

Thomas Feibel

Kein leichtes Spiel in Bibliotheken

Aktuelle Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware

Thomas Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und Computer in Deutschland. 2014 wurde er für seine Arbeit zur Leseförderung und Vermittlung elektronischer Medien für Kinder und Jugendliche von Bibliothek & Information Deutschland (BID) mit der Karl-Preusker-Medaille ausgezeichnet. Im Folgenden gibt er einen Überblick über die aktuellen Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware, indem er die wichtigsten Themen in Frageform aufgreift und in kurzen, prägnanten Statements Stellung dazu nimmt.

Früher hatten Videospiele einen schlechten Ruf. Warum eigentlich?

Videospiele hatten schon immer einen schlechten Ruf. Besonders bei Erwachsenen. Weil diese keinen Zugang dazu fanden, hielten sie die Spiele automatisch für Zeit- und Geldverschwendung. Auch die Medien und die Politik sprachen überwiegend schlecht über Computerspiele. Vielleicht erlangte das Genre erst durch diese Ablehnung den Status der Jugendkultur. Ähnlich hatten es ja vorige Generationen mit Rockmusik erlebt. Später kamen dann neue Vorwürfe. So ist es noch gar nicht so lange her, dass insbesondere Kinder und Jugendlichen ein starkes Suchtverhalten attestiert wurde. Computerspiele sollen zudem, so die Ansicht einzelner Hirnforscher, das mühsam am Tag in der Schule Erlernte ausradieren und erheblich die schulische Leistung schwächen. Und dann gab es auch noch die unsägliche »Killerspiele«-Diskussion, bevorzugt als Reflex nach Amokläufen.

Von all dem ist seit Jahren nur wenig zu hören. Ist das Genre jetzt gesellschaftlich akzeptiert?

Nicht zwangsläufig. Zwar ist die Gesellschaft durch Smartphones und Tablets insgesamt verspielter geworden, aber die alten

Probleme sind geblieben: Weder hat die Ambulanz für Spielsucht in Mainz weniger zu tun, noch verzichtet so manches Spiel explizit auf Gewalt. Die Antwort ist viel banaler: Videospiele sind ein Geschäft. Laut dem Branchenverband der Spieleindustrie BIU setzten allein deutsche Spielefirmen im Jahr 2016 2,3 Milliarden Euro für Spielsoftware um. Da in dieser enormen Summe beachtliche Steuereinnahmen stecken, brachte das die Politik zum Umdenken. Seitdem wird diese boomende Industrie in vielen Bundesländern von den lokalen Wirtschaftsförderungen umgarnt. Denn die Zukunftsbranche der Videospiele generiert auch eine Menge neuer Arbeitsplätze. Und spätestens seit sich die Bundesregierung beim Deutschen Computerspielpreis (DCP) als Mitausrichter beteiligt, wird nicht mehr von Killerspielen, sondern von Kulturgut gesprochen.

Macht das Ende solcher Debatten die Arbeit von Bibliotheken einfacher?

Es ist schon von Vorteil, wenn Stigmatisierungen wegfallen. Als die ersten Bibliotheken Computerspiele zur Ausleihe anboten, mussten einige dafür von Kunden oder auch der Verwaltung starke Kritik einstecken. Was haben Videospiele in einer Bibliothek verloren? Solche Grundsatzdiskussionen müssen heute zum Glück nicht mehr geführt werden. Allerdings haben es Bibliotheken jetzt aus anderen Gründen schwerer, weil es die technische Marktentwicklung stark kompliziert, einen verleihbaren Grundbestand anzubieten.

Stichwort Steam?

