



► Im Jugendbereich der dänischen Stadtbibliothek Aarhus können die Jugendlichen chatten und chillen

FOTO: KERSTIN KELLER-LOIBL

# Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen

Neue Herausforderungen und Chancen im 21. Jahrhundert.

Von Kerstin Keller-Loibl

**Jugendliche als regelmäßige NutzerInnen zu gewinnen, ist für Bibliotheken eine der größten Herausforderungen im 21. Jahrhundert. Die heranwachsende Generation ist die wichtigste Zielgruppe, wenn es um die Bibliotheks-nutzung der Zukunft geht.**

Es ist höchste Zeit, das veränderte Medienverhalten zu berücksichtigen und spezifische Angebote für Jugendliche zu entwickeln. Bibliotheken haben viele neue Chancen, sich mit realen und virtuellen Services in der Lebenswelt Jugendlicher zu verankern.

Das Medienverhalten Jugendlicher hat sich in den letzten 20 Jahren rasant verändert, das Buch ist mittlerweile nur ein Medium unter vielen und oft nicht das beliebteste in der Pubertät. Im Unterschied zu einfacher zugänglichen Bildmedien muss die Schrift entziffert werden, und das macht richtig viel Arbeit! Warum also Bücher lesen, wenn die Informationen über Wikipedia viel schneller zu finden sind und für Hausaufgaben und Referate in der Schule völlig ausreichen? Und lesen zum Spaß? Ach so, das gibt es auch noch? Und Bibliotheken? Werden in der Jugendsprache als „Bücherstuben“ oder „Strebertürme“ bezeichnet!

Bibliotheken haben mitunter keinen guten Ruf unter Jugendlichen, vor allem dann nicht, wenn Heranwachsende nicht oder nicht mehr gern lesen. Laut der deutschen JIM-Studie 2010 zum Medienverhalten Jugendlicher besuchen nur 3 Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals wöchentlich die Bibliothek, 17 Prozent alle 14 Tage. Regelmäßige BibliotheksnutzerInnen sind meist Jugendliche, die gern und viel lesen, während Nicht- oder WenigleserInnen die Bibliothek eher meiden. Sie empfinden Bibliotheken als unmodern und langweilig, sowohl hinsichtlich der Einrichtung als auch bezogen auf das Medienangebot.

## Ein modernes Image

Computer, Laptop und Internet sind die neuen Leitmedien, die zum Arbeiten, Musikhören, Spielen, Fernsehen und für das Heimkino genutzt werden. Soziale Online-Netzwerke sind beliebte Kommunikationsforen. Aber das Internet ist längst kein Anreiz mehr, die Bibliothek zu besuchen, da 98 Prozent der Haushalte aktuell über einen Internetanschluss verfügen. Auch die Ausleihe von Musik-CDs ist kein Grund mehr, die Bibliothek zu besuchen. Jugendliche nutzen eher das praktische MP3-Format, das über entsprechende Downloadportale im Internet erhältlich ist. Aktuelle Konsolenspiele sind teuer und nicht im Internet zu finden, aber die gibt es meistens auch nicht in Bibliotheken. Wozu also hingehen? „Nur wenn ich mit der Schule hin muss“, ist die Meinung vieler Jugendlicher.

Um sie als NutzerInnen von Bibliotheken zu gewinnen, ist es in naher Zukunft dringend erforderlich, das veränderte Freizeit- und Medienverhalten und die Lebenswelt Jugendlicher ernst zu nehmen und entsprechende Angebote und Dienstleistungen zu entwickeln. Es bedarf einer Diskussion über die Funktion der Bibliothek für Heranwachsende im 21. Jahrhundert. Welche Angebote sollte die Bibliothek entwickeln, damit sich LeserInnen, aber auch Wenig- und NichtleserInnen wohlfühlen? Wie kann auf unkonventionelle Weise zum Lesen motiviert werden? Wie sollte sich das Medienverhalten Jugendlicher im Bibliotheksangebot und in der Programmarbeit spiegeln? Wie erreicht man heute Jugendliche und welche Möglichkeiten gibt es, die Bibliothek in ihrer Lebenswelt positiv zu verankern? Ein neuer Blick auf Bibliotheken und ein modernes Bibliotheksimage sind dringend erforderlich, damit Bibliotheken als Lern- und Freizeitorte von Jugendlichen angenommen werden.

**„Viele Veränderungen lassen sich auch mit wenigen oder gar keinen zusätzlichen Mitteln bewirken, wenn man von der Sache überzeugt ist!“**

## Jugendliche im Leitbild

Ein erster Schritt, um Jugendlichen eine angemessene Bedeutung in der Entwicklung neuer Bibliotheksangebote einzuräumen, ist die Anerkennung als eigenständige Benutzergruppe. Obwohl seit Mitte der 1990er-Jahre immer wieder von BibliothekswissenschaftlerInnen moniert wurde, dass Jugendliche in Öffentlichen Bibliotheken Deutschlands und Österreichs vernachlässigt werden, hat sich bis heute – abgesehen von einigen wenigen Modellbibliotheken und Vorzeige-Angeboten – noch nicht genügend geändert. Unter Bibliothekarinnen und Bibliothekaren gilt diese Zielgruppe nach wie vor als schwierig, vor allem wenn Jugendliche in Gruppen auftreten. Oft werden das Fehlen geeigneter MitarbeiterInnen und Räume oder die finanzielle Unterversorgung als Gründe genannt, weshalb die Jugendbibliotheksarbeit nicht ausgebaut wird. Sowohl bei den Entscheidern (kommunale Politik, Unterhaltsträger usw.) als auch bei den MitarbeiterInnen der Bibliothek muss ein Umdenken einsetzen, zum Beispiel durch gezielte Informationen und Weiterbildungen. Viele Veränderungen lassen sich auch mit wenigen oder gar keinen zusätzlichen Mitteln bewirken, wenn man von der Sache überzeugt ist! Dann können neue Prioritäten gesetzt werden und Gelder anders ver-

teilt werden. Auch mithilfe von Förderprojekten, bürgerschaftlichem Engagement und einer Verankerung im Netzwerk der Jugendkultur kann einiges angestoßen werden.

Hilfreich ist, die Benutzergruppe Jugendliche im Leitbild der Bibliothek, in einem Bibliotheks-

entwicklungsplan oder in anderen Strategie- oder Planungspapieren als Hauptzielgruppe zu verankern und die Erfüllung dieser Papiere regelmäßig zu kontrollieren. Dann besteht nicht die Gefahr, diese Zielgruppe in der täglichen Routinearbeit wieder aus den Augen zu verlieren. In den „Richtlinien für die Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen“ der IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions) heißt es: „Jugendliche haben ein Recht auf Bibliotheksangebote, die denen für andere Altersgruppen qualitativ in nichts nachstehen. Daher sollte jede Bibliothek Dienstleistungen für Jugendliche als Bestandteil ihres Kernangebotes einführen.“

Jegliche Grundlage für die Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen ist das Ernstnehmen der spezifischen Wünsche und Bedürfnisse von Jugendlichen und ihrer Lebenswelt. Jugendliche haben ein feines Gespür, ob sie in einer Institution willkommen sind oder nicht.

Experimentierfreude, Offenheit für neue Entwicklungen und unkonventionelle Arbeitsmethoden sind von besonderer Bedeutung, wenn man mit Jugendlichen arbeitet. Die Anwesenheit von Jugendlichen in der Bibliothek als Tutoren oder Beraterinnen kann dabei sehr hilfreich sein.

## Leseförderung im Web 2.0

Laut IFLA ist es ein vorrangiges Ziel von Jugendbibliotheken, durch Bibliotheksangebote und Leseförderung zum lebenslangen Lernen zu ermutigen. Sie motivieren zum Lesen, sowohl zur Information als auch zum Spaß, und vermitteln Techniken der Informationsbeschaffung. Angesichts der Lesekompetenz-Ergebnisse der PISA-Studien und der hohen Zahl an Wenig- oder NichtleserInnen ist die Leseförderung nach wie vor eine Hauptaufgabe von Bibliotheken.

Die Zahl der regelmäßigen LeserInnen im Alter von 12 bis 19 Jahren liegt seit 1998 konstant bei 38 Prozent. Die Etablierung des Internets als Alltagsmedium bewirkte also keinen Bedeutungsverlust des Buches bei Jugendlichen. Wer liest, liest auch trotz der Nutzung des Internets weiterhin gern Bücher. Andererseits ist die Zahl der Leseverweigerer nach wie vor hoch, vor allem bei männlichen Jugendlichen: Jeder 4. Junge, aber nur jedes 10. Mädchen liest laut JIM-Studie 2010 nie ein Buch. Der Anteil der NichtleserInnen liegt bei Jugendlichen mit Hauptschulabschluss bei einem Drittel.

Lesemotivation und Lesekompetenz konnten trotz aller Leseförderungsaktivitäten nach der ersten PISA-Studie im Jahr 2000, die deutlich Lesedefizite von 15-jährigen Schülerinnen und Schülern in Deutschland und Österreich offenbarte, nicht wesentlich verbessert werden. Die vierte PISA-Studie 2009 bestätigt diese Defizite: Deutschlands SchülerInnen konnten ein wenig aufholen, Österreich schneidet mit 470 Punkten bei der Leseleistung deutlich schlechter ab als 2006 und liegt damit auf Platz 31 unter 34 OECD-Staaten.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Förderung von Lesemotivation und der Vermittlung von Lesefreude. Um die intrinsische Lesemotivation zu stärken, ist gerade in einer krisenhaften Lese- pubertät ein sinnlicher und emotionaler Umgang mit Literatur von besonderer Bedeutung. Es sind Leserlebnisse erforderlich, die zeigen, dass Literatur spannend und aufregend ist, weil sie in fremde Welten entführen kann oder Erfahrungen, Gefühle und Bewusstseinslagen Jugendlicher spiegelt und so zur eigenen Identitätsfindung beiträgt. Auch die aktive Einbeziehung Jugendlicher bei Buchvorstellungen oder Leseförderungsaktivi-

täten scheint ein erfolgreiches Modell zu sein. Formen der Leseförderung, die auf dem Gedanken des Web 2.0 basieren und auf Interaktion setzen, sind Programme wie „Book-Slam“, „Buch-Casting“ und verschiedene Leseklub-Modelle. Neue Ideen und Konzepte, wie man im Jugendalter unter Einbeziehung aller Medien und des Internets zum Lesen motivieren kann, sind in Zukunft gefragt.

## Jugendbibliotheken und Jugendbereiche

Eine große Herausforderung der nächsten Jahre stellt die Einrichtung von Jugendbibliotheken oder Jugendbereichen in Öffentlichen Bibliotheken dar, die das neue Medienverhalten dieser Zielgruppe berücksichtigen und kundenorientierte Leistungen anbieten. International gibt es einige herausragende Beispiele, die für die Einrichtung von Jugendbibliotheken neue Maßstäbe setzten und in diesem Themenheft vorgestellt werden.

- ▶ Sitzsäcke und Graffiti: Jugendcorner mit einfachen Mitteln in der Stadtbibliothek Alcudia auf Mallorca



In allen neueren Konzepten ist die Jugendbibliothek konsequent von der Kinderbibliothek getrennt und befindet sich in der Nähe zum Erwachsenen-, Musik- oder Zeitschriftenbestand oder sie wird als räumlich eigenständige Bibliothek angeboten. Sieht man von diesen Modellbibliotheken ab, so ist die Ausgangslage in den meisten Bibliotheken eine andere: Entweder sind Jugendliche auf den Erwachsenenbestand angewiesen oder der Jugendbereich ist Teil der Kinderbibliothek. Meist wird dabei das Angebot für Jugendliche als Stiefkind behandelt, wenn es überhaupt einen erkennbaren Bereich für Jugendliche ab 12 oder 13 Jahren gibt. Häufig schließen die Jugendromane an die Kinderbuchregale an, die scholorientierten Jugendsachbücher stehen gesondert bei der Erwachsenen-Sachliteratur.

Um Jugendliche für die Bibliothek zu gewinnen, wird in Zukunft eine konsequente räumliche Trennung zwischen Kinder- und Jugendbibliothek unumgänglich sein. Jugendliche heben sich bewusst vom Kindsein ab, sie haben andere Interessen und Medienwünsche, die eher denen der

Erwachsenen entsprechen als denen von Kindern. Diese Trennung wird umso dringlicher, da sich die Jugendphase in den letzten Jahrzehnten immer mehr ausgedehnt hat und die postadoleszente Phase heute bis zur Mitte des 20. Lebensjahrzehnts reicht. Neuere Konzepte der Jugendbibliotheksarbeit haben darauf reagiert und bieten Dienstleistungen für Jugendliche im Alter von ca. 12 bis 25 Jahren an. Grundsätzlich sollte es in jeder Öffentlichen Bibliothek einen eigenen Bereich für Jugendliche dieser Altersgruppe geben. Auch wäre es sinnvoll, dass die Jugendbibliothek eigenes Personal hat, das spezifisch geschult ist. Erkennbar ist der Jugendbereich durch ein durchgängiges Corporate Design, wozu neben der Gestaltung der Einrichtung, des Leitsystems, der Aufsteller und Werbematerialien auch Mitarbeiter-Shirts wie zum Beispiel in der Hamburger Jugendbibliothek Hoeb4U gehören können.

Oft ist es in Büchereien aus Platzgründen nicht möglich, einen eigenen Raum für die Jugendbibliothek oder einen räumlich abgetrennten Jugendbereich zu gestalten. Aber auch hier gibt es Möglichkeiten auf Angebote für Jugendliche aufmerksam zu machen und ihnen zu zeigen, dass die Bibliothek für sie da ist: durch die farbliche Gestaltung der Regale, eine Sofaecke, Sitzsäcke oder andere Gestaltungselemente, die nicht viel kosten müssen. Speziell auf Jugendliche zugeschnittene virtuelle Services oder eine eigene Facebook-Seite mit aktuellen Meldungen können das Angebot ergänzen.

**„Der Jugendbereich ‚gehört‘ den Jugendlichen und sollte optisch und funktional ihre Sprache sprechen“**

## Spielen, chillen und chatten

Die Jugendbibliothek oder der Jugendbereich „gehört“ den Jugendlichen und sollte daher sowohl optisch wie auch funktional ihre Sprache sprechen. Es geht nicht nur darum, Medien für die Ausleihe anzubieten, sondern ein Areal zu schaffen, wo sich jugendliche BibliotheksbesucherInnen zurückziehen und wohlfühlen können.

Zum Standard einer Jugendbibliothek gehört eine moderne Internet- und Multimedia-Ausstattung. Das Angebot einer Bibliothek wird für Jugendliche erst dann attraktiv sein, wenn sich ihr Medienalltag darin spiegelt. Und dazu gehören heute vor allem Computer oder Laptops mit Internetzugang sowie ein kabelloser

Internetzugang über WLAN.

Jugendliche wollen in der Bibliothek mit Freunden kommunizieren, DVDs ansehen, lesen, lernen oder Konsolenspiele spielen. Um Rückzugsmöglichkeiten zu schaffen und gleichzeitig gemeinsames Spielen zu ermöglichen, können verschiedene Zonen

geplant werden. Auch weniger lesefreudige Jugendliche oder NichtleserInnen sollen sich in der Bibliothek wohlfühlen können. Im dänischen Arhus bietet die Stadtbibliothek beispielsweise mit dem Jugendbereich „Mindspot“ eine „buchfreie Zone“ an, in der Jugendliche an Laptops oder in einer sichtgeschützten und gemütlichen Sitzecke chatten und chillen können. Das gemeinsam mit Jugendlichen entwickelte Konzept setzt auf eine attraktive und jugendgemäße Raumgestaltung und verzichtet vollständig auf Buchregale. Der Jugendbereich befindet sich in einem abgegrenzten Raum, die Medien der gesamten Bibliothek können jedoch bei Bedarf genutzt und in den Jugendbereich mitgenommen werden. Eine Jugendbibliothek muss also nicht unbedingt eine Fülle an Medien anbieten, sondern kann auch eine kleine, aktuelle Auswahl präsentieren oder einfach nur einen Raum zur Verfügung stellen.

Die Möblierung der Jugendbibliothek sollte sich an den Einrichtungsvorlieben der Jugendlichen orientieren. Attraktive Sitzmöglichkeiten, die eine Kombination von Ausruhen und Arbeiten ermöglichen, bieten sich besonders an. Hier können auch ungewöhnliche und trendige Möbel ausgewählt werden. Die Gestaltung des Raumes kann sehr variantenreich sein. Die in diesem Heft präsentierten Siegerentwürfe des ekz-Ideenwettbewerbs zur Gestaltung einer Jugendbibliothek zeigen dies. Am besten ist es, die Zielgruppe selbst aktiv in die Gestaltung des Raumes einzubeziehen.

Für die Bestandspräsentation empfiehlt sich für die Jugendbibliothek eine Aufstellung nach Themenschwerpunkten, die jugendliche Interessen anspricht. Jugendliche wollen die Medien schnell und ohne Umstände finden. In der Dresdner Jugendbibliothek *medien@age* findet man Themen wie „Fundgrube Unterricht“, „Job & Karriere“, „Freizeit & Sport“, „Lifestyle & Party“, „Ratlos“, „Was ihr schon immer über Sex wissen wolltet“. Aktuelle und zeitlich begrenzte Zusammenstellungen zu Stars, Pop-Events oder jugendrelevanten Medienereignissen können die thematische Präsentation des Bibliotheksbestandes ergänzen. In den Themenwelten sollten die Medien im Medienmix aufgestellt sein, weil Jugendliche weniger nach einer bestimmten Medienart suchen als nach spezifischen Inhalten.

## Vielfalt im Bestand

Die deutschen Modellbibliotheken *medien@age* und *Hoeb4U* orientieren ihren Bestand an den Interessen der Jugendlichen und bieten ca. 50 Prozent Nonprint- und 50 Prozent Printmedien an. Zu den Printmedien zählen Jugendromane, Jugendzeitschriften und für junge Erwachsene geeignete Belletristik, Sachbücher, eine Auswahl an Zeitungen sowie Comics, Mangas und Graphic Novels. Konventionelle und elektronische Spiele, Videos, DVDs, CD-ROMs, CDs – künftig auch MP3 und E-Books – gehören ebenfalls in den Bestand einer Jugendbibliothek. Hilfreich für die Auswahl von AV-Medien sind Verkaufscharts und Tipps in einschlägigen Jugendzeitschriften sowie Empfehlungen jugendrelevanter Fernsehsender. Leseempfehlungen Jugendlicher, zum Beispiel in Form prämiierter Titel durch Jugendjurs, sollten ebenfalls beim Bestandsaufbau berücksichtigt werden.

Neben PC-Spielen auf CD-ROM steigt in vielen Bibliotheken die Nachfrage nach Konsolenspielen (z. B. Nintendo DS, Wii oder Xbox), die zweifellos in den Bestand einer Jugendbibliothek gehören. Spiele passen sich häufig aktuellen Trends an, setzen Kinofilme oder Comicreihen um, ebenso finden Sportereignisse und Trendsportarten Eingang.

Die Medien müssen aktuell sein und verschiedene Jugendkulturen und Milieus ansprechen. Aktuelle Spielfilme, Anime-Zeichentrickfilme, Konzert- und Musikdokumentationen sowie Videoclips sollten nicht fehlen. Unbedingt in den Bestand gehören auch aktuelle Film- und Fernsehbegleitbücher sowie fremdsprachige oder bilinguale Bestände.

