LEIPZIGER STÄDTISCHE BIBLIOTHEKEN

Gespräch mit Jonas Hühn, Bibliothekar im Kinder- und Jugendbereich, Leipziger Städtische Bibliotheken

Die Leipziger Städtischen Bibliotheken haben ihr Veranstaltungsangebot im Bereich „Gaming" seit letztem Jahr entscheidend ausgebaut. An wen richten sich diese Angebote und wie würden Sie die betreffenden Erfahrungen zusammenfassen?

Unsere erste Maßnahme in diesem Bereich war ursprünglich die Teilnahme am TOMMI, dem deutschen Kindersoftwarepreis: Schon seit 2008 können Kinder unter dreizehn Jahren einmal im Jahr die neuesten Spiele bei uns testen und bewerten. Damit haben wir sehr gute Erfahrungen gemacht, die uns im April 2016 zur Einführung eines wöchentlichen Gaming-Events inspiriert haben, welches abwechselnd Kinder und Jugendliche als Zielgruppen ansprach. Seit September 2016 kooperieren wir darüber hinaus sehr erfolgreich mit den SpieL.E.testern der Computerspielschule Leipzig (CSL), die regelmäßig bei uns im Haus sind. Diese SpieL.E.tester sind spielfreudige Jugendliche im Alter von 12 aufwärts, die ermutigt werden, die Spiele kritisch zu betrachten und zu beurteilen. Dabei entsteht ein jährliches Ranking der besten Games und zahlreiche Bewertungen und Kommentare, welche auf der Seite spielbar.de veröffentlicht werden, um anderen Kindern, Jugendlichen, Eltern, Pädagogen oder sonstigen Interessierten bei der Orientierung in der Angebotsvielfalt zu helfen.
Um unser Angebot im Bereich „freies" Gaming zu erweitern und so das pädagogisch betreute Angebot der CSL zu ergänzen, haben wir letzten Herbst eine neue Veranstaltung zum gemeinsamen Spielen in der Jugendbibliothek ins Leben gerufen. Im Zentrum steht das gemeinsame Spielen, also vor allem Videospiele mit Multiplayermodus. Der Gedanke dahinter: Die Bibliothek stellt bei diesen Gelegenheiten nur Technik und Räumlichkeiten zur Verfügung – alles Weitere bestimmen die Teilnehmer selbst. Jeder soll Spaß haben und keiner darf ausgeschlossen werden.

Von diesem erfolgreichen Veranstaltungsformat gibt es neuerdings auch kindgerechte Versionen, die ebenfalls sehr gut angenommen werden, und entsprechende Ableger in der Plagwitzer Stadtteilbibliothek mit dem passenden Namen „Zusammen-Spiel". Das Konzept des gemeinsamen Spielens wird hier auf Brettspiele ausgeweitet und auch der Tischkicker vor Ort wird regelmäßig in die Veranstaltung eingebunden.
Zusammenfassend können wir bereits festhalten: Die jungen Besucher haben von Anfang an mit großer Begeisterung auf diese Angebote reagiert. Schon beim Aufbau der ersten Testveranstaltungen zeigte sich das enorme Interesse unserer Nutzer: Viele blieben interessiert stehen, stellten Fragen und wollten am liebsten sofort loslegen. Wir mussten uns sogar eingestehen, dass wir die hohe Nachfrage anfangs unterschätzt hatten. Speziell solche Nutzer, die bis dato noch keinerlei Erfahrungen in diesem Bereich hatten, waren kaum zu bremsen, als es darum ging, die Technik live auszuprobieren.

Welche Konzepte und Ziele stehen hinter Ihren Angeboten?

