



Die Medienkultur der Kinder: ein Wegweiser für Bibliotheken der Zukunft?

Kirsten Drotner

DREAM: Danish Research Centre on Education and
Advanced Media Materials
University of Southern Denmark
Odense, Denmark

Deutsche Übersetzung:

Thomas Eichhorn, Kerstin Keller-Loibl

Meeting:

103. Libraries for Children and Young Adults and Library Buildings and Equipment

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 75TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL

23-27 August 2009, Milan, Italy

<http://www.ifla.org/annual-conference/ifla75/index.htm>

Zusammenfassung:

Öffentliche Bibliotheken sind wichtige Stätten, in denen soziokulturelle Ausdrucksformen und Zukunftserwartungen der Kinder geprägt werden. Eine Hauptthese des Vortrags besteht darin, dass diese Ausdrucksformen und Erwartungshaltungen auf einer komplexen Medienkultur beruhen. Darum müssen sowohl virtuelle wie auch reale Bibliotheken den jungen Benutzern Produkte von hoher Qualität und in allen semiotischen Präsentationsformen - Text, Ton, Bild - bereitstellen. Ebenso erforderlich ist ein engagierter Dialog zwischen Benutzern und Bibliotheksmitarbeitern, die in der qualitativen Beurteilung der verschiedenen Präsentationsformen versiert sind. Diese Hauptthese wird gestützt durch eine kurze Analyse globaler Trends in der Medienbenutzung durch Kinder und ihrer soziokulturellen Unterschiede sowie durch Einzelbeispiele der Herausforderungen, vor denen multimodale Bibliotheken stehen.

Die Hauptthese des folgenden Vortrags ist es, dass öffentliche Bibliotheken im 21. Jahrhundert den jungen Benutzern eine weite Spanne von neuen, multimedialen Produktformen bieten müssen, damit sie ihre altherwürdigen Ziele auch weiterhin erreichen.

Insbesondere werde ich dahingehend argumentieren, dass öffentliche Bibliotheken sich nicht mehr ausschließlich über ihre Bestände definieren können und spezifische neue Anwendungen für ihre Benutzer bereitstellen müssen - Anwendungen, die in den Bereichen von Information, Unterhaltung bzw. Entertainment und Kommunikation der Vermittlung von Wissen dienen.

In vielen Ländern gehören öffentliche Bibliotheken zu den ältesten Einrichtungen, die dazu beigetragen haben, dass Kinder die entsprechenden semiotischen Mittel erworben haben, um soziokulturelle Ausdrucksformen und Zukunftserwartungen zu entwickeln. Druckerzeugnisse

sind seit alters her Produkte gewesen, die ein reiches Repertoire von Genres, von der faktischen Information bis zur fiktionalen Unterhaltung, zu bieten hatten.

Als Aufbewahrungsstätten von Druckerzeugnissen haben öffentliche Bibliotheken stets das Recht des Kindes auf freie Meinungsäußerung befördert, wie es im Artikel 13 der UN-Konvention zu den Rechten des Kindes zum Ausdruck kommt. Dort heißt es:

Das Kind hat das Recht auf freie Meinungsäußerung; dieses Recht schließt die Freiheit ein, ungeachtet der Staatsgrenzen Informationen und Gedankengut jeder Art in Wort, Schrift oder Druck, durch Kunstwerke oder andere vom Kind gewählte Mittel sich zu beschaffen, zu empfangen und weiterzugeben. (Konvention von 1989, Artikel 13).

Die Spezifizierungen dieses Artikels sind bedeutsam. So schließt das Recht auf freie Meinungsäußerung des Kindes sowohl die Aufnahme von Information (empfangen) wie auch die Hervorbringung und Verbreitung (weitergeben) ein. Zudem steht Information gleichrangig neben Entertainment (Gedankengut aller Art) und dem Gebrauch aller Medien. Während öffentliche Bibliotheken ihren Schwerpunkt traditionellerweise auf die Wissensaufnahme durch Druckerzeugnisse gelegt haben, bieten jüngste Trends der Medientechnologie und Medienkultur wesentliche neue, den alten Fokus weitende und andere Aspekte der kindlichen Meinungsfreiheit abdeckende Ansätze, indem sie es den Kindern ermöglichen, mittels semiotischer Repertorien von Text, Bild und Ton sowohl Information wie auch Unterhaltung aufzunehmen, auszuformen und weiterzugeben.