Entscheidend ist, dass Bibliotheken mit ihrem Medienangebot auf die Entwicklungen des Medienmarktes und auf neue Bedürfnisse Jugendlicher reagieren. So sollte etwa bei der Populärmusik



► Themenwelt im Jugendbereich der Stadtbibliothek Chemnitz

überlegt werden, ob ein CD-Angebot für diese Zielgruppe noch zeitgemäß ist. Die Ausleihe dieses Mediums ist rückläufig, da sich Jugendliche neue Titel oder Alben im MP3-Format immer häufiger über Downloadportale besorgen. Das ist viel einfacher als die CD aus der Bibliothek auszuleihen, die man dann auch noch zurückbringen muss. Eine Online-Bibliothek mit jugendrelevanter Popmusik, deren Nutzung keine großen Zugangshürden hat, käme dem Medienverhalten Jugendlicher sehr entgegen.

Die Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts sollte ein Laboratorium sein, das Jugendlichen unabhängig vom kommerziellen Markt die Chance bietet, die neueste Konsole oder den neuesten E-Book-Reader zu testen. Gerade bei dieser Zielgruppe ist es sehr wichtig, modern und trendy zu sein.

## Virtuelle Lebenswelt

Neben diesen Angeboten vor Ort sind künftig Innovationen im virtuellen Bereich wie E-Learning oder E-Medien erforderlich. Zudem sollten vorhandene Portale im Internet zum Thema Sicherheit im Netz oder zum Downloaden von Netzmusik, also freier Musik unter einer Creative-Commons-Lizenz, in der Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen eine größere Rolle spielen.

Die virtuelle Lebenswelt Jugendlicher zu verstehen und diese in

die medienpädagogische Arbeit zu integrieren, ist eine weitere Herausforderung und Chance zugleich, vor der Bibliotheken im 21. Jahrhundert stehen. Viele Jugendliche nutzen soziale Netzwerke wie SchülerVZ, studiVZ oder Twitter für den Austausch, zur Selbstdarstellung und Identitätsfindung. Vorbehaltlose Offenheit in der Netzkommunikation und das Ignorieren von Sicherheitsstandards verweist auf eine zu fördernde medienkritische Kompetenz. Jugendbibliotheken können auf diesem Feld einen entscheidenden Bildungsbeitrag leisten und zum Beispiel in Workshops für ein medienkritisches Denken und die Sicherheit im Netz sensibilisieren. Die Münchner Jugendbibliothek hat dies unter dem Motto „Depp 2.0??“ in einem Schulklassen-Workshop zum Thema „Social Communities“ erprobt.

## Facebook, Twitter und SMS

Um Jugendliche gezielt anzusprechen, entwickelten einige Jugendbibliotheken neue Dienstleistungen wie die Benachrichtigung per SMS, wenn ein bestelltes Medium abgeholt werden kann oder der Abgabetermin der Medien ansteht. Diesen Service bietet zum Beispiel die medien@age Dresden an. Auf Wunsch kann sich ein Kunde registrieren lassen. Zwei Tage vor dem nächsten Abgabetermin wird er dann über das Handy daran erinnert. Ist das bestellte Medium abholbereit, erfolgt ebenfalls eine Information per SMS. Auch das regelmäßige Versenden eines Newsletters mit Neuerwerbungen – idealerweise ist dieser dem Benutzerprofil angepasst – ist eine bewährte Methode der Kundenbindung. Die Hoeb4U nutzt das soziale Netzwerk Twitter, um ihren Kundinnen und Kunden mitzuteilen, wann welche Medien neu im Regal stehen. Auch besondere Events und neue Blogeinträge werden angekündigt, um die Zielgruppe aktuell zu informieren. Soziale Netzwerke wie Twitter oder Facebook bieten neue Möglichkeiten, die Zielgruppe zu erreichen. Die Jugendlichen können mitdiskutieren, selbst Beiträge auf der Bibliotheks-Fanseite einstellen, interagieren und sich über die Bibliothek austauschen. Dadurch kann eine ganz neue Identifikation mit der Bibliothek und ihren Angeboten erzielt werden.

## Partizipation von Jugendlichen

Soziale Netzwerke leben vom Agieren der beteiligten Personen. Die Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts sollte dieses Prinzip der Interaktion aufgreifen und Jugendliche aktiv in die Entwicklung und Gestaltung von Bibliotheksangeboten einbinden.

Öffentliche Bibliotheken beziehen zwar häufig ihre NutzerInnen ein, zum Beispiel durch Fragen nach Medienwünschen oder gewünschten Veranstaltungen, aber die Mitwirkung Jugendlicher kann noch viel umfassender sein. Jugendliche sollten an der Gestaltung des Jugendbereichs, an der Planung, Umsetzung und Bewertung von Bestandsangeboten und Dienstleistungen sowie bei der Programm- und Veranstaltungsarbeit aktiv beteiligt werden.

Wenn Jugendliche das Medienangebot durch ein Voting-Prinzip mitbestimmen und in Gruppen die Medien selbst einkaufen, bietet dies einen hohen Grad an Identifikation mit der Bibliothek. Denkbar ist auch, Jugendlichen die Betreuung einer Sachgruppe, etwa die Genres Fantasy oder Manga, zu übertragen oder sie als Tutorinnen und Tutoren in der Bibliothek zu beschäftigen. Jugendliche können auch den Beratungsdienst für neue Spielkonsolen übernehmen, weil ihre technische Kompetenz oft sehr hoch ist und Jugendliche sich gern von Gleichaltrigen beraten lassen. Auch die Mitgestaltung und Organisation von Workshops oder Events zu Trendthemen ist eine Form der aktiven Mitwirkung.

Eine Partizipation kann auch durch Blogs, in denen jugendliche NutzerInnen Medienempfehlungen geben, erreicht werden. 2006 ging zum Beispiel in der Stadtbibliothek Solingen ein Jugendblog (<http://blog.jubiso.de>) online, der bei der Zielgruppe großes Interesse findet: Allein in den ersten beiden Jahren erschienen knapp 700 Artikel und fast 1000 Kommentare.

Laut aktuellen Umfragen ist die Mehrheit der Jugendlichen an einer Mitwirkung interessiert und kann sich gut vorstellen, in einer Bibliothek in den verschiedensten Bereichen mitzuwirken. Oft wissen Jugendliche jedoch nicht, dass ihre Ideen, Vorschläge und Mitarbeit gewünscht sind. Sie müssen gezielt angesprochen werden. Jugendliche zu beteiligen und mit ihnen gemeinsam neue Angebote und Dienstleistungen zu entwickeln, wird die Zukunft von Bibliotheken maßgeblich bestimmen.



► **Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl** lehrt an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig und ist Herausgeberin und Verfasserin zahlreicher Publikationen zur Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit, zur Leseförderung und Literaturvermittlung. Sie konzipierte das Kinder- und Jugendbuchportal des Goethe-Instituts, ist Mitglied im Ständigen Ausschuss der IFLA (Libraries for Children and Young Adults Section) und Vorsitzende der dbv-Kommission Kinder- und Jugendbibliotheken.

# „Es muss nicht schrill sein“

Interview: Simone Kreamsberger

**Auch wenn Jugendkultur laut ist, muss sich die Bibliothek für die junge Zielgruppe nicht in einen Rummelplatz verwandeln, meint Bernhard Heinzlmaier. Der Jugendforscher spricht im Interview über (Un-)Bildung, Mainstream und Alternativen.**



FOTO: FOTOSTUDIO WILKE

*Wenn man neutral über Jugendliche sprechen will, sollte man wissen, von wem die Rede ist. Wie definieren Sie „Jugendliche“?*

Die Jugend beginnt immer früher und endet immer später. Man kann davon ausgehen, dass bereits Zehn-, Elfjährige ihrem Selbstverständnis nach Jugendliche sind. Das heißt, ihre Kindheit wird immer kürzer, sie treten immer früher in die Jugendphase ein und die dauert immer länger. Man ist heute weit davon entfernt, Jugend und Jugendkultur auf eine Altersgruppe zu reduzieren, es ist ein Lebensstil, der viele Altersgruppen umfasst und die ganze Gesellschaft ergreift. Die Jugendlichkeit ist zu einem Wert geworden.

*Kann man heute von einer Jugendkultur sprechen oder existieren vielmehr verschiedene Jugendkulturen nebeneinander?*

Es gibt Grundwerte der Jugendkultur, die alle betreffen: körperliche Vitalität, Energie, Abenteuerlust ... Wenn man diese allgemeine Ebene verlässt und konkreter wird, gibt es eine Fülle von unterschiedlichen Kulturen bis hin zu ganz kleinen Nischen, in die die Jugendkultur aufgesplittet ist.

*Was sind die wichtigsten Trends, die das Leben der Jugendlichen derzeit prägen?*

Am stärksten sind sie neben der Familie von staatlichen Bildungsinstitutionen beeinflusst. Alle Bildungsreformen oder nicht stattfindenden Bildungsreformen haben sehr großen Einfluss auf die jungen Menschen. Was ich für den relevantesten Bildungstrend halte, ist die Abschaffung der Bildung: Bildung wird zur Berufsausbildung. Das heißt, Bildung wird entkoppelt von dem ursprünglichen Humboldt'schen Bildungsideal, wo man ein autonomes Individuum in Bildungsinstitutionen dabei unterstützt, eine eigene Persönlichkeit zu entwickeln, einen eigenen Weg und eine eigene Sicht auf die Welt zu finden, sich kritisch gegenüber der Welt zu positionieren. Sekundärtugenden wie Pünktlichkeit, Ordnung und gutes Benehmen treten anstelle von Persönlichkeitsbildung und Moralvermittlung. Was dieses Bildungssystem erzeugt, sind gut ausgebildete Menschen, die bildungsfrei sind.

▶ Die Jugendlichen brauchen ein Angebot gegen den Mainstream, meint Jugendforscher Bernhard Heinzlmaier

**Büchereiperspektiven:** *Ich habe heute in der „News“-Suche einer Suchmaschine „Jugendliche“ eingegeben. Unter den ersten zehn Einträgen gab es Schlagzeilen wie „Jugendliche werfen Baum vor fahrendes Auto“ oder „Jugendliche bewerfen Obdachlosen mit Steinen“ – und nur eine Positivmeldung. Haben Jugendliche ein schlechtes Image?*

**Bernhard Heinzlmaier:** Ich glaube nicht, dass Jugendliche ein schlechtes Image haben, ich glaube, dass das mehr über die Medien aussagt als über die Jugend. Die Medien wissen ganz offensichtlich, dass diese schlechten Meldungen besser ankommen; wenn man Positives zu berichten hat, hört sich das keiner an.

*Was hat das zur Folge?*

Ungebildete Leute haben Probleme, sich in einer komplexer werdenden Welt zurechtzufinden, z. B. andere Kulturen zu verstehen. Desto mehr man Bildung abschafft und in Berufsausbildung verwandelt, desto stärker wird man auch den Rechtspopulismus antreiben.

*Die Öffentlichen Bibliotheken stellen die größte außerschulische Bildungseinrichtung dar. Welche Rolle können sie spielen?*

Die Menschen werden die Bibliotheken ihrem Bildungsniveau entsprechend nutzen. Das scheint mir ein Problem zu sein: Bin ich angebotsorientiert, muss ich mir den ganzen „Schmutz und Schund“ ins Regal stellen, dann kommen die Leute – oder möchte ich volksbildnerisch wirken, dann laufe ich Gefahr, dass die Menschen mein Angebot nicht annehmen.

*Angebote für Jugendliche gelten als besonders „schwierig“. Woran liegt das?*

Eine ruhige Bibliothek, wo sich der Einzelne dem Wissen zuwendet und versucht, etwas Interessantes für sich zu entdecken, ist heute nicht mehr mit Jugendkultur zu identifizieren, denn Jugendkultur muss immer laut sein und Rummelplatzcharakter haben. Man braucht aber keine Bibliotheken, die billige Unterhaltung machen. Bibliotheken sollten versuchen, bei jungen Menschen Bewusstseinsbildung zu machen für ihre Art, Wissen zu rezipieren, und sich auf die Schichten von Jugendlichen konzentrieren, die sich mit dieser Kultur identifizieren können. Man muss nicht für alle da sein. Für die, die es gern laut haben, gibt es genug Angebote. Da muss es nicht auch noch in der Bibliothek bunt und laut und schrill sein. Vielleicht gibt es auch ein paar junge Menschen, die es gern mal nicht schrill haben.

*Das heißt, man soll sich nicht zu sehr an die Gewohnheiten der Jugendlichen und ihre Kultur anpassen?*

Die Jugendlichen brauchen nicht die Hilfe der Erwachsenen, um ihre Kultur zu leben. Zu ihrer Kultur, die sie bevorzugt nutzen, haben sie keine Zugangsprobleme. Wo sie Zugangsprobleme haben, sind Formen von Kultur, von denen ihnen nie im Leben jemand etwas erzählt hat. Ich glaube, man muss sich eher um die Alternativen kümmern als um die Mainstream-Kultur.

*Die Jugendlichen finden Informationen, Musik, Filme, mittlerweile auch Bücher im Internet. Was können Bibliotheken den Jugendlichen da eigentlich noch zusätzlich bieten?*

## „Die Jugendlichen brauchen nicht die Hilfe der Erwachsenen, um ihre Kultur zu leben“

Im Internet kriegt man alles – die Frage ist, was ausgewählt wird. Ich kann über das Internet Soziologievorlesungen downloaden und als Audiofiles anhören; ich kann aber auch „Best of Deutschland sucht den Superstar“ downloaden. Im Internet ist viel wertvolle Information im Umlauf, doch diese wird kaum rezipiert, in erster Linie wird billigste Unterhaltung rezipiert. Die Aufgabe für Bildungverbände und auch für Bibliotheken ist: Was kann man machen, um die wertvollen Inhalte zu bewerben? Wenn staatliche oder gesellschaftliche Institutionen, die verantwortungsvoll handeln, einen Sinn haben sollen, dann müssen sie gegen den Mainstream agieren. Die Qualität liegt darin, inwiefern sie einen Widerstand gegen den Mainstream der billigen Unterhaltung aufbauen und ein kleines Gegengewicht setzen können.

*Ihr Tipp für Bibliotheken, die Jugendliche anlocken und auch halten wollen?*

Ich würde mir genau anschauen, welche Jugendlichen zu mir passen, diese Jugendlichen ansprechen und mich nicht für alle zuständig fühlen. Bevor ich den Charakter der Bibliothek total verändere, würde ich mich an jene wenden, denen mein Angebot etwas bedeuten kann. Das ist das eine, und das zweite: Ich würde mich von allen Marketing- und PR-Beratern fernhalten, die mir erklären, wie man mit Jugendlichen sprechen soll.



### Buchtipp

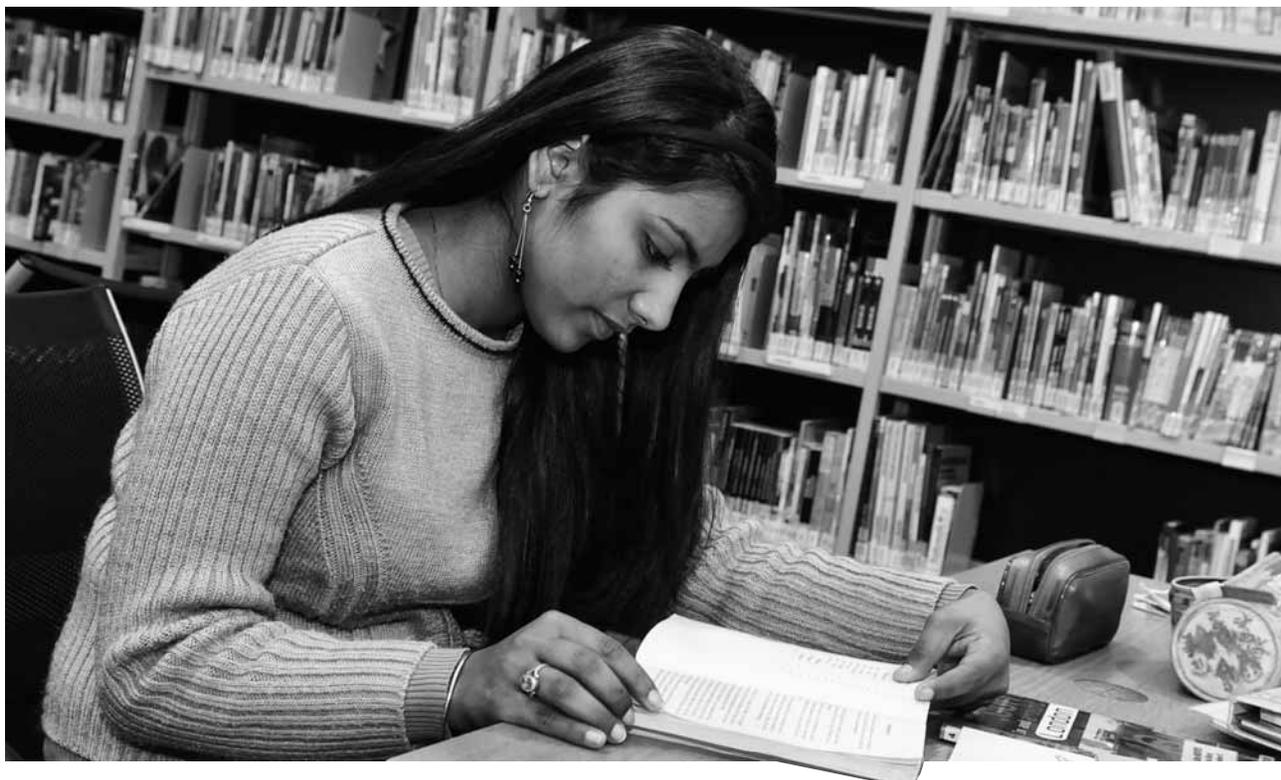
► Beate Großegger, Bernhard Heinzlmaier: **Die neuen Vorbilder der Jugend. Stil- und Sinnwelten im neuen Jahrtausend.** G&G 2007

### Link

► Institut für Jugendkulturforschung: [www.jugendkultur.at](http://www.jugendkultur.at)



► **Mag. Bernhard Heinzlmaier** ist Vorsitzender des Instituts für Jugendkulturforschung in Wien und leitet die tfactory-Trendagentur in Hamburg.



▶ Die Bücherei Philadelphiabrücke in Wien ist ein beliebter Lernort

# Ruheplatz und Rockbühne

Von Simone Kreamsberger

**Eine Bibliothek nur für Jugendliche: Das gibt es bislang in Österreich nicht. Doch immer mehr Bibliotheken richten Jugendcorners ein und entwickeln maßgeschneiderte Angebote für eine Zielgruppe, die nicht so selbstverständlich ist. Die „Büchereiperspektiven“ haben bei österreichischen BibliothekarInnen nachgefragt, wie sie Jugendliche locken, halten oder manchmal auch vergraulen.**

Bilderbuchkino, Vorlesestunden, Lesenächte: Kinder sind ein dankbares Publikum, das von engagierten Managern – ihren Eltern – oft und gern an die Bibliotheken vermittelt wird. Doch wenn aus den Kleinen Jugendliche werden, wollen sie ihre Freizeit selbst gestalten – und Lesen steht auf der persönlichen Hit- und Hip-List der meisten Teenies nicht gerade oben. Bibliotheken und Jugendliche, so sagt das Klischee, haben ein schwieriges Verhältnis: Den Jugendlichen sei die Bibliothek zu fad, den Bibliotheken seien die Jugendlichen zu laut. Was steckt dahinter und was

sagen BibliothekarInnen, die sich in ihrer Schwerpunktarbeit der jugendlichen Zielgruppe verschrieben haben?