In wenigen Jahren hat sich Steam zur führenden Plattform für PC-Spiele weltweit gewandelt. Gerade deutsche Spielefirmen profitieren von dieser internationalen Vertriebsform. Zudem bietet Steam für die Hersteller weitere Vorteile: Download-Spiele benötigen keine Verpackung, kein Lager und sind nicht länger auf Geschäfte angewiesen. Allerdings können Downloads nicht verliehen werden. Auch die Präsenz in der Bibliothek selbst vor Ort ist alles andere als einfach. Weil Steam in Sachen Datenschutz einen schlechten Ruf hat, verweigert so manche kommunale IT-Abteilung die Nutzung. Da fallen dann schwierige Gespräche an, die nicht selten damit enden, dass



In einer Fotogalerie in der BuB-App ist zu sehen, wie und wo Computerspiele in der Bibliothek sonst noch eingesetzt werden können.



Brettspiele versus Brettspiele-Apps: Im direkten Vergleich schneiden die analogen Spielvarianten besser ab, weil sie in der Gemeinschaft mehr Spaß machen. Foto: Anna-Seghers-Bibliothek Berlin-Lichtenberg

schließlich Steam überhaupt nicht genutzt werden darf. Es gibt aber auch andere Probleme. Viele PC-Spiele lassen sich nur einmal aktivieren. Das macht den Verleih, wie es früher bei CD-Roms üblich war, praktisch unmöglich. Im Übrigen setzen ebenso Konsolenspiele mehr und mehr auf Online-Downloads. Jenseits der großen Blockbuster-Titel gibt es viele Games nur als reinen Download. Sogar im niedrigen Preissegment, um auf die kostengünstigen Apps zu reagieren.

Sind dann Konsolen überhaupt noch interessant für Bibliotheken?

Auf jeden Fall. Denn viele Spiele bieten eine ungeheure Spieliefe – im Gegensatz zu Apps. Das lässt sich mitunter mit einem 1 000-Seiten-Roman und einer Kurzgeschichte vergleichen. Schwierig wird es nur, wenn eine Bibliothek hier am Anfang steht und unsicher ist, welche Konsole es denn nun werden soll. Dabei hilft eine Umfrage unter den Kunden, um herauszufinden, welche Plattformen sie zu Hause haben. Playstation 4 (PS) und Xbox One sind hier die Platzhirsche. Das überwiegende Spielangebot visiert eher Gamer ab 16 und 18 Jahren oder älter an. Das ist eine sonst eher selten in der Bibliothek anzutreffende Zielgruppe, die dann dankbar solche Angebote annimmt, zumal die Spiele mit 50 bis 80 Euro zu teuer für ein durchschnittliches Taschengeldbudget sind.

Für die Playstation gibt es eine VR-Brille. Lohnt sich die Anschaffung für Bibliotheken?

Von allen Bildungshäusern stehen Bibliotheken technischen Neuerungen immer offen gegenüber. Und Kinder und

Jugendliche können daran teilhaben, obwohl sie es sich vom Elternhaus her eben gar nicht leisten könnten. Und natürlich hat eine VR-Brille (Virtual Reality-Brille) in der Bibliothek ungeheuren Magnetcharakter. Die Bibliothek als Testlabor. Die PS-VR ist zudem ein echter Hingucker und mit 400 Euro immer noch günstiger als die PC-Variante Oculus Rift für 600 Euro. Für die Sony-Brille spricht auch, dass Spiele auf der Playstation immer funktionieren, während die PCs bekanntermaßen schneller erlahmen.

Technisch sind die VR-Brillen inzwischen ausgereifter und bieten ein völlig neues Spielerlebnis: Der Gamer setzt die Brille auf und wird nun komplett von einer digitalen Welt umgeben, in der er sich in alle Richtungen umschauen kann. Bei Erwachsenen setzt »Resident Evil 7« Maßstäbe, hat aber eine USK 18 und ist nicht gerade zimperlich. Für Kinder ist »Eagle Flight« ein tolles VR-Spiel, in dem sie in der Rolle eines Weißkopfadlers durch das verwaiste Paris fliegen. Übrigens wird immer noch vielen Leuten beim Spielen etwas schlecht. Wer im Stehen spielt, dem wird weniger übel.