Eine Schlüsselfrage ist es natürlich, ob die Bibliotheken einer solchen Entwicklung folgen sollten, und wenn ja, aus welchen Gründen und mit welchen Implikationen. Im Folgenden werde ich versuchen, einige Antworten anzudeuten. Zu diesem Zweck unterlege ich meine Darstellung mit einer kurzen Analyse globaler Trends des kindlichen Umgangs mit Medien und skizziere die Herausforderung, die solche Trends für die Entwicklung der Bibliotheken bedeuten.

Entwicklung der Medien: Konvergenz, Kommerzialisierung, Globalisierung

In vielen Teilen der Welt gehört der Umgang mit Medien zur täglichen Routine der Kinder, ihrem Netz sozialer Kontakte und ihrem Blick auf die Welt. Zum Beispiel berufen sich 40% aller dänischen Kinder zwischen 9 und 16 Jahren auf Medien und ICTs (Information and Communication Technologies) als Vorwand, um ihre Freunde zu treffen - die Jungen spielen Computerspiele, die Mädchen schauen oft Filme zusammen oder hören Musik; und diese Zahlen entsprechen den Trends in vielen europäischen Ländern (Drotner 2001: 164; Livingstone & Bovill 2001). Fernsehen zu schauen, Computerspiele zu spielen oder persönliche Daten auf Websites wie FaceBook oder Twitter auszutauschen, sind nicht ergänzende Tätigkeiten innerhalb des sozialen Lebens der Kinder, sondern Tätigkeiten, die das Muster ihres täglichen Lebens bilden. Drei verwandte Trends lassen sich ausmachen: nämlich eine technische Konvergenz aller semiotischen Zeichen; ökonomische Kommerzialisierung der Produkte; und globalisierte Prozesse sozialer Partizipation.

Wir erleben gegenwärtig eine Art allmählicher technischer Verschmelzung von Fernsehen und Radio, Printmedien, Mobiltelefonen, Computern und Internet. Diese Konvergenz zwischen den Medien, der Telekommunikation und den ICTs beruht auf der technologischen Möglichkeit, alle Zeichen - Text, Ton, Zahlen, bewegliche und ruhende Bilder - zu digita-

lisieren und sie mittels Computer zu kombinieren. Manche Technologien, wie Computer, Spielkonsolen und Mobilgeräte waren von Anfang an digital; andere Technologien, wie digitales Fernsehen, e-Books und Radio-Podcasts, nehmen digitale Formen an. In den beiden letzten Jahrzehnten ist die technologische Konvergenz der Medien einhergegangen mit einer finanziellen Konvergenz in Form internationaler Fusionen von großen neuen Unternehmen, Internet-Providern, Fernseh- und Radiostationen sowie Unterhaltungsindustrien.

Die komplexe Vielfalt der gegenwärtigen Medien wird zumeist von kommerziellen Unternehmen entwickelt und folgt der Logik des Marktes. Während Sendemedien wie Rundfunk und Fernsehen über eine gemeinsame Vergangenheit verfügen, die kommerzielle wie öffentlich-rechtliche Aspekte einschloss und oft dem staatlichen Gemeinwohl diente, sind Computerspiele, Online-Dienste und mobile Formen der Telekommunikation praktisch sämtlich kommerzielle Produkte, deren Fortbestand zu großen Teilen von ihrem Erfolg auf den globalisierten Märkten abhängt; und gegenwärtige Auseinandersetzungen zum Besitzrecht von Online-Produkten (geistiges Urheberrecht gegen kreatives Allgemeingut) sind ein klarer Indikator der enormen finanziellen Investitionen, die in die Medienindustrien einfließen.