## „Sie wollen Ruhe“

„Jeden Nachmittag sind nahezu alle unsere Tische und Plätze voll mit Jugendlichen“, erzählt Ehrentraud Holzer von der Zweigstelle Philadelphiabrücke der Büchereien Wien, die für ihren Jugendschwerpunkt bekannt ist. Den jungen Gästen werden 3000 Medien geboten, Internet-PCs, Lernplätze und Sitzgelegenheiten laden zum Aufenthalt. Und werden genutzt: Die Jugendlichen lernen gemeinsam, machen Aufgaben und geben einander Nachhilfe. Bei Fragen zur Recherche oder auch zur Matheausübung lassen sie sich gern vom Bibliotheksteam helfen, ansonsten hat die Erfahrung der letzten Jahre eines gezeigt: „Die Jugendlichen wollen bei uns in Ruhe gelassen werden.“ Vieles wurde in den ver-

gangenen Jahren angeboten: Veranstaltungen gemeinsam mit Bildungseinrichtungen, Theater- und Filmvorführungen und einiges mehr. „Das hat sie nicht interessiert“, so Holzer. „Wir haben eher den Eindruck gehabt, dass die Jugendlichen flüchten, sobald etwas stattfindet in der Jugendbücherei. Daher haben wir aufgehört, sie zwangszubeglücken.“ Wo – wie in Wien – das jugendkulturelle Angebot groß ist, sind die traditionellen Stärken einer Bibliothek begehrt: als ruhiger Ort zum Studieren und Schmökern. Und auch in den Entlehnungsgewohnheiten ist das junge Publikum der Bücherei Philadelphiabrücke traditionell: Der Renner sind nicht CD-ROMs und DVDs, sondern Romane.

Wenn auch Veranstaltungen in der Freizeit hier nicht gefragt sind, funktionieren Programme mit Schulklassen sehr gut – und deshalb soll in einem neuen Projekt die Zusammenarbeit mit der Schule gestärkt werden. Gemeinsam mit dem Institut Educult haben die Büchereien Wien das Projekt „Lizenz zum Lesen“ gestartet, das an drei Standorten von jeweils einer Zweigstelle und einer Schulklasse durchgeführt wird. Die Bücherei Philadelphiabrücke arbeitet mit einer 2. Klasse AHS zusammen. Ziel ist, Bibliothek und SchülerInnen, LehrerInnen sowie Eltern näher zusammenzubringen – und die Jugendlichen vielleicht auch für die Zukunft stärker an die Bibliothek zu binden.

### „Bei uns dürfen sie“

Die Zusammenarbeit mit der Schule bewährt sich auch in der Stadtbibliothek Graz. Petra Ellermann-Minda von der Filiale Graz Nord lädt Jugendliche im Klassenverband zu einem Einführungsquiz, damit sie die Bibliothek und das Angebot kennenlernen. Der Mix aus Fragebogen und kleinen Gruppenaufgaben „macht ihnen richtig Spaß“, meint Ellermann-Minda. Die LeserInnen ab 12 liegen ihr besonders am Herzen. „Ich habe selbst zwei Söhne und fand es immer bedenklich, dass es für Jugendliche keine kulturellen Angebote gibt. Darum habe ich mir auf die Fahnen geschrieben, dass ich in unserer neuen Zweigstelle gegensteuern will.“ Neben der Einführungsveranstaltung

► Einmal im Jahr wird es in der Zweigstelle Graz Süd richtig laut

bietet sie Schulklassen Workshops an, in denen die Sprachförderung und das Spiel mit Worten im Mittelpunkt stehen. Ihr Ziel ist, interessierten Jugendlichen solche Workshops auch außerhalb der Unterrichtszeit anzubieten. Der Spaß an der Sache soll im Vordergrund stehen: „Ich sage den Jugendlichen immer: Wir sind keine Schule, bei uns müssen sie nichts, bei uns dürfen sie.“

Die Bibliothek bietet den Jugendlichen einen optisch und räumlich abgetrennten Jugendcorner, wo sie PC-Arbeitsplätze und ausgewählte – an den Söhnen der Bibliothekarin getestet – Medien finden. Im Sommer werden Spiele-PCs und Konsolen hinzukommen: Die Stadtbibliothek Graz Süd nimmt als erste österreichische Bibliothek am „Tommi Kindersoftwarepreis“ teil, wo eine Jury aus Kindern und Jugendlichen Games testet und bewertet. „Wir sind schon ganz gespannt“, sagt die Bibliothekarin.

### „Platz für Rock und Pop“

Engagiert in Sachen Jugendarbeit ist auch Barbara Steinrück von der Zweigstelle Graz Süd. Über zu wenig Besuch von Jugendlichen kann sich die Bibliothek durch die Nähe zu einer Polytechnischen Schule nicht beklagen: „Die Schüler, darunter viele mit Migrationshintergrund, kommen in den Pausen, nutzen die Internetplätze oder halten sich einfach bei uns auf.“ Nachdem das Miteinander nicht immer reibungslos ablief, überlegten sich die Bibliothekarinnen ein Angebot für die Jugendlichen: In Kooperation mit der ARGE Jugend gegen Gewalt und Rassismus boten sie Schulklassen Workshops mit dem Titel „Piefke, Kümmeltürk und Spaghettifresser“, in denen der Umgang mit Vorurteilen thematisiert wurde. Das Programm kam bestens an, in der Diskussionsrunde wurden Erfahrungen ausgetauscht und mehr Verständnis füreinander geweckt. „Seither treten die Jugendlichen ganz anders auf. Die Wertigkeit der Bibliothek hat sich gesteigert.“



Doch auch – für Bibliotheken – unkonventionelle Veranstaltungen finden statt: Um den Musikbestand der Zweigstelle publik zu machen, überlegte sich Barbara Steinrück, Schulbands zu einem Rock- und Popkonzertabend einzuladen. Heuer fand die Veranstaltung bereits zum vierten Mal statt: „Da kommen junge Musiker, die noch nie in der Bibliothek waren, und sagen: ‚Hier muss man ja gar nicht leise sein!‘ – Ja, weil es eine Musikveranstaltung ist und weil ich finde, dass Rock und Pop sehr wohl auch Platz in der Stadtbibliothek haben!“

### „Identifikation ist wichtig“

Rock und Pop in der Bibliothek sind allerdings die Ausnahme – im Regelbetrieb wird auch in Jugendbereichen von Bibliotheken auf einen gemäßigten Geräuschpegel geachtet. Und das ist nicht immer einfach, weiß Barbara Vallone-Thöner von der Stadtbibliothek Salzburg. Nachdem die Stadtbibliothek vom Zentrum in den Stadtteil Lehen gezogen war, sorgten Jugendliche, die aus dem nahe gelegenen Jugendzentrum kamen, anfangs für Wirbel. „Wir haben sie gebeten, ein bisschen leiser zu sein oder rüber ins Jugendzentrum zu gehen. Und die Antwort war: ‚Ja, aber drüben ist es so laut!‘“

Die „Jugendtreppe“ der Bibliothek ist ein beliebter Aufenthaltsort und bildet den Übergang zum Jugendbereich. Dort stehen den Jugendlichen über 5000 Medien zur Verfügung. Derzeit ist die Stadtbibliothek Salzburg dabei, das Veranstaltungsangebot für Jugendliche ab 14 auszubauen. Dabei müsse man schon kreativ sein, so Vallone-Thöner. „Identifikation ist wichtig für Jugendveranstaltungen“, zeigen die ersten Erfahrungen. Besonders gut angekommen sei etwa eine Lesung mit einer jungen österreichischen Autorin, die ihren Roman im selben Alter wie die Schülerinnen im Publikum geschrieben hat. Für künftige Veranstaltungen ist ihr wichtig, dass die Jugendlichen selbst aktiv werden können: „Wir möchten, dass sie etwas mitnehmen können – und sich nicht eine Stunde starr hinsetzen und zuhören müssen.“

### „Mitarbeit motiviert“

Aktivitäten anbieten ist auch das Geheimrezept von Martin Plangger. In seinem Heimatort Nauders in Tirol war der Bibliotheksbetrieb eingeschlafen, für die Kinder und Jugendlichen gab es kaum kulturelles Angebot. Planggers Idee: „Erwecken wir die Bücherei zu neuem Leben und machen wir sie zu einem Treffpunkt!“ Er bekam Unterstützung seitens der Gemeinde und tat-



FOTO: INFORMATION POINT

▶ Das junge Bibliotheksteam in Nauders hält fest zusammen

kräftige Hilfe von den Kindern und Jugendlichen im Ort. Die Räumlichkeiten in einem ehemaligen Kino wurden ausgemalt, die Bestände neu aufgestellt, aktuelle Bücher, DVDs und Brettspiele angekauft.

Heute hat der „Information Point“ zweimal in der Woche abends als Treffpunkt für die Jugendlichen geöffnet. Und viele arbeiten vor allem selbst mit: Der Verein hinter der Bücherei hat ein zwölfköpfiges Team aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen, Plangger ist mit 30 Jahren der älteste. Er weiß seine MitarbeiterInnen zu motivieren: mit Team-Ausflügen auf die Skihütte, einem USB-Stick mit dem eigenen Logo oder Jacken mit dem Aufdruck „Information Point“. Die Jugendlichen organisieren Programme für Kinder, für sie selbst stehen das soziale Miteinander und die eigene Aktivität im Mittelpunkt.

Ob sie Veranstaltungen besuchen oder selber machen wollen, eine ruhigen Ort oder eine laute Bühne suchen oder einfach ein Buch ausborgen wollen: Wo die Bedürfnisse der Jugendlichen mit den Angebote der Bibliotheken zusammenkommen, geht das Konzept auf. Und in einem Punkt sind sich die BibliothekarInnen von Nauders bis Wien einig: „Die Jugendlichen fühlen sich bei uns wohl!“



▶ **Dr. Simone Kremsberger** ist Mitarbeiterin des Büchereiverbandes Österreichs und Redakteurin der „Büchereiperspektiven“.

# Zeitgemäße Software

... für erfolgreiche Bibliotheken!

**Biblioweb** Zeitgemäße Software für erfolgreiche Bibliotheken.

Herzlich willkommen +  
 Softwarebeschreibung +  
 PISA-Bonus +  
 Anmeldung +  
 Schulungen +  
 Unsere Partner +  
 Kontakt - Impressum +

**EXLIBRIS**  
 Software & Multimedia GmbH  
 A-4892 Fornsich  
 +43 (0)7682/39525  
 Mail: info@biblioweb.at

Wir wissen um die Sorgen und Nöte vieler Bibliotheken! Manche werden derzeit bedauerlicherweise finanziell regelrecht ausgehangert... Wir alle wissen - darunter leiden in erster Linie unsere Kunden! Im diesem Missestand zu begreifen, haben wir uns entschlossen, gerade finanzschwachen Bibliotheken mit unserem einmaligen PISA-Bonus tatkräftig zu unterstützen!

**BIBLIOWEB BELOHNT BIBLIOTHEKEN**

Wir schenken jeder Bibliothek, die sich ab 2011 für BIBLIOWEB mit Servicevertrag entscheidet einen BUCHGUTSCHEIN im Wert von 100 Euro!

Diese Aktion gilt für Neukunden ab 01.02.2011 bis auf Widerruf. Dieser Gutschein wird nach Vertragsabschluss automatisch per Post zugestellt.

Anstelle des Buchgutscheines können Sie auch einen bedruckten Barcodeausdruck zur raschen Katalogisierung Ihrer Medien wählen.

BIBLIOWEB ist eine Bibliothekssoftware, welche sich hervorragend für Schulbibliotheken, wie auch für öffentliche Bibliotheken eignet. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie vielleicht nur 500 Medien, 5.000, oder gar 50.000 Medien verwalten. Wichtig ist die Tatsache, dass Ihnen die Verwaltungssoftware hilft, Arbeitsabläufe entscheidend zu vereinfachen, damit Ihnen wieder mehr Zeit für das Wesentliche bleibt: Dem Vermitteln von Freude am Lesen!

**Biblioweb** Zeitgemäße Software für erfolgreiche Bibliotheken.

Herzlich willkommen +  
 Softwarebeschreibung +  
 PISA-Bonus +  
 Anmeldung +  
 Schulungen +  
 Unsere Partner +  
 Kontakt - Impressum +

**EXLIBRIS**  
 Software & Multimedia GmbH  
 A-4892 Fornsich  
 +43 (0)7682/39525  
 Mail: info@biblioweb.at

Schön, dass Sie sich für Bibliothekssoftware interessieren! Gerne möchten wir Ihnen unsere BIBLIOWEB Software etwas näher vorstellen. Wir bieten Ihnen eine sehr attraktive, kinderleicht zu bedienende und leistungsstarke Online-Lösung, welche sich ebenso sehr erfolgreich in unzähligen Schulbibliotheken und öffentlichen Bibliotheken gerne verwendet wird.

Mit Ihrem BIBLIOWEB erwerben Sie garantiert jede Aufgabe spielend einfach im Handumdrehen!

Wir installieren Ihre BIBLIOWEB-Software auf einem High-Performance Webserver in unserem Internet-Serverzentrum, alles was Sie für BIBLIOWEB benötigen, ist ein einfacher Computer mit Internetanschluss. Schön ist Ihr entgegenen Zutritt Ihrer Bibliothek nicht mehr im Keller!

Sie bestimmen gerne selber wann und wo Sie arbeiten möchten? Mit BIBLIOWEB können Sie leicht komfortabel Ihre gesamte Bibliotheksarbeit in entspannter Atmosphäre auch Zuhause erledigen!

Wir verkaufen Ihnen garantiert nicht die Katze im Sack! Sie Gehten! Wir machen Ihnen die Entscheidung nicht! Testen Sie jetzt BIBLIOWEB kostenlos 12 Monate lang! Sie können die unsere Software außerdem bei uns kostenlos testen! Bei Vertragsabschluss erhalten Sie gratis zur PISA - (Forschung, 2001), bei Einbindung einer Sponsorlogos ist sogar ein klassischer Katalog mit (ISBN-EIN) möglich!

... ohne Risiko ein ganzes Jahr lang KOSTENLOS und UNVERBINDLICH testen!

Copyright © 2011 EXLIBRIS Software & Multimedia GmbH. All rights reserved.

**Biblioweb**  
 Ihre ONLINE - Bibliothekssoftware  
[www.biblioweb.at](http://www.biblioweb.at)

**EINFACHE BEDIENUNG  
 PERFEKTER SERVICE  
 GÜNSTIGER PREIS**

**Biblioweb** Zeitgemäße Software für erfolgreiche Bibliotheken.

Herzlich willkommen +  
 Softwarebeschreibung +  
 PISA-Bonus +  
 Anmeldung +  
 Schulungen +  
 Unsere Partner +  
 Kontakt - Impressum +

**EXLIBRIS**  
 Software & Multimedia GmbH  
 A-4892 Fornsich  
 +43 (0)7682/39525  
 Mail: info@biblioweb.at

Sie möchten gerne ...

- ... eine hochqualitative aber preiswerte Software, die kinderleicht und selbsterklärend bedienbar ist? ✓
- ... ortsunabhängig - sogar bequem von zu Hause aus Ihre Bibliotheksarbeit erledigen? ✓
- ... sämtliche Medien nur durch Eingabe der ISBN automatisch und einfach katalogisieren können? ✓
- ... einen extrem raschen und komfortablen Verleihbetrieb auf Wunsch mit Barcodeautomatik? ✓
- ... eine Software, die ohne jegliche Installation sofort auf jedem PC mit Internet-Zugang läuft? ✓
- ... dass Ihre Leser bequem von zuhause aus recherchieren und Medien reservieren können? ✓
- ... eine kostenlose Datenübernahme von einer anderen Bibliothekssoftware? (LITTEA, BOHD, EXLIBRIS, ...) ✓

... dann sind Sie hier goldrichtig!

Copyright © 2011 EXLIBRIS Software & Multimedia GmbH. All rights reserved.

**EIN KLICK SAGT MEHR ALS TAUSEND WORTE ...**

Wir vergrößern unser BIBLIOWEB-Team und sind auf der Suche nach hochmotivierten und verlässlichen MitarbeiterInnen für Tätigkeiten auf Honorarbasis: **Hotlineunterstützung, Abhaltung von BIBLIOWEB-Schulungen sowie Datenbankpflege.** Weiters suchen wir **SoftwareentwicklerInnen** mit ausgezeichneten Kenntnissen (MS-SQL, W2008-Server, ASP, Javascript) für **eigenverantwortliche Umsetzung spannender Softwareprojekte.** Aussagekräftige Bewerbungen richten Sie bitte direkt an:

**EXLIBRIS Software & Multimedia GmbH A-4892 Fornsich - Pointweg 7 | Tel. 07682 / 39525 | info@biblioweb.at**

# „Deine Chance!“

Von Astrid Diwischek

**Die Volkshochschule-Stadtbibliothek Linz beteiligt sich am Projekt „Deine Chance“, das Jugendliche beim Übergang von der Pflichtschule in eine weiterführende Schule oder ins Berufsleben unterstützen will. In der Stadtbibliothek steht das Thema „Kreatives Lernen“ im Vordergrund.**

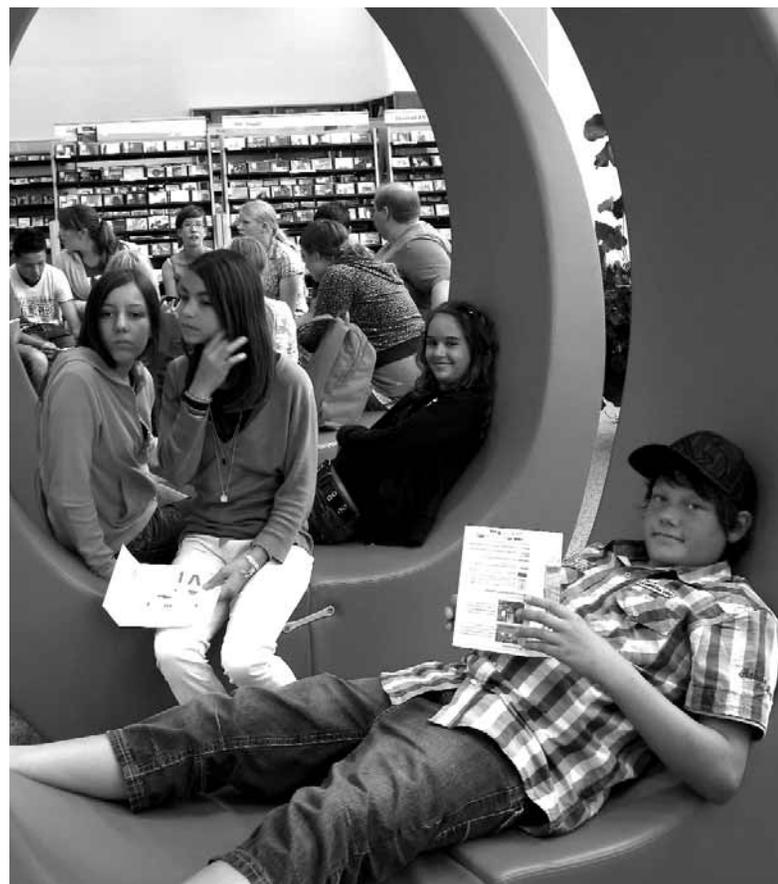
Das Projekt wendet sich in erster Linie an Jugendliche mit Migrationshintergrund und benachteiligte Jugendliche im Alter von 13 bis 19 Jahren, die Unterstützung bei der Berufswahl benötigen. Stadtbibliothek, Lernzentrum und Medienwerkstatt haben eigene Workshops und Angebote entwickelt, in denen Jugendliche positive Lernerfahrungen machen können. Medien wurden angekauft, und mit dem „WissenSPass“, Bibliotheksgutscheinen für Jugendliche und Bibliotheksfoldern zur Orientierung wurden neue Materialien geschaffen. Die SchülerInnen können den Wissensturm als Lernort entdecken, verschiedene Informationstechnologien kennenlernen und in der Bibliothek Medien- und Informationskompetenz entwickeln. Der kreative Umgang mit den Neuen Medien soll in den Lernprozess einfließen.

