

Mag.a. Daniela Raunig

Bücherei Philadelphiabrücke
Meidlinger Hauptstraße 73
1120 Wien

**Die Einführung der Konsolenspiele bei den
Büchereien Wien**

Projektarbeit im Rahmen der Ausbildung
für BibliothekarInnen Öffentlicher Bibliotheken im
gehobenen Fachdienst
2010 – 2012

6. Februar 2012

Mag.a. Daniela Raunig

Bücherei Philadelphiabrücke
Meidlinger Hauptstraße 73
1120 Wien

**Die Einführung der Konsolenspiele bei den
Büchereien Wien**

Projektarbeit im Rahmen der Ausbildung
für BibliothekarInnen Öffentlicher Bibliotheken im
gehobenen Fachdienst
2010 – 2012

Ende September 2009 haben die Büchereien Wien damit begonnen Konsolenspiele anzubieten. Die vorliegende Projektarbeit zeichnet den Weg der Bestandserweiterung nach. Anhand von Statistiken und Fragebögen wird eine erste quantitative und qualitative Evaluierung angestellt, dabei wird dargelegt, wie die verschiedenen Formate in den Wiener Zweigstellen von den NutzerInnen angenommen werden. Darüber hinaus werden Funktion und Wirkung der einzelnen Konsolenspiele vorgestellt, um etwaigen interessierten BibliothekarInnen eine erste Orientierungshilfe beim Bestandsaufbau zu bieten.

Eingereicht am 6. Februar 2012

INHALT

Einleitung	Seite 1
1. Hardware und Beschaffenheit	Seite 2
1.2. Konsolenformate	Seite 3
1.2.1. Playstation PS 3	Seite 3
1.2.2. Xbox 360	Seite 3
1.2.3. Nintendo Wii	Seite 3
1.2.4. Nintendo DS und Nintendo Dsi	Seite 4
2. Charakteristik des Konsolenspiels	Seite 4
2.1. Das Konsolenspiel als anspruchsvolle Spielewelt	Seite 4
2.2. Das Konsolenspiel als Crossmedia	Seite 5
3. Spiele-Genres	Seite 6
3.1. Kindersoftware	Seite 6
3.2. Adventure	Seite 6
3.3. Jump and Run	Seite 7
3.4. Musik- und Singsspiele	Seite 7
3.5. Rennspiele	Seite 8
3.6. Actionspiele	Seite 8
3.7. Strategiespiele	Seite 8
3.8. Sportspiele	Seite 9
3.9. Simulationen	Seite 9
3.10. Fitness- und Bewegungsspiel	Seite 9

3.11. Rollenspiele.....	Seite 9
3.12. Lernspiele.....	Seite 10
3.13. Das Spiel als Therapie.....	Seite 10
3.14. PEGI – Pan European Gameinformation.....	Seite 11
4. Konsolenspiele in Öffentlichen Bibliotheken.....	Seite 12
4.1. Abdeckung des breiten Medienspektrums.....	Seite 12
4.2. Stärkung der Medienkompetenz.....	Seite 12
4.3. Nachfrage und Image.....	Seite 13
5. Konsolenspiele bei Büchereien Wien.....	Seite 14
5.1. Die Anfänge.....	Seite 14
5.2. Zielgruppen.....	Seite 15
5.3. Standing Orde Pakete.....	Seite 15
5.4. Auswahl und Einkauf.....	Seite 16
5.5. Einarbeitung.....	Seite 17
5.6. Systematik.....	Seite 18
5.7. Standortbestimmung.....	Seite 19
6. Umfrage und qualitative Erfassung.....	Seite 19
6.1. Umfrage mit Zweigstellen, welche keine Konsolen anbieten.....	Seite 19
6.2. Umfrage mit Zweigstellen, welche Konsolenspiele anbieten.....	Seite 20
7. Statistik und Evaluierung.....	Seite 23
7.1. Benutzergruppen.....	Seite 23
7.2. Bestandsnutzung.....	Seite 25
7.3. Zusammenfassung.....	Seite 34
8. Fazit.....	Seite 35

Einleitung

„Gaming has the devil at the bottom“ – „Am Ende des Spiels wartet der Teufel“ lautete einst ein englisches Sprichwort. Spiele galten damals als Ketzerei, waren verboten oder eben nur als Körperertüchtigung geduldet und dem Adel vorbehalten, dass „einfache“ Volk dagegen hatte seine Arbeit zu verrichten.

Nun, das Spielen ist mittlerweile anerkannt und wird als Freizeitbeschäftigung sehr geschätzt – zumindest was bestimmte Erscheinungsformen betrifft. Denn Computer- und Konsolenspielen stehen viele Eltern und Erwachsene - BibliothekarInnen sind da nicht ausgenommen - nach wie vor misstrauisch gegenüber. Doch Computer- und Konsolenspiele bestimmen heutzutage die Kinder- und Jugendkultur entscheidend mit, und dieses Phänomen lässt sich von Kultur- und Bildungseinrichtungen wohl kaum ignorieren. So haben auch die Büchereien Wien Ende September 2009 damit begonnen, Konsolenspiele anzubieten und nach gut zwei Jahren der Bestandserweiterung ist es an der Zeit eine erste qualitative und quantitative Evaluierung anzustellen. Dabei stellen sich u. a. folgende Fragen: Welche der Konsolenspiele bieten sich im Rahmen einer öffentlichen Bibliothek besonders an? Wird das Angebot überhaupt in allen Zweigstellen von den NutzerInnen ausreichend angenommen? Und was hält BibliothekarInnen eigentlich davon ab, das aktuelle Angebot in den Bestand aufzunehmen? Auf diese Fragen will die vorliegende Arbeit erste Antworten finden und darüber hinaus Funktion und Wirkung der Konsolenformate vorstellen, um etwaigen interessierten BibliothekarInnen erste Orientierungshilfen beim Bestandsaufbau zu bieten.

