STADT BIBLIOTHEK CHEMNITZ

Gespräch mit Katrin Kropf, Lektorin Jugendszene, Stadtbibliothek Chemnitz

„FIFA 16" an der Xbox one

Computer- und Konsolenspiele in Ihrem Medienbestand: Seit wann? Welche und wie viele? Und vor allem: Warum?

Computerspiele gelten offiziell als Kulturgut und sind damit relevant für Bibliotheken. Spätestens seit der Aufnahme des Bundesverbandes der deutschen Games-Branche (G.A.M.E) in den Deutschen Kulturrat im Jahr 2008 kann an diesem Sachverhalt kein Zweifel mehr bestehen. Bereits seit den 90er Jahren können in der Stadtbibliothek Chemnitz Computerspiele auf CD-ROM entliehen werden. 2012 kamen Nintendo-Wii- und DS-Spiele hinzu. Anfang letzten Jahres haben wir unser Ausleihangebot um 500 neue PlayStation4-, Xbox-One- und Xbox 360-Spiele erweitert. Seit Oktober 2017 gibt es auch Nintento-Switch-Spiele. Wir richten uns mit diesem Angebot vor allem an das junge Publikum. PC- und Konsolenspiele sind ein integraler Bestandteil des Lebensalltags von Jugendlichen. 44 Prozent der in der JIM-Studie 2016 zu ihrem Medienumgang befragten 12–19-Jährigen spielen (mindestens) mehrmals pro Woche an PC, Konsole oder online (einsehbar unter https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/). Das Spielen digitaler Spiele nahm in dieser Studie im vergangenen Jahr den Platz neun der häufigsten Medienbeschäftigungen direkt vor dem Bücherlesen ein.

Welcher strategische Ansatz oder welches Konzept liegt dem Gaming-Angebot in Ihrer Einrichtung zugrunde? Womit haben Sie bisher besonders gute Erfahrungen gemacht?

Bei uns befasst sich die AG Gaming mit den aktuellen Entwicklungen und Möglichkeiten in diesem Bereich. Mit der Umsetzung eines umfangreichen und durchdachten Gaming-Angebotes verfolgt diese Arbeitsgruppe ehrgeizige Ziele. Die erste Voraussetzung für deren Realisierung besteht in der kontinuierlichen Erweiterung und Aktualisierung des betreffenden Bestandes. Dabei gilt es zu bedenken, dass viele Spiele – gerade auch so genannte „Indie-Titel" – inzwischen nicht mehr auf Datenträgern veröffentlicht werden. Diese Spiele sind vom klassischen Medienverleih natürlich ausgenommen, was für Bibliotheken eine Herausforderung darstellt. Sie könnten jedoch theoretisch auf bibliothekseigene Konsolen heruntergeladen und in Veranstaltungen genutzt werden.

Ein nächster Schritt, den wir bereits erfolgreich in Angriff genommen haben, ist die konstruktive Einbindung des Themas in unsere Veranstaltungsarbeit. Wir bieten seit Sommer 2016 in den Ferien regelmäßig gut besuchte Spielenachmittage an. Zeitweise sind bei diesen Gelegenheiten bis zu vier Konsolen im Einsatz, an denen derzeit maximal 13 Spieler gleichzeitig zocken können. Wir achten darauf, dass vorranging Spiele mit einer USK 0 oder 6 zum Einsatz kommen und dass ein lokaler Multiplayer-Modus für zwei bis vier Spieler zur Verfügung steht. Im Vordergrund bei der Spieleauswahl stehen Games mit kooperativem und stark kommunikativem Charakter. Beliebte Titel sind Sportspiele wie „FIFA", „Pro Evolution Soccer" oder „NBA", Rennsimulationen wie „Ride", „Trackmania Turbo", „Mario Kart" oder „Rocket League", Jump'n'runs wie „Rayman Legends", Open-World-Spiele wie „Minecraft" und Beat 'em ups wie „Kung Fu Panda". An Hardware stellen wir bisher Xbox One, PlayStation4, Wii und Switch zur Verfügung. In den Spielpausen nutzen die Teilnehmer gern den Multitouch-Spieletisch, die Nintendo-3DS-Geräte der Bibliothek, reden über Spiele, schauen beim Spielen zu oder sehen sich im Jugendbibliotheksbereich um. In der Stadtteilbibliothek im Vita-Center finden

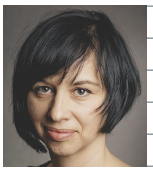
Der Multitouch-Spieletisch – auch gern „das Riesentablet" genannt – begeistert über Generationen hinweg durch intuitive Bedienung

regelmäßig „FIFA"-Turniere statt, die ebenfalls gut angenommen werden. In den Herbstferien 2017 wurde auch mit einer „Kids Edition" des beliebten Spielenachmittages begonnen. Kinder zwischen 6 und 12 Jahre haben hier Vorrang, aber auch deren Eltern werden angesprochen und beispielsweise mit Broschüren der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) oder der Stiftung Digitale Spielekultur über altersgerechtes Computerspielen informiert.
Wir denken mit diesen Angeboten auch über unsere eigenen Räumlichkeiten hinaus. Die Stadtbibliothek war im letzten Herbst zum Beispiel mit einem Stand bei den „Chemnitzer Spieletagen" im Einkaufszentrum Sachsenallee vertreten. Hier wurde von den Kindern vor allem „FIFA17" und das kooperative Jump'n'Run „Rayman Legends" auf der PlayStation4 gespielt, während die Eltern sich über das Bibliotheksangebot informieren konnten.

