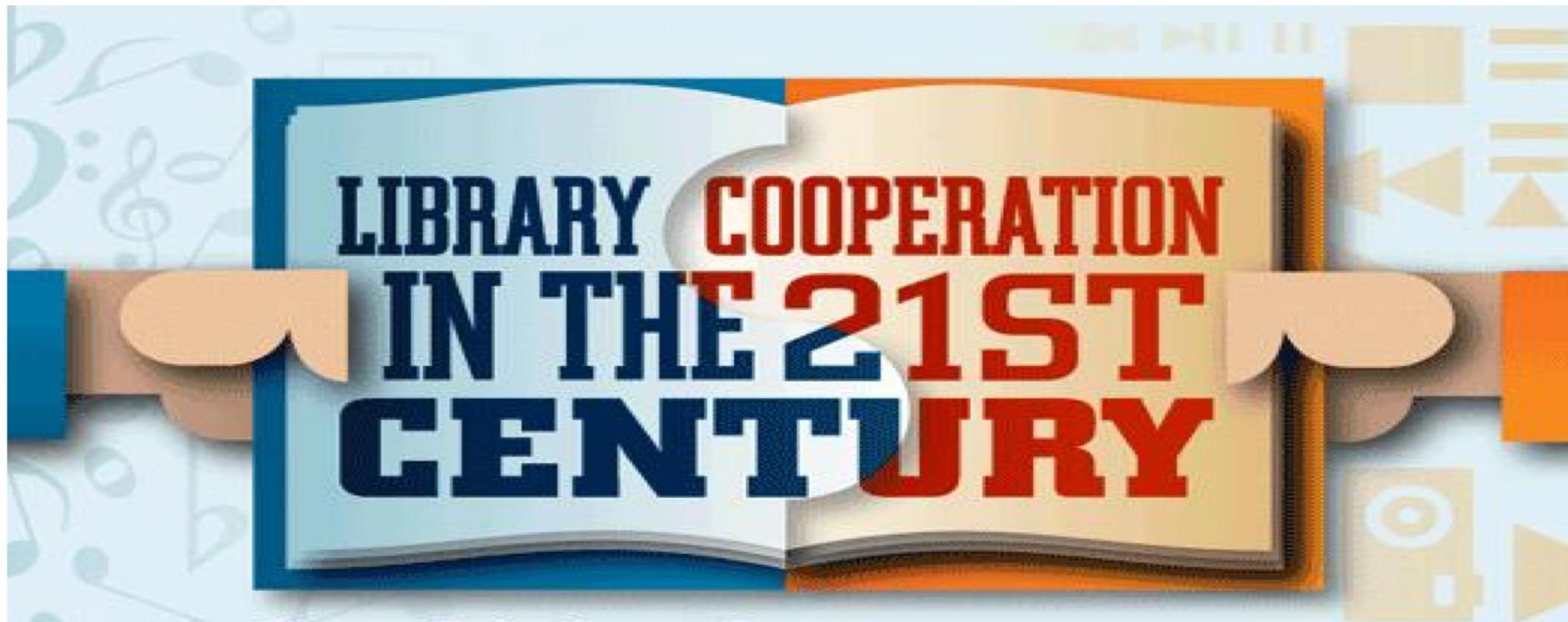
## Aktuelle Trends und Herausforderungen in Öffentlichen Bibliotheken

Prof. Dr. Rudolf Mumenthaler, ZHB Luzern  
Sion, 9. April 2019

# Trends und Herausforderungen für ÖBs

- Externe Sicht, allgemeine Entwicklungen in Öffentlichen Bibliotheken
- Welche Themen sind auch für die Bibliotheken des Wallis relevant?

# Trend und Herausforderung: Zusammenarbeit



# Kooperation

- Die Schweizer Bibliothekslandschaft ist stark fragmentiert
- Das Projekt Swiss Library Service Platform (SLSP) führt alle Hochschulbibliotheken der Schweiz ab 2021 in einem System zusammen
  - Vorbild für die Öffentlichen Bibliotheken?
- In welchen Bereichen machen hier verstärkte Kooperationen Sinn?
  - Z.B. den Mehrwert von RDA wirklich ausschöpfen
  - Ausbildung, Verbandsarbeit? Bibliosuisse!
  - Mit welchen Institutionen kann man lokal enger zusammenarbeiten?