1. Hardware und Beschaffenheit

Konsolen oder Spielkonsolen sind computerähnliche Geräte, die an PC-Monitore oder TV-Geräte angeschlossen werden. Die Spiele selbst stehen auf DVDs oder Blue-Ray-Discs zur Verfügung. Auf einem Gerät können somit unterschiedliche Spiele gespielt werden. Ihre Steuerung erfolgt über so genannte „Gamepads“, welche mehrere Tasten und andere Steuerungsfunktionen in mehr oder weniger ergonomischer Anordnung aufweisen. Die aktuell verbreitetsten Geräte sind: Playstation 3 von Sony, Wii von Nintendo und Xbox 360 von Microsoft.

Daneben gibt es mobile, tragbare Konsolen, welche kleine Bildschirme aufweisen. Hier werden die Spiele in Form von Speicherkarten in die Geräte gesteckt. Die Steuerung erfolgt über Tasten und kleine Steuerknüppel, bzw. in der neuesten Generation teilweise über einen berührungsempfindlichen Bildschirm, also Touchscreen. Die aktuellen Geräte sind: Nintendo DS/Dsi und „Playstation Portable (PSP) von Sony.¹

Während es bei CD-Playern oder DVD-Abspielgeräten sehr viele verschiedene Herstellerfirmen gibt, werden die Spielkonsolen nur von drei Unternehmen entwickelt, nämlich Sony, Nintendo und Microsoft. Der Vorteil im Vergleich zu herkömmlichen PC-Spielen ist, dass Konsolenspiele, die für eine bestimmte Konsole programmiert wurden, auf dieser auch sicher funktionieren. Bei PC-Spielen kommt es immer wieder zu Kompatibilitätskonflikten. Allerdings ist zu beachten, dass jedes Videospiel nur auf der Konsole funktioniert, für die es auch entwickelt bzw. entworfen wurde. So läuft beispielsweise ein Playstation 3 ausschließlich auf der Playstation 3, ein Xbox 360 Spiel nur auf der Xbox 360 und ein Wii-Spiel nur auf Nintendos Wii.

Für gewöhnlich sind neuere Geräteversionen eines Herstellers abwärtskompatibel, was bedeutet, dass die Spiele einer Vorgängerkonsole in der Regel auch auf neueren, aktuelleren Geräten abspielbar sind. Gerade für öffentliche Bibliotheken kein unwesentlicher Vorteil, da die Spiele nicht so schnell veralten.

¹ Vgl. Rosenstingl, Herbert u. Mitgutsch, Konstantin. Schauplatz Computerspiele. Wien, Lesethek Verlag: 2009.

1.2. Konsolenformate und ihre Zielgruppen

1.2.1 Playstation PS 3

Diese Konsole lässt sich an die verschiedensten Ausgabegeräte anschließen, vom herkömmlichen Fernseher bis hin zum neuesten Flachbildschirm mit High-Definition (HD)-Auflösung. Außerdem spielt sie das neue DVD-Nachfolgeformat Blu-Ray ab und kann auch online gehen, sodass gleichzeitig auch mit anderen SpielerInnen gespielt werden kann. Auf dem Markt richtet sich dieses Format vor allem an Jugendliche und Erwachsene, doch da das Angebot in letzter Zeit auch für eine jüngere BenutzerInnen im Anwachsen ist, bieten sich diese Spiele für die Anschaffung in den Büchereien an.

1.2.2 Xbox 360

Dieses Spiel von Microsoft zählt zu den schnellen Konsolen mit Internetanschluss. Das Gerät besitzt eine Festplatte und außer Spielen können auch DVDs und Fotos angeschaut werden, zudem lässt sich damit auch Musik hören. Durch den Online Anschluss kann mit Menschen aus aller Welt gespielt werden. Wie Playstation PS 3 ist diese Konsole vor allem für Jugendliche und Erwachsene entwickelt. Die neue Spielgeneration Kinect spricht auch jüngere SpielerInnen sehr an. Hier wird ohne Controller gespielt und ein Sensor überträgt die Körperbewegungen.

1.2.3 Nintendo Wii

Neben Playstation PS 3 und Xbox 360 gehören auch die Wii Spiele zu den sogenannten „Wohnzimmer Konsolen“, zum Spielen ist man also örtlich gebunden. Im Gegensatz zu den bereits erwähnten Konsolenformen hat Wii eine besondere Steuerung: Anstatt des stupiden Knöpfchendrückens muss der Spieler oder die Spielerin zwei kabellose Controller hin- und herbewegen, beispielsweise wird bei einem Wii Golfspiel, der Controller wie ein richtiger Golfschläger gehalten. Die Effekte sind nicht nur verblüffend, sie bieten auch motorisch eine große Herausforderung, so wird geschüttelt, geschwungen, gelenkt oder gezeichnet. Das Spiel kann zwar online gehen, verzichtet aber auf das Abspielen von DVDs. Derzeit erfreuen sich besonders die „Wii-Fit“ Spiele einer großen Beliebtheit. Hier kann mit Hilfe des „Wii-Boards“, das an die Konsole angeschlossen wird und wie eine überdimensionierte Waage aussieht, Sport und Yoga gemacht werden. Dabei stehen und

trainieren die SpielerInnen auf dem sockelartigen Balanceboard, das auf die jeweiligen Bewegungen und Gewichtsverlagerungen reagiert. Dabei werden die Übungen durch einen virtuellen Trainer unterstützt. Nintendo Wii gilt als ideales Familienspiel, ist generationsübergreifend und kann gerade auch körperlich beeinträchtigten Menschen eine große Spielfreude bereiten.²

1.2.4 Nintendo DS und Nintendo DSi

Nintendo DS gehört heute zu den beliebtesten Spieleplattformen und gehört zu den mobilen Konsolen. Sie ist die billigste und somit gängigste Konsole am Markt. Das handliche Gerät verfügt über zwei Monitore, von denen einer berührungsempfindlich ist und mit einem Stift kann darauf geschrieben, gemalt oder geführt werden. Neben dem üblichen Steuerkreuz und den verschiedenen Bedienungsknöpfen lassen sich teilweise sogar durch Pusten oder Sprechen bestimmte Effekte erreichen. Die neueste Fassung heißt DSi und besitzt zwei integrierte Kameras. Auf der gesonderten Speicherkarte können Kinder nicht nur Fotos abspeichern, sie können auch mit der Aufzeichnung von Stimme und Klang Klangexperimente ausprobieren. Nintendo DS ist als tragbare Konsole für unterwegs vor allem bei Kindern im Grundschulalter beliebt.

2. Charakteristik des Konsolenspiels

2.1. Das Konsolenspiel als anspruchsvolle und komplexe Spielewelt

Anders als bei Film oder Fernsehkonsum verharren KonsolenspielerInnen nicht in der passiven Rolle der Zuschauer oder ZuschauerInnen, sondern müssen auf „mal mehr oder weniger schwierigen, Herausforderungen agieren und reagieren. Durch Konsole und Bildschirm entsteht ein komplettes Setting einer abgeschlossenen Erlebniswelt, mit eigener Atmosphäre und spannender Handlung, was viele SpielerInnen verlockend und faszinierend finden. Allerdings ist dabei ein wichtiger Aspekt, dass die Software nicht nur diese Spielewelt erzeugt, sie erschafft auch deren Regelwerk und Überwachung. So sind Regelbrüche oder Regelveränderungen im Vergleich zu konventionellen Spielen nicht möglich.

Konsolenspiele haben immer Zeit und können gleichzeitig Mittel der Kommunikation mit anderen SpielerInnen. Man agiert mit Hilfe eines elektronischen Stellvertreters oder einer

² Vgl. Kapitel 3.13. Das Spiel als Therapie, S. 10.

Stellvertreterin, in dem man mit den anderen Spielfiguren innerhalb der Spielewelt kommuniziert. So schlüpfen die SpielerInnen in die verschiedensten Rollen und dieser Umstand ist gerade für Kinder und Jugendliche sehr anregend, denn damit haben sie Gelegenheit, auch einen erwachsenen Part zu übernehmen. Egal ob Rennfahrer, Astronautin, Monster, Superheldin, Sportmanager, Soldat, Amazone, Prinz, Tierärztin, Detektivin und unzählige Rollen mehr, das Spektrum an ProtagonistInnen ist schier unerschöpflich, sodass die jungen KonsolennutzerInnen sich ständig neu ausprobieren können.

Um in einem Spiel weiterzukommen bedarf es, je nach Genre unterschiedlicher Kompetenzen: Die SpielerInnen müssen geschickt und reaktionsschnell sein, dürfen sich nicht aus der Ruhe bringen lassen, benötigen oft eine gute Merkfähigkeit oder einen Orientierungssinn und müssen oft logisch, strategisch und vorrausschauend denken können. Mit jedem Klick, mit jedem Knopfdruck, erfahren die Kinder und Jugendlichen, dass jede ihrer Handlungen eine Konsequenz hat, dabei erfahren sie entweder Frustrations- oder Erfolgserlebnisse. Gerade bei einem erfolgreichen Spielverlauf erleben sich die jungen SpielerInnen als Handelnde, und nehmen so die eigene Selbstwirksamkeit wahr, was das Selbstbewusstsein positiv beeinflussen kann. Darüber hinaus können Konsolenspiele durchaus Geduld und Durchhaltevermögen schulen.

2.2. Das Konsolenspiel als Crossmedia

Konsolenspiele sind sehr oft medienübergreifend. Bekannte Inhalte oder ProtagonistInnen, seien sie aus Film, Spiel oder Buch werden von den SpieleproduzentInnen sehr gerne aufgegriffen. So erscheint nicht selten ein Kinofilm zeitgleich mit dem Buch oder eben mit einem Konsolenspiel. Mit dieser Form des Merchandising versucht die Unterhaltungs- und Spielindustrie das Konsumpotential von Kindern und Jugendlichen auszuschöpfen.³ Kaum hat man beispielsweise den neuen „Star-Wars“ Film gesehen, stolpert man schon auf das dazu passende Playstationspiel oder findet dazu ein Buch. Durch Rezeption des Filmes entsteht ein Wiedererkennungswert, der bei manchen das Bedürfnis weckt, den Filminhalt als Heldin oder Held selbst in einem Konsolenspiel noch einmal zu durchleben. Dieses Phänomen kann sich auch in den öffentlichen Bibliotheken widerspiegeln: Die LeserInnen schnappen sich genau das Buch, dessen ProtagonistInnen sie bereits aus dem Fernseher kennen.

³Vgl. Wiemken, Jens. Computerspiele und Internet. Der ultimative Ratgeber für Eltern. Düsseldorf: 2009. S. 45 ff.