## Führung: Bibliothek entdecken

„Die Bibliothek entdecken“ ist eine professionelle Einführung in die Welt der Medien und die Benutzung einer Bibliothek. SchülerInnen haben die Möglichkeit, die Bibliothek selbstständig zu erforschen. Dabei werden Medien- und Lesekompetenzen trainiert, die wichtig für eine erfolgreiche Weiterbildung sind.

Die Bibliotheksführung besteht aus drei Teilen: Zuerst gibt es einen Rundgang, in dem die einzelnen Abteilungen, die Ausleihstelle und die Selbstverbucher gezeigt und die Systematik sowie das Aufstellungs- und Farbleitsystem erklärt werden. Der neu gestaltete Orientierungsfolder wird gleich zu Beginn ausgeteilt.

Die nächste Station ist der EDV-Raum im Lernzentrum. Hier wird der Online-Katalog vorgestellt. Verschiedene Beispiele zur Katalog-Recherche werden über einen Beamer vorgeführt und es wird auf die Internetseiten der Stadtbibliothek mit Informationen zu Veranstaltungen hingewiesen. Besonders interessiert sind die



▶ Die Jugendlichen entdecken die Bibliothek

Jugendlichen an der Digitalen Virtuellen Bibliothek, denn mit der Bibliothekskarte können sie von zu Hause aus Medien auf den Computer herunterladen.

Dann beginnt der dritte Teil der Führung: die Stationen-Rallye. Die SchülerInnen werden in Kleingruppen aufgeteilt und erhalten einen Stationenplan und Aufgabenblätter, die zu bearbeiten sind. Insgesamt gibt es sechs Stationen: Jugendsachbücher, Jugendzeitschriften, Hörbücher, Online-Katalog, Internetrecherche und AV-Medien. Auf diese Art lernen die Jugendlichen spielerisch mit den Büchern umzugehen, im Stichwort- und Inhaltsverzeichnis zu suchen, genau zu lesen, zu hören und zu recherchieren, um die gestellten Fragen zu beantworten. Die BibliothekarInnen unterstützen die Jugendlichen dabei.

Zum Abschluss findet eine Feedbackrunde statt, und die SchülerInnen können Punkte am „Bibliotheksbarometer“ verteilen. Die Bewertung fällt immer sehr positiv aus. Als Abschiedsgeschenk gibt es einen Gutschein für eine Kombikarte im Wert von 20 Euro. Die SchülerInnen können damit ein Jahr lang den gesamten Medienbestand kostenlos nutzen.

Für die Zielgruppe wurde ein eigener Medienbestand zu den Projektthemen Job, Bewerbung, Weiterbildung, Lernen und Schülerhilfen aufgebaut. Als Präsenzbestand stehen die Bücher und Medien den Jugendlichen immer zur Verfügung. Nach der Projektzeit geht der Bestand in die Bibliothek über.

## Workshops: Lernen lernen

Daneben wird eine Reihe von Workshops angeboten: „Lernen mit den neuen Medien“ stellt unterschiedliche Lernangebote vor: PC-Arbeitsplätze, Hörsessel und DVD-Plätze. Erfahrene Lern-Coaches erklären, wie man mit interaktiven Sprachlernprogrammen arbeiten kann. Jugendlichen wird damit ein neuer Zugang zum Wissenserwerb gezeigt. Die Begeisterung ist jedes Mal sehr groß, denn die Erfolgserlebnisse stellen sich rasch ein. So macht Lernen Spaß!

## Projekt zum Berufseinstieg

► „Deine Chance“ will den Berufseinstieg von Jugendlichen fördern. Die Projektpartner übernehmen unterschiedliche Aufgaben: Das BFI OÖ bietet Schulen Workshop-Reihen und Einzelberatung zur Berufsorientierung. WK OÖ und ÖGB OÖ vermitteln Sensibilisierungs- und Diversity-Workshops in Betrieben, Jugendzentren und Vereinen. Für Schulen und Lehrkräfte gibt es Informations- und Methodenworkshops. Weiters wird eine Modellschule zur Diversity-orientierten Berufsschule begleitet. Die Volkshochschule-Stadtbibliothek Linz befasst sich mit dem „Kreativen Lernen“.

Das Projekt wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Landes Oberösterreich gefördert.



Unter dem Motto „Erfolgreich lernen“ wird Grundlegendes zu Lerntechniken erklärt: Arbeitstechniken, Lernplanung, Zeitmanagement, Konzentrationstraining, Motivation aufbauen und Prüfungssängste abbauen. Jugendliche mit Lernschwierigkeiten lernen Strategien und Methoden für die Lösung ihrer Probleme kennen. Die Kompetenzen, die sie dabei entwickeln, sollen ihr Selbstbewusstsein stärken und sie dazu bewegen, Eigenverantwortung für ihre künftige Aus- und Weiterbildung zu übernehmen. Ergänzend dazu wird den teilnehmenden Jugendlichen Lernbegleitung angeboten. LernberaterInnen unterstützen die Jugendlichen beim erfolgreichen Lernen und helfen bei Fragen: Wie organisiere ich mich besser? Wie bereite ich mich auf eine Prüfung vor? Wie teile ich mir den Lernstoff ein?

In den Workshops in der Medienwerkstatt lernen die Jugendlichen schließlich, selbstständig TV- und Radiobeiträge zu gestalten. Thema ist die Situation der Jugendlichen vor dem Eintritt ins Berufsleben: Sie stehen vor einer schwierigen Entscheidung, die ihr Leben verändern und prägen wird. Ihre Vorstellungen, Wünsche und Kenntnisse über Berufe finden Eingang in die Fernseh- und Radiobeiträge.

## Lernen mal anders – mit Freude!

Projektstart war im Jänner 2010, die Laufzeit beträgt zwei Jahre. Wir konnten bisher über 30 Workshops mit etwa 200 SchülerInnen durchführen. Die Begeisterung war jedes Mal groß: Mit vollem Eifer arbeiteten die Jugendlichen mit und verbrachten Halbtage mit „Lernen einmal anders“ – einem Lernen, das Freude macht.

Aufgrund des großen Erfolges erwarten wir, dass das Projekt weitergeführt wird. In Zusammenarbeit mit Buchzeit Wels (unter der Leitung von Hermann Pitzer) werden weitere Bibliotheksführungen ausgearbeitet. Sie sind modulartig aufgebaut und somit für Lehrkräfte ein Anreiz, öfter mit ihren Schulklassen in die Bibliothek zu kommen.

Wir würden uns wünschen, dass auch andere Bibliotheken daran teilnehmen. Es besteht die Möglichkeit, Angebote auszutauschen und gemeinsam neue Ideen zu entwickeln, um die Attraktivität der Bibliotheken zu steigern.



► **Astrid Diwischek, MSc** leitet das Lernzentrum im Wissensturm der Volkshochschule-Stadtbibliothek Linz.

# „Ohne Azubis läuft gar nichts“

Fünf Jahre Jugendbibliothek Hoeb4U in Hamburg.

Von Janette Achberger

**Im Dezember 2005 eröffneten die Bücherhallen Hamburg ihre zentrale Jugendbibliothek als Juniorfirma. Mit diesem neuen Personalkonzept und einem aktuellen Medienangebot sollten Jugendliche und junge Erwachsene wieder für die Bibliothek begeistert werden. Nach fünf Jahren zeigt sich nun: Ist das Konzept aufgegangen?**

Zielgruppe der Bibliothek, einer Einrichtung der Bücherhallen Hamburg, sind Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 14 und 24 Jahren – eine Altersgruppe, die Bibliotheken oft nur durch den Pflichtbesuch mit der Schule kennt oder überhaupt nicht (mehr) nutzt.

Mit einem einzigartigen Konzept soll diese Gruppe (zurück)gewonnen werden: mit einer reinen Freizeitbibliothek, in der die aktuellsten Medien angeboten werden, und mit jungem, engagiertem Personal, das vom Alter her selbst noch zur Zielgruppe gehört. Dadurch sollen die Jugendlichen ermuntert werden, die Bibliothek „freiwillig“ zu besuchen und wieder für sich zu entdecken. In einem alten Fabrikgebäude mit Kino, Gastronomie und Kultureinrichtungen präsentiert sich die Bibliothek in moderner Einrichtung mit geschwungenem, leuchtendem Tresen, Metallregalen, Lichtelementen und Präsentationsflächen – laut einem der ersten jugendlichen Stammkunden als „cooler Laden“.

## „Azubis“ als Herzstück

Die Jugendbibliothek Hoeb4U läuft als Juniorfirma – das heißt, die angehenden „Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste“ im zweiten Ausbildungsjahr organisieren den laufenden Bibliotheksbetrieb sehr selbstständig und mit hoher Eigenverantwortung. Dazu gehören neben dem Benutzungsdienst in der Ausleihe auch alle anfallenden Büroarbeiten wie die Bestellung und Einarbeitung neuer Medien, das Kassenwesen, die Beantwortung



▶ Literatur und Popkultur: Hier lässt es sich lesen

von Anfragen über Telefon und E-Mail – aber auch Mitarbeit im Bestandsaufbau, Organisation und Durchführung von Veranstaltungen, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit sowie Gestaltung und Aktualisierung der Homepage.

Ohne die Auszubildenden („Azubis“) und ihr Engagement und ihre Einsatzbereitschaft „läuft gar nichts“. Unterstützt werden die sechs Auszubildenden und zahlreichen PraktikantInnen von drei festen MitarbeiterInnen mit Ausbildungskompetenz und einer fachlichen Leitung, die außerdem das Lektorat für Jugendmedien der Bücherhallen Hamburg betreut.

## Aktuelles Freizeitangebot

Die Jugendbibliothek Hoeb4U orientiert sich mit ihrem Medienbestand ausschließlich an den Freizeitinteressen der jugendlichen Kundinnen und Kunden und verzichtet dabei ausnahmslos auf schulrelevante Literatur. Um den Ansprüchen der NutzerInnen gerecht zu werden, muss der Bestand außerdem multimedial und in erster Linie aktuell sein. Erreicht wird dies bei Hoeb4U mit einem Angebot von ca. 15.000 Medien: Bücher (ca. 50 Prozent), Hörbücher, CDs, DVDs und Spiele für die unterschiedlichsten Systeme (PC + Mac, PS3, PSP, Xbox 360, Nintendo DS, Wii) – aber auch ca. 40 Zeitschriften und trendige Brettspiele finden sich im Bestand. Um die aktuellsten Trends zu erkennen und die gefragtesten Medien anbieten zu können, braucht man die Hilfe von Expertinnen und Experten: den Jugendlichen selbst. Bei Hoeb4U sind dies die Auszubildenden – meist selbst im Alter der Zielgruppe und bestens über die gefragten Medien informiert.

## Aktive Veranstaltungen

Bibliothekstypische Veranstaltungen wie Autorenlesungen sind in der Jugendbibliothek nicht sehr gefragt – die Jugendlichen lassen sich eher mit aktiven Elementen gewinnen. Das Ziel, die Förderung der Lese- und Medienkompetenz durch einen aktiven Umgang mit allen Medienarten, soll daher durch ein medienbezogenes, aktives Veranstaltungskonzept erreicht werden. Beispiele für bisher stattgefundene Veranstaltungen sind ein Fanfiction-Treff (jugendliche Hobby-AutorInnen schreiben Fortsetzungen ihrer Lieblingsbücher, -serien, -filme), ein PC-Spiele-Workshop, ein Manga-Zeichen-Workshop oder ein Cosplay-Wettbewerb (Darstellung einer Figur aus Manga und Anime durch meist selbst hergestellte Kostüme). Besonders beliebt sind außerdem musikalische Veranstaltungen zu „Rockband“ und „Singstar“ auf der PlayStation 3 bzw. Xbox 360. Geplant sind weitere Workshops für die Bereiche Rollenspiele, Podcast und Poetry-Slam. Außerdem sollen zukünftige Veranstaltungen nicht ausschließlich vor Ort in der Bibliothek, sondern teilweise auch virtuell über die Homepage stattfinden.

## Bibliothek als Labor

Hoeb4U ist als zentrale Einrichtung des Bibliothekssystems auch ein Experimentierlabor für Hamburg: Dort werden neue Medienarten wie auch neue Veranstaltungsformen für die Praxis getes-

tet und Erfahrungen an die Kolleginnen und Kollegen aus den Stadtteilbibliotheken vermittelt. So sind beispielsweise Spiele für neue Konsolen anfangs nur in der Jugendbibliothek erhältlich und werden erst bei positiven Erfahrungen und ausreichender Nachfrage auch in den Stadtteilbibliotheken angeboten.

Nach den ersten Erfahrungen der Jugendbibliothek Hoeb4U wurde das Konzept verstärkt auf die Stadtteile angewandt. Die Jugendbereiche der Stadtteilbibliotheken wurden nach und nach auf das Hoeb4U-Konzept mit entsprechender Präsentation und besonderer Farbgestaltung und auf das Corporate Design umgestellt – die Marke Hoeb4U verbreitete sich so im gesamten Stadtgebiet.

## Virtuelle Bibliothek

Auch online gilt Hoeb4U als Testlabor. Neben der Homepage [www.hoeb4u.de](http://www.hoeb4u.de), die das gesamte Jugendangebot der Bücherhallen Hamburg widerspiegelt, wird verstärkt auf soziale Netzwerke gesetzt. Über den Facebook-Auftritt und den Twitter-Account lässt sich die jugendliche Klientel noch direkter erreichen, potenzielle Neu-KundInnen können gewonnen werden.

Nach etwas mehr als fünf Jahren lässt sich nun ein Resümee ziehen: Geht das Konzept auf und entdecken die Jugendlichen die Bibliothek neu für sich? Die Zahlen sprechen deutlich dafür und übertreffen alle Erwartungen. Seit der Eröffnung kamen 297.082 BesucherInnen in die Bibliothek und 904.507 Medien wurden ausgeliehen (Stand: Ende April 2011). Die jugendlichen Kundinnen und Kunden kommen aus dem gesamten Stadtgebiet Hamburgs und sogar aus dem Umland – lediglich durch den verstärkten Ausbau der Hoeb4U-Bereiche in den Stadtteilbibliotheken macht sich das Konzept Hoeb4U selbst Konkurrenz. Aber das Wichtigste ist: Jugendliche nutzen die Bibliotheken Hamburgs stärker denn je. Das Konzept geht auf!

### Links

- ▶ Jugendbibliothek Hoeb4U: [www.hoeb4u.de](http://www.hoeb4u.de)
- ▶ Hoeb4U auf Facebook: [www.facebook.com/hoeb4u](http://www.facebook.com/hoeb4u)



▶ **Janette Achberger** ist Leiterin der Jugendbibliothek Hoeb4U der Bücherhallen Hamburg.

# medien@age Dresden

Eine Jugendbibliothek für das neue Jahrtausend.

Von Katrin Doll

**Im Vorjahr feierte die medien@age Dresden ihr 10-jähriges Bestehen. Als Bibliothek des neuen Jahrtausends eröffnet, zählt sie heute immer noch zu den modernsten und trendigsten Jugendbibliotheken Deutschlands. Jugendkulturelle Entwicklungen werden genau beobachtet und im Bestand sowie im Veranstaltungsangebot widergespiegelt.**

Die medien@age der Städtischen Bibliotheken Dresden wurde im Mai 2000 im Rahmen eines Filialprojektes mit der Bertelsmann Stiftung neu eröffnet. Eine Jugendbibliothek der Städtischen Bibliotheken Dresden existierte zu Beginn dieses Projektes bereits seit 20 Jahren. Im Laufe dieser Zeit hatte sie jedoch immer mehr die Aufgaben einer „normalen“ Stadtteilbibliothek übernommen und ein breites Stammpublikum auch unter den Nicht-Jugendlichen gewonnen – was sich schließlich auch in ihrem Bestand zeigte.

Da die Verkehrsanbindungen für alle Zielgruppen ideal und die Lage in einer Einkaufsstraße günstig waren, kam eine Standortveränderung zunächst nicht in Frage. Mit Beginn des Projektes kamen jedoch neue Ideen und Erkenntnisse auf. Die 14- bis 17-Jährigen waren die einzige Kundengruppe, deren Zahl seit 1997 kontinuierlich gesunken war. Diesem Trend sollte mit einem geschärften Profil und einem neuen Konzept entgegengewirkt werden.

## Bibliothek im „Factory Design“

Für die neue Jugendbibliothek wurden dann doch zentralere Räumlichkeiten angemietet: in der sechsten und siebenten Etage eines modernen Glas- und Stahlneubaus an der größten Einkaufsstraße Dresdens. So ideal die zentrale Lage inmitten von Shoppingmall und Gastronomie ist, hat der Standort Nachteile. Da die Räume nur über das Treppenhaus oder den Fahrstuhl zugänglich sind und der Eingang in einer Seitenstraße liegt, ist die Bibliothek für den Kundenverkehr nicht unmittelbar erkennbar. Hier muss mit Werbung in Form von Aufstellern und Leuchtreklamen geholfen wer-

den. Sehr erfolgreich war in den Anfangsjahren auch eine Straßenbahnwerbung, die von Sponsoren finanziert werden konnte.

Die Architekten setzten auf ein „Factory Design“ mit viel Licht und Transparenz, unverkleideten Betonsäulen, einem verzinkten Lagerregalsystem, kombiniert mit einer offenen Kanalführung für Lüftung und Elektroleitung und einem verglasten Medienaufzug. Als Farben kamen neben den metallisch schimmernden Grautönen des Fußbodens, der Möbel, Wände und Betonsäulen nur noch Orange für die Decke und Blau für die Sitzmöbel hinzu. Beide Farben prägen das Corporate Design und wurden für die Außenwerbung und das Leitsystem übernommen. Das Ergebnis ist eine „technische“ Atmosphäre, welche die Medienvielfalt und Virtualität der medien@age widerspiegelt und auch nach elf Jahren modern wirkt.



FOTOS: MEDIEN@AGE DRESDEN



▶ Oben: Die medien@age im „Factory Design“: viel Licht, viel Transparenz

Links: Die Manga-Lounge ist ein Erfolg und Vorbild für andere Stadtteilbibliotheken

## Schwerpunkt: Jugend!

Auf Basis einer Zielgruppenanalyse wurden drei inhaltliche Schwerpunkte der heutigen medien@age formuliert, die sich ganz an der Welt und den Alltagsfragen der Jugendlichen orientieren.

- ▶ Neue Medien, Computer und Internet: Neben Medien zu diesem Thema bieten wir eine umfangreiche technische Ausstattung inklusive Beratung.
- ▶ Schule, Beruf, Aus- und Fortbildung: In diesem Feld ergänzen wir unser Mediensortiment um Angebote wie Bewerbungstrainings, Berufsberatung etc.
- ▶ Freizeit und Alltag: Hierzu gehören Themengruppen wie Sport, Musik, V.I.P., Handy, Spiele, Trends; Veranstaltungen ergänzen diesen Bereich.

