



**Städtische
Bibliotheken
Dresden**

Gespräch mit Martina Reinhold, Bereichsleiterin Jugend, Städtische Bibliotheken Dresden



Games Corner in der
neuen Zentralbibliothek

Der Jugendbereich der neuen Zentralbibliothek der Städtischen Bibliotheken Dresden im Kulturpalast der sächsischen Landeshauptstadt präsentiert sich mit einer so genannten Games Corner: Was hat man sich darunter vorzustellen?

Dabei handelt sich um unsere neue, spacig designte Spielstation, in die vier unterschiedliche Konsolen integriert sind: PS3, PS4, Xbox 360 und Wii U können hier von jeweils zwei Besuchern ständig getestet und bespielt werden. Auf Nachfrage ist auch eine VR-Brille im Angebot, die Spiele in 3D erlebbar macht. Direkt neben der Games Corner präsentieren wir unseren Ausleihbestand an entsprechenden Medien, der sich natürlich erweitert hat, der aber nach wie vor auch Spiele für die Konsolen PS2, Wii, Nintendo DS sowie 3DS und Xbox One umfasst.

Wie fügt sich das betreffende Angebot in Ihr Raum- und Veranstaltungskonzept ein? Wie gestalten sich die bisherigen Erfahrungen?

Unsere Erfahrungen mit dem Angebot sind bisher durchweg positiv. Die Games Corner ist ein bewusst

eingangsnah platzierter Besuchermagnet – so hatte es unser Konzept vorgesehen und so hat es sich von Beginn an kontinuierlich bestätigt. Jungen wie Mädchen treffen sich hier gezielt, um Zeit in der Bibliothek zu verbringen. Die Games Corner ist beliebt, aber sie ist nicht der alleinige Zweck des Besuchs.

In direkter Nähe befinden sich unsere ‚analogen‘ Spiele: Party-, Strategie- und Gesellschaftsspiele für Jugendliche und Erwachsene, die im angrenzenden Loungebereich getestet werden können.

Das Team des Jugendbereiches konnte sich bei der Planung der Games Corner auf die Erfahrungen der [medien@age Dresden](mailto:medien@age.dresden.de) stützen, die seit 2010 Gaming im öffentlichen Raum angeboten und aufgrund starker Nachfrage ständig erweitert hat (vgl. BuB Jg 4/Nr. 1). Besonders im Hinblick auf die Jungenförderung in Bibliotheken und die Integration unbegleiteter junger Migranten hat sich das Angebot bewährt. Es ermöglicht gemeinsames Spielen verschiedener Nationalitäten ohne Sprachbarrieren, Spaß, Kennenlernen oder einfach nur einen



Der Spielverlauf wird stets heiß diskutiert

abwechslungsreichen Aufenthalt. Außerdem lernen die Spieler ganz nebenbei viel für das soziale Miteinander – was beispielsweise Lautstärke, das Einhalten von Regeln, Kompromissbereitschaft bei der Spielauswahl und das Verhalten nach Siegen und Niederlagen betrifft.

Nach der Zusammenführung von *medien@age* und Haupt- und Musikbibliothek (dort gab es keine Mediennutzung vor Ort für Konsolenspiele) haben viele junge „Stammkunden“ den Weg in den Kulturpalast gefunden, aber auch Erwachsene interessieren sich nun mit echter Neugier für die „abgefahrene“ Spielstation. Auch im Kinderbereich gibt es ein Spezialmöbel mit zwei integrierten Konsolen, das mit Begeisterung aufgenommen wird.

Welche medienpädagogischen Ziele stehen im Hintergrund? Nach welchen Kriterien wird Ihr Sortiment aktualisiert und erweitert?

Wie bisher gibt es gemeinsam mit dem Jugendinfoservice ein medienpädagogisches Begleitprogramm

für Jugendliche bis zu 16 Jahren (s. BuB ebd.), welches unter anderem die Verbindung von Jugendliteratur und Gaming zum Ziel hat. Neu entwickelt wurde der Ferienworkshop „Play real“: Hier werden Computer- oder Konsolenspiele wie Labyrinth oder Minecraft von einer Gruppe von bis zu fünf Spielern selbstständig als reales Spiel mit Missionsauftrag entwickelt und von den Teilnehmern am Ende durchgespielt. Weitere Ferienangebote sind in Planung, zum Beispiel eine Art Computerspiel-Führerschein. In einem entsprechenden Workshop sollen Kompetenzen zur Spielebewertung, das Schreiben von Rezensionen und die Entwicklung eigener Helden oder kurzer Stories gefördert werden.

Der Einkauf neuer Konsolenspiele erfolgt teilweise fortlaufend und umfassend halbjährlich nach Empfehlungen der ekz, des Lektorates und nach Nutzerwünschen. Es werden keine Konsolenspiele mit der Altersfreigabe P18 und keine mit ausschließlichem Onlinespielmodus angeschafft.



BIS

Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen

Dieser Text (nicht die Bilder) steht unter der
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz



