

Christoph Deeg

# Die nächste digitale Welle

Apps und Bibliotheken: Denken wir mal wieder alles neu ...

Blickt man auf die vergangenen Jahre der digitalen Transformation des Bibliothekswesens zurück, kann man einige interessante Veränderungsprozesse beobachten. Es scheint, als wäre die Zeit der Grundsatzdiskussionen im Kontext der Bibliotheksarbeit (endlich) vorbei. Längst gehört es zum guten Ton, im Bereich Social Media aktiv zu sein. Gaming und Gamification werden sogar langsam für Wissenschaftliche Bibliotheken relevant. E-Books und andere Medienformen sind aus der Bibliothekswelt nicht mehr wegzudenken – es passiert etwas. Und doch muss man die aktuellen Prozesse genauer analysieren und auch hinterfragen, denn eine Software, eine Facebook-Seite oder ein Gaming-Angebot bedeutet noch lange nicht, dass die jeweilige Bibliothek im digitalen Raum angekommen ist. Zwar hat sich in den letzten Jahren einiges getan, von der Entwicklung und Umsetzung umfassender digital-analoger Bibliotheksstrategien sind wir in der Breite der Bibliothekswelt jedoch noch sehr weit entfernt.

Aus diesem Grund ist es wichtig, auch die digitalen Themen zu beleuchten, die man vermeintlich schon gelöst hat. Eines dieser Themen ist die Welt der Apps und Smartphones. Auch hier gab es in der Bibliothekswelt einiges an Bewegung. Es wurde diskutiert und umgesetzt. Und doch sollte man noch einmal genauer hinschauen. Die Welt der Apps ist auf vielfältige Art und Weise in der Bibliothekswelt angekommen. Dazu gehört natürlich das Vorhandensein von Bibliotheks-Apps. Dies betrifft sowohl die Apps an sich als auch die Vermittlung der damit verbundenen Kompetenzen. Dazu gehört auch die Vermittlung von Basiswissen in diesem Bereich inklusive der Aktivierung der Bibliothekskunden, sich dieser Welt der Apps zu öffnen.

Ein weiteres Element ist die Nutzung von Apps durch die Mitarbeiter der Bibliothek. Ein schönes Beispiel ist hier Instagram, eine Foto-App mit angeschlossener Community. Immer mehr Bibliotheken probieren dieses Medium intensiv

aus und manch eine Bibliothek kann sogar richtige Erfolge vorweisen. Erfolge meint in diesem Fall die Erweiterung des Kommunikationsportfolios, das Erreichen neuer Zielgruppen oder auch einen internen Lerneffekt. Es soll sogar Bibliotheken geben, bei denen die Kunden – manchmal auch zusammen mit der Bibliothek – neue Apps entwickeln. Auch in der Welt der Bibliotheksführungen entstehen neue Ideen durch die Einbeziehung von interaktiven Apps. Hier besteht sogar die Möglichkeit, mittel- bis langfristig die Bibliotheksführungen durch die Entwicklung spielerischer Erfahrungsräume zu ersetzen, was einen massiven Qualitätssprung bedeuten könnte.

## Einfacher aber revolutionärer Ansatz

Um die große Herausforderung für die Bibliotheken zu verstehen, muss man sich etwas intensiver mit der Logik der Apps beschäftigen: Apps sind nicht eine Kopie einer Webseite oder eines irgendwie gearteten digitalen Angebots. Apps sind Fokus-

sierungssysteme. Sie fokussieren sich auf eine bestimmte Problemlösung und wollen diese besonders gut umsetzen. Sie ermöglichen dem Nutzer nicht den Zugang zu allen möglichen Optionen, sondern sie reduzieren diese. Sucht der Nutzer nach einer anderen Problemlösung, gibt es dafür – wenn möglich – eine andere App.

Dieser Ansatz ist einfach, aber trotzdem revolutionär, denn er steht im Widerspruch zu langweiligen, komplexen Webseiten und anderen digitalen Angeboten, die versuchen, möglichst jede Nutzungsoption abzubilden. Diese veralteten Modelle kümmern sich erst gar nicht um die Frage, was der Kunde denn eigentlich will beziehungsweise braucht. Sie zeigen einfach alles, was geht, und der Kunde muss in der Lage sein, die Plattform zu verstehen, die passenden Nutzungsoptionen herauszusuchen und dann sein Problem zu lösen. Das ist vergleichbar mit Bibliotheksführungen, die einfach nur zeigen, was die Bibliothek