Insgesamt genommen, werden durch Konvergenz und Kommerzialisierung die Grenzen zwischen den alten und neuen Medien - wie sie oft bezeichnet werden - verwischt. So entwickeln sich ICTs oder neue Medien nicht mehr isoliert von alten Medien wie Fernsehen, Radio oder Zeitung. Darüber hinaus lenkt die rasche Einführung dieser Technologien in vielen Teilen der Welt das Interesse der Menschen von den neuen Geräten selbst auf ihre Funktionsweise, und dies gilt besonders für Kinder. Zum Beispiel wollen sie nur selten ein neues Mobiltelefon wegen seiner fortgeschrittenen Technologie, sondern weil sie auf neue Art und Weise, zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten, kommunizieren möchten (Drotner 2005; Ling 2004).

Zugleich mit der Konvergenz ging in den letzten beiden Dekaden eine intensiviertere Globalisierung der Produktion und des Vertriebs von Medien und ICTs sowie ihren Formaten und Anwendungen einher. Man stimmt allgemein überein, dass die Medien für die kulturelle Globalisierung heute konstitutiven Charakter tragen: der beschleunigte globale Austausch von kulturellen Zeichen und Gütern durch die Kommunikationstechnologien befördert das, was John Tomlinson "komplexe Konnektivität" nennt (Tomlinson 1999: 2) - das heißt, globale oder transnationale Medien betonen die wechselseitige Verbindung verschiedener Kulturen und Lebensweisen.

So weit eine Vogelperspektive auf die Globalisierung, eine Perspektive, welche die ökonomischen, technologischen, politischen und legalen Aspekte jener komplexen Konnektivität betrachtet. Den Umgang der Kinder mit den Medien, ihren Genres und Formaten zu betrachten, der geographische und zeitliche Grenzen übersteigt, heißt, die Globalisierung der Medien aus *einer* möglichen Froschperspektive zu betrachten. Eine solche Perspektive mag hilfreich sein, die oft stark verallgemeinernden Theorien der Vogelperspektive über kulturelle Globalisierung zu vertiefen und zu nuancieren - Theorien, die dazu neigen, die Dichotomien zwischen nationaler und transnationaler Kultur, zwischen Homogenisierung und Heterogenisierung hervorzuheben.

Benutzertrends: der Umgang mit Multimodalitäten, digitalen Trennungen und dem Anderssein

Die strukturalen Tendenzen hin zur Digitalisierung, Kommerzialisierung und Globalisierung der Medien haben bedeutsame und problemreiche Implikationen für die soziokulturelle Lebensweise und Entwicklung der Kinder. Diese Implikationen betreffen die Entwicklung und Nutzung multimodaler Ressourcen, die Kultur der Partizipation und die Herausbildung digitaler Trennungen, sowie den Umgang mit semiotischen und sozialen Formen des Andersseins.

Digitale Medien erleichtern es den Kindern, kulturelle Produkte hervorzubringen und sich auszutauschen. Die Digitalisierung aller semiotischen Zeichen ermöglicht eine nahtlosere Verschmelzung von Text, Bild und Ton in Form multimodaler Mixturen, die bearbeitet und ausgetauscht werden können. Festzuhalten ist, dass Multimodalität *per se* nicht ausschließlich den digitalen Medien eignet. Auch die Bücher für die jüngsten Kinder enthalten bereits eine Verbindung von Text und Bildern. Das Neue an den digitalen Medien besteht eher in der Leichtigkeit, mit der unterschiedliche Zeichensysteme auf dieselbe Plattform gebracht und dort bearbeitet werden können. Zudem kennt man diese Bearbeitung von Zeichen auch von anderen Medien - etwa bei speziellen Schreib- oder Fototechniken. Wiederum ist es die relative Leichtigkeit, mit der solche Bearbeitungen vorgenommen werden können, die für die digitalen Medien bezeichnend ist - die meisten Kinder, die Zugang zu einem Computer haben, versuchen, Musik, Bilder und Texte herunterzuladen, und viele von ihnen editieren und remixen diese Zeichen, um sie dann wieder in Umgang zu bringen (Gilje 2008; Perkel 2008). Eine solche Unmittelbarkeit ist bei den analogen Medien - mit Ausnahme des Telefons - unbekannt.

