

Monika Altena

Angesagter Treffpunkt für alle Generationen

Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade lockt neue Besucher an

Nach einem in der Zentralbibliothek Oberhausen räumlich bedingt eher schwierigen Einstieg in das Thema »Gaming in der Bibliothek« wurde dieser Ansatz im Frühjahr 2016, nunmehr eingebunden in das Gesamtkonzept der neuen Stadtteilbibliothek »Stadtbibliothek Sterkrade«, noch einmal aktiv aufgegriffen und weiterentwickelt. Mit dem Umzug der Bibliothek in neue, großzügig dimensionierte Räume und der Wiedereröffnung ergab sich die Möglichkeit zur Einrichtung einer Gaming-Zone, die von uns »Spielfeld« genannt wurde.

Dort sind zwei Monitore und die notwendigen Konsolen fest installiert. Eingesetzt werden derzeit zwei PS4-Konsolen und jeweils eine WiiU- und eine Xbox-One-Konsole. Außerdem stehen iPads zur Nutzung ebenso bereit, wie eine große Spielfilmleinwand mit Beamer, die die Übertragung von Spiele-Events auch für eine größere Zuschauergruppe möglich macht. Verortet ist das »Spielfeld« am Rande der Kinderbibliothek, die kurzfristig und ohne großen Aufwand auch zu einem Veranstaltungsbe- reich umgewandelt werden kann.

Entsprechend dem Konzept werden dort sowohl digitale als auch nicht-digitale Spielangebote für alle Altersgruppen angeboten. Die Förderung unterschiedlicher Kompetenzen, aber auch der Spaß und das gemeinsame Erleben – möglichst auch generationenübergreifend und -verbindend – stehen im Mittelpunkt dieses Angebotes. Mithilfe einer Anschubfinanzierung des Landes Nordrhein-Westfalen (NRW) und einer konzeptionellen Beratung durch die Kollegen der Fachstelle für Bibliotheken NRW und den Gaming-Experten Christoph Deeg konnten ab Sommer 2016 erstmals in einem regelmäßigen Rhythmus begleitete Gaming-Angebote in der Bibliothek stattfinden.

Für die einzelnen Wochentage wurden unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt und getrennt beworben in der Erwartung, damit unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen konkret ansprechen zu können:

- Just for girls
- Gaming für Familien
- Spieletester
- Retro-Games
- Gaming für Senioren
- Gaming für Erwachsene
- Spieletesttage in den Ferien

Die Projektleitung übernahm eine im Bereich Gaming erfahrene Honorarkraft. Gleichzeitig wurde im Rahmen des Projektes der Bestand an diversen Spielen und zugehöriger Literatur erheblich ergänzt. Zusätzlich konnten außerdem vier weitere, schnelle Spiele-PCs angeschafft werden, an denen unter fachlicher Betreuung nun gespielt und getestet werden konnte. Diese PCs befinden sich in einem abschließbaren Seminarraum, der auch für Gruppendiskussionen geeignet ist und über ein Smartboard verfügt, das ebenfalls angeschlossen werden kann. Die separate Unterbringung dieser Technik ermöglicht festen (Spieletester-)Gruppen damit auch, unter Anleitung Spiele mit der ihrem Alter entsprechenden FSK-Freigabe zu spielen.

Mittlerweile hat sich der Spielesachmittag etabliert und ist im Wochenprogramm der Bibliothek ein regelmäßig gut frequentiertes Angebot.

Neben diesen regelmäßigen Angeboten fand im Frühsommer 2016 im Rahmen der Europameisterschaft erstmals ein FIFA-Fußballturnier statt, das in Zusammenarbeit mit dem Medienpartner der Bibliothek, der Lokalzeitung Neue Ruhr Zeitung (NRZ), organisiert wurde. Mehrere Oberhausener Schulteam traten im Beisein des Sportredakteurs der NRZ und bekannter aktiver und ehemaliger Spieler des örtlichen Fußballvereins Rot-Weiß Oberhausen gegeneinander an. Sowohl der beste Spieler als auch das Siegerteam gewannen jeweils einen von der Zeitung gestifteten Pokal. In diesem Herbst soll das FIFA-Schulturnier erneut stattfinden.

