

Vom Nischenprodukt zum heimlichen Ausleihrenner

Das Spiel in der Ausleihe bei den Hamburger Öffentlichen Bücherhallen

Brettspiele sind in digitalen Zeiten nicht mehr gefragt? Keineswegs. In Hamburg haben sich die analogen Spiele in jüngster Zeit zum heimlichen Ausleihrenner entwickelt. Wie es dazu kam, erklärt Susanne Wilkin im folgenden Beitrag.

Warum spielt der Mensch?

Selbstvergessenes Spielen kennen nicht nur Menschen. Diese Leidenschaft teilen sie mit Vertretern der Tierwelt. Zugegeben, es sind eher die Heranwachsenden der jeweiligen Spezies, die dieser

Beschäftigung nachgehen. Aber alle Kulturen kennen seit Menschengedenken unterschiedliche Formen dieser Beschäftigung. Spielen verbindet.

Schon das Wort taucht viel häufiger im Alltag auf, als es auf den ersten Blick scheint. Instrumente und Theaterstücke werden gespielt. Sportspiele ziehen – aktiv und passiv – die Massen in ihren Bann. Die Ziehung der Lottozahlen und Spielshows dominieren seit Generationen den Samstagabend im Fernsehen. »Pen-and-Paper«-Spiele sind heute eine äußerst beliebte, sehr kreative Variante, mit der junge (und auch ältere) Leute ganze Wochenenden zubringen. Das Verfolgen von »Let's Play«-Formaten

auf Youtube ist beliebte Freizeitbeschäftigung der »Nach-TV-Generation«. Spielen ist kein Trend, es ist ein Bedürfnis.

Überleben als Nischenprodukt: die 1990er-Jahre

Nach Personalkürzungen und Zweigstellenschließungen trennten sich die meisten der verbliebenen Filialen der Bücherhallen Hamburg vom Brettspiel. Die Arbeitersparnis durch Automatisierung war noch sehr überschaubar. Die Ausleihen stiegen indes rasant, ausgelöst durch die gefragten digitalen Datenträger (DVDs, CD-ROMs, CDs). Der Einzug von PC und ersten Spielkonsolen in die Lebenswelt der Familien befeuerte überdies den Eindruck, dass das Spiel bald nur noch in digitaler Form überleben könne. Außerdem hatte sich zwischenzeitlich die ekz von diesem Angebot getrennt. Der Absatz rechtfertigte den Aufwand nicht mehr. Die Bücherhallen mussten sich nach einem neuen Lieferanten umsehen. Den verwaisten Platz nahm die Spieltruhe ein. Allen Unkenrufen zum Trotz erfuhr der Brettspielmarkt jedoch nicht den prognostizierten Einbruch.

Im Schatten der Digitalisierung?

Es liegt die Vermutung nahe, dass sich analoges und digitales Spielen gegenseitig inspirieren und stimulieren. Nicht selten finden Bücher oder/und Filme ihren Niederschlag sowohl auf dem Brett als auch digital und ergänzen sich gegenseitig sehr erfolgreich. Hörstifte



Mehr als ein Freizeitmedium: Wenn Kinder spielen, lernen sie automatisch wichtige Fähigkeiten wie Impulskontrolle, Empathie, Frustrationskompetenz. Foto: Hamburger Öffentliche Bücherhallen

Spiele als »Bildungsgeheimwaffe«

»Ich wollte einfach mal was machen, was Spaß macht!«, so lautet häufig die etwas verschämte Antwort auf meine Frage, warum sich SeminarteilnehmerInnen für eine Fortbildung zum Thema Gesellschaftsspiele angemeldet haben. Genau das ist der Wert von Gesellschaftsspielen: Sie machen Spaß, Lust und Laune. Ein Effekt, der auch »intrinsic Motivation« genannt wird. Wer spielt, der kommt in Kontakt. Mit seinen Mitspielern, mit sich selbst, mit seinen Emotionen und Kompetenzen. Das ist real life, wie es nicht besser geht.

Aber das Spiel ist mehr als nur ein Freizeitmedium: Wenn Kinder spielen, lernen sie automatisch wichtige Fähigkeiten wie Impulskontrolle, Empathie, Frustrationskompetenz. Sie trainieren ihr Arbeitsgedächtnis, ihr Konzentrationsvermögen und ihre Denkfähigkeit. Gesellschaftsspiele sind wertvolle Bildungsmedien, sie schulen emotionale und soziale Kompetenzen und

stehen gleichwertig neben dem Buch als didaktisches Medium. Ein Grund mehr, diese »Bildungsgeheimwaffe« verstärkt in Bibliotheken anzubieten und in familienbildenden Angeboten auf den Wert von Gesellschaftsspielen aufmerksam zu machen.

