

Auf Trauminseln das strategische Bewusstsein schärfen

Als „Creative-in-Residence“ an der australischen State Library of Queensland (SLQ) hat Dr. Matt Finch 2016/17 mit der SLQ ein ungewöhnliches Trainingskonzept für strategisches Denken und spielerische Innovation entwickelt.

Vera Münch*

Library Islands heißt das neuartige Weiterbildungsformat, bei dem man im geschützten Raum einer fiktiven Insel im Rollenspiel lernen kann, den Status der eigenen Einrichtung im gesellschaftlichen Umfeld besser wahr zu nehmen, die Positionen der anderen zu sehen, und für Interessen zu kämpfen. Die Teilnehmenden schlüpfen für eine simulierte Zeit von fünf Jahren in die Rollen von Bibliothekskunden, Regierungsbeamten, Fördermittelgebern, kommunalen Verantwortungsträgern und Bibliotheksmitarbeitenden. Die Bedürfnisse und Verantwortlichkeiten der jeweiligen Rolle werden den Spielern verbindlich vorgegeben. Danach handeln sie frei, müssen jedoch die ihnen zugewiesenen Interessen vertreten. Aus den Interaktionen entstehen Diskussionen, die das strategische Bewusstsein schärfen und innovatives Denken fördern.

Das neue Trainingskonzept findet international Aufmerksamkeit, auch außerhalb der bibliothekarischen Fachwelt.

» „In turbulenten Zeiten ist strategische Arbeit nicht nur eine Wiederholung dessen, was vorher funktioniert hat, oder der Versuch, vorherzusagen, was als Nächstes kommt, und die Entwicklungen zu kontrollieren. Wir müssen unser Verständnis für die Unordnung und Unvorhersehbarkeit der Kontexte entwickeln, in denen wir arbeiten, so Dr. Matt Finch. Der in London ansässige Trainer und Kreativberater hat *Library Islands* 2016/17 im Rahmen einer befristeten „Creative-in-Residence“-Anstellung an der State Library of Queensland (SLQ), Australien, konzipiert und mit der SLQ erstmals praktisch durchgeführt.

Fiktion als Grundlage für Fortbildung und Innovation

Besucher von Library Island nehmen an einer spielerischen, offenen Simulation teil, die ihnen hilft, strategisch darüber nachzudenken, wie sie a) mit ihrer Arbeit ihre Zielgruppen besser bedienen können und b) sich auf eine unsichere Zukunft vorbereiten. Das ungewöhnliche Weiterbildungsformat wurde für Mitarbeitende und Interessenvertreter als Instrument entwickelt, um unternehmensweit und Institutionenübergreifend Gespräche über problematische Positionen, Herausforderungen und unsichere Zukunftsaussichten zu führen. Reibungspunkte, Konfliktpotential und Hindernisse, die solche Gespräche behindern und schwer machen, werden im Rollenspiel identi-

fiziert. „Das fiktive Szenario bietet die Möglichkeit, unangenehme Themen anzusprechen, „von politischem Extremismus bis hin zu Finanzierungskrisen, Mitarbeiterunzufriedenheit und den unbeabsichtigten Folgen gut gemeinter Programme“, so Finch.

Nach dem Start in Australien und Neuseeland 2017 haben Library-Island-Veranstaltungen bis dato in Großbritannien, Neuseeland, Schweden, Dänemark, Norwegen und in mehreren Bundesstaaten der USA stattgefunden.

Das Trainingskonzept lässt sich flexibel auf andere Branchen übertragen. Bibliothekarinnen und Bibliothekare, Museumspersonal, Universitätsmitarbeitende, Ärzte und Ergotherapeuten haben bislang „Inkursionen auf Inseln der Fiktionen“ unternommen, wie Finch sich ausdrückt.

Zielvorgaben der SLQ für den „Creative-in-Residence“

Als befristet angestellter Kreativberater an der Staatsbibliothek von Queensland hatte Finch zwei Hauptaufgaben zu erfüllen, eine interne und eine nach außen gerichtete. Intern sollte er die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in die neue Zeit der gesellschaftlichen Teilhabe führen, in der Bibliothekskunden zunehmend aktiv an den Bibliotheksangeboten mitwirken und selbstbewusst Forderungen stellen. Das Bibliothekspersonal sollte motiviert werden, das Angebotssortiment

* Übersetzt mit Hilfe von www.DeepL.com/Translator



Im Herzen von Brüssel nahmen Bibliothekarinnen und Bibliothekare aus mehreren EU-Ländern an einem Library-Island-Training teil.