## Schwerpunkt

### Themenschwerpunkte in BuB

Heft 02-03/2018  
Automatisierung / Robotik

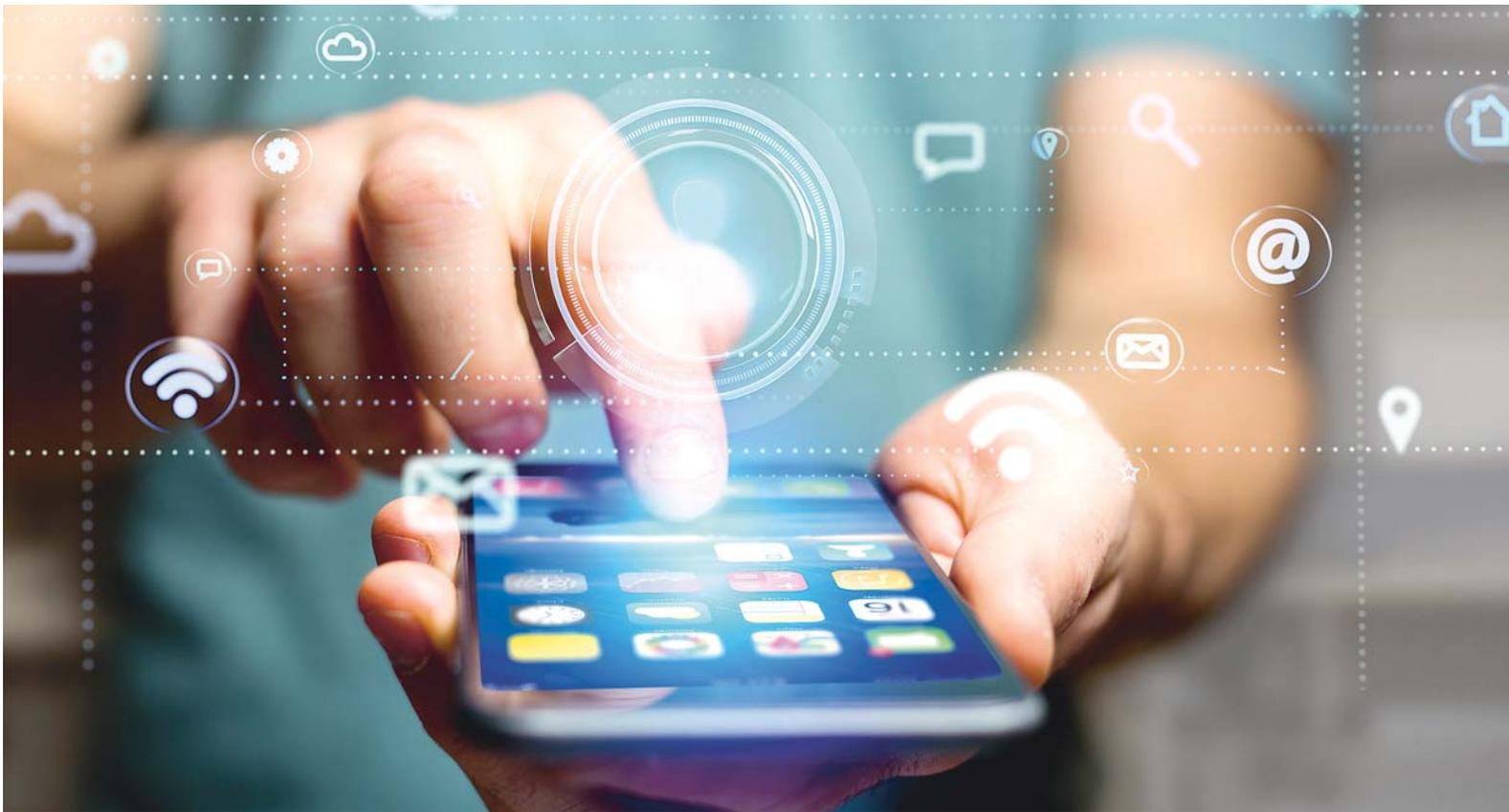
Heft 04/2018  
Ethik

Heft 05/2018  
Bibliotheks-Apps

Heft 06/2018  
Bibliothekartag Berlin

Heft 07/2018  
Arbeitsplatz Bibliothek

Heft 08-09/2018  
Personalgewinnung



Apps machen nicht automatisch jede Bibliothek besser, aber sie können bei der digitalen Transformation der Bibliotheken eine gute gedankliche Option sein. Foto: © PRODUCTION PERIG - Perig MORISSE / Fotolia

kann, ohne dabei zuerst die Ausgangssituation und Fragestellung des Kunden zu beleuchten.

Mit dieser Fragestellung verbunden ist die Idee der Plattform. Die Apps sind Teil eines größeren Kosmos, nämlich dem Smartphone oder dem Tablet sowie der vielen weiteren Formen davon. Heutige App-Stores sind nichts anderes als Plattformen, die es den Kunden ermöglichen, unabhängig von ihren Interessen, ihrem Bildungsstand und ihrem sonstigen Hintergrund Apps zu nutzen. Auf Basis dieser Ausgangslage entstand ein komplett neues Strategiemodell, welches die Grundlage für den Erfolg von Plattformen wie Google, Facebook, Steam, Uber, AirB'nB et cetera darstellt.