3. Spiele-Genres

Bei den verschiedenen Spielkategorien ist zu beachten, dass die Einteilung nicht immer starr verläuft und die unterschiedlichen Spielprinzipien miteinander kombiniert werden. Diese Genre-Vermischung bringt auch Herausforderungen mit sich, denn die Eltern können etwa nicht darauf vertrauen, dass die Gattung „Autorennen“ immer harmlos und gewaltfrei ist. Darüber hinaus haben nicht alle Spiele die gleiche Sogwirkung. Ob sich SpielerInnen von bestimmten Spielen also leicht oder schwer lösen können, hat nicht immer mit „Charakter“ oder Erziehung zu tun. Bei gewissen intensiven Konsolenspielen fällt der Ausstieg einfach schwerer. Thomas Feibel hat in seinem Buch „Kindheit 2.0. So können Eltern Medienkompetenz vermitteln“⁴ versucht, die jeweiligen Genres auch nach dieser Eigenschaft mit zu bewerten, und um eine erste Orientierung zu geben, wird dieses Kriterium auch in der folgenden Genreauflistung mit der Beschreibung „nicht intensiv“, „durchschnittlich intensiv“ und „sehr intensiv“ einbezogen.

3.1. Kindersoftware

Zielgruppe: Kinder von 4 – 10 Jahren, „nicht intensiv“

Diese Spiele sind ganz auf die Bedürfnisse sehr junger Kinder zugeschnitten, Gewalt findet hier nicht statt. Die Programme sind meist kindgerecht und stimmungsvoll gestaltet und nebenbei können die Kleinen hier Hand-Auge-Koordination oder Orientierungssinn trainieren. Außerdem können diese Spiele das logische Denken fördern und je nach Thema auch Wissen vermitteln. Wichtig ist, dass sie bei den Kindern weder Druck noch Stress auslösen.

3.2. Adventure

Zielgruppe: Alle Altersklassen. Kann von Kindern ab ca. 10 Jahren gespielt werden, „durchschnittlich intensiv“

Obwohl viele Spiele dieses Genres bereits ab sechs Jahren oder gar ohne Altersbeschränkung freigegeben werden, sind sie meist erst ab zehn Jahren sinnvoll spielbar. Hier handelt es sich meist um handlungsbezogene Rätsel mit starkem Geschichtenanteil. Die SpielerInnen müssen klug kombinieren, die Orientierung behalten, manchmal strategisch vorgehen und ein feines Gespür für Krimis haben. Hat man sich mal

⁴ Thomas Feibel. Kindheit 2.0: So können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Stiftung Warentest: 2009, S. 39.

in einem Rätsel festgebissen, kann gut sein, dass das Zeitgefühl verloren geht. Adventures lassen sich aber meist abspeichern, ein Spielende ist also jederzeit möglich. Der Vorteil dieser Spiele ist, dass sie keinen Zeitdruck auslösen und es besteht die auch zu zweit oder zu dritt zu spielen.

3.3. Jump and Run

Zielgruppe: Alle bzw. so ab 6 Jahren „durchschnittlich intensiv“

Hier handelt es sich meist um harmlose Geschicklichkeitsspiele, in dem sich die Spielfigur für gewöhnlich durch unterschiedlich gestaltete Welten bewegt und gleichzeitig hat sie Hindernisse durch Sprünge oder Klettern zu überwinden. Dabei versuchen zahlreiche GegnerInnen die Figur beim Durchkommen zu verhindern. Gefragt sind vor allem schnelle Reaktion und ein hohes Maß an Geschicklichkeit beim Spielen. Je weiter die Figur vordringt, desto mehr Fähigkeiten können dazu kommen. Ein Nachteil ist, dass ohne fixe Zeitvorgaben, das Zeitgefühl verloren gehen kann. Oft muss zum Beenden ein bestimmter Level geschafft werden, da man ansonsten wieder am Anfangslevel beginnen muss. Dieser Umstand und das es manchmal auch Stellen gibt, die zigmal wiederholt werden müssen, bis man zum Erfolg kommt, kann gelegentlich zu Frustrationen oder gar Aggressionen führen.

3.4. Musik- und Singspiele

Zielgruppe: Alle Altersgruppen, besonders bei Jugendlichen ab 12 Jahren beliebt, „durchschnittlich intensiv“

Diese Spiele bieten sich besonders für Gruppen an und werden allgemein auch Partyspiele genannt. In Form von Karaoke Spielen, ein Beispiel ist etwa das Playstation 3 Spiel „SingsStar“, bei dem die SpielerInnen Rock- und Popsongs nach singen. Mit Hilfe von Mikrofonen sollen die jeweilige Songs richtig wiedergegeben werden, sodass die durch farbige Balken dargestellten und vorgegebenen Tonlagen und -längen auf dem Bildschirm getroffen werden.

3.5. Rennspiele

Zielgruppe: Alle Altersklassen, teilweise können sie schon mit sechs Jahren gespielt werden, andere sind erst für SpielerInnen ab 12 Jahren geeignet. „durchschnittlich intensiv“

Rennspiele sind in allen drei Konsolenformate gut vertreten. Bei den jüngeren SpielerInnen sind besonders die „SuperMarioKart“ Spiele von Nintendo populär. Zwar ist es gerade für Jungen reizvoll virtuell Gas zu geben und heiße Schlitten zu fahren, man sollte aber auch zur Kenntnis nehmen, das es in vielen Autorennen darum geht, besonders rücksichtslos und regelwidrig zu fahren; teilweise enthalten diese Spiele sogar Shooter-Elemente.

3.6. Actionspiele

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren oder Erwachsene, „eher zeitintensiv“

Ähnlich wie beim Film werden bei diesem Genre Szenarien aus Krieg, Krimi oder Horror aufgegriffen. Wenn auch mit einem entscheidenden Unterschied: Die Spielerin ist nicht nur Zuschauerin, sondern Akteurin. Actionspiele haben oft medienübergreifenden Charakter: So wurde „Prince of Persia“ verfilmt oder „Herr der Ringe“ ist u. a. Auch als Playstation 3 Spiel erhältlich.