auf Kundenmitwirkung auszurichten. Extern verfolgte die SLQ die Strategie, mit Finch's Unterstützung die praxisbezogene Kreativität von Bibliotheken in neuen Netzwerken neuen Partnern bekannt zu machen. Im Rückblick fasst Jane Cowell, damals an der SLQ (heute CEO der Yarra Plenty Regional Library, Melbourne, Australien) zusammen: „Die Anstellung des Creative-in-Residenz bot die Chance, bei unseren Mitarbeitenden neues Denken zu fördern und das Gefühl des Staunens und der Neugier wieder zu erwecken. Neue Ideen aus unerwarteten Quellen, etwa von Kolleginnen und Kollegen aus Administrationsabteilungen, wurden entdeckt, die ihre Fähigkeiten nun für die Gestaltung und Umsetzung neuer Programme anbieten.“ Auf diese Weise ist zum Beispiel das Fun-Face Lab^{1,2} der SLQ entstanden, mit dem Selfie-Portraits in digitalisierte Bilder aus dem australischen Kulturerbe eingebaut werden können. „Der Creative-in-Residence stellte bisherige Annahmen in Frage“, berichtet Cowell, „und er entwickelte internationale Verbindungen und schuf in überraschenden Sektoren neue Partnerschaftsmöglichkeiten für die Bibliothek.“ Im Blog Medium.com hat sie in ihrem Beitrag „5 whys to invest in a Creative-in-Residence“³ näher ausge-

führt, auf welche Bereiche sich ein Kreativberater im Haus auswirken kann, und worauf man sich einstellen sollte, wenn man sich für diesen Weg entscheidet. Der Artikel ist am 10. April 2017 erschienen.

Zu Besuch im imaginären Bibliotheksland

Library Island ist eine Simulation des Bibliothekswesens auf nationaler Ebene. Die Insel hat drei große Städte: Pulpchester, Folio und Little Codex. Die Bevölkerung ist zweisprachig. Die einen sprechen die Kolonialsprache Bookish, die anderen die Sprache der Eingeborenen, Verbalese. Die Bibliotheken der Insel werden von den Städten ausgestattet und geführt. Finanziert und beaufsichtigt werden sie vom Regalministerium, dem „Ministry of Shelves“. In diesem Umfeld werden die verschiedenen Rollen verteilt. Die Bibliotheken gehen ihrer Tagesarbeit nach, pflegen Sammlungen, verleihen Bücher und Medien, bieten reale und digitale Programme an. Alles ist gut. Dann beginnt die einheimische Bevölkerung plötzlich, mehr Anerkennung ihrer Sprache im Bibliotheksprogramm zu fordern. Politische Agitatoren treten auf den Plan und gleichzeitig tauchen unheilvolle Gerüchte über

1 <http://blogs.slq.qld.gov.au/slq-today/2016/09/28/put-yourself-in-the-picture-with-funface-lab/>

2 <https://www.flickr.com/photos/slq/sets/72157674699510336/>

3 <https://medium.com/@janecowell8/5-whys-to-invest-in-a-creative-in-residence-c8eece6afef>



In einer kleinen Außenstelle der Bibliothek auf Library Island übt sich ein dänischer Bibliothekare im Kundenservice.



Hochbetrieb in der imaginären Bibliothek in Oregon, USA.

eine von den Regierungsvertretern geplante Kürzung der Bibliotheksbudgets auf.

Wie man Teilnehmerstimmen, Notizen und Berichten⁴ über bisherige Veranstaltungen entnehmen kann, geht es auf Library Island spannend und trotz der ernstesten Themen (die natürlich nicht immer so gravierend sein müssen, wie von Finch eingangs angeführt), durchaus auch fröhlich zu. Ein Bibliothekar, der an einem Library Island bei der britischen Tageszeitung „The Guardian“ teilgenommen hat, beschreibt die Veranstaltung als „kraftvolle Übung in Zusammenarbeit und Verhandlung, die uns aus unseren Komfortzonen heraus mitten in den gesellschaftlichen Alltag hineinzwang. Mir wurde die Rolle eines Mannes zugeteilt, der Videospiele und Filme mochte, aussah wie ein Taugenichts, aber erreichen wollte, dass seine (fiktive) Sprache in den Bibliotheken der Städte besser vertreten ist. Dafür musste ich das Ministerium um Finanzierung bitten. Es lehnte meinen Antrag postwendend ab. Nun musste ich durch den Raum wandern und Unterstützer für mein Anliegen suchen. Gemeinsam haben wir dann eine fiktive Online-Crowdfunding-Seite erstellt, um auf diese Ungerechtigkeit aufmerksam zu machen, und Geld für den Kauf von mehr Literatur in meiner Sprache zu sammeln“. Die Übung sei sehr aufschlussreich gewesen, resümierte der Teilnehmer, und: „es hat viel Spaß gemacht.“

