



► Jugendliche beim Gamen in der Bibliothek: Volle Konzentration, volles Tempo

Games in Bibliotheken

Von Sascha Wiersch

Trotz des immensen Erfolges von Spielekonsolen und ihres unaufhaltsamen Vormarsches in die Wohnzimmer ist das passende Angebot an Videospiele vonseiten der Bibliotheken noch keine Selbstverständlichkeit. Ein Plädoyer für Games in Bibliotheken und ein Erfahrungsbericht aus der Jugendbibliothek Hoeb4U.

Spricht man von der stetigen Verbreitung und dem Erfolg von Videospiele, kann man das eigentlich nur in Verbindung mit Nintendo tun. Lag der Fokus der Konsolenhersteller für lange Zeit nur auf den Personen, die sich sowieso für Spiele interessierten, gelang es Nintendo mit den Konsolen Wii und DS auch eine Zielgruppe anzusprechen, die nicht nur aus (männlichen) Jugendlichen und jungen Erwachsenen bestand. Es interessierten sich nun auch ältere Personen und solche, die nie besonders viel für Videospiele übrig hatten, dafür.

Neue Titel, neue Gamer

Von Augentraining über Gehirn-Jogging bis zu diversen Sprachführern gab es plötzlich Titel auf einer Spielekonsole, die gar

keine wirklichen Spiele mehr waren und durch ihre neuartigen Eingabemethoden gerade im Lernbereich einen neuen Ansatz boten. Beim Tennisspiel galt es nicht mehr einfach einen Knopf zu drücken, auf einmal musste sich der Spieler selbst bewegen, um den Schläger in Schwung zu bekommen.

Ein Blick auf die Verkaufszahlen der Wii zeigt, wie erfolgreich Nintendo mit diesem Konzept ist. Seit dem Erscheinen der Konsole Ende 2006 wurden über 85 Millionen Konsolen weltweit verkauft, Tendenz steigend.

Wo es Nintendo gelang, zahlreiche Nicht-SpielerInnen anzusprechen, gelang es ihnen auf Dauer nicht, die „traditionellen“ Videospiele anzusprechen. Sind die Leistungsfähigkeit der Konsole und die Möglichkeit, über das Internet gegeneinander zu spielen, für den Bereich der „Casual-Games“ eher sekundär, offenbarten sich im Bereich der klassischen Videospiele hier ihre Schwächen. Wer grafisch opulente Rollenspiele, Ego-Shooter und Action-Adventures spielen wollte, griff zwangsläufig zur Konkurrenz von Sony oder Microsoft, die mit der PlayStation 3 bzw. Xbox 360 nach wie vor die klassischen Videospiele ansprechen und von dieser Zielgruppe auch bevorzugt gekauft werden. Der Trend der Bewegungssteuerung machte allerdings nicht vor Nintendos Konkurrenz halt. So veröffentlichten beide Hersteller

im vergangenen Jahr eigenes Zubehör, das Spiele mit Bewegungssteuerung auf beiden Plattformen ermöglichte: erinnert Sonys „PlayStation Move“ hierbei frappierend an eine feinere und verbesserte Variante der Wii, verlässt Microsoft mit „Kinect“ komplett den Pfad der Controller-gestützten Steuerung. Bei „Kinect“ ist der Spieler selbst der Controller und steuert per Gesten und Handbewegung.

Die Verkaufszahlen versprechen sowohl „Move“ als auch „Kinect“ einen guten Start. Ob es beiden Herstellern gelingt, auf Dauer in Nintendos Revier zu wildern, wird sich noch zeigen.

Experiment Videospiele: geglückt!

Als Bibliothek, die ausschließlich die Freizeitinteressen der Jugendlichen abdeckt, zählt die Jugendbibliothek Hoeb4U Videospiele zu einem unverzichtbaren Teil ihres Bestandes, der mit einem Anteil von 25 Prozent der AV-Medien auch eine große Rolle spielt.