# Trend und Herausforderung: Digital Literacy



# Digital Literacy

- Übersetzt etwa als digitale Informationskompetenz
- Wird als eine der Kernaufgaben von Bibliotheken angesehen:
- NutzerInnen dabei zu unterstützen, sich in der Informationsflut zurecht zu finden, Methoden zu vermitteln, wie man Information sucht, bewertet und verarbeitet – und auch im Umgang mit Hardware und Software
- Und zwar auf allen Stufen: für Kinder, für Studierende, für Senioren...
- Wichtige Aufgabe gerade auch für Schulbibliotheken – ev. in Kooperation mit Gemeindebibliotheken
  - Aufbauend und weiterführend bei der Leseförderung -> Informationskompetenz -> digital Literacy

# E-Medien

- E-Medien als ergänzendes Angebot der Öffentlichen Bibliotheken
  - in den Wissenschaftlichen Bibliotheken mittlerweile wichtigste Medienform (E-Journals)
- E-Books etablieren sich langsam auf dem Markt (10%)
- Komplexe rechtliche Situation bei den E-Books
  - Lizenz statt Kauf, kein Besitz; kein Verleihrecht für Bibliotheken
- Abhängigkeit von Verlagen und Dienstleistern
- Wenig nutzerfreundliches Angebot
  - Nutzungseinschränkungen, DRM
  - Akzeptanz und Nutzung steigen (trotzdem)

# Gesellschaftliche Entwicklungen



# Gesellschaftliche Herausforderungen

- Demographische Veränderungen:
  - Alterspyramide, Migration, Flüchtlinge
  - Bibliothek als sozialer Ort, als Ort der Integration -> interkulturelle Bibliotheken
- Freizeitgestaltung verändert sich
- Mediennutzung verändert sich
  - Lesekompetenz, Leseverhalten, Umgang mit Medien und Informationsflut
  - Bewusstseinsbildung und Kompetenzvermittlung als Aufgaben (-> digital literacy)

# Herausforderung: Zugänglichkeit

## Zugang für alle?

Nein, denn zahlreiche Websites und Apps sind nicht barrierefrei.  
Nicht nur Menschen mit Behinderungen, sondern auch ältere  
Menschen und Personen mit speziellen Bedürfnissen sind  
betroffen.

20% der Schweizer sind von der digitalen Welt ausgeschlossen  
20% potentielle Kunden



Zugang für alle  
Accès pour tous  
Accesso per tutti  
Access for all



# Herausforderung Zugänglichkeit

- Zugang für alle als wichtiger gesellschaftlicher Auftrag für Bibliotheken, speziell die ÖBs
- Zugänglichkeit im Sinne des barrierefreien Zugangs (Gebäude, Website, Inhalte)
- Zugänglichkeit im Sinne des niederschwelligeren und offenen Zugangs zu den Dienstleistungen für alle
  - «inklusive Bibliothek», einfache Sprache
    - Bibliothek Rorschach-Rorschacherberg als Vorbild!
  - Den Nutzerbedürfnissen angepasste Öffnungszeiten