Die Stiftung Hamburger Bücherhallen betritt dieses Jahr Neuland und bietet eine Schulung für ihre Mitarbeitenden an, die Gesellschaftsspiele in den Fokus nimmt. Ein Kompetenzteam soll gebildet werden, das im nächsten Jahr verstärkt Brettspiel-Projekte entwickeln und anbieten soll.

Flankiert wird die Fortbildung durch zwei Familienspiel-Events für die Öffentlichkeit in den Bücherhallen Hamburg-Horn und Hamburg-Wandsbek, die wertvolle Erkenntnisse zur Umsetzbarkeit von Spielprojekten liefern werden.

Eines ist klar: Bei der internen Fortbildung werden alle zusammen viel Spaß beim Spielen haben. Und am Ende voller Elan und Ideen in den

Arbeitsalltag zurückkehren. Kann etwas, was so viel Spaß macht, nützlich sein? Es kann, und wie!

Christina Valentiner-Branth

Christina Valentiner-Branth

rezensiert seit über 25 Jahren Gesellschaftsspiele für öffentlich-rechtliche Radiosender wie NDR und Deutschlandfunk Kultur. Sie arbeitet als systemische Familientherapeutin, gehörte dem Beirat der Jury zum Kinderspiel des Jahres an und gibt seit fünf Jahren Fortbildungen für Kitas, Schulen, Psycho-Therapeuten und Bibliotheken zum Thema »Einsatz von Gesellschaftsspielen zum Training von emotionalen und sozialen Kompetenzen«. – Kontakt: E-Mail: info@spiel.expertin.de



wie BOOKii, TING und tiptoi ermöglichen als Hybride das Erschaffen neuer Spielformen und sind außerordentlich ausleihstarke Formate. Sie sind außerdem (nicht nur) für Kinder aus Familien mit Migrationsgeschichte ein probates Mittel zur Unterstützung des Spracherwerbs.

Heimliche Ausleihrenner

Im Laufe des Jahrzehnts fanden alle Zweigstellen zur Spieleausleihe zurück. Monetäre Hilfe war nötig, um einen Grundbestand aufzubauen. Brettspiele generieren besonders im Kinderbereich ausgezeichnete Ausleihzahlen.

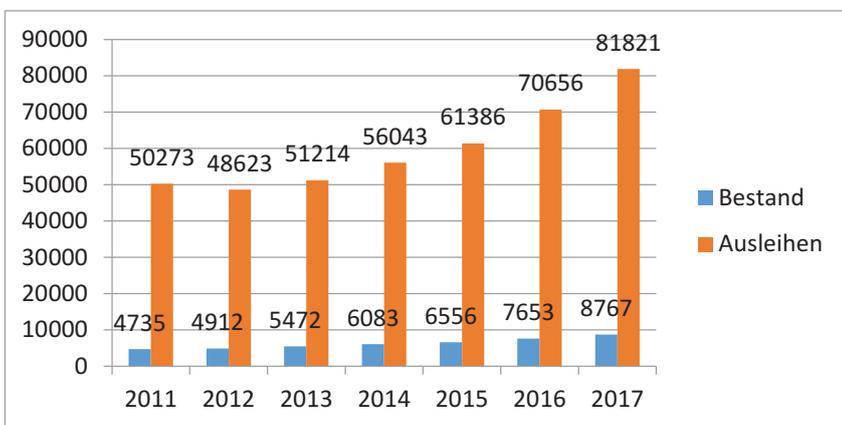


Abbildung 1: Ausleihentwicklung der Spiele bei den Bücherhallen Hamburg.

Es gibt auch keine Hinweise darauf, dass das Segment an einer Sättigungsgrenze steht. Außerdem ist das Medium leicht zu vermitteln, vorausgesetzt, das Gegenüber hat Spaß daran. Das Publikum aller Altersgruppen und jeglicher Herkunft ist mit dieser Kulturtechnik vertraut. Fazit: Das Medium gehört zu den ausleihstärksten und darf deshalb nirgendwo fehlen.

Was denken die Kunden?

Spiele sind teuer und nehmen zuhause eine Menge Platz weg. Wer Spiele kauft, auch wenn sie prominent beworben werden, wird nicht selten enttäuscht. Nicht jedes Spiel erweist sich als Glücksgriff. Was die eine Familie mit Leidenschaft spielt, kommt anderswo weniger gut an. Erst wenn es einem Brettspiel gelingt, die Spielenden in seinen Bann zu ziehen, lohnt sich der Kauf. Eltern wissen

sehr genau, in welcher Weise ihre Kinder von dieser Freizeitbeschäftigung profitieren. Gemeinsames Spielen vermittelt quasi im Vorbeigehen Kompetenzen. Es zeigt sich aber auch, dass nicht alle Eltern kompetent sind.