3.7. Strategiespiele

Zielgruppe: meist ab 12 Jahren aufwärts, „sehr zeitintensiv“

Im Vergleich zu anderen Konsolenspielen ist dieses Genre sehr komplex. Da die SpielerInnen oft auf mehreren Ebenen gleichzeitig denken und handeln müssen, um ans Ziel zu gelangen, wird hier besonders das strategische Denken gefördert. Bei dem Wii Spiel „Anno“ hat man beispielsweise virtuell dafür sorgen, dass die BewohnerInnen satt und zufrieden bleiben, der Handel floriert, Bauplanung zukunftsorientiert bleibt und darüber hinaus auch noch eine gute Diplomatie pflegen.

3.8. Sportspiele

Zielgruppe: Alle Altersklassen, „durchschnittlich zeitintensiv“

Die Sportspiele lassen sich grob in zwei Unterarten einteilen. In der einen Kategorie geht es um die die Partie oder den Wettkampf an sich. Die NutzerInnen erleben hier eine

Simulation echt wirkender Fußballspieler, die um den Ball kämpfen, in Ballbesitz gelangen und sich im physischen Zweikampf messen, beispielsweise bei „FIFA 12“, einem Playstation 3 Spiel. In der anderen Kategorie wiederum übernimmt man Sportmanagerfunktionen, hier soll man einen Verein zum Erfolg führen.

3.9. Simulationen

Zielgruppe: alle Alterstufen, „eher zeitintensiv“

Diese Spiele haben einen hohen Wiederspielwert und Lerneffekt, weil die Konsequenzen jegliches Handeln oder Nicht-Handeln vorgeführt werden. Durch das breite Angebotsspektrum können die unterschiedlichsten Interessen bedient werden. Beispielsweise können die Kleinsten in einem Bauernhof Wii-Spiel die Rolle von Landwirten übernehmen. Oder in dem höchst populären Spiel „Die Sims“ schaffen Jugendliche eigene Charaktere und Alltagsleben, erproben die Herausforderungen des Familienlebens oder machen erste virtuelle Erfahrungen im Berufsleben.

3.10. Fitness- und Bewegungsspiel

Zielgruppe: alle Altersstufen, „durchschnittlich zeitintensiv“

Gerade diese Spiele sind gut für die ganze Familie geschaffen. Gemeinsam lässt sich virtueller Sport betreiben, z. B. beim Wii Spiel „Virtua Tennis 4“ oder man bekommt eine Trainingsanleitung für einen fitten Körper, so trainiert man in „Get fit with Mel B, einem Playstation 3 Spiel, unter Anleitung einer populären Sängerin. Oder man macht mit Hilfe von „Yoga“ von Nintendo Übungen für Körper und Geist im eigenen Wohnzimmer.

3.11. Rollenspiele

Zielgruppe: ab 12 Jahren, „sehr zeitintensiv“

Wurden früher beim Rollenspiel am Tisch, mit Papier und Bleistift, Mitspieler benötigt, kommen beim Konsolenspiel künstliche Figuren zum Zug. Diese Spiele ziehen ihre NutzerInnen in eine Fantasiewelt voller Mythen und Märchen. Man schafft sich sozusagen einen neuen künstlichen Charakter und erlebt als Held oder Heldin spannende Geschichten. Das Abtauchen in die Fantasiewelt ist zwar herausfordernd und anspruchsvoll, bringt aber auch die Gefahr eines „Zeitfressers“ mit sich, denn manche SpielerInnen fällt es schwer, sich von der Parallelwelt wieder zu lösen.

3.12. Lernspiele

Zielgruppe: ab 4 Jahren, alle Altersklassen, „wenig zeitintensiv“

Lernspiele werden meist mit anderen Spielgenres kombiniert und haben durchaus Motivationscharakter. Da sie oft mit anderen Spielgenres kombiniert werden, lassen sich praktisch in allen Fächern spielerisch Lernerfolge erzielen. Mit „Capt'n Sharky“ von Nintendo DS üben die Kleinsten Krabben zählen oder ordnen Beträge in die Schatztruhe.

3.13. Das Spiel als Therapie

Zielgruppe: alle Altersstufen

Es gibt bereits zahlreiche Spiele auf dem Markt, die für Therapie- und Heilungszwecke eingesetzt werden. So entwickelte eine Schweizer Therapeutin das Spiel „Schatzsuche“ zur Unterstützung von verhaltenstherapeutischen Behandlungen von Kindern von 9 – 13 Jahren.⁵ Ein anderes Spiel namens „Remission“ wird zur Krebstherapie von Kindern eingesetzt: Die kleinen PatientInnen fliegen als Nanobot in den menschlichen Körper, sind mit Antibiotika und Strahlen bewaffnet, um den Krebs, seine Auswirkungen oder eine Infektion zu bekämpfen. Und „Glucoboy“ wurde für Kinder mit Diabetes entwickelt. Damit die Kinder regelmäßig ihren Blutzucker messen und Tagebuch führen werden bei dem Nintendo DS Spiel als Belohnung immer wieder neue Spiele freigeschaltet.⁶

Darüber hinaus bieten bestimmte Konsolenspiele auch für körperlich beeinträchtigte oder ältere Menschen eine sinnvolle Abwechslung. Unter dem Motto „Senioren an die Konsole“² schufen beispielsweise zwei deutsche Studenten die „Wii Sports Bowling Seniorenmeisterschaft“.⁷ In diesem generationsübergreifenden Projekt erklären SchülerInnen den SeniorInnen die Wii Funktionsweise und trainieren ihre Schützlinge für den Wettkampf. Anstatt also echte kiloschwere Kugeln zu stoßen, spielen die SeniorInnen virtuell und wecken damit alten Kampfgeist und Gemeinschaftssinn.