# Trend: Communities

R . D a v i d L a n k e s

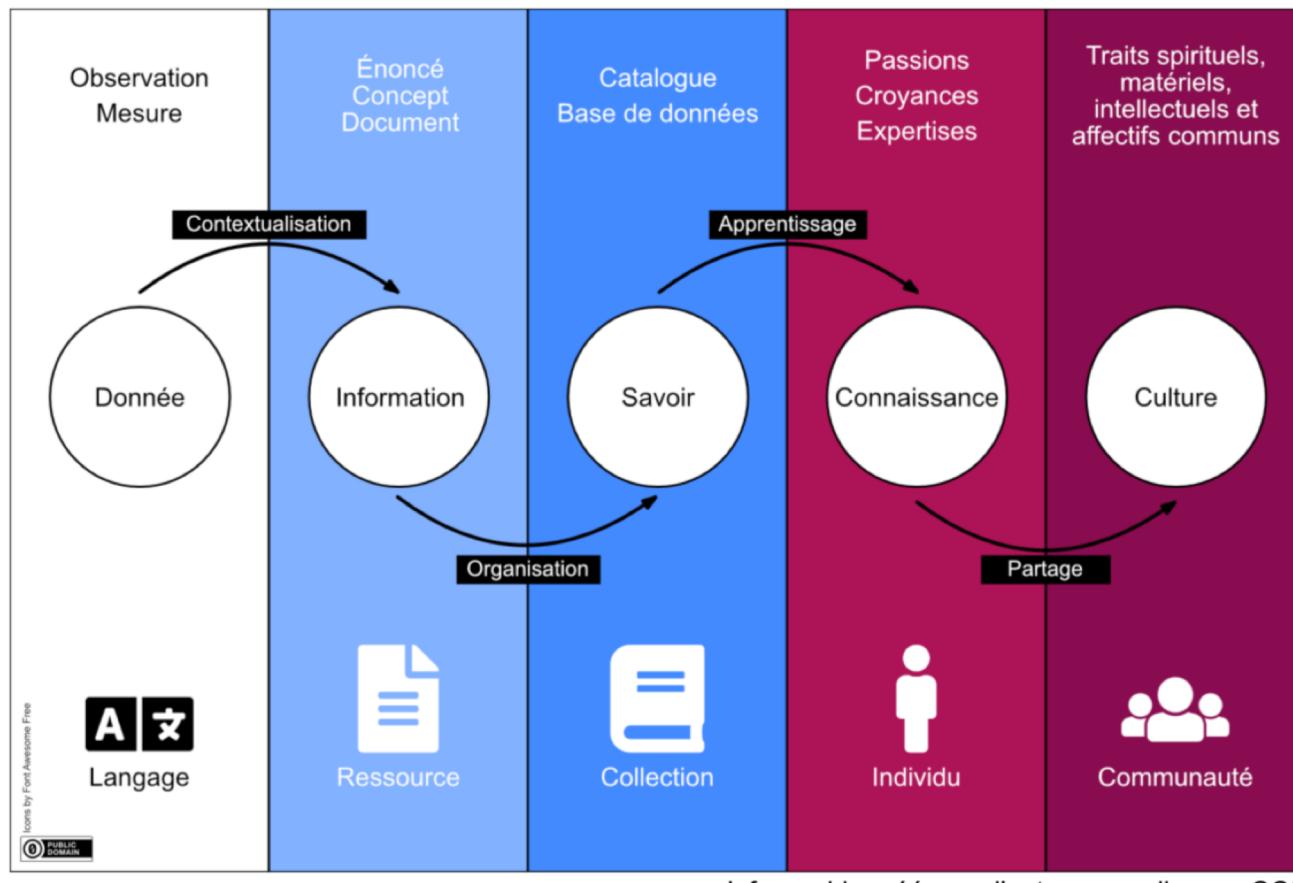


Second Edition  
**EXPECT MORE**  
Demanding Better Libraries for Today's Complex World

## Trend: Communities

- Bibliotheken bieten Raum und das Umfeld für Communities („Gemeinschaft“)
  - Gruppen mit gemeinsamen Interessen, gemeinsamem Hintergrund
- David Lankes: „Bibliotheken dienen der Verbesserung der Gesellschaft durch die Förderung der Erschaffung von Wissen in der Community“
  - „Bad libraries build collections; good libraries build services; great libraries build communities“
  - Michael Ravedoni: La bibliothèque plateforme:  
[http://doc.rero.ch/record/323640/files/TDB\\_2380\\_TB-Finale-MichaelRavedoni.pdf](http://doc.rero.ch/record/323640/files/TDB_2380_TB-Finale-MichaelRavedoni.pdf)

Figure 2 : De l'information à la culture : donnée-information-savoir-connaissance-culture (DISCC)



Michael Ravedoni: La bibliothèque plateforme:  
[http://doc.rero.ch/record/323640/files/TDB\\_2380\\_TB-Finale-MichaelRavedoni.pdf](http://doc.rero.ch/record/323640/files/TDB_2380_TB-Finale-MichaelRavedoni.pdf)

# Trend und Herausforderung: Nutzerpartizipation

- Neuer Blick auf BibliotheksnutzerInnen: es sind keine KundInnen, denen man ein Produkt vermittelt, sondern PartnerInnen, mit denen man gemeinsam Dienstleistungen entwickelt, denen man Raum gibt (Communities)
- User Generated Content: Nutzer einbeziehen beim Schaffen von Inhalten
- Participatory Design: Nutzer einbeziehen bei der Gestaltung und Weiterentwicklung der Bibliothek
- Frage: bin ich bereit, Verantwortung („agency“) abzugeben?