Diese Prozesse beinhalten oft einen komplexen Umgang mit einer Anzahl von semiotischen Codes und Konventionen. Verschiedene Studien zeigen, dass nicht nur die jungen Produzenten, sondern auch ihre Adressaten einer erheblichen Übung im Umgang mit den komplexen semiotischen Ressourcen bedürfen (Jewitt & Kress 2003; Tyner 1998). Nur sehr wenige Kinder beweisen eine Form digitaler oder multimodaler Begabung ohne systematische Übung.

Heute ist die Freizeitkultur der Kinder, und nicht die Schule, der vorrangige Ort für das, was Henry Jenkins eine "partizipatorische Kultur" der digitalen Medien nennt, die sich durch Online-Vereinigungen, kreative Versuche, gemeinsames Problemlösen und mediale Zirkulationen auszeichnet (Jenkins et al. 2006). Bedeutsam aber ist, dass diese Kultur verschiedene Formen von Mitgliedschaft kennt. Digitale Medien sind, wie wir festgestellt haben, praktisch alle kommerziell ausgerichtet, und hinsichtlich von Region, Klasse, Geschlecht und Ethnie der Kinder bestehen ungleiche Zugangsmöglichkeiten zur gegenwärtigen Medienkultur. Diese sogenannten digitalen Trennungen berühren sich eng mit anderen bekannten Trennungen in Hinsicht auf Klasse, Geschlecht, Ethnie, Alter und Region (Fox 2005; Peter & Valkenburg 2006). Digitale Trennungen werden von den Verantwortlichen in Politik und Bildung oft als Probleme des Zugangs gedeutet und in Angriff genommen, aber in ihrer drastischsten Form haben sie vermutlich eher mit der Unterschiedlichkeit der Benutzer zu tun. Bei Kindern bestehen sehr ausgeprägte Unterschiede im Erlernen des - für ihr gegenwärtiges und künftiges Leben bedeutsamen - Umgangs mit der Komplexität der Medien (Warschauer 2004).

Unterschiede hinsichtlich ihrer kulturellen Vorlieben sind bei modernen Kindern eine feste Größe, und darum geben die digitalen Trennungen allein noch keinen Grund zur analytischen Besorgnis. Aber sie sollten von den Kulturpolitikern ernst genommen werden, denn digitale Trennungen werden in zunehmendem Maße als soziale Trennungen wahrgenommen. Der weitgespannte globale Diskurs in unserer Informationsgesellschaft und "Webgemeinde" (Castells 1996; Hutchins 1968; Husén 1974; Ransom 1994; Stehr 1994) weist auf die formative Rolle hin, welche die Sammlung und Aufbereitung von Information und die ständig zunehmende Kommunikation mittels Zeichen spielt. Semiotische Kompetenz, d. h. die Fähigkeit, mit multimodalen Ausdrucksformen kollaborativ, kommunikativ und partizipativ umgehen zu können, ist darum eine Schlüsselkompetenz.

Die von Medien geprägte Freizeitkultur der Kinder bietet eine wichtige Stätte für die Entwicklung multimodaler semiotischer Fähigkeiten. Eingeschränkte Zugangsmöglichkeiten zu diesen Ressourcen verstärken die sozialen Ungleichheiten deshalb in einem Maße, das die bisherigen Generationen - deren Entwicklungschancen weniger auf semiotischer Kompetenz beruhten - nicht gekannt haben. In diesem Sinne wird es von höchster Bedeutung sein, welchen Weg die öffentlichen Bibliotheken künftig einschlagen, um die Kinder zu fördern.