⁵ Vgl. <http://www.treasurehunt.uzh.ch> (Abruf am 20. 01. 2010)

⁶ Vgl. Thomas Feibel, Kindheit 2.0: So können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Stiftung Warentest: 2009, S. 56.

⁷Vgl. <http://www.wii-senioren.de> (Abruf am 20.01.2010)

3.14. PEGI – Pan European Game Information

Das europaweite System PEGI⁸ wurde zur Vergabe von Altersempfehlungen eingeführt, um Eltern in Europa beim Kauf von Computerspielen wichtige Informationen zur Hand zu geben. Wobei das PEGI-Alterseinstufungssystem zwei sich ergänzende Elemente umfasst. Einerseits gibt es die Alterseinstufung:

3+ (freigegeben ab 3 Jahren)

7+ (freigegeben ab 7 Jahren)

12+ (freigegeben ab 12 Jahren)

16+ (freigegeben ab 16 Jahren)

18+ (freigegeben ab 18 Jahren).

Als zweites Element gibt es anhand von sieben Symbolen Inhaltsbeschreibungen der Spiele. Sie warnen vor bedenklichen Inhalten, z. B. wenn das Spiel Gewalt verharmlost, Diskriminierung stattfindet, Drogenkonsum verherrlicht oder es eine vulgäre Sprache verwendet. Weitere Symbole geben Hinweise auf Nackt- und Sexdarstellungen, Aufforderungen zum Glücksspiel oder das das Spiel möglicherweise Kinder ängstigt. Je höher die Alterseinstufung ist, desto ausführlicher ist die Inhaltsbeschreibung. Anders als in vielen Ländern sind in Österreich, genauer in Wien diese Kennzeichnungen verpflichtend.

⁸ Siehe auch www.pegi.info

4. Konsolenspiele in öffentlichen Bibliotheken

4.1. Abdeckung des breiten Medienspektrums

Konsolen- und Computerspiele sind inzwischen fester Bestandteil der kindlichen Spielwelt und aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen und vielen Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. „Sie verdrängen bei den Jugendlichen die Medien Tonträger, Film und Fernsehen aus ihrer Rolle als Leitmedium.“⁹ stellte der Deutsche Kulturstatsminister Bernd Neumann bereits 2009 fest.

Da eine der wichtigsten Aufgaben von öffentliche Bibliotheken darin besteht, Zugang zur vielfältigen Medienwelt zu schaffen, ist das Angebot von Konsolenspielen, neben Büchern, CDs, DVDs, Software und Internet, nur eine folgerichtige Erweiterung eines zeitgemäßen Bestand. Allen Kindern und Jugendlichen, insbesondere aus finanziell benachteiligten Familien sollte daher ein Zugang zu qualitätsvollen Spielen zu ermöglicht werden.

4.2. Stärkung der Medienkompetenz

Durch das neue Medienangebot können Kinder und Jugendliche den verantwortungsbewussten Umgang mit Konsolenspielen lernen und auch in der Lage dazu sein, Spiele kritisch zu beurteilen. Sie sollen verschiedene Genres kennen lernen und spielerisch Kompetenzen ausbilden.¹⁰Viele Konsolenspiele erzielen Lerneffekte und zeigen, dass Spielen und Lernen kein Gegensatz sein muss. Ohne ausgeprägte Lesefähigkeit bleibt die Nutzung vieler Konsolenspiele ohnehin fast unmöglich. Darüber hinaus erhalten auch Eltern eine wichtige Hilfestellung bei der Auswahl interessanter und sinnvoller Spiele, indem Bewertungskriterien bewusst gemacht und Kompetenzen bei der Bewertung geschult werden.

⁹ Zit. nach: Thomas Feibel, Kindheit 2.0: So können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Stiftung Warentest: 2009, S. 7.

¹⁰ Ebd., S. 37.

4.3. Nachfrage und Image

Laut JIM-Studie¹¹ 2010 befindet sich im Haushalt von 74% der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen eine stationäre Spielekonsole. 64% der Jungen und 35% der Mädchen dieser Altersgruppe besitzen ein eigenes Gerät. Und nach der JIM-Studie 2011 spielt mehr als die Hälfte der Jugendlichen im Alter von 12 – 19 Jahren ab und zu mit Konsolen- oder Computerspiele. „Legt man den Fokus auf die regelmäßige Nutzung, so werden am häufigsten Konsolenspiele genutzt, 36 Prozent der Jugendlichen spielen zumindest einmal in 14 Tagen alleine oder gemeinsam an der Spielkonsole.“¹² Und die KIM-Studie 2011¹³ besagt, dass bei Kindern im Alter von 6 – 13 Jahren die Spielkonsole bei 57 Prozent das zweithäufigste Mediengerät nach dem CD-Spieler ist. Dabei zählen sich 16 Prozent zu den regelmäßigen SpielerInnen („jeden/fast jeden Tag“). Fast zwei Drittel der Kinder gaben an regelmäßig, also einmal in der Woche zu spielen, 15 Prozent spielen eher sporadisch und knapp ein Viertel spielt nie elektronische Spiele.

Betrachtet man diese Zahlen kann man davon ausgehen, dass durch Konsolenspiele im Bestand, jugendliche NutzerInnen in die Bibliotheken gelockt werden können. Und durch den neuen und modernen Medienbestand, lässt sich vielleicht auch das teilweise noch vorhandene Image einer langweiligen und verstaubten Bibliothek aufpolieren.

¹¹Die JIM-Studie befragt jährlich in Deutschland 1000 Jugendliche im Alter von 12 – 19 Jahren zu ihren Umgang mit Medien.

¹² Zit. Nach: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>, S. 42.

¹³Die KIM-Studie befragt jährlich in Deutschland 1000 Kinder im Alter von 6 – 13 Jahren zu ihren Umgang mit Medien.