Neben dem berühmten Thema ‚Medienkompetenz' zielen unsere Gaming-Angebote der Kinder-

und Jugendbereiche vor allem auf einen sozialen Mehrwert ab – auf Spaß am Spiel, gemeinsames Erleben und direkte Interaktion vor Ort. ‚Gemeinsam statt einsam', so könnte man unser Credo in dieser Hinsicht zusammenfassen. Wir bieten PS4- und Wii U-Spiele an stationären Konsolen an, die im Mehrspielermodus mindestens zu zweit nutzbar sind, und möchten unser Haus damit als attraktiven Treffpunkt und Aufenthaltsort etablieren, der die Freizeitinteressen junger Nutzer aufgreift und unterstützt.

Wir vertreten den Ansatz, unsere Nutzer mit den betreffenden Angeboten direkt und unmittelbar abzuholen: Das bloße Interesse und das Vor-Ort-Sein sollen ausreichen, um teilhaben zu können. Um auch unerfahrene und dadurch unsichere Teilnehmer zu ermutigen, müssen die Spiele intuitiv zugänglich und amüsant sein.

Wie sehen die Pläne für die Zukunft aus und wo sehen Sie derzeit die größten Herausforderungen?

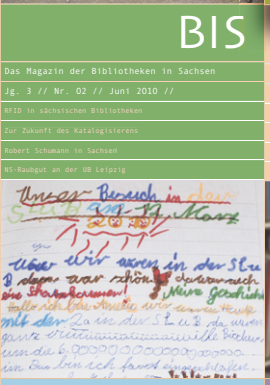
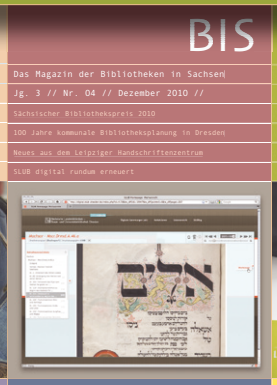
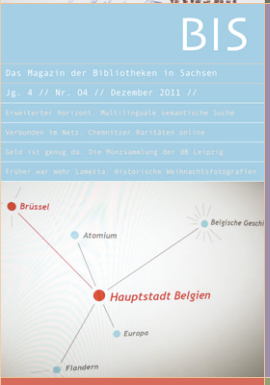
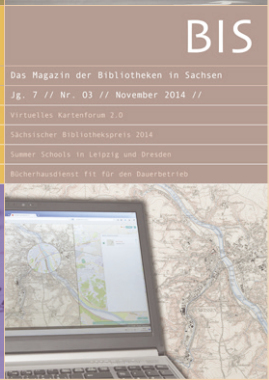
Unsere aktuellen Erfahrungen sind insgesamt so gut, dass die Konsequenz klar auf der Hand liegt: Die Leipziger Städtischen Bibliotheken werden ihr Angebot in diesem Bereich weiter ausbauen und dabei perspektivisch auch weitere Zielgruppen in den Blick nehmen. Wir setzen auf Veranstaltungsformate, die kombiniert analoge und digitale Medien einbinden und die ein soziales und gern auch generationenübergreifendes Miteinander fördern. Wir können uns beispielweise vorstellen, unser junges Publikum dazu einzuladen, ältere Verwandte mitzubringen, um Berührungsängste abzubauen.

Im operativen Geschäft zeigt sich regelmäßig, dass wir mit unserem aktuellen Bestand an gewisse Grenzen stoßen. Die Nachfrage ist enorm, von daher sehen wir hier für die nächste Zukunft großes Potential. Die dringendsten Herausforderungen betreffen unseres Erachtens wohl die Themen Altersfreigabe und Lautstärke: Aufgrund der öffentlichen Verfügbarkeit unserer Angebote muss natürlich gewährleistet sein, dass andere Nutzer möglichst ungestört bleiben und dass Kindern keine altersunangemessenen Inhalte zugänglich gemacht werden. Ursprünglich richteten sich unsere Veranstaltungsangebote an Jugendliche ab 12 Jahren, aber faktisch ist die Hälfte der Teilnehmer jünger. Wir haben allerdings die erfreuliche Erfahrung gemacht, dass die Größeren bei diesem Thema viel Verständnis zeigen.

Die Teilnehmer einigen sich untereinander auf ein Spiel

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