Wohin soll die Reise in näherer Zukunft gehen? Wo sehen Sie momentan die dringendsten Herausforderungen?

Da sich unsere Spielenachmittage in der Bibliothek großer Beliebtheit erfreuen, sind wir aktuell bestrebt, ein stationäres, dauerhaftes, gut sichtbares und bestandsnahes Angebot in Form einer Gaming-Ecke im Jugendbereich der Zentralbibliothek zu realisieren. Die offene Bauweise unseres Hauses und die räumliche Nähe des fraglichen Bereiches zu unserem Lesecafé stellen dieses Vorhaben vor nicht ganz unerhebliche Probleme, aber diese werden durch den Einsatz von Akustikelementen und Schallabsorbern lösbar sein.
Wir sind entschlossen, Kooperationen mit Spieleläden, Spielegruppen und externen Einrichtungen wie Jugendklubs vorantreiben, um durch diese Multiplikatoren weiterhin neue Interessenten zu gewinnen. Vertreter der AG Gaming besuchen außerdem regelmäßig den monatlichen, öffentlichen Gaming-Stammtisch in Chemnitz und pflegen dort den Kontakt zu engagierten jungen Erwachsenen, die dieses Thema bewegt.

Perspektivisch haben wir neue Zielgruppen im Auge. Im Moment stehen Kinder, Jugendliche und Familien im Fokus. Darüber hinaus könnten Interessierte älterer Generationen auch über Retrogame-Events und Spielenachmittage in Seniorentreffs angesprochen werden. Für solche Spielenachmittage in Seniorentreffs würde sich ein digital-analoges Mischkonzept anbieten: Brett- und Kartenspiel-Klassiker, Aktivierungsspiele und einfach zu bedienende Konsolenspiele mit Mehrspielermodus würden sich in einem solchen Rahmen perfekt ergänzen.



NELLY FICZEL

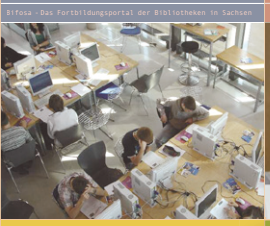
BIS

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

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
// Nr. 01 // März 2008 //
Gemeinschaft macht stark
Großstadtbibliotheken im 21. Jahrhundert
Der Leser in der Bibliothek oder: Das Runde und das Eckige
Bifoca – Das Fortbildungsportal der Bibliotheken in Sachsen



BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
// Nr. 02 // Juni 2008 //
Bibliotheksentwicklung mit EFRE
Bücher, Marmor und RFID
Liszt-Fund in der Leipziger Universitätsbibliothek
Und sonntags in die SLUB!

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
// Nr. 03 // September 2008 //
Moderne Managementmethoden in Öffentlichen Bibliotheken
Historische Landtagsprotokolle digital
Kartenforum Sachsen
Codex Sinaiticus im Internet

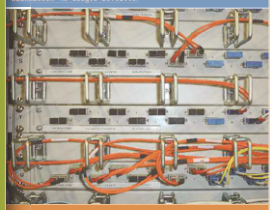
BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
// Nr. 04 // Dezember 2008 //
Convenient Service. Die SLUB als Universitätsbibliothek
Lesestark! Dresden blättert die Welt auf
Der Bibliothekar als Herr seiner selbst
Databases on Demand (DBoD). Neuer Service für Sachsen

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 2 // Nr. 01 // März 2009 //
Die Welt erlesen. Leseförderung in Sachsen
Die Universitätsbibliothek Leipzig im Jubiläumsjahr 2009
Kreative Reorganisation? Outsourcing an der SLUB
Sachsen in Europa. Die Europäische Digitale Bibliothek

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 2 // Nr. 03 // September 2009 //
Die SLUB bloggt und twittert
Der „Palast" wird saniert
Wenn der Buchhändler katalogisiert
Ein neues Buchmuseum für die Bibliotheca Albertina

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 2 // Nr. 04 // Dezember 2009 //
Antrittsrede der neuen Freiberger Bibliotheksdirektorin
Weit mehr als ein Notbehelf. Das Ehrenamt in der SLUB
Lesen bewegt: Gemeinsam 3.000 Schritte extra
Sachsen baut auf! Neue Bibliotheksbauten und Bauplanungen

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 2 // Nr. 02 // Juni 2009 //
Informationsportal Wissenschaftskultur
Die Ehe von Wissenschaft und Bibliothek
Sachsen auf dem Bibliothekartag
Buchmuseen im Google-Zeitalter