Unabhängig von ihren Möglichkeiten, sich mit verschiedenen Medien auseinandersetzen zu können, wissen die Kinder auf der ganzen Welt, dass es sie gibt, denn die mediale Globalisierung ermöglicht beständige Begegnungen mit verschiedenen Darstellungen von Lebensweisen, verschiedenen Modi von Kommunikation und Engagement, verschiedenen Arten des "Auf-der-Welt-Seins". Kinder reagieren auf solche durch die Medien vermittelte Formen des Andersseins mit Ablehnung, Abwendung, Interesse oder Zweifel, aber nur wenige zeigen gar keine emotionale Reaktion (Block & Buckingham 2007; Feilitzen & Carlsson 2002).

Empirisch gesehen gibt es also keinen Grund, die junge Generation aufgrund ihres uniformen Umgangs mit den Medien zu definieren, wie es sowohl in den populären als auch in den akademischen Diskursen geschieht, in denen die Kinder abwechselnd als Webgeneration (Tapscott 1998), digitale Generation (Papert 1996), cyberkids (Holloway & Valentine 2003) und thumb tribes (Rheingold 2002) bezeichnet wurden. Kinder werden von den aktuellen Medientrends in unterschiedlichem Maße beeinflusst, und sie reagieren auf diese Trends je nach ihren Unterschieden in Hinsicht auf Alter, Geschlecht, Region und Ethnie. Und doch müssen sie sich alle mit einer Gegenwart und Zukunft auseinandersetzen, in der es auf ihre Fähigkeit ankommt, mit diesen zunehmend digitalisierten, kommerzialisierten und globalisierten Medien umzugehen. Hier erheben sich gewichtige Fragen, wie sich die öffentlichen Bibliotheken positionieren können, um die Kinder auf den Umgang mit diesen komplexen Medien vorzubereiten.

Veränderungen des Outputs der Bibliotheken: neue Produkte, neue Anwendungen

Der sich wandelnde Umgang der Kinder mit den Medien wirkt sich aus auf die Arbeitsweise der öffentlichen Bibliotheken in jenen Teilen der Welt, die sich durch unbeschränkten Zugang zu den Medien auszeichnen. Zum Beispiel ist in Dänemark die Zahl der Kinder, die wenigstens einmal im Monat eine öffentliche Bibliothek aufsuchen, von 51% im Jahr 1998 auf 39% im Jahr 2004 gesunken, während die Anzahl der Kinder, die sie seltener als einmal im Monat aufsuchen, von 28% im Jahr 1987 auf 43% im Jahr 2004 gestiegen ist (Bille et al. 2005: 183). Besuche in Schulbüchereien dagegen sind auf hohem Prozentniveau stabil geblieben: 91% der Kinder suchen sie gegenwärtig wenigstens einmal im Monat auf - 1998

waren es 93% (Bille et al. 2005: 182). Dies ist vielleicht deshalb so, weil Schulbüchereien unmittelbar und explizit in den Lernprozess eingebunden sind, während öffentliche Büchereien vor allem ein entsprechendes Freizeitangebot offerieren.

Aus der Vorstellung eines einstmals beschränkten Zugangs zu Kulturgütern heraus entstanden, konzentrieren sich viele öffentliche Bibliotheken noch immer darauf, den Kindern den Zugang zu Druckerzeugnissen zu ermöglichen. Dies ist natürlich von Bedeutung als eine Vorstufe in jenen Teilen der Welt, wo der Zugang noch immer begrenzt ist, und für jene Benutzergruppen, für die der Zugang schwierig ist. In Dänemark, wie in vielen anderen Ländern, konkurrieren die Bibliotheken mit anderen kulturellen Stätten darum, die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich zu ziehen; und deshalb besteht die Aufgabe hier nicht so sehr darin, den Zugang zu gewährleisten, sondern darin, eine Vielzahl von Produkten und Nutzungsmöglichkeiten bereitzustellen.