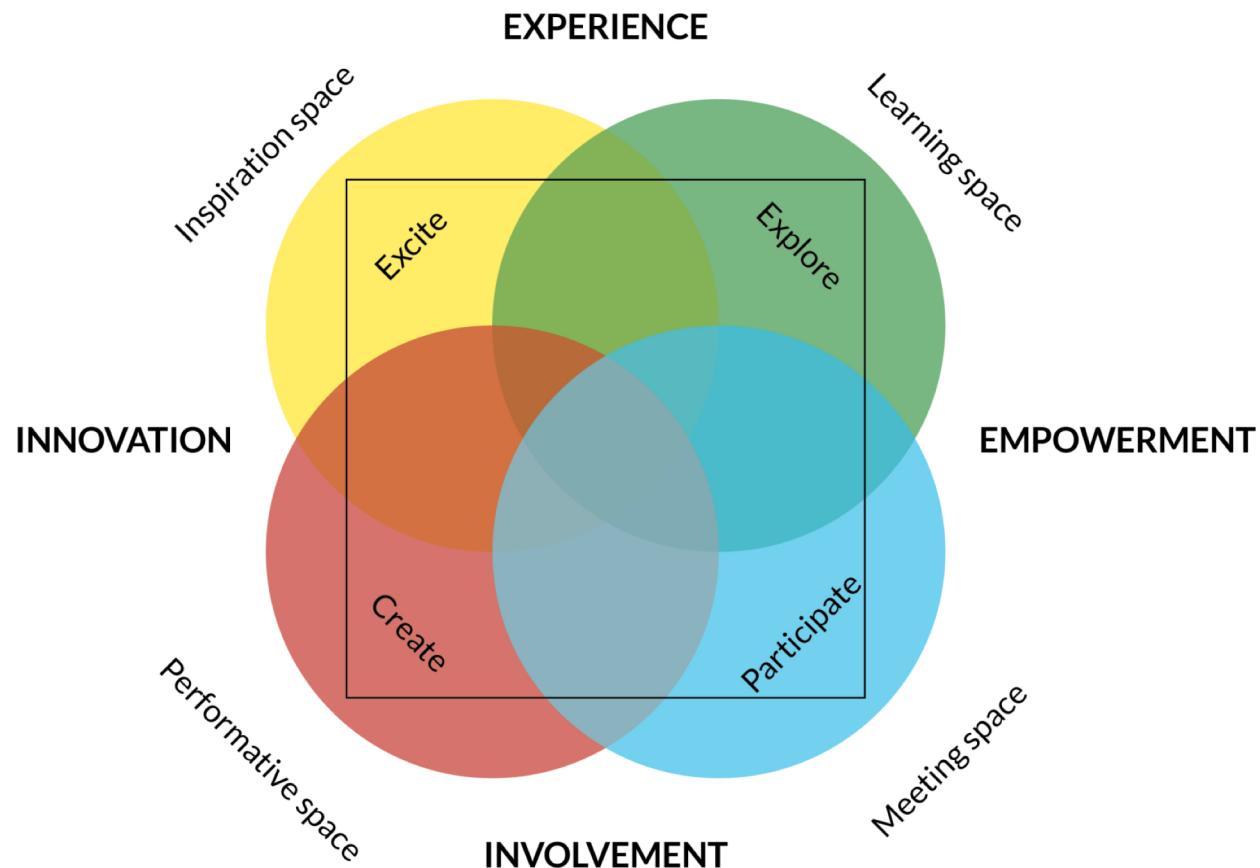
# Trend und Herausforderung: Bibliothek als Raum