Sicher wäre es aber schlau, auf mehr Spiele mit VR-Elementen zu warten, denn die Auswahl ist noch nicht sehr groß. Sonst passiert vielleicht dasselbe wie seinerzeit mit der Kinect-Steuerung von Microsoft: Was nützt die beste Technologie, wenn es keine Games dafür gibt?

Die Wii war ja eine ungeheuer erfolgreiche Konsole für Kinder und Familien. Wie sieht es da mit der neuen Switch von Nintendo aus?

Tatsächlich hatte die Wii durch die Bewegungssteuerung frischen Wind in das Konsolenangebot gebracht. Leider konnte die WiiU daran nicht anschließen. Mit der Switch startet

Nintendo einen radikalen Neuanfang. Für Bibliotheken bedeutet das: Alte Wii und WiiU-Spiele laufen darauf nicht. Mit der Switch bietet Nintendo eine mobile Konsole an, die dem Gaming mit Tablets und Smartphones etwas entgegengesetzt. Das Gerät besteht aus einer Station, die am Fernseher angeschlossen wird. Das Herzstück ist jedoch das Tablet, das mit seinem Standfuß auch ohne Monitor auf einem Tisch funktioniert. Werden die beiden Mini-Controller rechts und links des Tablets hineingeschoben, lässt sich die Switch mobil nutzen, um zum Beispiel »Zelda« in Bus und Bahn weiter zu spielen. Die



Mit großem Eifer bei der Sache: Juroren prüfen in der Stadtbibliothek Straubing neue Computerspiele für den Deutschen Kindersoftwarepreis. Foto: Stadtbibliothek Straubing

Switch hat im Familienbereich sicher das größte Potenzial. Allerdings ist die Auswahl an Spielen noch recht überschaubar.

Das größte Spielangebot gibt es bei Apps. Was ist denn besser: iPad oder ein Android-Tablet?

Früher ließ sich das leichter beantworten, denn es gab einfach mehr Apps, die nur auf dem iPad zu Verfügung standen. Heute hält sich das einigermaßen die Waage. Das iPad ist deutlich teurer, aber dafür verlässlicher. Android-Tablets sind zwar günstiger, aber nicht jede App funktioniert auf jedem Gerät. Es gibt da leider keine Standards und das macht den technischen Alltag damit anstrengend. In der Bibliothek sollte allerdings beides vorhanden sein. Statt zum Beispiel zehn Android-Geräte lieber nur fünf Stück und zwei iPads. Interessant ist auch das iPad Pro mit seinem Pencil Stift. Hier eröffnen sich für das kreative Arbeiten, aber auch für das Schreibenüben und für Projektwochen völlig neue Möglichkeiten. Das iPad Pro hat allerdings seinen stolzen Preis.

Sind denn Apps ein Thema für Bibliotheken?

Auf jeden Fall können Bibliotheken nicht daran vorbei, auch wenn die Tablets ohne WLAN nicht funktionieren und die Apps nicht entleihbar sind. Proportional erscheinen deutlich mehr Apps als andere Spiele. Obwohl es im Grunde nur zwei Stores – Google Playstore und iTunes – gibt, ist das Angebot sehr unübersichtlich. Wer zudem in Deutschland eine App produziert und sie nicht international aufstellt, bekommt sie nur selten bis gar nicht refinanziert. Durch die niedrigen Preise rechnet sich das für viele Hersteller nicht. Darum ziehen sich die klassischen Kinder- und Jugendbuchverlage auch mehr und mehr heraus.

Was wird denn als Apps für Kinder und Jugendliche angeboten?