Öffentliche Bibliotheken müssen ihren Output erweitern, indem sie alle Darstellungsformen von Text, Ton, ruhenden und beweglichen Bildern darin einbeziehen, und tatsächlich ist dies in Dänemark seit dem Jahre 2000 ein Anspruch der öffentlichen Bibliotheken gewesen. Heute entleihen die dänischen Kinder in den Bibliotheken weniger Bücher, während sie ein ausgeprägtes Interesse an Filmen und Musik bekunden - wie auch die Online-Spiele zu den beliebten Freizeitvergnügen in der realen Bibliothek gehören, vor allem für Jungen von 10 bis 13 Jahren (Drotner, Jørgensen & Nyboe 2006). Kinder nutzen mittlerweile die herkömmlichen wie virtuellen Möglichkeiten der Bibliothek. Dies hat zu Termini wie "Hybridbibliothek" (Thorhauge 2001), "performativer Bibliothek" (Graulund 2006) und der Bezeichnung der Bibliothek als "dritter Raum zwischen privatem und öffentlichem Raum" (Oldenburg 1999) geführt.

Öffentliche Bibliotheken haben hinsichtlich der freien Meinungsäußerung von Kindern noch immer eine Schlüsselstellung inne. Aber ihre Rolle wandelt sich: lag sie einst darin, den Zugang zu Information und Unterhaltung zu gewährleisten, so liegt sie heute darin, es den jungen Benutzern zu ermöglichen, aus einer Fülle von oft chaotischen Informationseinheiten ein kohärentes Wissen zu gewinnen, das ihnen die intellektuelle Orientierung erleichtert. Im Bereich der Unterhaltung ist es eine Hauptaufgabe, Qualitätsprodukte anzubieten, die Kinder in den Geschäften oder im Internet nur selten vorfinden würden. In diesem Zusammenhang ist es von großer Bedeutung, dass Kinder Mühe haben, Verbindungen zwischen verschiedenen Ausdrucksformen herzustellen, zum Beispiel generische Ähnlichkeiten oder thematische Parallelen zu erkennen. Da solche Verbindungen dazu beitragen, den Sinn junger Benutzer für ästhetische Qualität und kontextuelle Einsichten zu schärfen, sind sie bedeutsame Aspekte, wenn es darum geht, die Ziele der UN-Konvention zu erfüllen, die in der Sicherung von kultureller Qualität und Vielfalt bestehen.

Da heute der Besitz von Medien eine größere Rolle spielt als der bloße Zugang zu ihnen, ist auch die Ausweitung der Qualitätskontrolle von größerer Bedeutung. Bibliotheksmitarbeiter sind nicht mehr die "Hüter der Kultur" allein durch die Auswahl der Produkte, die sie in der realen Bibliothek bereitstellen. Kinder können Produkte online anfordern und tun dies auch; sie beschaffen sich einzelne Informationen und interessante Geschichten aus allen möglichen Quellen; und damit ist die bloße Produktpräsenz in der realen Bibliothek wenig hilfreich, wenn es darum geht, die kulturelle Produktauswahl der Kinder zu lenken. Die sich wandelnde Natur des kulturellen Zugangs und der Qualitätskontrolle fördert und vertieft die Entstehung neuer Beziehungen zwischen jungen Benutzern und Bibliotheksmitarbeitern.

Veränderungen des Inputs: neue berufliche Fertigkeiten

Wie die meisten anderen öffentlichen Einrichtungen haben Bibliotheken die Art und Weise ihres Umgangs mit der Öffentlichkeit auf das gegründet, was man eine Absenderperspektive nennen könnte, d. h. eine Perspektive, die sich auf das institutionelle Vorrecht der Verbreitung konzentriert. Mit dem zunehmenden Wettbewerb und der kommerziellen Verbreitung kultureller Produkte konfrontiert, haben viele öffentliche Bibliotheken versucht, sich besser auf die Perspektive der Benutzer einzustellen und sich für verschiedene Benutzergruppen und ihre unmittelbaren kulturellen Vorlieben sensibilisiert. Dieser Perspektivwechsel hat nicht nur vielen Bibliotheken hinsichtlich ihrer kulturellen Vorrangstellung die Augen geöffnet, sondern auch zu einem gezielteren Blick auf die Benutzer geführt, in dem Sinne, dass diese sich durch die konkrete Auswahl der Produkte definieren lassen.