5. Konsolenspiele bei den Büchereien Wien

5.1. Die Anfänge

Mit dem Verleih von Konsolenspielen wurde bei den Büchereien Wien Ende September 2009 begonnen. Dazu Erika Fröschl, zuständig für das Lektorat der Konsolenspiele: „Bereits 2007 fiel mir auf, dass weniger PC-Spiele erschienen sind und der Trend immer mehr zu Konsolenspielen ging. Da gleichzeitig aber bei uns auch hin und wieder nach Konsolenspielen gefragt wurde, habe ich begonnen diesbezüglich in deutschen Bibliotheken zu recherchieren“.¹⁴ Wie sich zeigte, bot die öffentliche Bibliothek von Berlin Konsolenspiele bereits seit 2003 an; Hamburg und Köln folgten 2005. München hat wie die Büchereien Wien 2009 mit dem Angebot von Konsolenspielen gestartet.

Abgesehen davon, dass der Markt an PC-Spielen langsam gesättigt ist, geht bei diesen Spielen auch immer mehr der Trend dazu, dass man sie per Online aktivieren muss. Deshalb sind sie für öffentliche Bibliotheken ungeeignet, denn nach 1 – 3 Mal aktivieren, werden sie vom Anbieter automatisch gesperrt und sind somit für unsere LeserInnen nicht mehr ausborgbar. Der Vorteil der Konsolenspiele gegenüber von herkömmlichen PC-Spielen ist zudem, dass Konsolenspiele, die für eine bestimmte Konsole programmiert wurden, auf dieser auch funktionieren. Bei PC-Spielen kommt es immer wieder zu Kompatibilitätskonflikten.

Zunächst wurden die neuen Medien dem College 4, also dem Kindercollege der Hauptbücherei Wien und dem College 2, das ist der Freizeitbereich der Hauptbücherei Wien vorgeschlagen. „Die dortigen LeiterInnen waren gleich Feuer und Flamme und gar nicht skeptisch eingestellt, weil sie sicher auch schon Anfragen an der Infotheke hatten.“¹⁵

Die Hauptbücherei sollte vorerst als Vorläufer innerhalb der Büchereien Wien fungieren und erst nach einem einjährigen Testlauf stellte man das neue Angebot auch den Zweigstellen zur Verfügung. Im Jahr 2010 haben insgesamt haben 13 von 39 Zweigstellen Konsolenspiele in ihren Bestand aufgenommen.

Geräte zum Verleih oder zum Testen für die BüchereibesucherInnen gibt es nicht, und sie stehen auch nicht in Planung. Erstens sind sie viel zu teuer und zweitens wäre das Handling bei der Ausleihe viel zu kompliziert, da sie ständig auf Funktionstüchtigkeit überprüft werden müssten. Dieser Umstand hat allerdings den Nachteil, dass Kinder und Jugendliche von einkommensschwachen Familien, die sich die teuren Konsolen nicht

¹⁴ Gespräch mit Erika Fröschl im Mai 2011.

¹⁵ Ebd.

leisten können, vom Gebrauch der Konsolenspiele von vornherein ausgeschlossen sind.

Abgesehen von Ankündigungen auf der Homepage, wurde das neue Angebot auch 2009, 2010 und 2011 auf der Gamecity, einer Spielemesse im Rathaus Wien beworben, was allgemein eine gute Werbung für die Büchereien Wien war, meint Erika Fröschl: „Da waren die Leute sehr angetan. Die hatten zwar schon von den Büchereien gehört, aber unser Angebot kannten sie nicht genau. Und wenn wir erklärten, was das Ausborgen von Spielen bei uns kostet waren viele erstaunt und meinten, was so günstig?“¹⁶ Betrug zu Beginn die Ausleihgebühr für zwei Wochen 1 Euro pro Konsolenspiel, so veranschlagten die Büchereien Wien mittlerweile 1,50 Euro pro Spiel für zwei Wochen.

5.2. Zielgruppen

Für die neuen elektronischen Spiele waren zu Beginn Kinder und Jugendliche, im Alter von 12 – 16 Jahren angedacht. Mittlerweile gibt es auch Spiele für Erwachsene ab 18 Jahren.¹⁷ Schließlich sprechen gerade Xbox Spiele und Playstation 3 Spiele männliche Nutzer im Alter von 16 bis 30 Jahren an.¹⁸ Eine Altersgruppe, die ansonsten in den Büchereien nur eher schwach vertreten ist, lässt sich so möglicherweise mit Hilfe von Konsolenspielen in die Bücherei locken. Auch für Kinder unter 12 Jahren steigt das Angebot in den Büchereien Wien stetig.

Nintendo Wii und Nintendo DS/Dsi decken eine sehr breite Zielgruppe ab, denn das Altersspektrum der Spiele reicht hier vom Kindes- bis ins Erwachsenenalter, wenn nicht gar bis zum SeniorInnenalter. Dieses generationsübergreifende Merkmal birgt gerade für öffentliche Bibliotheken eine große Chance.

5.3. Standing Order Pakete¹⁹

Die MitarbeiterInnen der jeweiligen Zweigstellen können sich mit Hilfe von Standing Order Paketen einen eigenen Bestand an Konsolenspielen aufbauen. Das Lektorenteam der Computerspiele stellt jährlich ein Paket in Wert von 1000 Euro pro Spielart zusammen, das sind im Durchschnitt 20 – 30 Spiele. Gerade BibliothekarInnen, denen der Umgang mit den elektronischen Spiele fremd ist, kommt diese Vorgangsweise sehr entgegen:

¹⁶ Ebd.

