

Pressemitteilung

Rendsburg, 30.08.2022

„Gaming unterwegs“ –

Bibliotheken machen sich spielerisch auf ins nächste Level

Mit ihrem neuen Angebot „Gaming unterwegs“ unterstützt die Büchereizentrale Schleswig-Holstein Bibliotheken und Fahrbüchereien dabei, ihr Angebot vor Ort zu erweitern und das Potenzial von Videospiele für die Kultur- und Wissensvermittlung zu nutzen. Besonders im Fokus stehen dabei Kinder und Jugendliche.

Computer- und Videospiele verzeichnen Rekordumsätze und sind aus dem Alltag vieler Kinder, Jugendlicher und Erwachsener nicht mehr wegzudenken. Rund 6,1 Milliarden Euro betrug der Umsatz mit Videogames (ohne Hardware) im vergangenen Jahr allein in Deutschland. Viele Bibliotheken reagieren auf diese Entwicklung und nehmen Computer- und Videospiele in ihren Bestand auf oder bieten Spielkonsolen an, die vor Ort genutzt werden können. Insbesondere kleinere Bibliotheken stellt diese Entwicklung vor Herausforderungen. Die Anschaffung beliebter Konsolen und Spiele ist kostspielig und nicht für jede Einrichtung realisierbar.

Für viele Kinder und Jugendliche sind Bibliotheken sichere Rückzugsorte, an denen sie frei und unbeschwert mit Freunden ihren Interessen nachgehen können – ohne bewertet zu werden. Die Bibliothek ist damit ein wichtiger Raum zwischen Schule und Zuhause. „Am einfachsten erreichen wir Kinder und Jugendliche mit Angeboten, die sie dort abholen, wo sie unterwegs sind – und Gaming ist für viele ein wichtiger Teil ihrer Lebensrealität“, fasst Projektleiterin Jessica Wulff den Ansatz des Projekts zusammen.

„Der Austauschbestand ‚Gaming unterwegs‘ soll nicht nur dazu beitragen, die Aufenthaltsqualität in den Bibliotheken zu steigern und zu sozialer Interaktion einzuladen. Vielmehr ermöglichen Computer- und Konsolenspiele Chancen für die Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen und können für medienpädagogische Projekte sowie im Bereich der Leseförderung genutzt werden“, ergänzt Oke Simons, Direktor der Büchereizentrale anlässlich des Projektstarts in Eckernförde.

Wie viel Geschick und Nervenstärke Videospiele erfordern, beweist die 9. Klasse der Jungmannschule auf der virtuellen Rennstrecke in der Stadtbücherei, die zum Projektstart zu einem Mario-Kart-Turnier geladen hatte. In der Praxis eignen sich besonders kreative Ansätze, die spielerisch Wissen vermitteln und neue Lern- und Erfahrungsräume öffnen. Bibliotheken können z.B. Gaming-Nachmittage veranstalten oder Kinder und Jugendliche in Workshops eigene Konzepte entwickeln und mit der App „Flickgame“ einfache Spiele umsetzen lassen. Gaming-Projekte fördern so die Teamfähigkeit und stärken gleichzeitig die Kritik- und Reflexionsfähigkeit.

Die Einsatzmöglichkeiten von Gaming in der Bildungsarbeit wurden auch vom Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein gewürdigt. Im Rahmen des 320.000 Euro umfassenden Förderprogramms des Landes „Innovationen in Bibliotheken“ wird das Angebot „Gaming unterwegs“ mit 17.160 Euro unterstützt.

Der Staatssekretär für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, Guido Wendt, sagt: „Wir leben in einem digitalen Zeitalter und Computerspiele sind die prägenden Medien. Sie spielen eine immer stärkere Rolle in der Kultur- und Wissensvermittlung und deshalb verstehen sich Bibliotheken natürlich auch als Orte der Gaming-Kultur, als Spiel-Orte und als Vermittler von seriösen Angeboten.“ Mit Hilfe der Landesförderung könne es auch im ländlichen Raum, in kleineren und mittelgroßen Gemeinden gelingen, die Bibliotheken zu Medienkompetenzzentren und „offenen Büchereien“ auszubauen.

Die Förderung durch das Land Schleswig-Holstein hat die Büchereizentrale in die Lage versetzt, vier Sets zusammenzustellen, die als kostenloser Austauschbestand von Bibliotheken und Fahrbüchereien genutzt werden können. In den Zusammenstellungen sind neben Konsolen wie Nintendo Switch oder Playstation 5 und einer Auswahl aktueller Spiele auch ein Beamer, umfangreiches Zubehör sowie Handreichungen für die Bibliotheken enthalten.

Den Sharing-Gedanken aufgreifend wird den Bibliotheken im Land damit die Möglichkeit gegeben, ohne großen finanziellen und personellen Aufwand ihre Angebote um attraktive Konsolen und Videospiele zu erweitern und mit medienpädagogischen Projekten zu verknüpfen. Bibliotheken und Fahrbüchereien in Schleswig-Holstein, die an den regionalen Leihverkehr angeschlossen sind, können die vier „Gaming unterwegs“-Sets ab Anfang September über die Leihverkehrs- und Ergänzungsbibliothek in Flensburg reservieren, die als Teil der Büchereizentrale Schleswig-Holstein Ergänzungs- und Spezialbestände für das Büchereisystem vorhält.

*Die **Büchereizentrale Schleswig-Holstein** ist die zentrale Dienstleistungseinrichtung für öffentliche Büchereien in Schleswig-Holstein. Sie bietet u.a. Anschaffungsempfehlungen, die zentrale Medienbestellung und -bearbeitung, technische Unterstützung und Fortbildungen an. Zudem verwaltet sie 12 schleswig-holsteinische Fahrbüchereien.*

Weitere Informationen unter www.bz-sh.de.

Kontakt für Rückfragen und Bildmaterial

Büchereizentrale Schleswig-Holstein

Wrangelstraße 1, 24768 Rendsburg

Projektkoordination:

Jessica Wulff, Tel.: 0461/8606-236, E-Mail: jessica.wulff@bz-sh.de

Öffentlichkeitsarbeit:

Lisa Behrendt, Tel.: 04331/125-412, E-Mail: behrendt@bz-sh.de