Ergebnisse einer Spontanumfrage zur Motivation der Kunden:

- »Wir spielen in der Familie mit den Kindern und haben selbst viele Spiele zuhause. Die Kinder brauchen Abwechslung und unsere eigenen Spiele passen noch nicht zum Alter.«

- »Wir haben mit den Kindern zuerst Spiele gespielt, bei denen niemand verliert. Langsam sind sie jetzt groß genug und müssen auch verlieren lernen. Das ist wichtig zur Bewältigung des Alltags.«

- »Unsere Kinder haben mithilfe von Spielen die Farben gelernt. Jetzt lernen sie, sich im Zahlenraum zu bewegen und erste kleine Rechenspiele.«

- »Unsere Lieblingsspiele sind Puzzlespiele aller Art. Wir freuen uns schon auf Azul. Leider ist es momentan immer ausgeliehen.«

- »Wir leihen nur tiptoi-Spiele aus und auch die Bücher dazu. Meine Tochter ist in der ersten Klasse und man kann eine Menge dabei lernen. Andere Spiele leihen wir nicht aus.«

- »Ich spiele manchmal mit ihr. Aber ich habe ja auch meine Hausarbeit. Sie spielt ganz gerne mit ihren Freundinnen. Als wir das Ritter-Rost-Spiel wieder

abgeben mussten, habe ich es kaufen müssen. Sie war so traurig.«

- »Nein, ich spiele nicht mit den Kindern. Spielen ist Kindersache.«

Warum schätzen Mitarbeitende Brettspiele?

Spiele an interessierte Kunden zu vermitteln erfordert Nischenwissen. Wie bereits erwähnt, verfügt praktisch jedes Team über Mitarbeitende – meist Fachangestellte – mit den entsprechenden Kompetenzen und großer Lust, diese weiterzuentwickeln. Sie betreuen den Erwerb von Spielen und verschaffen sich regelmäßig einen Überblick über den Markt. Als ausgesprochen hilfreich erweist sich die alljährliche Vorstellung der Neuheiten durch das Ehepaar Silbermann von der SpielTruhe. Sie reisen regelmäßig durch die Republik und erklären kurzweilig und kompetent alle bibliotheksgeeigneten Neuerscheinungen vor. Seit vielen Jahren erfährt dieser wiederkehrende Termin sehr großen Zuspruch.

Personal schulen und ermächtigen

Natürlich kann man zu fast jedem Thema gute Veranstaltungen einkaufen, aber die Bücherhallen haben sich

Susanne Wilkin ist seit 2009 Leiterin des Bereichs Stadtteilbibliotheken (32 Filialen und 2 Busse) der Stiftung Hamburger Öffentliche Bücherhallen.



Lieblingsaufgaben: Aufspüren von Kompetenzen und Fähigkeiten; persönliches Wachstum an beruflichen Aufgaben ermöglichen; Zukunft visionieren und lohnenswerte Wege konsequent angehen und verfolgen; auf die Bedürfnisse des urbanen Umfelds eingehen, um als System unentbehrlicher Teil der Gesellschaft zu bleiben. – Kontakt: susanne.wilkin@buecherhallen.de

entschieden, neue Wege zu gehen. Vor vier Jahren wurde eine Qualifizierungsoffensive für Fachangestellte ins Leben gerufen. Sie ist die wichtigste Weichenstellung für die Zukunft der Filialen. Als »reisende Veranstaltungsgruppe« bedienen die bereits Qualifizierten alle Filialen mit hochwertigen, selbst erarbeiteten Programmangeboten – hauptsächlich für Kitas und Schulen. Fortbildungsreihen im Bereich MINT und Brettspiele sind in Planung. Die Spezialisierung und das Entwickeln kreativer Kompetenzen verändern und bereichern den Arbeitsalltag. Sie stellen einen Ausgleich zwischen Routine und fordernder Eigeninitiative her. Der Gewinn für den Betrieb, der durch die gestiegene Motivation entsteht, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Angesichts der zu erwartenden Verknappung verfügbarer Arbeitskräfte ist dies eine echte Investition in die Zukunft.

Susanne Wilkin, Leiterin des Bereichs Stadtteilbibliotheken der Stiftung Hamburger Öffentliche Bücherhallen



Förderung für Bibliotheken

Der Verein Spiel des Jahres e.V. fördert auch Projekte rund um das Spielen in Bibliotheken und Ludotheken. Dazu gehören Aktionstage, nachhaltige Spieleanschaffungen und der Aufbau einer Spieleausleihe. Weitere Informationen dazu gibt es im Internet unter: www.spiel-des-jahres.com/de/foerderung