Elektronische Medien haben dem Rezeptionstrend der Zielgruppe entsprechend in unserem Angebot einen hohen Stellenwert. In allen Bestandsgruppen werden CD-ROMs und DVDs angeboten. Alle Medien werden thematisch präsentiert.

Neue Wege wurden auch in der Kommunikation mit den Nutzerinnen und Nutzern eingeschlagen. Zur aktiven Vermittlung unseres Angebotes gehören ein professioneller Internetauftritt mit umfassenden Medientipps, Monatsthemen, Linkempfehlungen und interaktiven Angeboten, ein SMS- und E-Mail-Informationsservice für Vorbestellungen und Leihfristerinnerung und ein elektronischer Newsletter zu Neuerwerbungen der Städtischen Bibliotheken Dresden.

## Partner Jugendamt

Bereits während der Konzeptionsphase entwickelte sich eine Partnerschaft zwischen dem Jugendamt und den Städtischen Bibliotheken Dresden, die für beide Seiten äußerst gewinnbringend ist. Das städtische Jugendamt richtete in den Räumen der medien@age den „JugendInfoService“ (JIS) ein. Neben individuellen Informations- und Beratungsangeboten werden Seminare, Workshops und Projekte angeboten. Zudem übernehmen die MitarbeiterInnen des JIS die medienpädagogische Betreuung der Internetplätze der medien@age und helfen bei Nutzungsfragen. Die Zusammenarbeit mit dem „JugendInfoservice“ entwickelte sich in den letzten Jahren weiter in Richtung Rechercheprojekte für Schulen und gemeinsame Projekte wie die „Deutsch-Französischen Kulturtag“.

## Manga-Lounge und Games-Corner

2008 griff die medien@age den anhaltenden Trend zum japanischen Comic mit der Eröffnung einer Manga-Lounge in ihren Räumen auf. Asiatische Sitzmöbel kombiniert mit schwarz-weißen Regalen und einem umfangreichen Mangaserien-Angebot machen diesen Teil der Bibliothek zu einem fortdauernden Aufenthaltsmagneten. Seine Bestände, die auch entsprechende Zeichenbücher und Medien zur Landeskunde beinhalten, erzielten die höchsten Ausleihumsätze der medien@age!

2010 konnte der Computerspielbereich zur Games-Corner erweitert werden, in welcher man nun neben PC- auch ausleihbare Konsolenspiele testen kann. Vor allem für die bewegungsintensiven Wii-Programme entstand eine Aktionsfläche, wo sogar das Zuschauen Spaß macht. Für Eltern, PädagogInnen und andere MultiplikatorInnen werden in Zusammenarbeit mit dem JIS Workshops zu Reflexion und kompetentem Umgang mit Computerspielen angeboten.

Die Programmarbeit hat sich weiter in Richtung Themenveranstaltungen wie Anime-Nacht, Spieleabend oder Fantasy-Lesenacht entwickelt. Bei Autorenlesungen setzt die Bibliothek zunehmend auf Buchpremierer namhafter JugendbuchautorInnen.

Die medien@age ist nach wie vor ein Anziehungspunkt für ein bibliothekarisches Fachpublikum und PraktikantInnen aus dem In- und Ausland. Mitarbeiterinnen der medien@age waren 2008 in Korea, 2009 in Bulgarien, 2010 in der Türkei, in Italien und dem Kosovo zu Fachvorträgen unterwegs.

In Dresden ist die Jugendbibliothek aus der Bibliothekslandschaft nicht wegzudenken. Hier werden die neuesten Medientrends umgesetzt und ausprobiert. Viele Impulse für die Bibliotheksarbeit gehen von der medien@age aus – so gibt es in einer anderen Stadtteilbibliothek seit letztem Jahr eine Manga-Lounge, die genauso gut angenommen wurde. Konsolenspiele werden ab diesem Jahr in zwei anderen Stadtteilbibliotheken angeboten. Anders als z. B. in der Hoeb4U (Hamburg) ist die medien@age ein eigenes Bestandszentrum für jugendliche Nutzer – das Corporate Design m@ gibt es nur hier.

### Link

- ▶ medien@age Dresden: [www.medienetage-dresden.de](http://www.medienetage-dresden.de)



▶ **Katrin Doll** ist Leiterin der medien@age der Städtischen Bibliotheken Dresden.

# Treffpunkt Library 10

Die Bibliothek in Helsinki lockt untypische Nutzer: junge Männer.

Von Kari Lämsä

**Die „Library 10“ ist eine moderne Bibliothek im Zentrum von Helsinki. Neben einer umfassenden Musiksammlung bietet sie gut ausgestattete Computerarbeitsplätze und ist mit rund 50.000 BesucherInnen im Monat Helsinkis beliebteste Bibliothek. Die Nutzerstatistik unterscheidet sich dabei deutlich von anderen Zweigstellen: 60 Prozent sind Männer, und 60 Prozent sind unter 30.**

Etwa die Hälfte der Kundinnen und Kunden der Library 10 kommt in die Bibliothek, um Medien zu entleihen. Interessant ist jedoch, was die andere Hälfte macht: Während einige in Zeitungen lesen oder im Netz surfen, kommen immer mehr BesucherInnen, um hier eigene Musik zu machen, Bilder und Videos zu bearbeiten oder die Arbeiten anderer NutzerInnen in Ausstellungen und Performances zu sehen und zu hören.

## Vom Lesesaal zum Arbeitsraum

Die traditionelle Funktion der Bibliothek ändert sich in Finnland derzeit dramatisch, ebenso wie in anderen nordischen Ländern. Das Schmökern zwischen den Regalen und das Stöbern in den Sammlungen der Bibliothek haben sich in den Online-Katalog verlagert. Heute sind Leseempfehlungen weniger von Bibliothekarinnen und Bibliothekaren gefragt, sondern werden vielfach durch Leserrezensionen auf Seiten wie Amazon ersetzt. Wenn jemand die Hilfe eines Bibliothekars benötigt, passiert das immer häufiger über den „Ask Online“-Chatservice der Bibliothek oder den „Ask a Librarian“-Service via E-Mail.

Damit Bibliotheken weiterhin Menschen ins Haus locken, muss die Nutzung der Bibliotheksräume neu überdacht werden. Es sind nicht mehr die Medien in den Regalen, welche die Leute dazu bringen, in die Bibliothek zu kommen. Medien werden im Online-

Katalog bestellt und an der Ausleihtheke abgeholt. Dafür sind die Theke und die Selbstbedienungs-Terminals zur Rückgabe in der Library 10 jeden Werktag ab 8 Uhr geöffnet – doch immer mehr klassische Kundinnen und Kunden verbringen nur zehn Minuten in der Bibliothek.

Im Gegensatz zu diesem Trend locken immer mehr zusätzliche Angebote neue NutzerInnen in die Bibliothek. Sie verbringen mehr Zeit in der Bibliothek als jene, die nur Medien abholen und zurückbringen. Vor allem für die jüngeren BesucherInnen wird die Bibliothek zunehmend ein Ort zum Arbeiten und Lernen. Drahtloses Internet und tragbare Tische erlauben ihnen, sich ihren eigenen Laptop-Arbeitsplatz in der Bibliothek einzurichten. Dazu können Kopfhörer, Scanner, DVD-Player und Memory-Card-Lesegeräte entlehnt werden.

## Ein Raum für Kultur

Der Probe- und der Aufnahmerraum der Bibliothek sowie die Videoschnitt-Arbeitsplätze werden bestens genutzt. Die Kundin-



FOTOS: LIBRARY 10

- ▶ Die Library 10 ist eine Bibliothek der jungen Männer

nen und Kunden können die Instrumente selbst mitbringen oder in der Bibliothek ausleihen, ihre Projekte vor Ort aufnehmen und schneiden. Wer möchte, kann seine Aufnahmen auch im Demo-Tower der Library 10 platzieren oder Samples auf die Website stellen lassen. An den Videoschnitt-Arbeitsplätzen können NutzerInnen schließlich Filme und Bilder bearbeiten und gleich in sozialen Medien veröffentlichen.

Die Library 10 hat sich darüber hinaus zum populärsten Veranstaltungsraum des Stadtzentrums entwickelt. Gemeinsam mit Schulen, KünstlerInnen und Organisationen bietet die Bibliothek die ganze Woche lang ein vielfältiges Programm. Es kommt vor, dass nachmittags klassische Konzerte junger MusikerInnen stattfinden, während abends Ethno-Bands oder Rapper Rhythmus in die Bibliothek bringen. Im sonntäglichen „10-Club“ lässt es sich zu einem DJ-Set chillen. Beliebt sind außerdem die Panel-Diskussionen, bei denen PolitikerInnen oder KünstlerInnen mit Fragen gelöchert werden können. Die Bühne für all diese Veranstaltungen ist mit hochwertigem Ton- und Lichtequipment ausgestattet, Live-Übertragungen aus der Bibliothek sind möglich.

## „Urban Office“ in der Bibliothek

Die Library 10 arbeitet mit dem „Meetingpoint“ zusammen, einer Einrichtung, die in das Bibliothekssystem von Helsinki integriert

ist. Das dort angesiedelte „Urban Office“ bietet einen einzigartigen Raum, wo jeder arbeiten kann, der kein eigenes Büro zur Verfügung hat. Hier ist es ruhiger als zum Beispiel in einem Kaffeehaus, dabei ist die Atmosphäre entspannt und Telefonanrufe oder Besprechungen sind kein Problem. Eine breite Palette an

Services wird geboten: drahtloses Drucken, Highspeed-Internet, Möglichkeiten für Videokonferenzen – und wenn eine lästige PowerPoint-Präsentation nicht ausfällt wie geplant, ist sogar ein Computerexperte zur Hand. Das „Urban Office“ ist ein wirklich exzellenter Arbeitsplatz!

► **Multitasking:** Eine DJ-Bibliothekarin sorgt für gute Vibes



## Neue Skills im Team

Der Wandel des Nutzerverhaltens verlangt auch dem Team neue Skills ab. Es reicht nicht, dass die Bibliothek Ausstattung und Räumlichkeiten anbietet. Zumindest ein Teil des Teams muss im Umgang mit dem Audio- und Videoschnittequipment und der Ton- und Lichteinrichtung kompetent sein. Konzerte und andere Events zu veranstalten verlangt ebenfalls spezielle Skills. Wir haben hier gute Erfahrungen mit PraktikantInnen gemacht, die ein Studium im jeweiligen Bereich absolvieren. Neue MitarbeiterInnen wurden sowohl im Bibliotheks- als auch im Medienbereich ausgebildet.

Nachdem Veranstaltungen und Präsentationen in der Bibliothek im Wettbewerb mit anderen Unterhaltungs- und Kulturangeboten stehen, müssen Events und Services effizient vermarktet werden. Somit ist auch Marketingkompetenz zunehmend in der Bibliothek gefragt. Als gute und kostenlose Marketingkanäle haben sich bisher lokale Radiosender, Gratiszeitungen, Internetforen, Blogs und andere soziale Medien erwiesen.

## Jung, männlich, Bibliotheksnutzer

Die Library 10 ist eine der meistbesuchten Bibliotheken im Stadtgebiet. Es kommen allerdings nicht nur AnrainerInnen, um von den Angeboten zu profitieren. Geschäfte, KünstlerInnen, Organisationen treten an die Bibliothek heran, um hier ein breiteres Publikum besser zu erreichen. Noch bemerkenswerter ist, dass jedes Jahr Hunderte von BibliothekarInnen, ArchitektInnen, PolitikerInnen und Kultur- oder IT-Fachleuten aus dem In- und Ausland kommen, um sich mit der Arbeit der Library 10 vertraut zu machen. Ihr größtes Interesse im Moment: Was ist es, das junge und vor allem männliche Nutzer in die Bibliothek bringt? Und wenn wir den Rückmeldungen glauben dürfen, die wir von unseren BesucherInnen bekommen, dann werden das Modell und die Lösungen der Library 10 derzeit von Dutzenden Bibliotheken und Kulturinstitutionen in ganz Europa aufgenommen.

### Link

► Library 10: [www.lib.hel.fi/en-GB/kirjasto10](http://www.lib.hel.fi/en-GB/kirjasto10)



► **Kari Lämsä** ist Leiter der Library 10 der Stadtbibliothek Helsinki.



FOTO: THE JOHN D AND CATHERINE T. MACARTHUR FOUNDATION

► Spaß haben und lernen: Bei YOUmedia ist beides möglich

# „Hanging Out, Messing Around and Geeking Out“

Interview: Simone Kreamsberger

**Was so viel bedeutet wie: Abhängen mit Freundinnen und Freunden, Rumbalern mit verschiedenen Medienformen und Vertiefen in Computer, Technik und Neue Medien. All das ist bei YOUmedia nicht nur erlaubt, sondern erwünscht. Das Jugendprojekt der Bibliothek Chicago bietet einen Mix aus Freizeitort und Medialabor und kommt bei Teenagern besonders an, berichtet das Team im Interview.**

**Büchereiperspektiven:** Was steckt hinter dem Projekt YOUmedia?

**YOUmedia:** YOUmedia ist ein Projekt, das alle Formen jugendlicher Interaktion mit Technologie unterstützen will. Das Programm wurde ebenso wie die Räumlichkeiten nach Forschungen der Kulturanthropologin Mimi Ito und ihrem Modell „Hanging Out, Messing Around and Geeking Out“ konzipiert. Das heißt, YOUmedia unterstützt sowohl die soziale als auch die interessengesteuerte Nutzung von Technologien. YOUmedia stellt SchülerInnen einen sicheren Ort zur Verfügung, wo sie Zugang zu Technologien und Informationen haben, und bietet Workshops und Programme, in denen sie mehr über Medienkunst und Technologien lernen. Alle Angebote sind auf Jugendliche und ihre Interessen ausgerichtet.

**Welche Angebote haben Sie für Jugendliche?**

Wir bieten ein breites Spektrum an Programmen im Bereich digitale Medienkunst, beispielsweise zu „Spoken Word“, Grafikdesign, Radio/Podcasting, Video, Musikaufnahme/Produktion, Bloggen, Fotografie, Webdesign und App-Entwicklung. Die Angebote reichen von einführenden Workshops, in denen die Techniken kennengelernt werden können, bis zu projektbasierten Workshops. Mit ihrer Büchereikarte können SchülerInnen bei uns auch Laptops, PlayStation-3-Spiele und -Konsolen, Kameras und Aufnahmeausstattung nutzen. Wir stellen ihnen außerdem ein eigenes soziales Netzwerk zur Verfügung, damit sie sich mit MentorInnen und Peers über ihre Arbeit austauschen können.

*Was kommt besonders gut an?*

Anfangs kommen die meisten SchülerInnen zu YOUmedia, weil sie die Technologien kostenlos nutzen können – Laptops, Videospiele oder einfacher Zugang zu Technik-Tools sind erst mal sehr verlockend. Unser kostenloses Aufnahmestudio zieht viele Jugendliche an, die sich für Musik interessieren. Doch auch Bücher sind ein Anziehungspunkt. Unsere Jugendbuchabteilung war früher im siebten Stock des Gebäudes. Seit der Bestand im ersten Stock im YOUmedia-Bereich aufgestellt ist, haben die Entlehnungen auch wegen des vereinfachten Zugangs zugenommen.

Viele Jugendliche, die zu Beginn von der Technologie angelockt werden, bleiben und werden aufgrund des gebotenen Programms und der Unterstützung durch unser Team zu Dauergästen.

*Wie verbringen die Jugendlichen ihre Zeit in der Bibliothek?*

Die meisten beteiligen sich an Aktivitäten im Haus. Viele kommen nach der Schule und spielen ein Videospiele, machen Hausaufgaben oder checken Facebook und besuchen später einen Workshop, machen Studioaufnahmen oder arbeiten an anderen Medienprojekten. Was unseren Ort von anderen unterscheidet, ist, dass alle diese Aktivitäten unterstützt werden. Wir erwarten nicht von den SchülerInnen, dass sie hier die ganze Zeit lernen oder arbeiten.

*Haben Sie Stammgäste in der Bibliothek?*

Viele YOUmedia-BesucherInnen sind Stammgäste. Kaillif Ammen kommt zum Beispiel jeden Tag nach der Schule zu YOUmedia. Am Montag spielt er Videospiele, hängt mit Freunden ab, macht Hausaufgaben. Am Dienstag besucht er den Blog/Podcast-Workshop „Library of Games“ ([www.libraryofgames.org](http://www.libraryofgames.org)). Am Mittwoch trifft er sich mit Freunden und besucht dann den Grafikdesign-Workshop. Die meisten unserer BesucherInnen haben ähnliche Abläufe, wo sie in der einen Minute einfach abhängen und sich in der nächsten in etwas vertiefen.

*Beginnen Jugendliche, die von Videogames oder Medien-Workshops in die Bibliothek gelockt werden, auch mehr zu lesen?*

Unsere BesucherInnen beginnen tatsächlich mehr zu lesen. Wir versuchen, Bücher so viel wie möglich in unsere Programme zu integrieren. Zum Beispiel liest die „Library of Games“-Gruppe einen Roman von Cory Doctorow und einige SchülerInnen haben den Autor interviewt, als er letztes Jahr die Bibliothek besucht hat.

*Wie machen Sie Bücher für die Jugendlichen interessant?*

Wir arbeiten mit der Aktion „One Book, One Chicago“ zusammen, um ein Programm zu einem bestimmten Titel zu erstellen. In diesem Rahmen haben sich SchülerInnen von Toni Morrisons Roman „Gnade“ zu „Spoken Word“- und Musik-Stücken inspirieren lassen – viele der jungen DichterInnen und MusikerInnen haben davor nie ein Werk von Morrison gelesen und sich auch nicht als LeserInnen gesehen. Wir integrieren auch digitale Medienprojekte in unsere Buchdiskussion: Die SchülerInnen gestalten Grafikdesign-Projekte zur Buchauswahl des Monats.

*Was ist das Hauptziel von YOUmedia – geht es mehr darum, den Jugendlichen Bildung zu vermitteln, oder darum, ihnen einen Ort zu bieten, wo sie ihre Freizeit verbringen können?*

Das Hauptziel von YOUmedia ist, die Zahl der technikbegeisterten SchülerInnen zu erhöhen und sie dabei zu unterstützen, ihre Technologie-Skills zu verbessern und ihr kritisches Denken zu üben. Der Hauptfokus liegt auf der Bildung, aber wir wollen auch einen sicheren Platz schaffen, an dem sich Jugendliche gerne aufhalten.

**Links**

- ▶ YOUmedia: <http://youmediachicago.org>
- ▶ YOUmedia-Blog <http://youmedia.tumblr.com>

**Lernort für Teenies**

▶ **YOUmedia** ist ein innovativer Lernort der Chicago Public Library, der ganz auf Teenager ausgerichtet ist. Jugendliche finden hier Tausende Bücher, über 100 Laptops und Computerstationen sowie eine breite Palette von Mediendesign-Tools und Software. Sie können an Projekten teilnehmen, die kritisches Denken, Kreativität und

Medienkompetenz fördern. MentorInnen bieten Workshops an, in denen Songs, Videos, Blogs und vieles mehr entstehen. Damit werden die Jugendlichen ermutigt, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern selbst kreativ zu werden. Die Ausrüstung – von Kameras und Schnittsoftware bis hin zu einem professionellen Aufnahmestudio – stellt YOUmedia zur Verfügung. Zielgruppe sind Highschool-SchülerInnen, die

alle Angebote mit der Mitgliedskarte der Chicago Public Library kostenlos nutzen können. Unterstützung für das Programm gibt es von höchster Ebene: Laut einem Statement des Weißen Hauses zu Präsident Obamas Kampagne „Educate to Innovate“ sollen nach dem Vorbild von YOUmedia Chicago 30 neue Lernorte in Bibliotheken und Museen der USA geschaffen werden.