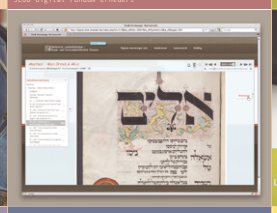


BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 3 // Nr. 01 // März 2010 //
Sachsens Bibliotheken in der Haushaltskrise
E-only. Elektronische Zeitschriften in der UB Leipzig
Platzverweis für Jungen? Neue Wege der Leseförderung
Goobi.org. Die Informationsplattform zur Digitalisierung

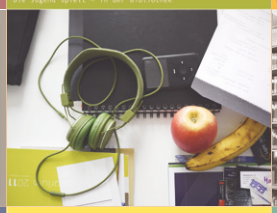
BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 3 // Nr. 02 // Juni 2010 //
RFID in sächsischen Bibliotheken
Zur Zukunft des Katalogisierens
Robert Schumann in Sachsen
NS-Raubgut an der UB Leipzig

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 3 // Nr. 03 // September 2010 //
Themenheft
Kunst- und Musikbibliotheken in Sachsen

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 3 // Nr. 04 // Dezember 2010 //
Sächsischer Bibliothekspreis 2010
100 Jahre kommunale Bibliotheksplanung in Dresden
Neues aus dem Leipziger Handschriftenzentrum
SLUB digital rundum erneuert



BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 4 // Nr. 01 // März 2011 //
Coworking in der SLUB
Ein Drachenkampf auf Pergament
Wie ehrt man einen Dichter?
Die Jugend spielt – in der Bibliothek



BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 4 // Nr. 02 // Juni 2011 //
Digitale Karten. Von Kursachsen nach Europa
Bibliotheken als Gebäude – Träume und Tatsachen
Der Bildungsstratege. Jubiläumsjahr Karl Preusker
Buch per Bus – in Bautzen

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 4 // Nr. 03 // September 2011 //
Themenheft Ehrenamt

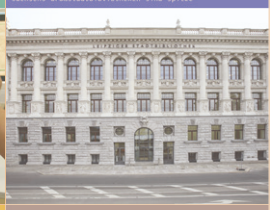
BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 4 // Nr. 04 // Dezember 2011 //
Erweiterter Horizont – Multilinguale semantische Suche
Verbunden im Netz. Chemnitzer Raritäten online
Geld ist genug da. Die Münzsammlung der UB Leipzig
Früher war mehr Lametta. Historische Weihnachtsfotografien

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 5 // Nr. 01 // März 2012 //
Bibliotheksentwicklungspläne in Öffentlichen Bibliotheken
Kundengesteuerte Bestandsentwicklung in der SLUB
Tanzarchiv Leipzig e.V. in der UB Leipzig
Neue Flächenversorgung in der Mediothek Borna

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 5 // Nr. 02 // Juni 2012 //
finc – neuer Katalog der UB Leipzig online
SLUB App – die Bibliothek zum Mitnehmen
Bildungsangebote – in Öffentlichen Bibliotheken
LIBRA – der Weg zur Facharbeit

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 5 // Nr. 03 // September 2012 //
Themenheft Bibliothek und Forschung
Empfehlungen des Wissenschaftsrats
Was ist eine Forschungsbibliothek?
Digital Humanities

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 5 // Nr. 04 // Dezember 2012 //
Leipziger Stadtbibliothek neu eröffnet
Goobi-Community wird Verein
Zukunft für Fotografenarchive gesichert
Sachsens Großstadtbibliotheken sind spitze

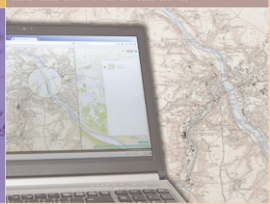


BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 6 // Nr. 01 // März 2013 //
Eine Bücherreise von Damaskus nach Leipzig
Werner Schmidt im Schriftwechsel mit der Kunst
Kleine Stadtbibliotheken kommen groß raus
Illustrierte Magazine der 20er Jahre reloaded

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 6 // Nr. 02 // Juli 2013 //
Chemnitz liest Heym
Neue Onlinedienste in den Bibliotheken
Tauchen im Deep Web
Notfallverbünde sind gut gerüstet

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 6 // Nr. 03 // Dezember 2013 //
Ein Garten aus Büchern
Digital forschen in den Digital Humanities
Zeitgeist im Oktavformat
Musik, Musik, Musik

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 7 // Nr. 01 // März 2014 //
Fachinformationsdienste für die Wissenschaften
Sächsischer Bibliothekspreis 2013
Kulturraum Erzgebirge-Mittelsachsen
Neue Berufe in Bibliotheken

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 7 // Nr. 02 // Juli 2014 // 25. Ausgabe
Brief-Patenschaften für Ethel Smyth
Experiment Makerspace
Wahlprüfsteine für die Landtagswahl
Neue Berufe in Bibliotheken

BIS
Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen
Jg. 7 // Nr. 03 // November 2014 //
Virtuelles Kartenforum 2.0
Sächsischer Bibliothekspreis 2014
Summer Schools in Leipzig und Dresden
Bücherhausdienst fit für den Dauerbetrieb