# Trend und Herausforderung: Bibliothek als Raum

- Die sich verändernde Nutzung hat auch Auswirkung auf die Bibliothek als Raum
- Anders herum: Durch die Veränderung der traditionellen Nutzung müssen sich Bibliotheken neue Nutzungsformen erschliessen
- Die Nutzung der Bibliothek wird vielfältiger
  - Lernort, in Gruppen oder einzeln
  - Aufenthaltsort, Ort der Entspannung, Treffpunkt
  - Makerspace, Labor, Spielwiese
  - Veranstaltungen
- Neuer Ansatz: 4 Spaces
- Bedeutung von Beobachtungsmethoden zur Erforschung der Nutzung

# Dänisches Modell Four Spaces



# Trend und Herausforderung: Makerspaces in Bibliotheken



# Trend und Herausforderung: Makerspaces in Bibliotheken

- Herausforderung: das Konzept Makerspace als neues didaktisches Konzept zur Wissensvermittlung verstehen und auf die Bedürfnisse der eigenen Zielgruppe/Community adaptieren
- Makerspace bedeutet:
  - Einen Raum anzubieten, der zum Experimentieren, Ausprobieren, Basteln einlädt
  - Ziel: gemeinsam neues Wissen schaffen
  - Inhaltlich können die Angebote vom Häkeln über Multimedia-Produktion, Roboter Bauen bis hin zum 3D-Modellieren und 3D-Printen reichen
  - Animation ist wichtig, doch der Raum sollte auch von Gruppen frei genutzt werden können
  - Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und Gruppen ist sinnvoll und wichtig

# Trend und Herausforderung: Gaming in Bibliotheken



## Trend und Herausforderung: Gaming in Bibliotheken

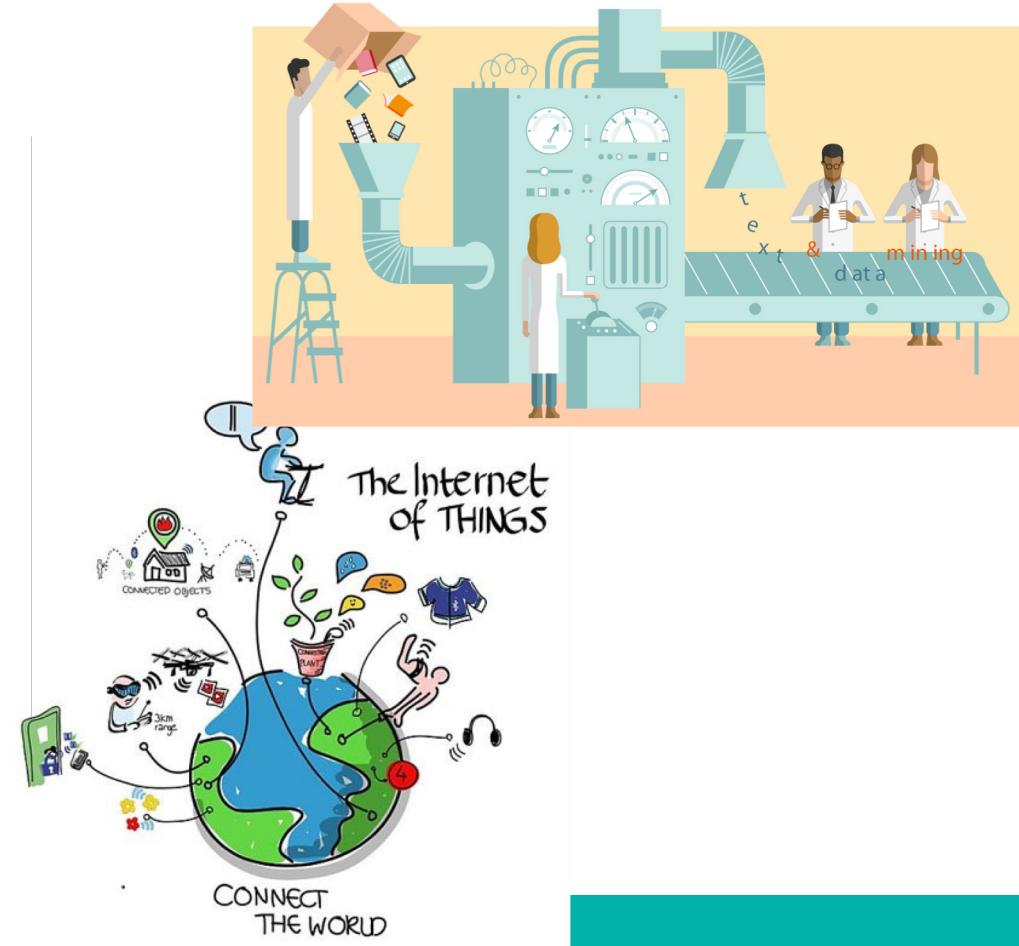
- Games als fester Bestandteil der Freizeitgestaltung von Jugendlichen
  - Eltern und Erzieher skeptisch
- Rolle von Games für Bibliotheken
  - Ergänzung des Medienangebots
  - Soziale Funktion von Games (Events)
  - Unterhaltung
  - Angebot v.a. für männliche Jugendliche, lernen Bibliothek kennen
  - Jugendliche fühlen sich „wie zu Hause“
- Projekt Game Mobil in St. Gallen (HTW Chur): <http://gammemobil.ch>