Fachkundige und authentische Tipps

Nach Ende der Anlaufphase im vergangenen Jahr mit äußerst umfangreichem Angebot für möglichst viele Zielgruppen wurde überlegt, auf welche Zielgruppen im Folgejahr der Schwerpunkt gelegt werden soll. Die Aufrechterhaltung eines so breit gefächerten Angebotes, verbunden mit einer Vielzahl an Aktionen wie im Vorjahr war aus eigenen Mitteln sowohl personell wie auch finanziell ohne die Landesförderung nicht mehr möglich. Da die Aktionen mit Kindern und Jugendlichen im ersten Jahr am besten genutzt wurden, wurde gemeinsam



Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade ist immer gut besetzt. Fotos: Stadtbibliothek Sterkrade

mit der Bibliotheksleitung entschieden, bei den Gaming-Angeboten zunächst den Fokus auf diese Zielgruppe zu legen.

Kinder und Jugendliche zeigen durch ihr Freizeitverhalten, dass Computer und Konsolen bei ihnen einen immer breiteren Raum einnehmen und mittlerweile sehr selbstverständlich zu ihrer Alltagswelt gehören. Deshalb sollen durch die Bibliotheksangebote vorrangig die Begegnung, der (kritische) Austausch und das gemeinsame Spielen gefördert werden. Dazu eignet sich im besonderen Maße das Angebot des Spieletester-Nachmittags. Dort werden unter fachkundiger Anleitung diverse Spiele gespielt, im Anschluss beschrieben und durch die Kinder und Jugendlichen bewertet. Zum Ende dieses Jahres sollen die so entstandenen Kurzbewertungen an den ausleihbaren Spielen angebracht werden, um somit auch anderen Bibliothekskunden fachkundige und authentische Tipps bei der Auswahl der Spiele zu geben.

Nach einem personellen Wechsel der Honorarkraft wird das »Spielfeld« der Stadtbibliothek Sterkrade nun seit Mai 2017 durch den Pädagogen Raphael Josupeit betreut. Er kümmert sich jeweils mittwochs in der Zeit von 15 bis 18 Uhr in besonderer Weise um die jungen Kunden der Bibliothek, die sich an den Konsolen treffen und neue Spiele ausprobieren wollen. Mittlerweile hat sich der Spielenachmittag etabliert und ist im Wochenprogramm der Bibliothek ein regelmäßig gut frequentiertes Angebot. Es zeigt sich hier besonders, dass sich der Einsatz des fachkundigen Medienpädagogen lohnt. Es ist ihm bereits nach kurzer Zeit gelungen, eine positive Beziehung zu

den Kindern und Jugendlichen aufzubauen. In Urlaubszeiten wird er bereits vermisst. Auch die Beziehung der Spieletester untereinander hat sich gefestigt, es werden Tipps gegeben und Freundschaften geschlossen.

In den diesjährigen Sommerferien wurde das »Spielfeld« auch eine Woche lang zur »Mädels-Zone«. Zwei angehende Pädagoginnen hatten im Vorfeld die Werbetrommel gerührt und Plakate an Schulen verteilt. Auch das hat sich gelohnt. Insgesamt zockten an diesen Tagen gut 20 Mädchen an den Konsolen. Das weiterführende Ziel ist es nun, gemeinsam mit den Mitarbeiterinnen der »Flotten Lotte – Das Mädchenmobil« und der Evangelischen Jugend Oberhausen einen festen Spielenachmittag speziell für die Zielgruppe der Mädchen anzubieten. Nach einer Umfrage bei den Teilnehmerinnen der Ferienaktion steht inzwischen fest, dass am Donnerstagnachmittag mit der höchsten Teilnehmerinnenzahl zu rechnen ist. Das Jugendamt hat sich in einer schriftlichen Kooperationsvereinbarung bereit erklärt, die hierfür benötigten Honorarmittel bereitzustellen.