Wenn öffentliche Bibliotheken unter den - oben ausgeführten - veränderten Bedingungen Stätten für das Recht der Kinder auf freie Meinungsäußerung bleiben wollen, wird es eine ihrer Hauptaufgaben sein, ganzheitlichere Strategien der Kommunikation mit ihren Benutzern zu entwickeln. Solche Strategien müssen mit dem Alltagsleben der Kinder und ihren vielfältigen Prozessen kultureller Aneignung vertraut sein; sie müssen eine Vielzahl von kulturellen Produkten und Ausdrucksformen qualitativ beurteilen können; und sie müssen in der Lage sein, mit den verschiedenen Anforderungen von virtuellen und realen Bibliotheken umzugehen.

Solche Strategien in die Tat umzusetzen, ist keine geringe Aufgabe. Es erheben sich gewichtige Fragen, welche die sich verändernden Anforderungen an reale Bibliotheken, die zukünftige berufliche Ausbildung und nicht zuletzt die Kommunikationsfähigkeit ihrer Mitarbeiter betreffen. In Dänemark hat kürzlich ein Artikel zur Zukunft der Bibliotheken auf diese Fragen einige Antworten zu geben versucht, die auf einer eingehenden Analyse der Kultur der Kinder im allgemeinen und ihrer Benutzung von Bibliotheken im besonderen beruhen (Brandt & Poulsen 2008). Ich möchte zum Schluss auf die Anforderungen an die Kommunikationsfähigkeit der Bibliotheksmitarbeiter zu sprechen kommen. Dieser Aspekt ist vielleicht von besonderer Bedeutsamkeit im Umgang mit Kindern, die sich durch individuelle Ansichten und Fertigkeiten auszeichnen. Es hat sich gezeigt, dass unter diesen Umständen ein Dialog von Nutzen ist, der auf Alters- und Geschlechtsunterschiede eingeht, ohne berufliche Einsicht und Erfahrung hintanzustellen (Drotner, Jørgensen & Nyboe 2006). Die Herausbildung einer solchen dialogischen Annäherung wird beschleunigt durch gemeinsame berufliche Reflexion, d. h. ein gemeinsames Nachdenken über die Praxis, das in enger Nachbarschaft zur institutionellen Routine stattfindet, aber durch Perspektivwechsel eine Veränderung dieser Routine erlaubt.

Konferenzen sind wesentliche Stätten der Begegnung, die solche Perspektivwechsel fördern. Das Thema der diesjährigen IFLA-Konferenz, "Bibliotheken schaffen Zukunft: aufbauend auf dem kulturellen Erbe", bietet eine vorzügliche Gelegenheit zur Begegnung und zum Austausch von Perspektiven, und es birgt ein besonderes Versprechen der Möglichkeit gemeinsamer Visionen.

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.