¹⁷ 2011 waren ca. 5% der Konsolenspiele für Erwachsene ab 18 Jahren

¹⁸ Sascha Wiersch. Games in Bibliotheken. In: Büchereiperspektiven 2/11, S. 33

¹⁹ Standing Order Pakete werden von einem Lektorenteam zusammengestellt; die Zweigstellen haben auf die Inhalte keinen Einfluss.

„Standing Order finde ich gut“ meint etwa eine Mitarbeiterin der Büchereien Wien, „denn der Selbstankauf von Konsolenspielen würde mich arbeitsmäßig überfordern, auch fehlt mir das Fachwissen“.²⁰ Je nach Interesse können die Zweigstellen also zwischen einem oder mehreren Paketen wählen. Angeboten werden die gängigen Konsolenspiele, nämlich Nintendo DS/DSi, Nintendo Wii, Playstation 3 oder Playstation Xbox, letztere wurden allerdings erst seit 2011 eingeführt.

5. 4. Auswahl und Einkauf

Im Vergleich zu anderen Bestandsmedien sind Konsolenspiele sehr teuer. Kosten Nintendo DS/DSi zwischen 20 und 40 Euro, bewegen sich Playstation 3, Xbox Spiele und Wii Spiele preislich zwischen 40 und 70 Euro. Die hohen Anschaffungspreise sind gerade für die kleineren Zweigstellen der ausschlaggebende Grund, die Konsolenspiele erst gar nicht in den Bestand aufzunehmen.²¹ Eine rasche Veralterung wie bei den PC-Spielen, ist bei den Konsolenspielen nicht gegeben.

Bei der Auswahl orientiert sich das zuständige Lektorat vorwiegend an den PEGI-Symbolen²² und USK Altersfreigabe Richtlinien, die auf der DVD angebracht sind. Rezensionen in Computer- und Spielfachzeitschriften wie „c't“, „Computerbild“, „Wii Magazin“, „Playblu“ oder „XBG 360 Games“ und Abonnements von Newsletter und RSS Feeds unterstützen ebenso die Auswahl beim Einkauf.

„Mir ist wichtig, dass keine Gemetzel im Spiel stattfinden, sondern dass die Spiele einen gewissen Hintergrund haben, z. B. dass die Motorik gefördert wird“²³ meint Erika Fröschl. Auch wenn Killerspiele und gewaltverherrlichende Spiele von vornherein nicht angeschafft werden, tauchen in einzelnen Konsolenspielen immer wieder Gewaltszenen auf, z. B. bei Lego Batman, einem Xbox Actionspiel ab 6 Jahren. Diese Szenen lassen sich jedoch mit Gewaltszenen in Kindertrickfilmen vergleichen.

Was ein „gutes“ oder „schlechtes“ Spiel ausmacht, ist oft schwer zu entscheiden, da es keine allgemeingültigen Kriterien gibt. Jens Wiemken hat in seinem Buch „Computerspiele & Internet eine Art Leitlinien geschaffen, nach denen sich KäuferInnen orientieren können

²⁴:

²⁰ Fragebogen der Umfrage zu Konsolenspielen in den Zweigstellen, Umfrage im November u. Dezember 2011

²¹ Vgl. dazu Kapitel, XX, S. Y.

²² Vgl. dazu Kapitel 3.14, S. 11.

²³ Gespräch mit Erika Fröschl im Mai 2011.

²⁴Wiemken, Jens. Computerspiele und Internet. Der ultimative Ratgeber für Eltern. Düsseldorf: 2009.

- „Das Spiel sollte verschiedene Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, logisches Denken und Kombinationsfähigkeit fördern.“
- „Gute Spiele motivieren lange und langweilen nicht schon nach zehn Minuten“
- „Der Schwierigkeitsgrad sollte den Fähigkeiten des Spielers angepasst werden können.“
- „Ein gutes Spiel ist ansprechend, interessant und liebevoll gestaltet, es bietet ästhetischen Genuss für Kinderaugen und –ohren (wobei sich diese Ästhetik durchaus von der Erwachsenenästhetik unterscheiden kann.)
- „Der Inhalt, insbesondere das favorisierte Konfliktlösungs-Modell, sollte ‚sozial verträglich‘ sein.“
- „Das Spiel sollte sich durch ein hohes kommunikatives Potential auszeichnen, z. B. durch einen Mehrspielermodus.“
- „Das Spiel sollte durch einen Editor die Möglichkeit bieten, eigene Spielelemente oder gar –welten zu erstellen.“
- „Das Spiel sollte über häufige Speichermöglichkeiten verfügen.“²⁵

5. 5. Einarbeitung

Die Einarbeitung der Konsolenspiele gestaltet sich eher als aufwendig.²⁶ Um Diebstähle zu verhindern, muss jedes einzelne Spiel in eine versperrbare Sicherheitshülle gegeben werden. Diese Hüllen sind nicht nur ein weiterer Kostenaufwand, sie müssen auch genau mit Beilagenvermerken beschriftet und beklebt werden, damit bei der Rückgabe die Kontrolle leichter von statten geht. Auch auf den Hinweis auf das Entsperren an der Theke oder am Ausgang sollte nicht vergessen werden.

Durch all diese Beschriftungen kann das Cover leider schnell den „Eye-Catcher-Effekt“ verlieren.

Transponder und Etiketten können nur ins Beiheft oder Cover geklebt werden, denn auf den Scheiben können sie beim Spielen möglicherweise Störungen im Gerät hervorgerufen. Gerade die Nintendo DS Speicherkarten sind sehr klein und lassen sich nur schwer beschriften. Damit sie nicht lose in den Hüllen liegen und beschädigt werden, sollten sie zudem in kleine Plastiktaschen gegeben werden, welche wiederum in die

²⁵ Zit. nach: ebd., S.67

²⁶ Vgl. