

PC- und Konsolenspiele sind schon seit langem in den Alltag deutscher Kinder und Jugendlicher eingezogen und gehören somit zum Repertoire, das eine Bibliothek dieser Zielgruppe bieten sollte, um sie interessant und modern zu machen. Jedoch treten immer wieder Bedenken und Vorurteile auf, was diese Art von Medien angeht. Oft in der Presse als „Killerspiele“ verschrien, haben sie einen schlechten Ruf und viele Bibliothekare zögern, diese Medien in den Bestand aufzunehmen. Um den Kolleginnen und Kollegen Mut zu machen und aufzuzeigen, wie erfolgreich man mit Konsolenspielen auch Aufklärungsarbeit bei Kindern und Eltern leisten kann, folgt hier ein Erfahrungsbericht aus der Stadtbibliothek Straubing (Niederbayern).

2004 wurde ein wichtiger Schritt in der Jugendarbeit getan: die Jugendabteilung „BlueOrange“ entstand. Sie umfasste anfangs Bücher, CDs, DVDs, PC-Spiele, Hörbücher und ab 2006 auch Playstation 2-Spiele. Aufgrund großer Nachfrage kamen 2009 Spiele für Nintendo Wii und DS, Playstation Portable und XBOX 360 hinzu. Im Zuge dieser Einführung wurden 5.000 Euro investiert, um einen attraktiven Bestand für alle Konsolenspiele bieten zu können. Seit letztem Herbst stehen nun auch Playstation 3-Spiele zur Ausleihe bereit.

Insgesamt beläuft sich der Bestand 2011 auf 388 Spiele für alle gängigen Konsolenarten. Dabei ist auffällig, dass besonders die Spiele der Firma Nintendo hohe Umsätze verzeichnen: Die Spiele für DS haben generell einen Umsatz von über 20, die der Wii einen Umsatz von 18. Spiele der Firmen Sony (Playstation) und Microsoft (XBOX) weisen Umsätze von 10 und weniger auf.

Dies ist wohl auf die jeweiligen Zielgruppen zurückzuführen. Die meisten Entleihungen von Konsolenspielen fin-

den im Alter von 8 bis 14 Jahren statt. Nintendo DS und Wii sind in vielen Familien mit kleineren Kindern bis 14 Jahren verbreitet. Erst ab einem Alter von 15 Jahren werden andere Konsolen interessant. Da allerdings die Bibliotheksbesuche in genau diesem Alter weniger werden, gehen auch die Ausleihzahlen der Spiele entsprechend zurück.

Wie von vielen wohl erwartet, leihen Jungs im Alter von 6 bis 10 Jahren mehr Konsolenspiele aus als Mädchen. Interessant wird es aber ab 11 Jahren: die Ausleihzahlen der Mädchen steigen deutlich an und überholen die der Jungs. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass Jungen in diesem Alter langsam aufhören die Bibliothek zu besuchen, Mädchen aber häufig weiterhin kommen, um sich Bücher und auch Konsolenspiele auszuleihen.

**Jugendabteilung
BlueOrange**



Teufelszeug oder Ausleihrenner?

Konsolenspiele in Bibliotheken – ein Erfahrungsbericht aus der Stadtbibliothek Straubing

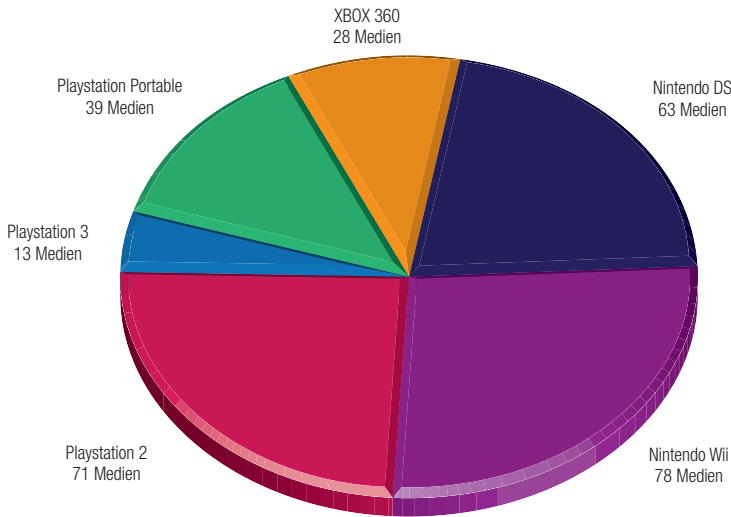
Von Sonja Fischer

199

Bestandsaufbau und Medienauswahl

Man sollte sich daher vor der Anschaffung von Konsolenspielen auf eine Zielgruppe festlegen. Außerdem ist auch die Art der angeschafften Spiele zu beachten. Auf dem Spielmarkt finden sich alle möglichen Genres, Rollenspiele, Action-Adven-

Bestand 2010



tures, Geschicklichkeits- und Logikspiele, Rennsimulationen u. v. a. m. Da fällt die Auswahl schwer. In Straubing haben wir uns darauf geeinigt, keine Spiele für Nutzer ab 18 Jahren und keine Ego-Shooter anzuschaffen. Außerdem haben wir uns von den Lernspielen distanziert, denn diese würden unseren Platz sprengen und werden bereits durch CD-ROMs abgedeckt. Übrigens ist bei der Anschaffung von Konsolenspielen das Zubehör zu beachten, das man zum Spielen benötigt. Spiele wie „Mario Kart Wii“ werden z. B. mit Lenkrad ausgeliefert. Dieses haben wir in unserem Bestand aufgenommen und verleihen es zusammen mit dem dazugehörigen Spiel.

Mediennarbeit und -aufbewahrung, Ausleihe

Die Bestandserschließung erfolgt ähnlich wie bei Büchern. Die Spiele werden katalogisiert und erhalten als Systematik die jeweilige Konsolenart. Die Mediengruppe und die Ausleihbedingungen sind bei allen Spielen die gleichen. Da bei uns nur Leerhüllen im Drehständer der Jugendabteilung stehen, werden die CDs bzw. Module

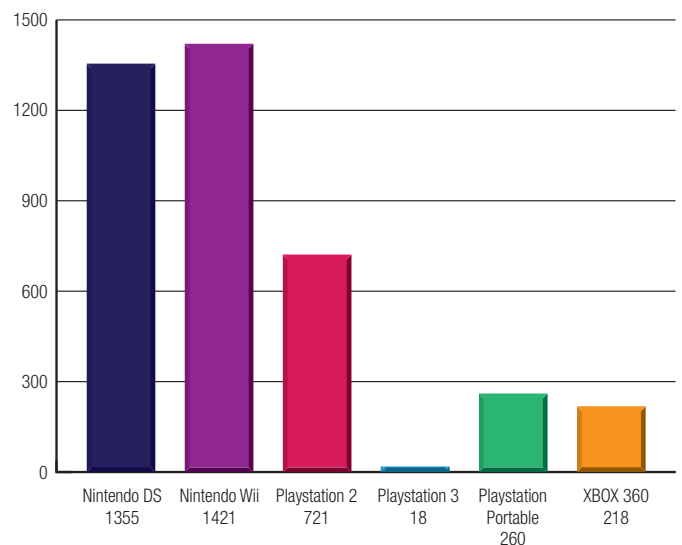
der Spiele in einen Karteikasten, der sich an der Informationstheke befindet, numerisch einsortiert. Daraus ergeben sich folgende Etiketten auf der Spielhülle: das Signaturschild mit der Systematik, Vermerke mit Alterskennzeichnung und Beilagen sowie die Nummer des Spiels. Der Barcode der Spiele befindet sich bei Nintendo DS- und Playstation Portable-Spielen ebenfalls auf der Hülle, bei den anderen auf der CD selbst.

Bei der Ausleihe holt der Benutzer den Inhalt des Spiels an der Informationstheke ab, wo es sofort auf das Ausleihkonto gebucht wird. Die Rückgabe erfolgt an der Ausleihtheke und das Spiel wird am nächsten Tag als Leerhülle in den Drehständer und der Inhalt in den Karteikasten einsortiert. Pro Spiel wird eine Gebühr von 1 Euro fällig. Die Ausleihzeit beträgt eine Woche, eine Verlängerung ist zweimal kostenlos möglich. Es dürfen maximal drei Spiele gleichzeitig entliehen werden, außerdem wird bei der Ausleihe streng auf die Altersbeschränkung geachtet.

Vor- und Nachteile

Diese Art von Medien hat natürlich ihre Nachteile für die Bibliothek: die Geräte und die dazugehörigen Spiele sind in der Anschaffung sehr teuer und unpraktisch für die Ausleihe. Außerdem ist erfahrungsgemäß die Diebstahlgefahr aufgrund der hohen Preise für Konsolenspiele sehr groß, weshalb wir auf Leerhüllen umstellen mussten. Wozu also Konsolenspiele für die Bibliothek anschaffen? Weil es auch gute Gründe dafür gibt!

Ausleihe 2010





bereits erfolgreich stattgefunden: Zur Einführung der Nintendo Wii Spiele haben wir erstmalig einen Wii-Workshop angeboten, bei dem der Umgang mit der Konsole gezeigt und die neuen Spiele in der Bibliothek ausprobiert werden konnten. Im gleichen Jahr fand ein Karaoke-Wettbewerb mit Hilfe der Playstation 2 und mehrerer SingStar-Spiele statt. Flippig von einem lokalen Radiomoderator begleitet, war die Veranstaltung ein großer Erfolg. Es fanden sich viele Zuschauer ein, die den mutigen Jugendlichen und Erwachsenen, die sich an das Mikro trauten, zujubelten und die Daumen drückten. Jeder durfte seine Lieblingslieder auswählen und singen. Am Ende der Veranstaltung wurden Punkte ausgewertet und alle Sängern und Sänger erhielten Preise.

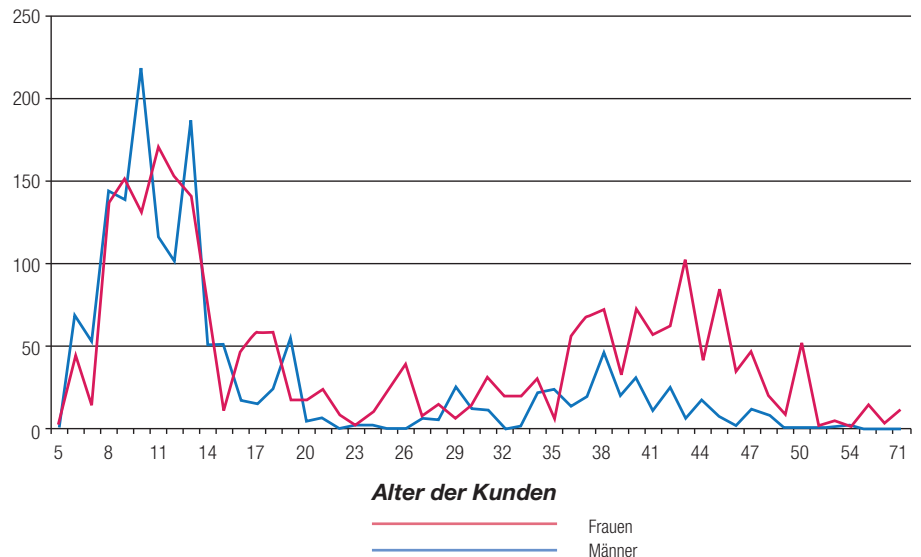
PC-Spiele sind ein Renner.

Der wichtigste ist natürlich die Bildung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen sowie deren Eltern. Wie gehe ich richtig mit den Spielen um? Welche Spiele sind für mein Alter bzw. meine Kinder geeignet? Was sind qualitativ gute und pädagogisch wertvolle Spiele? Wie lange sollte man pro Tag spielen dürfen? All diese Fragen können im direkten Gespräch geklärt werden, wenn sich der Bibliothekar oder die Bibliothekarin mit diesen Medien beschäftigt hat. Selbst bei technischen Fragen können wir helfen, wie z. B. die Einstellung der Altersbeschränkungen bei der Nintendo Wii oder das Verbinden der Konsole mit dem Internet. Viele Eltern und Jugendliche nutzen zudem die Möglichkeit, Spiele bei uns auszuleihen und zu testen, bevor sie sich für einen Kauf entscheiden, und sparen dadurch Zeit und Geld.

