



Links: Meike Rietz von der Stadtbibliothek Köln führt die Welten der virtuellen Realität vor. Rechts oben: Mit MaKey MaKey leitete Rietz einen Coding-Workshop. Rechts unten: Die Europa-Abgeordnete Catherine Stihler (links) im Gespräch mit Ilona Kish (PL2020). Fotos: Stadtbibliothek Köln

Sebastian Abresch

## Coding, Gaming, Making: Bibliotheken zeigen Europa ihre digitalen Kompetenzen

#GenerationCode bei der EU Code Week 2016

**In ganz Europa mangelt es an digitaler Medienkompetenz. Die Europäische Union entwickelte jüngst Programme, um Bürgerinnen und Bürger mit entsprechenden Fähigkeiten auszustatten. Diese Vermittlungsleistung ist vor allem Sache der Bibliotheken, findet die Reading and Writing Foundation und lud europäische Bibliotheken im Oktober 2016 zur Europe Code Week ins EU-Parlament nach Brüssel ein.**

Regelmäßig wird entweder voller Frust oder voller Häme darauf hingewiesen, dass Deutschland ein Silicon Valley fehle, also ein Ort, der digitale Entwicklungen vorantreibt, neue Technik-Trends entwickelt oder anderweitig für Innovationen sorgt. Mangelnde Wirtschaftsförderung, wenig Gründerfreundlichkeit und verknöcherte Strukturen sind Erklärungsmodelle dafür. Glaubt man der niederländischen Reading and Writing Foundation, geht das Problem noch tiefer.

Demnach verfügt die Hälfte aller Bürgerinnen und Bürger in der Europäischen Union nur über mangelhafte digitale Medienkompetenz – und einem Viertel fehlt es völlig an Fähigkeiten

im Umgang mit digitalen Medien. Die EU hat diesen beklagenswerten Zustand des Kontinents zum Anlass genommen und im Namen der Zukunftsfähigkeit die sogenannte »New Skills Agenda«<sup>1</sup> ins Leben gerufen.

### New Skills Agenda: für kompetentere EU-Bürger

Die Europäische Kommission für Beschäftigung, Soziales und Integration stellte im Juni 2016 die entsprechende Agenda vor. Sie soll die Lebensqualität in Europa anheben, indem Bürgerinnen und Bürger mit Fähigkeiten ausgestattet werden, die für Jobsuche, Wirtschaftswachstum und Investitionen dienlich sind. Das Credo ist simpel: mehr Kompetenzen für alle, bessere Sichtbarkeit dieser Kompetenzen und ein höheres Bewusstsein für Trends auf dem Arbeitsmarkt, die spezielle Kompetenzen erfordern.

In der Folge wird die New Skills Agenda konkreter: Besonders gehe es um Skills im Kontext von Vermittlungsfähigkeit auf dem Arbeitsmarkt, der Digitalisierung, der Migration und der Innovation – just all jene Bereiche, die Bibliotheken seit jeher bearbeitet haben und in Zukunft verstärkt bearbeiten werden. Die Kampagne »Public Libraries 2020« hat hier in enger Abstimmung mit der Kommission gearbeitet, um Bibliotheken europaweit als erste Adressen für die New Skills Agenda zu erschließen.



Ein paar Impressionen von #Generation Code hat die Stadtbibliothek Köln in ein Video gepackt. Mehr dazu in der BuB-App.

Um die größtmögliche Anzahl von Menschen, insbesondere auch diejenigen mit Migrationshintergrund oder in wirtschaftlich angespannten Verhältnissen Lebenden, mit neuen Kompetenzen auszustatten, ist der Einbezug non-formaler Bildungsinstitutionen essentiell.

### #GenerationCode: born at the library

In der Folge war ein entsprechendes Event nur konsequent. Die als interaktive Ausstellung angesetzte Veranstaltung fand unter dem Titel #GenerationCode<sup>2</sup> am 18. und 19. Oktober 2016 im EU-Parlament in Brüssel statt und sollte in einem exemplarischen Mikrokosmos die hervorragende Arbeit europäischer Bibliotheken praktisch erfahrbar machen. Bibliotheken aus zehn EU-Staaten<sup>3</sup> waren angehalten, interessierten und eingeladenen EU-Abgeordneten drei Schlüsselbotschaften zu vermitteln:

1. Die alltägliche Arbeit in Bibliotheken besteht zu einem wachsenden Anteil darin, (nicht nur) neue Technologien zugänglich zu machen. Das fängt bei einem Internetzugang an und gipfelt derzeit in Lizenzen für 3D-Drucker (wie beispielsweise in der Stadtbibliothek Köln) oder Roboter-Workshops für Kinder (wie in der Öffentlichen Bibliothek von Gorlice, Polen). Besonderer Schwerpunkt hierbei: Coding, also Digitalkompetenz im Umgang mit Programmiersprachen. Die Reading and Writing Foundation hält Coding für eine Schlüsselkompetenz der Zukunft, gleichauf mit der Grundalphabetisierung einer jeden Gesellschaft. Und da es in Bibliotheken zunehmend um »sharing and making« gehe, seien sie prädestiniert dafür, entsprechende Coding-Fähigkeiten zu vermitteln.