Beides, das Modell der Fokussierung und das Plattform-Modell, bedeutet für Bibliotheken eine große Herausforderung, denn die kontinuierliche Nutzung auf Seiten der Kunden sorgt für neue Denk- und Arbeitsweisen beziehungsweise Erwartungshaltungen bezüglich des Angebotsspektrums von Bibliotheken. Gleichzeitig ergeben sich für Bibliotheken eine Vielzahl an Möglichkeiten, für neue Bibliotheksangebote, die von neuen Zielgruppen intrinsisch genutzt werden.

Wie aber können Bibliotheken mit diesen Herausforderungen umgehen? Zuerst ist es wichtig, dass sich Bibliotheken noch viel mehr als bisher geschehen mit Apps und mobilen Devices auseinandersetzen. Die Aufgabe ist gewaltig. Es gibt schlichtweg zu viele Apps, als dass Bibliotheken diese Masse überblicken oder gar eine Vorauswahl treffen könnten. Dies ist ähnlich zu allen anderen digitalen und letztlich auch zu den analogen Medien: Die Zeiten, in denen Bibliotheken eine Vorauswahl – im Sinne von »welche Inhalte/Medien/Apps braucht der Kunden und welche nicht – für ihre Kunden treffen können, ist in den meisten Anwendungsszenarien nicht mehr umsetzbar. Die

Digitalisierung beendet nicht die mit diesem Ansatz verbundene Deutungshoheit, sie zeigt nur auf, dass jene Deutungshoheit nie da war. Das bedeutet nicht, dass Bibliotheken als kompetente Partner bei der Medien- und App-Auswahl keine Rolle mehr spielen. Das Interesse an Menschen, die sich mit diesem Thema auseinandersetzen, ist nach wie vor sehr groß. Aber die Idee, dass Bibliotheken wissen, was für ihre Nutzer am besten ist, ist meines Erachtens gescheitert.

### Sechs wichtige Punkte im Umgang mit Apps

Damit einher geht das Problem, dass Bibliotheken Apps nicht verleihen können. Im Kontext der Digitalisierung wird es für Bibliotheken immer schwieriger, einen individuellen Zugang zu Inhalten zu bieten – denn die Inhalte sind mehr und mehr frei im Netz verfügbar. Es geht in der Zukunft weniger um kostenlosen Zugang, sondern vermehrt um professionellen Umgang mit Inhalten – unabhängig davon, welche Inhalte dies gerade sind. Wenn ich also davon spreche, dass sich Bibliotheken mehr mit diesem Thema auseinandersetzen sollten, geht es letztlich um verschiedene Ebenen, die ich im Folgenden kurz besprechen möchte:

1. **Breites Basiswissen zum Thema Apps:** Hierbei geht es darum, in der Breite umfassendes Wissen in diesem Bereich aufzubauen. Es gibt bereits tolle Ansätze und Hilfen wie zum Beispiel die Arbeit der Fachstelle für öffentliche Bibliotheken NRW oder der ZBW MediaTalk. Es wird nicht ausreichen, diese Aufgabe einigen wenigen Mitarbeitern zu überlassen. Vielmehr wird es um einen kontinuierlichen Lernprozess aller Bibliotheksmitarbeiter gehen. Dazu gehört auch eine interne

Roadmap im Kontext der Digitalisierung zu entwickeln, die unter anderem definiert, welche Kenntnisse jeder Mitarbeiter benötigt.

2. **Kontinuierlicher Austausch über das Thema:** Auch wenn es im Bibliothekswesen eine Vielzahl an Aktivitäten zu dem Thema gibt, es gibt viel zu wenig Austausch darüber. Das bedeutet, man kann zwar die vorhandenen Angebote und Services umsetzen, bekommt aber nur langsam einen Überblick über die aktuelle Lage. Im schlimmsten Fall werden dann externe Berater hinzugezogen, um auf den aktuellen Stand gebracht zu werden. Aber externe Berater sollten erst dann angefragt werden, wenn man weiß, welche Apps es gibt und wie sie funktionieren, denn dann kann man mit der Entwicklung einer damit verbundenen Strategie beginnen. Dieser Ansatz sollte auch bei allen anderen Themen umgesetzt werden. Grundlagen zu Social Media (Was gibt es und wie funktioniert zum Beispiel Facebook) sind nichts für Workshops mit externen Beratern. Fragen Sie dafür Ihre Kinder im Teenageralter – die wissen es mindestens genauso gut und sind preiswerter. Externe Berater machen dann Sinn, wenn die Grundlagen gelegt sind und man dann mit der strategischen Nutzung beginnen möchte. Der Austausch kann sowohl online als auch offline stattfinden. Hier wäre auch wichtig, über den Tellerrand der Bibliotheksarbeit hinauszublicken.