Beliebter Spielesamstag

Inzwischen findet mehrmals im Jahr außerdem ein Spielesamstag für die ganze Familie statt. Die notwendige Betreuung an den Konsolen erfolgt ebenfalls durch eine Honorarkraft. Neben den digitalen Angeboten können an diesem Nachmittag auch

die vielfältig vorhandenen analogen Gesellschaftsspiele (Brett- und Kartenspiele) für alle Altersgruppen getestet werden. Auch dieses Angebot entwickelt sich inzwischen äußerst erfolgreich mit durchschnittlich 50 TeilnehmerInnen, zum Teil sogar mit kompletten Familien.

Bei besonders großem Andrang, was durchaus vorkommt, muss das Team die maximale Spielzeit auf jeweils eine Stunde begrenzen.

An den restlichen Nachmittagen und am Samstag können die Konsolen während der Bibliotheksöffnungszeiten frei genutzt werden, einzige Voraussetzung ist ein gültiger Bibliotheksausweis, bei dessen Ausstellung die Erziehungsberechtigten der Nutzung digitaler Angebote durch ihre Kinder zugestimmt haben müssen. Jeweils am Anfang einer Woche legt das Bibliotheksteam fest, welche Spiele, beschränkt auf die Spiele mit der Altersfreigabe FSK0 beziehungsweise FSK6, in die Konsolen eingelegt werden. Während der Öffnungszeiten, begrenzt auf die Nachmittags- und Abendöffnungszeiten, können dann alle Interessenten einen Controller erhalten und spielen. Bei besonders großem Andrang, was durchaus vorkommt, muss das Team die maximale Spielzeit auf jeweils eine Stunde begrenzen.

In den diesjährigen Sommerferien konnte in der Bibliothek Sterkrade ein weiteres Gaming-Angebot für Kinder und

Monika Altena hat nach der Ausbildung zur Buchhändlerin bei der Versandbuchhandlung Dreier gearbeitet. Das Studium als Diplom-Bibliothekarin absolvierte sie an der Fachhochschule für öffentliches Bibliothekswesen in Bonn. Seit Dezember 2012 ist sie Leiterin der Stadtbibliothek Sterkrade.



Für die Zukunft werden gemeinsam mit dem Medienpädagogen nun weitere Konzepte erarbeitet. Neben dem FIFA-Schulturnier in Kooperation mit der NRZ wird über eine »Nacht des Zockens« nachgedacht. Zudem gibt es Überlegungen, künftig gemeinsam mit den jungen Leuten Übertragungen beim Internetkanal »YouTube« zu starten.

Fazit

Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade hat sich in den inzwischen eineinhalb Jahren nach der Eröffnung der Einrichtung am neuen Standort zu einem festen und gut frequentierten Angebot entwickelt.

Neben den betreuten Angeboten ist auch immer wieder zu erleben, dass Eltern, die zuhause aus unterschiedlichsten Gründen keine Konsolen haben, nachmittags gemeinsam mit ihren Kindern das Spielfeld nutzen.

Ein Großteil der Gamer nutzt aber nicht nur das Angebot des »Spielfelds«, sondern zunehmend auch das übrige Medienangebot der Bibliothek oder nimmt am Schachtreff teil, der seit Frühjahr dieses Jahres in Kooperation mit dem Schachclub »Schwarze Dame Osterfeld« zweimal monatlich angeboten wird. Somit ist die neue Bibliothek im Stadtkern von Sterkrade auch durch das

neu entwickelte Angebot des »Spielfelds« mit all ihren Möglichkeiten und Angeboten das, was sie sein möchte – ein angestragter Treffpunkt im Stadtteil für alle Generationen.



Unterschiedliche Nutzergruppen: In den Sommerferien wurde das »Spielfeld« auch eine Woche lang zur reinen »Mädels-Zone«.

Jugendliche gemeinsam mit dem offenen Ferienprogramm »ActionGuide« des Jugendamtes angeboten werden. Auch hier lag der Fokus im begleiteten gemeinsamen Kennenlernen von Spielen im digitalen und analogen Bereich.