References

- Block, Liesbeth de & David Buckingham (eds) (2007) *Global Children, Global Media: Migration, Media and Childhood* Basingstoke: Palgrave.
- Brandt, Anna Enemark & Ann Poulsen (eds) *Fremtidens biblioteksbetjening af børn* [Children's future library service] Copenhagen: Danish Library Association. Retrieved May 2009 from: www.bs.dk/publikationer/andre/fremtidens/index.htm
- Castells, Manuel (1996) *The rise of the network society. Vol. 1: The Information age: Economy, society and culture* Oxford: Blackwell.
- Convention on the Rights of the Child* (1989). United Nations. Retrieved May 2009 from: <http://daccessdds.un.org/doc/RESOLUTION/GEN/NR0/547/84/IMG/NR054784.pdf?OpenElement>
- Drotner, Kirsten, Heidi Jørgensen & Lotte Nyboe (2006) *Børnebiblioteket som læringsrum: kultur, kommunikation og transformation* [The children's library as space for learning: culture, communication, transformation] Aarhus: Aarhus Public Libraries. Retrieved May 2009 from: <http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/laeringsrum-web.pdf>
- Drotner, Kirsten (2005) Media on the Move: Personalised Media and the Transformation of Publicness, pp. 187-211 in Sonia Livingstone (ed.) *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere* Bristol: Intellect Books.
- Drotner, Kirsten (2001) *Medier for fremtiden: børn, unge og det nye medielandskab* [Media For the Future: Children, Young People and the Changing Media Environment] Copenhagen: Høst og Søn.
- Feilitzen, Cecilia von & Ulla Carlsson (eds) (2002) *Children, Young People and Media Globalization* Gothenburg: Nordicom.
- Fox, Susannah (2005) *Digital Divisions: The Pew Internet and American Life Project*. Retrieved May 2009 from <http://www.pewinternet.org>
- Gilje, Øystein (2008) Googling Movies: Digital Media Production and the "Culture of Appropriation", pp. 29-48 in Kirsten Drotner, Hans Siggaard-Jensen & Kim Christian Schrøder (eds) *Informal Learning and Digital Media: Constructions, Contexts, Critique* Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Graulund, Jan (2006) Folkebiblioteket: et rum for dannelse [The public library: room for character formation], pp. 55-71 in: L. Emerek et al. *Folkebiblioteket som forvandlingsrum: perspektiver på folkebiblioteket i kultur- og medielandskabet* [The public library as a space of transformation: perspectives on the public library in the landscape of culture and media] Copenhagen: Danish Library Association.
- Holloway, Sarah L. & Gill Valentine (2003) *Cyberkids: Children in the Information Age* London: RoutledgeFalmer.
- Husén, Torsten (1974) *The learning society* London: Methuen.
- Hutchins, R. M. (1968) *The learning society* Harmondsworth: Penguin.
- Jenkins, Henry, Katie Clinton, Ravi Purushotma, Alice J. Robinson, & Margaret Weigel, (2006) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Building the field of digital media and learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. Retrieved May 2009 from: http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Ling, Richard (2004) *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society* San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Livingstone, Sonia & Moira Bovill (eds) (2001) *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oldenburg, R. (1999) *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community*. New York: Marlowe.
- Papert, Seymour (1996) *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap* Longstreet Press.
- Perkel, Dan (2008) Copy and Paste Literacy? Literacy Practices in the Production of a MySpace Profile, pp. 203-24 in Kirsten Drotner, Hans Siggaard-Jensen & Kim Christian Schrøder (eds) *Informal Learning and Digital Media: Constructions, Contexts, Critique* Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

- Peter, Jochen, & Patti M. Valkenburg (2006) Adolescents' Internet Use: Testing the 'Disappearing Digital Divide' versus the 'Emerging Differentiation' Approach, *Poetics*, vol. 34, no. 4-5: 293-305.
- Ransom, S. (1994) *Towards the learning society* London: Cassell.
- Rheingold, Howard (2002) *Smart Mobs: The New Social Revolution* Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Stehr, N. 1994. *Knowledge societies* London: Sage.
- Tapscott, Don (1998) *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation* (New York: McGraw-Hill.
- Thorhauge, Jens (2001) Børnekulturen i udvikling: biblioteket og de andre institutioner i opbrud [Development of children's culture: the transformation of the library and other institutions]. In: A. Bülow & M. Hassel (eds), *Børnekulturen i grænselandet mellem amter og kommuner [Children's Culture across the boundaries of counties and city councils]* Copenhagen: Children's Cultural Council. Retrieved May 2009 from: <http://boernekultur.dk/index.aspx?id=1CE59D16-9015-4ED3-8B96-EB22CD69B5C4>
- Tomlinson, John (1999) *Globalization and Culture* Cambridge: Polity Press.
- Tyner, Kathleen (1998) *Literacy in a Digital World* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Warschauer, Mark (2004) *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, MA: MIT Press.