# Fantasy und Real Life

Von Simone Krensberger

FOTO: UEBERREUTER

**Blut und Liebe: Lang regierten Vampire die Jugendbuchabteilungen. Welche neuen Trends gibt es in der Jugendliteratur? Die „Büchereiperspektiven“ haben bei Verlagen nachgefragt, was der Buchmarkt den jungen LeserInnen derzeit zu bieten hat.**

## „All Age“

Immer noch stark im Trend, auch wenn es bereits ein lang anhaltender ist, sind Fantasytitel. Hier hat sich das Spektrum stark erweitert, die Themen, aber auch die stilistische und sprachliche Aufbereitung sind sehr vielfältig. Die Altersgrenzen verschwimmen immer mehr, bzw. werden nicht genau festgelegt – Stichwort „All Age“. Wir wollen unsere Titel hier klar positionieren, indem wir „Otherworld“ als Programm für junge Erwachsene anbieten. Aber auch in unserem Kinder-

buchprogramm finden sich zunehmend mehr fantastische Titel.

Eine Tendenz, die ich sehe, ist die Hinwendung zu Themen aus der deutschen Romantik bzw. aus Märchen. Es muss nicht immer um Fantasyfiguren aus dem Tolkien'schen Universum gehen, sondern es dürfen durchaus auch mal Märchenfiguren aus der Grimm'schen Feder sein.



Ganz allgemein wird sicher die Verschränkung des Buchs mit digitalen Medien noch zunehmen. Literaturverfilmungen gibt es ja schon lange, aber die Verbindung von Buch – oft Comics oder Comicromanen, die für sich schon einen eigenen Trend darstellen – mit PC-Games, Internet usw. wird immer stärker. Dazu gehören natürlich auch all die Möglichkeiten, die sich im E-Book und mit Apps eröffnen.

► **Angelika Höllriegel**  
Programmleitung Jugendbuch, Ueberreuter

### „Reale Lebenswelten“

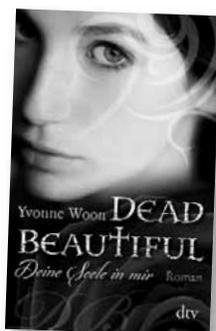
Die Trends sind seit einiger Zeit unverändert – viele Jugendliche lesen Fantasyromane und Krimis, daneben sind aber auch vermehrt wieder Romane gefragt, die sich mit den realen Lebenswelten von Jugendlichen auseinandersetzen. Das kommt uns als kleinem Verlag entgegen, da wir realistische Texte mit literarischem Niveau veröffentlichen und versuchen so eine kleine Marktnische zu besetzen.



► **Hildegard Gärtner**  
Geschäftsführung, Jungbrunnen

### „Fantasy-Boom“

Der Fantasy-Boom ist ungebrochen. Vampire und Werwölfe haben mittlerweile wohl ausgedient, aber andere Untote geistern immer noch über die Buchseiten. Aktuell besonders in der romantischen Ausprägung oder mit einem Touch Übersinnlichem. Besonders Leserinnen ab 14 Jahren kommen z. B. bei unserem Spitzentitel „Dead Beautiful“ ins Schwärmen, in dem ein Kuss tödlich sein kann oder aber Leben gibt. Noch nicht mit voller Wucht angekommen, aber deutlich im Anrollen ist die Welle an Dystopien. Romane, die in einer post-apokalyptischen Welt spielen, in der die Helden und Heldinnen überleben, sich beweisen und zueinander finden müssen.



► **Britt Arnold**  
Lektorat, dtv junior

### „Mystery und Romantasy“

Die Fantasy dominiert weiterhin den Markt, vorne vertreten sind Mystery und Romantasy, daneben klassische Fantasy. Immer erfolgreicher wird auch die Tierfantasy wie unsere „Warrior Cats“. Den spannendsten Trend machen für mich momentan die Zukunftsromane aus, mit unterschiedlich realistischem bzw. fantastischem Background, oft mit dystopischer Ausrichtung. Beispiele aus unserem Programm sind die Romane „Ruf der Tiefe“ und „Deadline 24“. Manche Trends aus dem Ausland haben sich dagegen im deutschen Jugendbuch (noch) nicht durchsetzen können, dazu gehört der Steampunk oder auch die zuletzt beschworenen Zombies.



Im realistischen Genre gibt es neben den üblichen Adoleszenzromanen, spezifischen Themenbüchern und besonderen Einzelstücken à la „Nichts“ (Anm. der Red.: Jugendbuch von Janne Teller) einen wachsenden Markt von durchaus anspruchsvollen und harten Thrillern und Krimis, darunter viele wiederum mit Mystery-Elementen. Der Tod und die damit verbundenen „großen“ Fragen nach Schuld und Abschied, aber auch nach der Verantwortung für das eigene Leben scheinen überhaupt gerade einen großen Reiz auszuüben. Weniger gefragt im Jugendbuch sind momentan historische Romane (Ausnahme: Romane über den Holocaust und das Dritte Reich).

► **Julia Röhlig**  
Lektorat Jugendbuch,  
Beltz & Gelberg



FOTO: ORLANDO BELLINI/FOTOLIA.COM

# Was wir lesen wollen

Von Simone Kremsberger

**Meist entscheiden Erwachsene, was Jugendliche zu lesen bekommen. Es geht auch anders: In Jugendjürs wählen junge LeserInnen ihre besten Bücher nach eigenen Kriterien aus.**

Sympathische Loser-Geschichten, nostalgische Coming-of-Age-Stories oder auch brutale Thriller: Was Erwachsene in der Jugendliteratur loben, ist nicht unbedingt das, was Jugendliche am liebsten lesen. In Jugendjürs wählen und werten Jugendliche selbst: zum Beispiel in der „Jury der Jungen Leser“ in Wien oder in der Jugendjury bei der Wahl zum „Wissenschaftsbuch des Jahres“.

## Forum für Jugendliche

„Bücher werden von Erwachsenen geschrieben, vertrieben, kritisiert – die Jugendlichen kommen dabei nicht zu Wort“, sagt Mirjam Morad, Gründerin und Vorsitzende der „Jury der Jungen Leser“. Sie wollte Jugendlichen ein Forum und eine Stimme geben und veranstaltete bereits 1993 Buchdiskussionen mit Jugendlichen im Literaturhaus Wien. Durch Mundpropaganda

vergrößerte sich die Gruppe, regelmäßige Treffen, Veranstaltungen und eine Website kamen hinzu. Ende Juni zeichnete die „Jury der Jungen Leser“ nun zum 16. Mal ihre besten Bücher aus.

Die Jurymitglieder arbeiten in Gruppen zusammen und vergeben Preise in mehreren Kategorien. Heuer sind die jüngsten Mitglieder der „Jury der Jungen Leser“ neun Jahre alt: Sie bewerten Bilderbücher. Die ältesten Kritikerinnen sind zum Teil bereits StudentInnen: Sie bewerten auch Belletristik und bilden die „Jury der Jungen Kritiker“. „Die Teilnahme ist auf freiwilliger Basis und manche sind zehn Jahre dabei. Manchmal melden auch Eltern ihre Kinder an – aber wenn das nur ein Elternwunsch ist, dauert das nicht lange“, erzählt Morad.

## Weil es Spaß macht

Über den Sommer lesen die Kinder und Jugendlichen aktuelle Bücher, nach den Ferien treffen sie gemeinsam eine Auswahl. Mit der Frankfurter Buchmesse im Herbst kommen weitere Titel hinzu. In Jürsitzungen wählen die Gruppen die zehn besten Bücher aus, nominieren sechs Titel und vergeben daraus den Preis.



Schließlich erarbeiten die einzelnen Gruppen die Präsentation des Siegerbuches selbstständig. Klingt nach viel Arbeit – doch die Kinder und Jugendlichen sind mit Begeisterung anbei: „Sie machen mit, weil es ihnen Spaß macht, vor allem das Diskutieren in der Gruppe mit Gleichaltrigen“, sagt Mirjam Morad.

Die Wertungen der Jugendjury unterscheiden sich dabei deutlich von jenen erwachsener Kritiker: „Es gibt zum Beispiel ein großes Veto, wenn ein Buch nicht der Sprache entspricht, die Jugendliche sprechen, das wird sofort aufgeblättert; die Erwachsenen spüren das nicht“, so Morad. „Es gibt Bücher, die hoch gelobt sind und Preise bekommen, bei Jugendlichen aber überhaupt nicht ankommen. Manchmal ist es auch so, dass Erwachsene beim Thema Gewalt großzügiger sind als Jugendliche.“ 2011 wählte die „Jury der Jungen Leser“ den dystopischen Liebesroman „Cassia & Ky – Die Auswahl“ von Ally Condie zum „Besten Jugendbuch“.

## Andere Kriterien

Dass Jugendliche anders werten und wählen, weiß auch Tobias Hierl. Der Chefredakteur von „Buchkultur“ betreut und moderiert den Jurierungsprozess bei der Wahl zum „Wissenschaftsbuch des Jahres“. 2011 waren zum zweiten Mal eine Kinder- und eine Jugendjury dabei. Nach dem Vorbild der Jugendjury für den Deutschen Jugendliteraturpreis wurden Gruppen angesprochen, um eine intensivere Beschäftigung mit internen Diskussionen möglich zu machen: Die Kinderjury bildete eine Gruppe einer Betreuungseinrichtung in Wien, die Jugendjury eine Hauptschulklasse aus Salzburg. „Im Hauptschulbereich wird weniger gelesen, damit war das ein größerer Härtefall für die Bücher“, meint Hierl. Vorab wurde eine Longlist von Expertinnen und Experten, darunter Gerald Leitner vom Bücherverband Österreichs, erstellt. Die Jugendjury arbeitete sich mit Referaten und Diskussionen durch die Titel und nominierte daraus ein Buch für die Shortlist, die beiden weiteren Nominierungen kamen von der Erwachsenenjury. Die Wahl der Jugendlichen fiel heuer mit Nikolaus Nützels „7 Wege reich zu werden – 7 Wege arm zu werden“ auf ein Buch, das sich um die Wirtschaftswelt dreht – und das schließlich auch als bestes „Junior-Wissensbuch“ ausgezeichnet wurde.

„Die Jugendlichen haben andere Kriterien als Erwachsene“, sagt Tobias Hierl. „Kunstabände und illustre Sachen sind interessant, werden aber als nicht so wichtig eingestuft. Sie wollen Bücher lesen, die ihre Umwelt betreffen.“

- ▶ Die „Jungen Leser“ und die „Jungen Kritiker“ haben heuer auch Bilderbücher bewertet

## Lili Popp Romanreihe und Online-Community.

Kritikerinnen und Kritiker kommen üblicherweise ins Spiel, wenn ein Buch fertig ist. Gelegenheit, ein Buch bereits im Entstehungsprozess mitzugestalten, gibt dieses Projekt: „Lili Popp“, ein Romanprojekt im Web 2.0 des österreichischen Autors Robert Riedl.



Erzählt wird die Geschichte der jungen Traumwandlerin Lili Popp, die achtbändig angelegte Fantasyreihe begleitet die Heldin im Alter von elf bis 18 Jahren. Jugendliche konnten von Beginn an Ideen liefern und Handlung und Charaktere mitgestalten.

Das virtuelle Projekt fand in der Stadtbibliothek Graz einen Raum, wo etwa die Präsentation eines Schreib- und Zeichenwettbewerbs stattfand.

Nun hat man das Projekt und die Möglichkeiten der Partizipation weiterentwickelt. Kernstück ist ein interaktives Online-Traumtagebuch auf der neu gestalteten Website: Junge LeserInnen können passend zum Hauptmotiv der Romanreihe ihre Träume eingeben und bekommen via Traumlexikon eine Rückmeldung. Das Tool soll Jugendlichen helfen, ihre Träume und damit auch ihre Gefühlswelt besser zu verstehen. Zugleich unterstützt die Online-Community die Story: „Die Idee ist, dass die beliebtesten Träume der UserInnen die Romanreihe inspirieren“, sagt Robert Riedl, der beim Schreiben gern auf die „Weisheit der Vielen“ setzt. Darüber hinaus können die UserInnen die Geschichte, die von einem Redaktionsteam kontinuierlich weitergeschrieben wird, lesen, kommentieren und bewerten sowie Illustrationen liefern. Der erste Band soll noch in diesem Jahr erscheinen: „als gedrucktes Book on Demand und als postmodernes E-Book mit Mehrwert“.

- ▶ Web-2.0-Buchprojekt „Lili Popp“: [www.lilipopp.com](http://www.lilipopp.com)

## Links

Weitere Informationen, alle Preisträger und Buchtipps finden Sie hier:

- ▶ Jury der Jungen Leser: [www.juryderjungenleser.at](http://www.juryderjungenleser.at)
- ▶ Wissenschaftsbuch des Jahres: [www.wissenschaftsbuch.at](http://www.wissenschaftsbuch.at)

# Lustige Bildchen für Kinder?

## Drei Irrtümer und zwei Feststellungen zum Thema Comic.

Von Peter H. Karall und Bettina Brixia

**Warum Comics lesen? – Darauf hätten viele Menschen, auch jene, die keine Comics lesen, gute Antworten. Es sind nämlich dieselben Antworten wie auf die Frage: Warum Bücher lesen?**

Die Geschichte des Mediums, darunter auch die Bezeichnung „Comics“, hat dazu beigetragen, dass der alltägliche Zugang der meisten Menschen – zumindest in Deutschland und Österreich – von Vorbehalten geprägt ist.

Das steigende Interesse unter BibliothekarInnen, der Erfolg von Bestandsschwerpunkten in Bibliotheken und der Einzug des Comics unter der Bezeichnung „Graphic Novel“ in das Standard-sortiment des Buchhandels lassen in jüngster Zeit jedoch eine Trendwende erkennen. Auch die Verleihung des diesjährigen Astrid-Lindgren-Preises an Shaun Tan für seine dem Comic ähnlichen Bildgeschichten (zuletzt: „Ein neues Land“) ist in diesem Kontext zu sehen. Dementsprechend möchten wir im Folgenden drei der häufigsten Irrtümer im Zusammenhang mit Comics aufgreifen und eine Lanze für das „Prinzip Bildgeschichte“, wie es Dietrich Grünewald, der Vorsitzende der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) nennt, brechen.

### Comics lesen ist einfach und primitiv

Der Vorbehalt, dass „Vermischungen“ von Bild und Text weder der Literatur noch der bildenden

Kunst etwas Gutes tun, hat eine

lange Geschichte. Clemens Heydenreich weist in einem Artikel mit dem Titel „Vom Schall im Rauch“ darauf hin, dass sich diese Haltung schon bei Lessing findet. Es sind also nicht nur inhaltliche

Bedenken, die etwa im Zuge der Schmutz- und Schundkampagnen vor allem in der Nachkriegszeit gegen Comics ins Treffen geführt wurden und die – meist unbewusst – bis heute nachwirken. Auch die prinzipielle Geringschätzung des symbiotischen Erzählprinzips von Text und Bild hat eine lange Geschichte, die zum Ausschluss des Comics aus der „Hochkultur“ und seiner Zurechnung zur „trivialen Populärkultur“ beigetragen hat. In Österreich war es besonders Richard Bamberger, der über Jahrzehnte gegen diese mediale Vermittlungsform ins Feld zog und sie als schädlich für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen einstufte.

Wie kommt das? Es sind unter anderem die Sprechblasen, denen man aufgrund ihrer räumlichen Begrenztheit ausschließlich primitiven Textinhalt zuspricht, oder die viel zitierten und in ihrer Häufigkeit überbewerteten „Zacks“, „Knuffs“ und „Hmpfffs“, also die lautmalerschen Wörter, die dunkle Bilder einer sprachlich verarmenden Jugend heraufbeschwören.

Tatsächlich ist die Erzählstruktur des Comics jedoch äußerst komplex. Beispiele hierfür sind der Übergang zwischen den Einzelbildern („Panels“), der vom Leser/von der Leserin gefüllt werden muss und der Sekundenbruchteile oder Jahre, die kleinste Bewegung oder ganze Kontinente überbrücken kann; die Interpretationsleistung, die nötig ist, um die auf vielfältige Weise in Beziehung stehenden Ebenen von Bild und Text zu erfassen; oder literarische Mittel wie Erzählperspektiven, Zeitebenen oder



Symbole, die dem Comic genauso eigen sind wie etwa dem Roman.

Lesen nicht im Sinne von Entziffern von Buchstaben, sondern im Sinne von reflektierendem und interpretierendem Erschließen von Texten passiert also bei der Rezeption eines Comics genauso wie bei der Rezeption eines „echten“ Buches – und hat seine Variablen ebenfalls im jeweiligen Werk, der Rezipientin oder dem Rezipienten, der Rezeptionssituation und so weiter.

### Comics sind etwas für Kinder

#### Zweiter Irrtum

Damit in Verbindung steht ein weiterer Irrtum, nämlich dass Comics – oder das, was davon aus Sicht aufgeschlossener Erwachsener übrig bleibt, wenn „der Schund“ aussortiert wurde – Lese-stoff für Kinder seien, für brave Kinder zwischendurch, wenn sie sich von den Hausaufgaben erholen, für Trost suchende Kinder mit Masern oder Mumps, für verzweifelte Eltern als letzter Ausweg, damit die Sprösslinge zumindest irgendetwas lesen.

Dabei lauern zwei Fallen: So manche beliebten, scheinbar anspruchsvolleren oder solcherart als harmlos eingestuften Comics, etwa Klassiker wie „Die Schlümpfe“ oder „Tim und Struppi“, sind weit weniger „unschuldig“, als das den Anschein hat.

Die Schlümpfe transportieren zum Beispiel ein gesellschaftliches Bild im Bereich Gender (Stichwort Schlumpfinchen) und Generationen (Stichwort Papa Schlumpf), das keineswegs den Gegebenheiten des 21. Jahrhunderts entspricht. In Sachen interkultureller

Dialog und Umgang mit Fremdheit ist es angebracht, einmal einen kritischen Blick auf die beliebte Reihe „Tim und Struppi“ zu werfen (z. B. „Tim im Kongo“). Als lesenswerter Beitrag zu diesem Thema kann der Artikel „Populärkultur und Kongo“ des Wiener Ethnologen Thomas Fillitz empfohlen werden.

Auf der anderen Seite finden herausragende Werke, die häufig sowohl für Jugendliche als auch für Erwachsene interessant sind,

aufgrund ihrer immer noch geringen Bekanntheit und ihres Stigmas „Comic“ oft sehr schwer den Weg in die Bücherregale und in die Hände potenzieller LeserInnen.