Das beginnt mit Apps für das Vorschulalter. Hier gibt es erste Übungen zu Zahlen, Buchstaben, Farben und Formen. Die eben erwähnten animierten Bilderbücher sind zwar ganz nett, aber konzeptionell eher schwach, wenn die Katze miaut und das Schwein quiekt. Da waren wir ehrlich gesagt bei CD-ROMs schon mal weiter. Im Bereich Lernen und Schule passiert nun etwas Verblüffendes: Es gibt nur sehr wenig Lernsoftware bei Apps. Bei PC war das Angebot deutlich größer. Als Spiele gibt es sehr viele Minispiele, Denkspiele und Geschicklichkeitsspiele oder Minisimulationen mit kurzen Runden. Interessant fallen jedoch die Brettspiel-Adaptionen aus, die zwar nah am Grundspiel bleiben, oft aber

mit mehr Funktionen aufwarten. Die PC-Spiel-Varianten sind oft enttäuschend, weil sie zu teuer sind und von der Usability nicht zwangsläufig die Möglichkeiten der Tablets nutzen. Jugendliche selbst spielen mit dem Smartphone nicht mehr so viel, weil bei ihnen mit Snapchat, Instagram und WhatsApp die Kommunikation im Vordergrund steht.

Gibt es Beispiele, wie sich solche Apps in die Bibliotheksarbeit integrieren lassen?

Da gibt es viele Ideen. Wir haben zum Beispiel mal zusammen mit der Bibliothek in Landshut Kinder zu einer Challenge eingeladen: Brettspiele versus Brettspiele-Apps. Zuerst wurden in Gruppen die Brettspiele getestet und bewertet. Anschließend die gleichnamigen Apps. Am Ende sollten die Kinder entscheiden, was ihnen besser gefallen hat und warum. Gewonnen haben schließlich die echten Brettspiele, weil sie in Gemeinschaft mehr Spaß machen. Das hilft Kindern ihr eigenes Medienverhalten zu hinterfragen.

Das wäre dann Medienkompetenz. Was können Bibliotheken denn noch dazu beitragen?

Alles. Denn wer soll es sonst machen? Eltern sind oft überfordert und die Schule hinkt schon allein technisch hinterher. Das ist ja dort schon gut am Umgang mit dem Smartphone zu sehen, das vor Ort in der Regel verboten ist. Nein, die Bibliothek ist der perfekte Raum mit den technischen Voraussetzungen, geballter Medienkompetenz und einer neugierigen und experimentierlustigen Mitarbeiterschaft. Ich kenne Bibliotheken, die Kindern erst mal erklären, was es mit »Free to play« wirklich auf sich hat und warum es nicht in Ordnung ist, wenn sich App-Spiele ständig mit Nachrichten melden, um Kinder und Jugendliche zurück ins Spiel zu locken, damit sie am Ende doch Geld ausgeben. Von 409 Millionen Euro Umsatz mit Apps in Deutschland im Jahre 2016 stammen allein 392 Millionen Euro aus in-App-Käufen. in-App-Käufe werden eher im Spielverlauf erworben, wobei Kinder und Erwachsene schnell mehr Geld ausgeben, als wenn sie sich das vor dem Spiel gründlich überlegt hätten.

Welche Rolle spielt das Smartphone in Bibliotheken?

Meiner Meinung nach eine noch zu geringe. Selbst Kinder aus ärmeren Haushalten besitzen bereits eines. Das ist doch klasse, wenn die Geräte nicht gekauft, sondern mitgebracht werden. Stichwort »Bring your own device« (BYOD). Nun fehlen nur noch die richtigen kostenlosen Apps wie zum Beispiel Actionbound. Eine tolle, neue App ist vor allem #stadtsache. Die Idee dahinter: Kinder sollen Orte ihrer Stadt mit anderen Augen betrachten. Fenster werden zu Augen, Zäune zu Zähnen. Die Funde werden fotografiert und in einer Karte markiert, damit auch andere sie finden können. Neben den medienpädagogischen Aspekten steht vor allem eine kritische Haltung in Sachen Stadtplanung im Vordergrund. Digital erobern sich Kinder so vielleicht die Betonburg Stadt als Spielort zurück. Toll.

In welchem Spielbereich gibt es die meisten Innovationen?

Ganz klar im elektronischen Spielzeug, das mit Apps zusammen funktioniert. Hier können echte Roboter und Rennwagen gesteuert werden. Dabei kommen mehrere Dinge zusammen: Zum einen sind Kindern haptische Momente sehr wichtig, zum anderen trifft hier Digitalität auf echtes Spielzeug. Wird also etwas programmiert, dann erfolgt der Funktionstest nicht auf einem Bildschirm, sondern eben in echt. Da müssen wir den klassischen Gaming-Begriff mal weiter fassen und auch spielerisch vermittelte Bildung hineinpacken. Denn mithilfe des elektronischen Spielzeugs verschränken sich Spiel und Bildung immer mehr ineinander.

Ist denn Programmieren auch ein Thema für Bibliotheken?

Hallo?! Ich kenne kein Thema, das nicht in Bibliotheken vorkommt. Programmieren ist eine Denkweise und wie eine

Der Medienexperte **Thomas Feibel** (Jahrgang 1962) leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und publiziert für Stiftung Warentest, c't, T-Online, Familie & Co, Stafette, Dein Spiegel und viele andere. Er arbeitet für das Deutschlandradio, den WDR und das RBB-Fernsehen. 1995 etablierte er die Feibel-Mäuse als anerkanntes Gütesiegel für gute Kindersoftware. Seit 2002 verleiht er als Co-Initiator zusammen mit dem Family Media Verlag den Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI (siehe folgenden Beitrag).



Feibel schreibt Kinder- und Jugendbücher, in denen es oft um Themen wie Cybermobbing, Soziale Netzwerke und das Aufwachsen in der digitalen Welt geht. Dazu hält er Lesungen und Vorträge, veranstaltet Workshops und Seminare.

Zuletzt erschien »Snapchat, WhatsApp und Instagram« (Carlsen, 2017) und der Elternratgeber »Jetzt pack doch mal das Handy weg« (Ullstein, 2017). Thomas Feibel lebt in Berlin. (Foto: Die Hoffotografen GmbH Berlin)

Fremdsprache, die es von klein auf zu erlernen gilt. Denn wer einmal etwas selbst programmiert hat, schaut sich danach programmierte Gegenstände mit einem veränderten Blick an. Es wird hinter das Produkt geschaut. Es gibt wirklich eine Vielzahl von Programmier-Apps und Computerprogrammen. Ich finde den »WeDo 2.0«-Kasten von Lego toll, aber auch den witzigen Miniroboter »Cosmo«. Zwar lernen Kinder oft zu programmieren, aber dabei nur das »Wie« und nicht das »Warum?«

Am Ende ist es wieder mal ein klassisches Buch wie »Einfach Programmieren für Kinder« von Carlsen, das mich überzeugt. Zusammen mit der App gelingt den Autoren etwas, was bei den elektronischen Angeboten zu kurz kommt: Es sorgt für eine umfassende, inhaltliche Grundlage.

Im Oktober erschien Thomas Feibels Buch »Jetzt pack doch mal das Handy weg« im Ullstein-Verlag. In diesem Elternratgeber wird angeregt, sich mehr mit Bibliotheken zu vernetzen. Warum?

In meinem Buch geht es vor allem darum, Kinder in und für die Medienwelt stark zu machen, dafür gibt es im Englischen den Begriff Empowerment. Dazu gehört, Kinder mit dem Smartphone nicht alleine zu lassen, sondern dass sie das Gerät als Arbeitsinstrument kennenlernen, um eigene E-Books zu gestalten, Musik zu komponieren oder eben zu programmieren, damit sie sich nicht in der Welt von WhatsApp und Instagram verlieren und selbstregulativ agieren können. Für diesen Bildungsauftrag kann ich mir keinen besseren Ort als die Bibliothek vorstellen.