Seit 2009 nehmen wir am TOMMI Kindersoftwarepreis teil, der sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln widmet. Dazu treten in 18 Bibliotheken in Deutschland Kinderjurys zusammen, die 20 nominierte Konsolenspiele testen und bewerten. Am Ende erhalten die am besten bewerteten Spiele den TOMMI.

Für die Bibliothek bedeutet das, dass viele Jugendliche als neue Benutzer gewonnen oder gehalten werden und sich das Image der Bibliothek erheblich verbessert. Außerdem können durch eine Ausleihgebühr die hohen Anschaffungskosten teilweise wieder erwirtschaftet werden. Zusätzlich ergeben sich viele verschiedene Möglichkeiten, Veranstaltungen anzubieten.

Ausleihen nach Menge, Geschlecht und Alter



Veranstaltungsmöglichkeiten

Um die neue Mediengruppe zu bewerben, Jugendliche in die Bibliothek zu holen oder als Veranstaltungshighlight eignen sich Konsolenspiele perfekt. Folgende Aktionen haben in Straubing

DIE AUTORIN
Sonja Fischer ist
Mitarbeiterin der
Stadtbibliothek
Straubing.

Im Rahmen dieser Aktion hatten Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 13 Jahren mehrere Wochen lang die Gelegenheit, Spiele für PC und Konsole auszuprobieren und kritisch unter die Lupe zu nehmen. Wir konnten für sie Konsolen (XBOX 360, Nintendo Wii, Nintendo DS) und PCs zwei Stunden am Tag zur Verfügung stellen.

In dieser Zeit testeten und bewerteten insgesamt 151 Kinder die nominierten Spiele. Zusätzlich gab es eine feste Kinderjury, die mit offiziellen Juryausweisen ausgestattet wurde und sich dazu verpflichtet hatte, alle PC- oder Konsolenspiele ausführlich zu testen. Dazu musste für jedes Spiel ein Auswertungsbogen ausgefüllt werden, der Vor- und Nachteile des Spiels aus der Sicht der Kinder abfragte und auf dem man maximal 20 Punkte für jedes Spiel vergeben konnte.

Die Autorin mit der
Kinderjury (re.)

Drehständer der
PC- und Konsolen-
spiele

Selbstverständlich haben wir noch viele Ideen, die wir gerne in der Zukunft umsetzen wollen. Da wäre z. B.



Fazit

Konsolenspiele bereichern den Bestand einer Bibliothek ungemein. Seit wir diese Spiele in den Bestand aufgenommen haben, beobachten wir immer mehr Gruppen von Jugendlichen, die in die Bibliothek kommen. Außerdem verändert sich die Bibliothek noch mehr vom reinen Buch- zu einem vielfältigen Medienanbieter. Das Image der Bibliothek ist bei den Jugendlichen nicht länger „altmodisch“ und uninteressant, sondern modern und angesagt. Die Bibliothek ist ein Ort des Lernens und des Wissens. Das war sie schon immer. Doch jetzt verlagern sich ihre Aufgaben auch auf die neuen Medien. So geschieht es immer häufiger, dass bei Klassenführungen die Begeisterung der Kinder- und Jugendlichen für die Bibliothek deutlich steigt, sobald Konsolenspiele erwähnt werden.

ein Spiele-Club, bei dem sich Spielebegeisterte einmal im Monat treffen, um mit PC, Konsole und Brettspielen zu spielen. Oder eine Einkaufsaktion zusammen mit Jugendlichen, um neue Konsolenspiele zu erwerben. Geplant ist auch, eine völlig neue Führung für Schulklassen zu erarbeiten, bei der die Konsolen zum Einsatz kommen.