Die Bilder zu den Veröffentlichungen über Library-Island-Trainings bestätigen eine lockere Arbeitsatmosphäre, in der auch viel gelacht wird. Das liegt u.a. an den ungewöhnlichen Werkzeugen, die Finch den

Teilnehmenden für den Kampf um ihre Pfründe an die Hand gibt. Da laufen schon einmal Katzen und Mäuse virtuell durch den Raum, müssen Papierflugzeuge gefaltet werden, Zombies tauchen auf oder Zeichenaufgaben offenbaren die vorhandene oder eben nicht vorhandene künstlerische Ader des Teilnehmenden. Im Geflecht des Zusammenwirkens aller Beteiligten können die Rollenspielenden die eigene Position ebenso wie die Positionen der anderen besser wahrnehmen. Reibungspunkte, Hindernisse, Konfliktpotential, aber auch besondere Fähigkeiten und Qualifikationen werden sichtbar; neues Denken wird gefördert.

Nach ihrem Aufenthalt auf Library Island nehmen die Teilnehmenden die aufgeworfenen Fragen mit zurück in ihr reales Berufsumfeld, wo sie Strategien zur Lösung diskutieren und ihre neuen Erkenntnisse in die Programme fließen.

Mehr spielen für eine bessere Zukunft?

„Könnte es sein, dass unsere nächste Innovationsherausforderung darin besteht, die Mauern zwischen Fakt und Fiktion zu durchbrechen? Könnte ein geschichtenbasiertes, offenes Spiel für Fachleute ebenso wertvoll sein wie für Kinder? Könnte es sowohl physisch, technisch niedrigschwellig und improvisatorisch als auch digital sein?“ Diese Fragen wirft Matt Finch am Ende seines Beitrages „Library Island: Professional Development in the Land of Fiction“⁵ auf, in dem er das Training für das neuseeländische Bibliotheksmagazin *Library Life* (Issue 455, April 2017)

4 Stimmen, Notizen, Berichte und Originallinks zu Library Islands: https://docs.google.com/document/d/1nMVwhgDWh_cDJypfmQCXoaLYqcoVDPmOVwO3_JmBscE/edit

5 <https://www.dropbox.com/s/xk6incna65ijeor/Library%20Life%20Library%20Island.pdf?dl=0>

beschrieben hat. Die Antworten bleibt er schuldig. Mit den Fragen hat er aber erreicht, was er wollte: sie kreisen im Kopf und werfen dort die grundsätzliche Frage auf: Sollten wir für eine gute Zukunft vielleicht mehr spielen?

Library Island kann in Gruppen von 15 bis 100 Teilnehmenden gespielt werden. Eine zehneitige Erläuterung des Trainings inklusive Rollenbeschreibung (eine Art Basisversion) gibt es als CC-BY 4.0 lizenziertes „Print-and-Play-Kit“ auf der Wordpress-Seite <https://booksadventures.files.wordpress.com/2019/01/library-island-toolkit.pdf>

Direkten Kontakt mit Dr. Matt Finch kann man über seine Webseite <https://mechanicaldolphin.com/>⁶ oder über das Netzwerk Linked-In aufnehmen.

⁶ Direktlink: <https://mechanicaldolphin.com/>

Der Strategie- und Kreativberater bietet Library-Island-Workshops sowie Beratung zu strategischer Planung, zur Einbindung der Bibliothekskunden in die Programmangebote und zu Kundenservices an. **I**



Vera Münch

ist freie Journalistin mit Schwerpunkt Fachinformation und Wissensvermittlung
vera-muench@kabelmail.de

Dietmar Dreier International Library Suppliers

Seit 1981 für europäische Bibliotheken erfolgreich tätig.



Dietmar Dreier

Mit dreierASPECTUS stellen wir unseren Bibliothekskunden alle relevanten Informationen für eine Kaufentscheidung auf einen Blick zur Verfügung:

- Abbildung aller verfügbaren Kaufoptionen auf einen Blick: Pick & Choose über den Verlag oder ProQuest Ebook Central™, gebunden, kartoniert, etc.
- Angabe der Campuspreise für Bibliotheken
- Darstellung sämtlicher Mindestbedingungen für einen Pick&Choose-Kauf
- Kennzeichnung der Knowledge Unlatched Open Access-Titel
- Angabe der E-Book-Paketzugehörigkeit bei Einzeltiteln
- Hinweis auf gültige Sondernachlässe bei Print-Monografien
- Bereitstellung von MARC-Daten für Einzeltitel oder Titellisten

7. Bibliothekskongress Leipzig 2019
Wir freuen uns auf Ihren Besuch – Stand H08