Einige Beispiele aus einer großen Zahl herausragender Werke: „Maus“ von Art Spiegelman (der Holocaust aus den Augen des Vaters des Erzählers; mit dem Pulitzerpreis ausgezeichnet), „Alim, der Gerber“ von Lupano/Augustin (eine kritische Geschichte über religiösen Fanatismus), „Treibjagd“ von Bilal/Christin (der Zerfall der osteuropäischen Diktaturen), „Tramps Like Us“ von Yayoi Ogawa (über eine junge Journalistin und Karrierefrau und ihre Beziehung zu ihrem noch jüngeren Mitbewohner), „Bone“ von Jeff Smith (ein Fantasy-Epos voll von Abenteuern, moralischen Konflikten und liebenswerten Figuren).

Qualitativ hochwertige Comic-Alben, Graphic Novels und Mangas werden inzwischen von engagierten LehrerInnen gezielt und unter entsprechender didaktischer Einbindung auch im Unterricht der Sekundarstufe erfolgreich eingesetzt.

### Comics sind lustige, billige Massenware

#### Dritter Irrtum

Ja, es gibt viele lustige Comics, ja, es gibt viele schnell und billig gemachte Comics ohne Anspruch auf inhaltliche oder handwerkliche Qualität. Doch dasselbe gilt auch für andere mediale Erzeugnisse. Kinofilmen, Fernsehproduktionen oder Büchern aus den unterschiedlichsten Genres wird zugestanden, dass sie auch billige Massenware sein können. Niemand würde aber den Wert von Büchern generell in Frage stellen oder behaupten, es gebe kein künstlerisch hochwertiges Kino. Genau das jedoch geschah und geschieht manchmal immer noch mit dem Comic.

Der im Deutschen übliche Begriff „Comic“, der auf die „Comicstrips“ in den amerikanischen Zeitungen der Jahrhundertwende zurückgeht, weckt leider die beiden Assoziationen „lustige Geschichtchen“ und „amerikanischer Trash“. Genauso gibt es aber Werke, an denen ZeichnerInnen und AutorInnen jahrelang arbeiten, deren Originale (Ölgemälde, Kreidezeichnungen) in Galerien ausgestellt werden oder die sich auf andere Werke, auch aus der klassischen Literatur, beziehen, diese verarbeiten oder weiterentwickeln.

Im Comic sind alle Genres vertreten, auch Reportagen (wie „Palästina“ von Joe Sacco), Biografien (wie „Die Sache mit Sorge. Stalins Spion in Tokio“ von Isabel Kreitz) und sogar



Lehrwerke (wie Richard Osbornes „Philosophie. Eine Bildergeschichte für Einsteiger“). Doch selbst die für den Comic bekannteren Gattungen wie Superhelden- und Fantasygeschichten haben ein breites Spektrum an Stil und Qualität. Fazit: Die Wege der LeserInnen zum Buch sind bekanntlich vielfältig und verschlungen. Auf den vielen unausgetretenen Pfaden zum Comic liegen immer noch Stolpersteine aus Vorurteilen. Der Weg zur Graphic Novel ist vielleicht einladender und besser beschildert und führt jedenfalls im Grunde zum selben Gipfel, denn die Graphic Novel könnte man cum grano salis auch als „Comic im Buchformat ohne Freak-Nimbus“ bezeichnen. Ähnliches gilt für die japanischen Mangas, die besonders Mädchen einen Zugang zum Comic eröffnet haben.

### Zwei Überzeugungen

Zum Schluss

Erstens: Mit Speck fängt man Mäuse. Interesse am Comic entsteht oft durch Interesse am Thema, an der Geschichte, an den Figuren, an der Atmosphäre

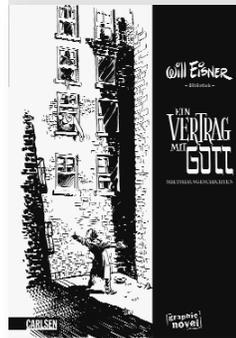
der Bilder – und seltener an einem grundlegenden Interesse am Prinzip Comic. Daraus lassen sich auch hilfreiche und innovative Ideen für die Präsentation der bibliothekseigenen Comicbestände ableiten.

Beispiele für Tore in die Welt der Comics, deren Durchschreiten wir selbst beobachten konnten: „Der Gipfel der Götter“ für einen Bergführer, „Titeuf“ für einen Schüler mit jüngerer Schwester, „Die Geschäfte der Unsterblichen“ im französischen Original für einen sprachbegabten Oberstufenschüler, „Die Katze des Rabbiners“ für eine Katzenliebhaberin, „Sonnenfinsternis“ für eine Spezialistin für komplizierte Beziehungen, „Kunsttheorie versus Frau Goldgruber“ für einen intimen Kenner österreichischer Bürokratie ...

Und zweitens: Der gut gemeinte Zugang, dass Kinder besser Comics lesen als gar nichts, ist zwar pragmatisch, wird aber dem Medium nicht gerecht. Ein Gegenvorschlag: Die Erfahrung zeigt, dass man sich um Kinder und Jugendliche, die Comics lesen, meistens keine Sorgen zu machen braucht, was ihre künftige Leselust betrifft. Oder, wie der französische Comicszenarist und Professor für Journalistik Pierre Christin in einem Interview bemerkte: „Die Kinder, die die meisten Comics lesen, sind auch die, die die meisten Romane lesen, und im Allgemeinen die, die am allermeisten lesen.“ – Eine Feststellung, die vielleicht auch für BibliothekarInnen in ihrer beratenden Tätigkeit eine Hilfe ist.

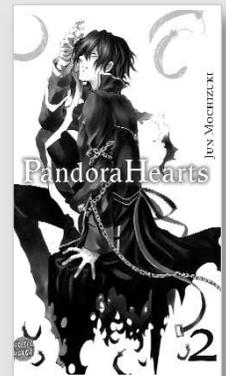
## Comics, Graphic Novels, Mangas

▶ **Comics** bezeichnen eine Form der sequenziellen Kunst, die in einer Folge von Bildern („Panels“) eine Geschichte erzählt. Meist sind die Bilder gezeichnet und werden mit erzählendem Text und/oder wörtlicher Rede kombiniert. Comics gibt es in verschiedensten Genres und für alle Zielgruppen.



▶ Als **Graphic Novel** gilt meist eine längere, abgeschlossene Geschichte aus Wort und Bild in einem Band. Will Eisner prägte den Begriff, um sein Werk „Ein Vertrag mit Gott“ von Wegwerf-Comicheftchen abzugrenzen. Als „Graphic Novels“ haben Comics im Buchformat in den letzten Jahren einen Siegeszug angetreten.

▶ Die aus Japan stammenden **Mangas** unterscheiden sich vom westlichen Comic vor allem in Rezeptionsanforderungen (z. B. Tempo, kulturelle Symbole, Lesen von hinten nach vorne) und Genres (z. B. Baseball-, Koch-, Jungen-/Mädchen-Mangas). Zu Mangas gibt es eine ausgefeilte Merchandise-Industrie von Sammelkarten bis zum Computerspiel.



▶ **Peter H. Karall** ist Sozial- und Medienanthropologe, Lehrbeauftragter an der Universität Wien und war Bibliothekar bei den Buchereien Wien.

**Bettina Brixa** ist Sozialanthropologin und Slawistin. Beide sind Mitglieder der Gesellschaft für Comicforschung ComFor und Vortragende in Fortbildungsveranstaltungen für BibliothekarInnen zum Thema Comic.

# Standing Order Buch

Jugendliche



Welche Angebote brauchen Jugendliche in der Bibliothek?

Keine leichte Frage angesichts eines immer umfangreicher und immer unübersichtlicher werdenden Marktes.

Unsere Standing Orders helfen Ihnen bei der Marktsichtung und sichern eine kontinuierliche Versorgung mit den wichtigsten Neuerscheinungen. Die verschiedenen Standing-Order-Varianten tragen unterschiedlichen Bibliotheksprofilen Rechnung und ermöglichen einen gezielten Bestandsaufbau in diesem Segment.

Interessiert? Über die Titelauswahl sowie über unsere Konditionen informieren wir Sie gerne.

**i** Ihr Ansprechpartner bei allen Fragen zu Standing-Order-Angeboten:  
Michael Eisl, Tel. 0662 844699-13,  
Eisl@ekz.at

In der Standing Order Belletristik für Jugendliche bieten wir vier Größenordnungen an:

	Titel/Jahr	EUR/Jahr
Erzählende Jugendliteratur (ab 12 Jahre) klein	ca. 12	160
Erzählende Jugendliteratur (ab 12 Jahre) groß	ca. 24	320
Brücknliteratur Jugend/SL (ab 16 Jahre)	ca. 16	280
Jugend Fantasy	ca. 12	220



FOTO: BÜCHERHALLEN HAMBURG

► 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.

# Raumvisionen für Jugendbibliotheken

**Wie sieht eine Bibliothek für Jugendliche aus? Dieser Frage widmete sich der Ideenwettbewerb „medien(t)räume: raumvisionen“ zur Gestaltung einer Jugendbibliothek. Wir stellen Ihnen die Siegerprojekte vor.**

Gesucht wurden unkonventionelle Ideen und Raumkonzepte für eine Jugendbibliothek. Die Entwürfe sollten eine Atmosphäre schaffen, die zum Verweilen einlädt, das Interesse von Jugendlichen weckt und ihnen den Zugang zur „Wissenswelt Bibliothek“ ermöglicht. Das Raumkonzept galt es am Beispiel der Jugendbibliothek der Stadtbibliothek Leipzig mit einer Größe von 180 Quadratmetern zu entwickeln.

Knapp 140 Wettbewerbsbeiträge wurden eingereicht. Eine Jury unter Vorsitz von Kerstin Keller-Loibl prüfte die Entwürfe und ermittelte die Preisträger. Einigkeit bestand darüber, dass es ein Modell für „die“ Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts nicht geben kann. Die prämierten Entwürfe präsentieren drei Varianten, Jugendliche durch ein zielgruppenspezifisches und zukunftsweisendes Bibliotheks- und Raumkonzept zu erreichen.

Aus der Begründung der Jury:

## 1. Preis: „Medienträume“

**Janka Riedel**, Interior Design  
B.A./Raumstrategien, Hamburg  
**Annika Ehmsen**, Interior Design  
B.A./Raumstrategien, Kiel

**Gerrit Hoffschulte**, Kommunikationsdesign  
B.A., Kiel

„ Der Entwurf überzeugt durch einen neuen, visionären Blick auf eine Jugendbibliothek des 21. Jahrhunderts. Das traditionelle Bibliotheksbild wird durch eine gelungene Verknüpfung von Alt und Neu, von Real und Virtuell entscheidend modernisiert. Eine multimediale Bibliothekswelt ermöglicht ein eigenständiges Recherchieren und Lernen in einer unkonventionellen und modernen Atmosphäre. ‚Informieren und Lernen‘, ‚Recherchieren und Auswählen‘, ‚Arbeiten und Vertiefen‘ heißen die drei Bereiche, die zugleich eine Anleitung zur Bedienung einer Bibliothek darstellen. Funktionale Multitouchwände dienen als Raumteiler und lassen aufgrund ihrer Transparenz einen großzügigen Raumeindruck entstehen. “

„ Dem Entwurf ist es auf hervorragende Weise gelungen, das Freizeit- und Medienverhalten Jugendlicher konzeptionell und gestalterisch in der Medienauswahl, -recherche und -präsentation aufzugreifen. Die Suche nach Informationen über das Touchscreen-Prinzip, die thematische Präsentation wie auch die Mitbestimmung Jugendlicher bei der Bestückung der Bücherwand mithilfe eines virtuellen Voting-Prinzips sind zukunftsweisend. “



## 2. Preis: „Stellwerk“

**Close up – Arbeitsgemeinschaft:**  
**Felix Amtsberg, Johannes Hartmann,**  
Architekten, Kassel



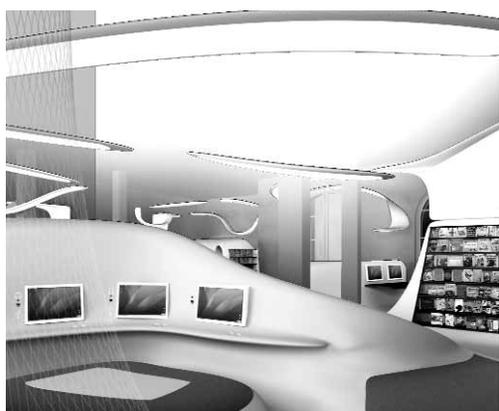
Aus der Begründung  
der Jury:

„ Der Bibliotheks-Entwurf zeichnet sich durch eine originelle und ungewöhnliche Idee aus: Traditionelle Regalsysteme werden durch ein von der Decke hängendes tropfenförmiges Modulsystem ersetzt, das funktional sowohl dem Verweilen und Arbeiten („Lesenster“) als auch der Medienpräsentation („Büchertropfen“) dient. Die ‚Tropfen‘ sind an einem Aluminium-Leichtlauf-Schienensystem befestigt, lassen sich im Raum verschieben und ermöglichen so eine hohe Flexibilität innerhalb eines durchgängigen Gesamtkonzepts. “

„ Die Wirkung des Raumes auf den Betrachter ist in diesem Entwurf einzigartig: Die im Raum verteilten, scheinbar schwebenden ‚Tropfen‘ wie auch ein überzeugendes Farb- und Lichtkonzept lassen eine gleichsam poetisch anmutende Bibliothekswelt entstehen, die Neugier weckt und zum Verweilen einlädt. Die klare Formensprache hat Markencharakter. Der Entwurf wird Jugendliche und junge Erwachsene in besonderer Weise ansprechen. “

## 3. Preis: „Lamorph“

**Ralf Schubert,**  
R.S. Architekten, Koblenz



Aus der Begründung  
der Jury:

„ Der Entwurf überzeugt durch ein modulares, funktional-ästhetisches und individuelles Bibliotheksraumkonzept im futuristischen Stil. Das Raum- und Einrichtungskonzept schafft eine eigene, abgeschlossene Welt, die Raumschiff-Assoziationen à la Star Wars wachruft. Durch einen spielerischen Umgang mit der organischen Formenvielfalt wird ein ganz besonderes Ambiente erzeugt, das zum Verweilen und Entspannen einlädt. “

„ In diesem Entwurf wird der Funktion der Jugendbibliothek als Erlebnis- und Freizeitort (Chillen, Spielen, Treffen mit Freunden, gemeinsames Lernen) ein besonders hoher Stellenwert eingeräumt, was den Bedürfnissen und Wünschen der Zielgruppe entspricht. Während die ersten beiden Entwürfe Jugendliche im Alter von 13 bis 25 Jahren ansprechen, wirkt dieser Entwurf in Struktur und Design besonders für Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren ‚authentisch‘. Auch männliche Jugendliche dürften sich von dieser ganz eigenen und modernen ‚Space-Welt‘ angezogen fühlen. “



**medien(t)räume: raumvisionen** | Der Ideenwettbewerb wurde von der ekz.bibliotheksservice GmbH durchgeführt. Die Preisträger werden am 23. November in Wien und am 24. November 2011 in Salzburg vorgestellt. Weitere Informationen: [www.ekz.de](http://www.ekz.de)

# Zielgruppe Zehn+



## Fortbildungen zur Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen.

Von Barbara Smrzka

**Jugendliche gelten in Öffentlichen Bibliotheken als anspruchsvolle Zielgruppe: laut, fordernd und vor allem schwer zu kriegen und zu halten. Zu Unrecht, widersprechen engagierte BibliothekarInnen, die diese Herausforderung schon mit Erfolg angenommen haben. Wenn auch Sie sich auf diese Zielgruppe einlassen möchten, finden Sie nächstes Jahr in unserem Fortbildungsprogramm Kursangebote, die Sie bei der Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen unterstützen.**

### Von XXS bis XXL

Im Jahr 2009 haben wir mit einem modularen Fortbildungsprogramm begonnen: Bibliotheksarbeit für Kinder und Jugendliche – „Zielgruppenarbeit von XXS bis XXL!“ Seither bieten wir jedes Jahr maßgeschneiderte Fortbildungskurse zu altersadäquaten Bibliotheksangeboten. 2009 ging es um die Ein- bis Dreijährigen, 2010 um Kindergartenkinder und 2011 um VolksschülerInnen. Zu jedem Thema fanden mehrtägige Kurse in Strobl statt, veranstaltet von BVÖ, BMUKK und BIFEB St. Wolfgang. Um möglichst viele BibliothekarInnen zu erreichen, fanden ergänzend dazu themen-gleiche Workshops im ganzen Bundesgebiet statt, veranstaltet im Rahmen der Leseakademie in Kooperation mit den Servicestellen der Bundesländer. Sowohl die Kurse in Strobl als auch die Leseakademie-Workshops waren bisher außerordentlich gut besucht.

Die Bibliotheksarbeit für jüngere Kinder, in etwa bis zum Ende der Volksschulzeit, funktioniert in den meisten Öffentlichen Bibliotheken reibungslos und mit viel Erfolg; die Entlehnzahlen stimmen, Animationsprogramme werden gut besucht, Kooperationen mit Kindergärten und Volksschulen sind vielerorts Routine. Anders verhält es sich häufig mit Kindern ab zehn und besonders mit Jugendlichen. Für diese Altersgruppen passende Angebote zu finden und attraktive Programme zu entwickeln, gelingt nicht immer so problemlos. Umso gespannter sind wir, wie viele BibliothekarInnen sich 2012 auf Fortbildungen zur Zielgruppe „Large“ einlassen werden, denn nächstes Jahr beschäftigen wir uns mit Bibliotheksarbeit für die 5. bis 9. Schulstufe, d. h. für SchülerInnen der Sekundarstufe I (Haupt- und Mittelschule bzw. Unterstufe).

### Von Kindern zu Jugendlichen

Eine heikle Altersgruppe – inhomogen wie keine andere. LehrerInnen wissen ein Lied davon zu singen: In jeder Schulklasse der Sekundarstufe I sitzen Kinder neben Jugendlichen, und der Anteil verändert sich kontinuierlich. Während die einen noch mit viel Vergnügen an spielerische Aufgaben herangehen, reagieren die anderen gelangweilt bis genervt. Weil sich dieses Spannungsfeld über Jahre hinzieht, haben wir die Zielgruppe bei der Konzeption des Fortbildungsprogramms bewusst relativ breit gewählt.

Wie lässt sich mit diesem Entwicklungssprung innerhalb einer Gruppe umgehen? Welche Programme schaffen es, sowohl kindliche als auch jugendliche Interessen anzusprechen? Mit welchen Angeboten können wir LehrerInnen dieser Schulstufen zur Kooperation einladen? Diesen Fragen wollen wir gemeinsam nachgehen. Beispiele erfolgreicher bibliothekarischer Jugendarbeit legen nahe, dass es ganz wesentlich ist, Angebote nicht nur für Jugendliche, sondern auch mit den Jugendlichen zu entwickeln, sie als BenutzerInnen ernst zu nehmen und zum Mitgestalten einzuladen.

Eine große Rolle spielt für Jugendliche auch das Raumangebot: Als attraktiver Treffpunkt, als Wohlfühlort außerhalb von Schule und Elternhaus kann die Bibliothek punkten, vorausgesetzt, Jugendliche fühlen sich willkommen – und es herrscht kein rigoroses Stillegebot. Mit einer offenen Haltung und den passenden Angeboten kann es gelingen, dem von vielen BibliothekarInnen beklagten Einbruch an LeserInnen im Jugendalter zu begegnen.