3. **Der Blick über den Tellerrand:** Im bibliothekarischen Kontext gibt es noch sehr wenige spannende Apps. Deshalb ist es umso wichtiger, über den Tellerrand zu schauen. Grundsätzlich kann jede App für die Bibliotheksarbeit spannend sein. Es stellt sich nur die Frage, wie man diese App in die Bibliotheksarbeit integriert. Dies betrifft Mobile Games ebenso wie Arbeitstools (Evernote, Trello et cetera) und Medien- und Kommunikations-Apps.

4. **Die kontinuierliche Nutzung von Apps:** Dieser Ansatz mag etwas wild klingen, er ist aber ganz ernst gemeint. Die Idee ist, für drei Monate zu versuchen, jeden Service beziehungsweise jedes Angebot der Bibliothek mit der Nutzung einer App zu verbinden. Dieser Ansatz erhöht das Nutzungsportfolio der Bibliothek immens und sollte auch in Verbindung mit anderen digitalen Themen durchgeführt werden.

5. **Das Verständnis der Bibliothek als Plattform:** In diesem Punkt geht es weniger um die Nutzung von Apps als vielmehr um die Integration des Gedankenmodells in die Bibliotheksarbeit. Es geht also nicht mehr um bestimmte Medien, sondern um Inhalte und Lösungen. Zudem können die Communities ihre Bibliotheken wie Apps frei gestalten und nutzen. Die Bibliothek als Plattform bietet letztlich gesehen ein Framework, welches sich individuell an verschiedenste Nutzungskonzepte anpasst.

6. **Die Entwicklung eigener App-Angebote:** In der Zukunft wird es vor allem darum gehen, viele verschiedene individuelle Apps anbieten zu können. Ich habe kein fertiges Modell, wie solche Prozesse vor allem bei kleinen Bibliotheken aussehen könnten, aber hier liegt ein enormes Potenzial für die zukünftige Bibliotheksarbeit. Es geht dabei weniger um solche Angebote wie Zugänge zu Datenbanken et cetera, sondern vielmehr um neue Nutzungsformen, die gegebenenfalls auch völlig neue Bibliotheksangebote bedeuten.

Natürlich ist die Nutzung von Apps im Kontext der Bibliotheksarbeit kein Selbstläufer. Die hier genannten Punkte stellen nur einige Aspekte der Diskussion dar. Die Nutzung von Technologien im Kontext der Bibliotheksarbeit nur um der Technologien willen macht keinen Sinn. Nur eine strategische Implementierung, die auch Themen wie Bibliothekspädagogik oder Interkultur berücksichtigt, ermöglichen eine erfolgreiche Nutzung. Apps machen nicht automatisch jede Bibliothek besser, Apps sind auch nicht die Lösung auf alle Fragen der digital-analogen Bibliotheksarbeit. Aber sie sollten bei der digitalen Transformation der Bibliotheken immer eine gedankliche Option sein. Wenn das der Fall ist, müssen sie aber im Kontext einer digital-analogen Bibliotheksstrategie genutzt werden. Eine Nutzung ohne strategischen Hintergrund wird schlimmstenfalls sogar schädigend wirken.

Was aber nicht vergessen werden sollte: Apps können unglaublichen Spaß machen, und in der Verbindung mit anderen Medien werden sie sicherlich die Welt verändern – ganz egal, ob sich Bibliotheken an diesem Gestaltungsprozess beteiligen oder nicht.



**Christoph Deeg** ist Berater und Speaker für digital-analoge Gesamtstrategien und Gamification. In diesem Zusammenhang berät und begleitet er national und international tätige Institutionen und Unternehmen bei der Entwicklung und Realisierung umfassender und nachhaltiger analog-digitaler Gesamtstrategien. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Welt der Bibliotheken. Hier kümmert er sich um die Entwicklung digital-analoger Bibliotheksstrategien und die Einbindung von Gaming und Gamification als Querschnittsfunktion der Bibliotheksarbeit. In diesem Zusammenhang hat er schon mehr als 100 Bibliotheken im In- und Ausland beraten und begleitet. Der studierte Jazzmusiker ist Autor des Buches »Gaming und Bibliotheken« und Gründer des Netzwerkes »games4culture«. Weitere Informationen sind zu finden unter [www.christoph-deeg.com](http://www.christoph-deeg.com) und unter [www.bibliotheksstrategien.de](http://www.bibliotheksstrategien.de)