2. Bibliotheken bieten sich als wertvolle, bisweilen unerschlossene und oftmals unterfinanzierte Infrastrukturen an, um die Europäische Union in ihren Programmen zu unterstützen. Ein Wegfall dieser Strukturen würde automatisch viele Menschen aus den EU-Programmen ausschließen. Denn gerade die Fähigkeit der Bibliotheken, digital abgehängte Gruppen anzusprechen – seien es nun Flüchtlinge, Arbeitslose, Arme oder Alte – trifft den Bereich, in dem es am meisten zu tun gibt, was Digitalkompetenz betrifft. Denn: Im Jahr 2020 brauchen 90 Prozent aller Berufe digitale Fähigkeiten, konstatiert die Reading and Writing Foundation.

3. Gerade in lokalen Gemeinschaften wächst die Verantwortung von Bibliotheken als Vermittler von Digitalkompetenz. Sie sind die Speerspitze non-formaler Bildung, insbesondere abseits der Ballungszentren. Viele entdecken in einer Bibliothek zum ersten Mal das Internet, andere finden dort ihren einzigen kostenfreien Zugang.

Aus der Stadtbibliothek Köln reisten Meike Rietz (FaMI-Auszubildende), Bettina Scheurer (Projektmanagerin) und der Autor dieser Zeilen an. Im Gepäck ein 3D-Drucker, ein Gaming-Rechner mit der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift sowie ein Set von sogenannten »MaKey-MaKey-Controllern«. Die interaktive Ausstellung wurde ergänzt von einem Workshop-Programm, das von den vertretenen Institutionen angeboten wurde.

Die Bibliothek aus Tallinn, Estland, zeigte beispielsweise ihr Angebot zu »Tipps und Tricks für Smartphones und Tablets«, Lyon und Köln konnten das Coding mittels der »MaKey-MaKey-Controller« in Kinder- und Erwachsenenhände geben. Die litauische Nationalbibliothek lud zu einer Zeitreise per Virtual Reality ein, während das niederländische Frysk Lab seinen fahrbaren Makerspace ausrollte.<sup>4</sup> Höhepunkt der »interactive digital making experience« war der Besuch von Laurentien Brinkhorst, Prinzessin der Niederlande und Schirmherrin der Reading and Writing Foundation, zusammen mit Tibor Navracsics, EU-Kommissar für Bildung, Kultur, Jugend und Sport. Die beiden Repräsentanten flankierten die Visiten zahlreicher EU-Abgeordneter – rund 100 ließen sich von den versammelten Bibliotheken überzeugen. Die Abgeordneten Julia Reda, Jan Philipp Albrecht und Jutta Steinruck machten für Deutschland die Runde und sprachen mit Bettina Scheurer sowie Barbara Lison, Vorsitzende des dbv, während Catherine Stihler (Schottland) nebenan etwas lötete und Sylvie Guillaume, Vizepräsidentin des Europäischen Parlaments (Frankreich) die Kölner VR-Brille testete.

Entsprechend positiv fallen auch die Resümees der Politiker aus. Prinzessin Laurentien wünscht sich mehr Bewusstsein für Bibliotheken in breiter Fläche: »Die Gesellschaft sollte sich wieder auf unsere Bibliotheken besinnen, denn sie sind Quellen für Inspiration, Wissen und Orte der Vernetzung.« Catherine Stihler gab die Gründung einer »MEP Library Group«<sup>5</sup> bekannt und bilanzierte: »Heute spielen Bibliotheken eine tragende Rolle, um lokale Communities durch die digitale Revolution zu navigieren.«

Das zweitägige Event in Brüssel hat einen guten Teil dazu beigetragen, dass den Bibliotheken diese tragende Rolle seitens europäischer Politik zugetraut wird. Aber auch außerhalb des politischen Systems hatte #GenerationCode Strahlkraft: Bei Twitter lief es mitunter als sogenanntes »Trending Topic«, ein Storify vermittelt die wichtigsten Eindrücke.<sup>6</sup> Innen- wie Außenwirkung sind der Reading and Writing Foundation zu verdanken, insbesondere dem Team der Public Libraries 2020 Kampagne um Ilona Kish. Es entstand tatsächlich der erwünschte Mikrokosmos, in dem sich die versammelten Bibliotheken im Namen ihrer Kolleginnen und Kollegen in ganz Europa als attraktive, moderne und für eine integrative Zukunft gerüstete Häuser zeigten.

---

Sebastian Abresch arbeitet als Medienkulturwissenschaftler in der Stadtbibliothek Köln.

1 <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223>

2 <http://www.publiclibraries2020.eu/content/generation-code>

3 Großbritannien, Spanien, Litauen, Deutschland, Belgien, Rumänien, Polen, Niederlande, Estland und Frankreich waren teilweise mit Öffentlichen Bibliotheken und teilweise mit entsprechenden Bibliotheksverbänden vertreten.

4 Die Berichterstattung der Stadtbibliothek Köln vermittelt einen Eindruck der technologischen Vielfalt vor Ort: <https://stadtbibliothekkoeln.wordpress.com/2016/10/21/eure-stadtbibliothek-im-eu-parlament/>

5 <http://www.eblida.org/mep-library-group.html>

6 <https://storify.com/PublicLibraries/generation-code-born-at-the-library>