Das Angebot deckt alle zurzeit erhältlichen Konsolen ab, von Wii und Nintendo DS über PlayStation 3 und PlayStation Portable bis hin zur Xbox 360 von Microsoft. Wie in den anderen Bereichen wird die Jugendbibliothek Hoeb4U auch hier ihrer Funktion als Experimentierbibliothek gerecht. Vor Ort werden sämtliche Plattformen auf Bibliothekstauglichkeit und vorhandene Nachfrage getestet, bevor sie eventuell den anderen Bücherhallen des Systems zum Kauf angeboten werden.

So besteht für alle Bücherhallen die Möglichkeit, Titel für Wii, Nintendo DS, Xbox 360 und PlayStation 3 zu kaufen. Zusätzlich, damit der Durchblick im Konsolenschungel erhalten bleibt, werden regelmäßige Veranstaltungen zum Thema Konsolenspiele für das Kollegium angeboten.

In den Bestand der Bibliothek werden grundsätzlich nur Titel aufgenommen, die maximal eine Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ haben und nicht in das Genre der Ego-Shooter fallen. Im Zweifel erfolgt eine Prüfung der Titel. Sämtliche Konsolen stehen vor Ort zur Verfügung.

Diese werden allerdings nicht nur zum Prüfen, sondern auch regelmäßig für Veranstaltungen verwendet. Gerade durch die Wii und diverse Musikspiele wie „Guitar Hero“ und „Rock Band“ ergeben sich viele Möglichkeiten, einfache Veranstaltungen anzubieten, die von Jugendlichen auch sehr gut angenommen werden. Hier bleibt allerdings festzustellen, dass Titel für die Wii eher Kinder als Jugendliche anziehen. Kinect und PlayStation Move lassen auf ein größeres Interesse bei der eigentlichen Zielgruppe hoffen.

Feststellen lässt sich, dass das Angebot an Videospiele einen durchaus positiven Effekt auf den Kundenkreis der Jugendbibliothek Hoeb4U hat. Auch wenn es vielleicht nicht kostengünstig ist, lohnt sich das breite Angebot aller zurzeit erhältlichen Konsolenplattformen. Die Ausnahme bilden hier Spiele für PlayStation Portable. Diese haben sich wegen leicht zu beschädigender Datenträger und relativ geringer Verbreitung als weniger geeignet herausgestellt.

Konsolenspiele für Jugendliche

Wenn es darum geht, neue jugendliche NutzerInnen in die Bibliothek zu locken, können Konsolenspiele durchaus eine wichtige Rolle spielen, da Spiele einen wichtigen Faktor in der Freizeitgestaltung von Jugendlichen spielen. So besitzt nach Angabe der aktuellen JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-)Media) jeder zweite Jugendliche eine stationäre oder tragbare Spielekonsole, welche auch mit Leben gefüllt werden will. Hinsichtlich der richtigen Plattform für die eigene Bibliothek deckt man mit Wii und DS die breitere Zielgruppe ab, da das Altersspektrum der Spiele vom Kindes- bis ins Erwachsenenalter reicht. Ideal also, wenn man sich nicht nur auf Jugendliche konzentrieren möchte. Xbox 360 und PlayStation 3 sprechen dagegen mit den klassischen Videospiele eine speziellere Gruppe an und konzentrieren sich eher auf männliche Nutzer im Alter von 16 bis 30 Jahren.

Unabhängig von der Plattform bietet sich für Bibliotheken die Gelegenheit, ein attraktives Angebot für Jugendliche zu schaffen. Durch einen moderneren Medienbestand lässt sich auch das teilweise immer noch verbreitete Klischee der langweiligen und verstaubten Bibliothek vermeiden.

Gleichzeitig bieten die aktuellen Videospieleplattformen mit Wii, Xbox Kinect und PlayStation Move zahlreiche Möglichkeiten für einfache, aber auch interessante und aktive Veranstaltungs-ideen, die einen weiteren Baustein bilden, um Jugendliche wieder in die Bibliotheken zu führen.

Letztendlich spricht viel dafür, Videospiele in der Bibliothek anzubieten. Ihre Kundinnen und Kunden, vor allem die Jugendlichen, werden es Ihnen danken.



► **Sascha Wiersch** betreut den Spielebereich in der Jugendbibliothek Hoeb4U der Bücherhallen Hamburg.