# Urheberrecht

- Komplexe Materie, nationale Unterschiede
- Schweiz: Urheberrechtsrevision läuft (wieder)
  - kein Verleihrecht, keine Bibliothekstantieme (mehr) im Entwurf
  - Aber: ProLitteris will Gebühren auf Mitgliederbeiträgen erheben
- Aktivitäten auf Ebene BIS/SAB -> Bibliosuisse waren erfolgreich: AG Urheberrecht, Task Force für Lobbying
  - Erneuter Vorstoss gegen „Tantieme durch die Hintertür“

# Technologische Entwicklungen



# Technologische Entwicklungen

- Wichtig ist es zu erkennen, welche Entwicklungen für die eigene Bibliothek relevant sind
- Wichtig sind eine grundsätzliche Offenheit für neue Technologien, Freude am Experimentieren und gleichzeitig kritisches Hinterfragen des Mehrwerts
- Makerspaces eignen sich hierfür ausgezeichnet: neue Technologien zusammen mit NutzerInnen auszuprobieren
  - Beispiele: virtual oder augmented Reality, 3D-Drucker...
  - Weniger für Makerspace geeignet: Beacons, NFC... Aber vielleicht als Anwendung innerhalb der Bibliothek wichtig (Seat Navigator)

# Die Bibliothek der Zukunft (?)



„We still have lots of books as well, of course.“

<https://dokk1.dk/english/library>

# Literatur

- Jochumsen, H., Hvenegaard Rasmussen, C., & Skot-Hansen, D. (2012). The four spaces – a new model for the public library. *New Library World*, 113 (11/12), 586–597.  
<http://doi.org/10.1108/03074801211282948>
- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Giesinger Hall, C., Ananthanarayanan, V., Langley, K., and Wolfson, N. (2017). *NMC Horizon Report: 2017 Library Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2017-library-edition/>
- Mumenthaler Rudolf: Trends und Herausforderungen in Bibliotheken (Reihe von Blogbeiträgen) <http://ruedimumenthaler.ch/2015/09/22/trends-und-herausforderungen-für-bibliotheken-2015-update/>
- Mumenthaler, Rudolf: Innovation nicht nur in großen Bibliotheken. In: *Bibliotheksdienst*. Band 48 (2014), Heft 5, S. 345–349. DOI: [10.1515/bd-2014-0045](https://doi.org/10.1515/bd-2014-0045).
- Schuldt, Karsten; Mumenthaler, Rudolf: Mobile Makerspaces für kleinere Gemeindebibliotheken – ein Projektbericht. In: *Informationspraxis* 3 (2017), No.2. DOI: <https://doi.org/10.11588/ip.2017.2.37751>
- Schultze, Simon: Videospielturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken. In: *Informationspraxis* 2 (2016), No.1. <http://dx.doi.org/10.11588/ip.2016.1.27337>

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

[www.ruedimumenthaler.ch](http://www.ruedimumenthaler.ch)