Zielgruppe	Inhalt
1,5–3 Jahre	<b>XXS: Willkommen!</b> <b>Schoßkinder mit Begleitpersonen in der Bibliothek</b> Die Sprachentwicklung fördern, Medien mit allen Sinnen erfassen, Neugierde auf Geschichten wecken.
3–6 Jahre	<b>XS: Hereinspaziert!</b> <b>Kindergartengruppen in der Bibliothek</b> Die Bibliothek und ihre Medien kennenlernen: ein Ort des Spiels und der Begeisterung.
1.–2. Schulstufe	<b>Small: Kinderleicht!</b> <b>Schulklassen und Hortgruppen in der Bibliothek</b> LeseanfängerInnen ermutigen, Lesespaß vermitteln – Geschichten lesen, verstehen und lieben lernen, in der Bibliothek Orientierung und Antworten finden.
3.–4. Schulstufe	<b>Medium: Alles klar!</b> <b>Schulklassen und Hortgruppen in der Bibliothek</b> Leselust und Lesekompetenz entwickeln und festigen, Sinn erfassendes Lesen fördern, Medienauswahl und -suche trainieren.
5.–9. Schulstufe	<b>Large: Treffer!</b> <b>Medienkompetenz für Schulklassen und Hortgruppen</b> Selbständig alle Angebote der Bibliothek nutzen, Mediensuche mit Katalogrecherche, geeignete Medien auswählen – Medienkompetenz entwickeln.
ab der 10. Schulstufe	<b>XL: Kompetent!</b> <b>Medienkompetenz für Schulklassen und Jugendliche</b> Systematische Informationssuche, kritische Rezeption – Medienkompetenz festigen, Unterstützung beim Verfassen von Facharbeiten.

## Von der Bibliothek zum Bildungspartner

Es gibt noch einen guten Grund, auch für Kinder ab zehn und für Jugendliche Programm zu machen: Wenn eine Öffentliche Bibliothek nicht nur punktuell Veranstaltungen für kleinere Kinder anbietet, sondern ein aufbauendes Veranstaltungsprogramm, das Kindern und Jugendlichen aller Altersstufen etwas zu bieten hat, dann kann sie als kompetenter Bildungspartner auftreten und andere Bildungseinrichtungen zur Kooperation einladen. Mit einer Mittelschule lässt sich beispielsweise vereinbaren, welche Veranstaltungen und Themen zu den Lernzielen und Lehrplänen jeder Schulstufe passen und wann und wie oft jede Schulklasse die Bibliothek besucht.

Verbindliche Vereinbarungen sorgen für regelmäßige Besuche aller SchülerInnen – nicht nur jener, die besonders engagierte LehrerInnen oder Eltern haben. Regelmäßige Besuche sind wiederum die Voraussetzung dafür, dass die Bibliothek in der Lese- und Lernbiografie der Heranwachsenden einen festen Platz einnimmt und dafür, dass das Programm aufbauend gestaltet werden kann: Sprachförderung für die Jüngsten, Leseanimation für VolksschülerInnen, Medienkompetenz für Jugendliche.

Ein aufbauendes, verbindlich vereinbartes Programm – auch Spiralcurriculum genannt – garantiert, dass Kinder und Jugendliche

regelmäßig in die Bibliothek kommen und bei jedem Besuch ihrer Entwicklung und ihren Interessen entsprechende Angebote vorfinden. Ihr Bildungsweg führt gleichsam über eine Wendeltreppe, die Bibliothek wird bei jedem Wiedersehen auf einem neuen Niveau erlebt.

Wenn auch Sie neue oder verstärkte Angebote für Zehn- bis Fünfzehnjährige entwickeln wollen, wenn Sie Ihre eigenen Erfahrungen in der Bibliotheksarbeit für diese Zielgruppe mit KollegInnen teilen wollen, dann freue ich mich auf Ihre Anmeldung für einen Fortbildungskurs im nächsten Jahr! Denn Jugendliche sind nicht nur eine anspruchsvolle, sondern auch eine überaus spannende und wichtige Zielgruppe für Öffentliche Bibliotheken.

► Alle Termine bibliothekarischer Fortbildungen im BifEB St. Wolfgang für das Jahr 2012 finden Sie in der nächsten Ausgabe der „Büchereiperspektiven“ sowie ab September 2011 online unter [www.bvoe.at/Aus- und Fortbildung/Fortbildungstermine](http://www.bvoe.at/Aus- und Fortbildung/Fortbildungstermine).



► **Barbara Smrzka** ist pädagogische Mitarbeiterin des Büchereiverbandes Österreichs und betreut unter anderem die Fortbildungsreihe „Leseakademie“.

# Jugendportale im Internet

Von Kerstin Keller-Loibl

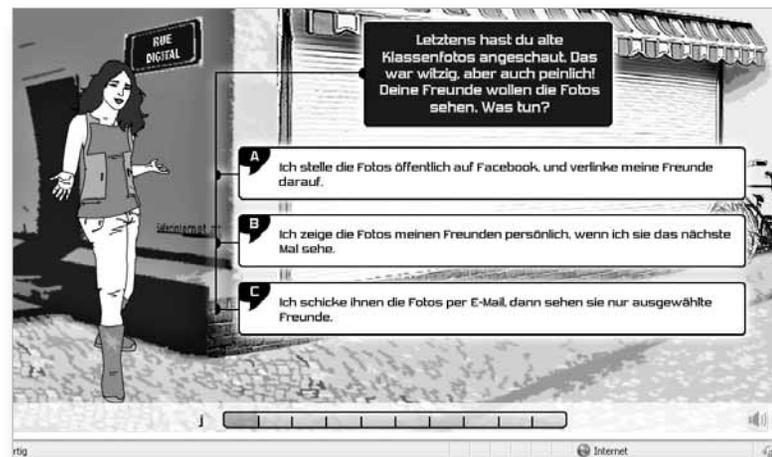
Das typische Informationsverhalten Jugendlicher im Internet umfasst in erster Linie die Recherche mit Google, Wikipedia und Co. Jugendliche suchen aber auch Antworten auf alltagsrelevante Fragen, zu Gesundheit, Partnerschaft oder Sexualität. Viele der speziell für die Zielgruppe entwickelten Informations- und Mitmachportale sind ihnen gar nicht bekannt. Bibliotheken sollten in der Arbeit mit Jugendlichen auch ihre Rolle als „Wegweiser“ für Informationen im Netz wahrnehmen. Hier sind einige Tipps.

## Stay online, stay save!

Seit dem problematischen Umgang von Facebook mit privaten Daten ist die Frage der Sicherheit im Internet wieder ein wichtiges Thema. Jugendliche sollten sensibilisiert werden, wie man sich sicher im Netz bewegt und was sie zu Datenschutz und Urheberrecht wissen sollten. Diese Vermittlung ist nicht nur Aufgabe von LehrerInnen und MedienpädagogInnen, auch BibliothekarInnen sollten aktiv werden, schließlich haben sie sich auf ihre Fahnen geschrieben, Medienkompetenz zu vermitteln. Hier gibt es hervorragende Projekte und digitale Portale, die in der Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen sinnvoll genutzt werden können.

### ▶ Das Informationsportal Saferinternet.at

Das Portal will Jugendliche über die sichere Nutzung von Internet, Handy und Computerspielen informieren. Saferinternet.at ist die österreichische Informations- und Koordinierungsstelle im Safer-Internet-Netzwerk der EU. Die Initiative wird vom Österreichischen Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) in Kooperation mit dem Verband der Internet Service Providers Austria (ISPA) koordiniert. Die Finanzierung erfolgt durch das Safer-Internet-Programm der EU-Kommission, das Bundeskanzleramt, Ministerien und Sponsoren aus der Wirtschaft. Saferinternet.at bietet Jugendlichen umfangreiche Informationen, z. B. eine Broschüre mit Tipps und Tricks zum Internet oder Leitfäden,



die beispielhaft zeigen, welche Sicherheitseinstellungen in sozialen Netzwerken vorgenommen werden sollten. Zudem wird Online-Beratung geboten. Hilfreich sind auch die spezifischen Seiten für Eltern und Lehrende mit vielen Tipps, wie man die Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche sinnvoll begleiten kann. Das Portal ist auf Facebook vertreten.

### Tipp: Das Saferinternet.at-Jugendquiz

Jugendliche können mithilfe eines persönlichen Avatars ihr Wissen testen. Was tun, wenn Freunde die alten Klassenfotos sehen möchten: Kann ich die Fotos auf Facebook stellen? Soll ich sie per E-Mail verschicken? Oder sollte ich warten, bis ich meine Freunde persönlich treffe? Weitere Themen sind soziale Netzwerke, Privatsphäre im Netz, Urheberrecht, Datenschutz und Internet-Abzocke. Das Quiz kann in Jugendveranstaltungen eingesetzt werden und sollte als Link auf der Bibliothekshomepage nicht fehlen.

▶ Link: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

### ▶ Die Kampagne „Watch your Web“

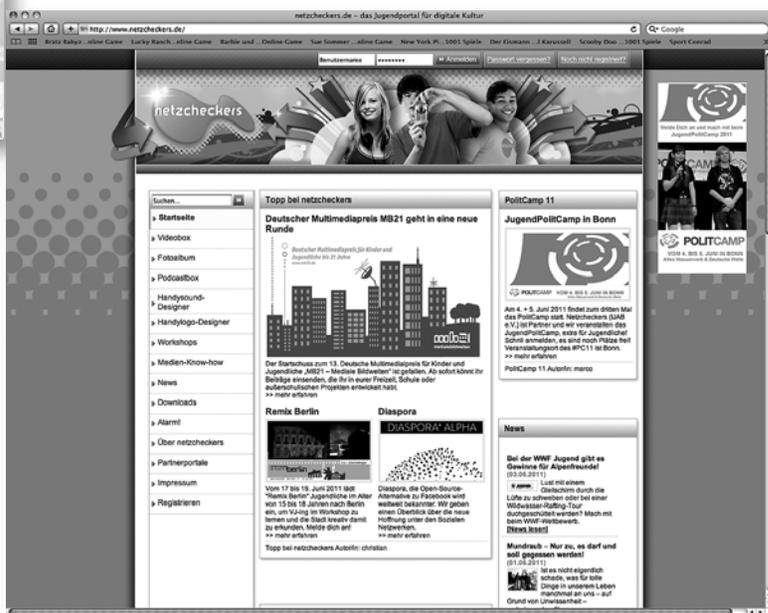
Ein weiteres empfehlenswertes Projekt zum Thema Internetsicherheit ist die Kampagne „Watch your Web“, zu finden unter: [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)

## Information, Beratung und Mitgestaltung

Auch in diesem Bereich gibt es für Jugendliche interessante Angebote. An dieser Stelle sollen drei Portale mit unterschiedlichen Akzentuierungen vorgestellt werden.

### ► Das Mitmachportal Netzcheckers.de

Netzcheckers.de ist ein Internetangebot von IJAB, der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. Es ist eine Plattform für digitale Jugendkultur und vereint 100 Partnerportale in Deutschland, vor allem Jugendeinrichtungen und Klubs. Im Zentrum steht der digitale Umgang mit Fotos und Videos wie auch das Kennenlernen der vielfältigen Möglichkeiten im Web 2.0. Ziel ist es, digitale Medienkompetenz durch eigenes Handeln zu erwerben. Jugendliche können ein Profil anlegen und aktiv werden. So können Bilder in das persönliche Fotoalbum geladen oder Beiträge im Weblog verfasst werden. Man kann



Klingeltöne für das Handy herstellen, Handylogos gestalten oder eigene Podcasts erstellen. Das Portal eignet sich gut für Workshops mit Jugendlichen zur aktiven Mediengestaltung.

► Link: [www.netzcheckers.de](http://www.netzcheckers.de)

### ► Das Schülermagazin Scoolz.de

Scoolz.de ist das größte verlagsunabhängige Internetmagazin für SchülerInnen mit monatlich rund 1.300.000 BesucherInnen. Thematische Vielfalt zeichnet das Magazin aus, das mit Schulservern, TV-Sendern, Sportverbänden, Seiten von Musikgruppen und Jobanbietern vernetzt ist. Jugendliche finden hier eine Fülle aktu-



eller Informationen. Die „Community“ bietet Austausch und berät bei Fragen rund um Schule, Job, Privatleben und Sexualität. Im betreuten Help-Forum helfen ExpertInnen bei persönlichen Problemen: Karin Anderson, Fachärztin für psychotherapeutische Medizin, und Kriminalhauptkommissar a. D. Derk Langkamp, der sich für Gewaltprävention engagiert. Unterhalten wird das kommerzielle Online-Magazin von der Hamburger Presseagentur „Public Address“ und der Techniker Krankenkasse. Das Einstellen redaktioneller Artikel und die Bannerwerbung ist kostenpflichtig. Dies hat den Nachteil, dass die Webseiten Werbung enthalten und die Betreiber für externe Dokumente oder Links nicht die inhaltliche Verantwortung übernehmen.

► Link: <http://scoolz.de>

### ► Das interaktive Lexikon LookedUp4You

Das interaktive Online-Lexikon ist ein Angebot von checked4You, dem Online-Magazin der Verbraucherzentrale in Nordrhein-Westfalen. Das Online-Lexikon zeichnet sich durch den Einsatz eines „Chatbots“ aus: Polly, der Lexikon-Scout, hilft bei der Suche nach Informationen. Das Portal bietet zu vielen Themen, die Jugendliche im Alltag interessieren, gezielte Informationen. Rubriken sind unter anderem „Computer + Internet“, „Geld + Job“, „Körper + Gesundheit“, „TV + Musik“. Textbeiträge mit weiterführenden Links und kurze Animationsfilme informieren knapp und bündig. In einem Online-Quiz kann das erworbene Wissen überprüft werden. Das Portal zeichnet sich durch eine übersichtliche Gestaltung aus und verzichtet vollständig auf Werbung.

► Link: [www.lookedup4you.de](http://www.lookedup4you.de)

# Literatur zum Thema

Von Simone Kreamsberger

## Kinder und Jugendliche in der Bibliothek

Das Handbuch bietet erstmals ein umfassendes Nachschlagewerk zur Bibliotheksarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Im ersten Teil wird die Entwicklung der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit mit Fokus auf Deutschland abgedeckt. Die beiden Folgekapitel widmen sich theoretischen Grundlagen und Standards, wobei Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit getrennt behandelt und die sehr unterschiedlichen Bedürfnisse der beiden Zielgruppen berücksichtigt werden. Schließlich werden Praxisbeispiele aus Deutschland von den „Briloner Bücherbabys“ bis zum „SommerleseClub“ mit Jugendlichen vorgestellt, die interessante Ideen liefern und zur Nachahmung anregen. Nützlich ist auch der Anhang mit weiterführenden Informa-

tionen und Ansprechpartnern. Der Band, herausgegeben von Kerstin Keller-Loibl, bietet geballte Expertise zum Thema, ist dabei verständlich aufbereitet und mit zahlreichen Fotos anschaulich und freundlich gestaltet – ein Standardwerk für alle, die sich mit Kindern und Jugendlichen in der Bibliothek beschäftigen (wollen).

### Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit / Kerstin Keller-Loibl.

Im Auftr. der Expertengruppe Kinder- und Jugendbibliotheken des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. hrsg. – Bad Honnef : Bock + Herchen, 2009. – 326 S. : Ill. – (Bibliothek und Gesellschaft) ISBN 978-3-88347-268-3

kart. : EUR 25,20

## Mitwirken, teilhaben!

Wie bekommt man Jugendliche in die Bibliothek? Vor dieser Frage stehen viele Bibliothekarinnen und Bibliothekare – und schrecken manchmal davor zurück. Franziska Ahlfänger präsentiert in dieser Studie einen Lösungsansatz: Partizipation.

Einleitend werden die aktuellen Medien- und Freizeitinteressen von Jugendlichen skizziert und internationale Praxisbeispiele zur Jugendbibliotheksarbeit vorgestellt. Für die Untersuchung wurden Jugendliche in Interviews und einer Onlinebefragung zu ihrer Bibliotheksnutzung sowie zu ihren Wünschen und Anregungen bezüglich Mitwirkung in Öffentlichen Bibliotheken



befragt. Ein wichtiges Fazit: Die Bereitschaft der jugendlichen Zielgruppe zur Mitwirkung ist vorhanden und sollte, so die Autorin, von Bibliotheken für die Erweiterung oder Änderung des Jugendbereichs genutzt werden. Basierend auf den Ergebnissen liefert Ahlfänger zum Abschluss Handlungsempfehlungen, wie Jugendliche aktiv an der Arbeit in Öffentlichen Bibliotheken mitwirken können.

Ahlfänger, Franziska: **Partizipation Jugendlicher in Bibliotheken : eine grundlegende Basis für innovative Ideen und Angebote** / Franziska Ahlfänger. Berlin : Simon-Verl. für Bibliothekswissen, 2011. – 143 S. : graph. Darst.

ISBN 978-3-940862-26-6

kart. : EUR 18,00 (D)



## Materialien zur Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen

### IFLA-Sektion Kinder- und Jugendbibliotheken

Die IFLA-Sektion Kinder- und Jugendbibliotheken bietet Anregungen, Best-Practice-Beispiele und vor allem praxisrelevante Richtlinien für die Bibliotheksarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

- ▶ [www.ifla.org/en/libraries-for-children-and-ya](http://www.ifla.org/en/libraries-for-children-and-ya) (engl.)
- Richtlinien für die Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen (dt.):
- ▶ [www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD469.pdf](http://www.digitale-chancen.de/transfer/downloads/MD469.pdf)

### Bibliotheksportal: Jugendbibliotheken

Das Bibliotheksportal bietet in Kooperation mit der dbv-Kommission Kinder- und Jugendbibliotheken eine Materialsammlung zur Jugendbibliotheksarbeit mit nützlichen Literaturhinweisen und Links.

- ▶ [www.bibliotheksportal.de/themen/bibliothekskunden/jugendliche.html](http://www.bibliotheksportal.de/themen/bibliothekskunden/jugendliche.html)

## Studien zum Freizeit- und Medienverhalten Jugendlicher

### JIM-Studie

Jugendliche verbringen 138 Minuten pro Tag im Internet, am liebsten in sozialen Netzwerken: Jede/r Zweite loggt sich täglich ein. Das sind Ergebnisse der JIM-Studie 2010 (Jugend, Information, (Multi-)Media) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zum Medienverhalten der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland.

- ▶ [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

### Shell-Jugendstudie

„Die Jugend ist online“, stellt auch die 16. Shell-Jugendstudie fest. Fast alle Jugendlichen haben mittlerweile Zugang zum Internet. Das Freizeitverhalten ist ein Punkt der Studie, weitere Themen sind Lebenssituation, Wertvorstellungen und Einstellung zur Politik.

- ▶ [www.shell.de/jugendstudie](http://www.shell.de/jugendstudie)



# ENDLICH EIN KASSENAUTOMAT MIT „EINE SORGE WENIGER“- TECHNOLOGIE.

Immer eine Idee voraus hat Crown einen Kassenautomaten entwickelt, der für Sie arbeitet: den Crown BGT. Perfekt geeignet für öffentliche Einrichtungen und Bibliotheken ermöglicht er Ihren Kunden problemlos das selbstständige Erledigen der Zahlungsvorgänge. Mit individueller Softwareschnittstelle lässt sich der Automat in bestehende IT-Systeme einbinden und übernimmt die Verbuchung. Mit dem Crown BGT brauchen Sie sich um den Zahlungsverkehr keine Sorgen zu machen und haben mehr Zeit für die wichtige Kundenberatung. Mehr unter [www.crown-systems.de](http://www.crown-systems.de)



**Crown** SYSTEMS  
NOVOMATIC GROUP  
SMART IDEAS THAT WORK FOR YOU.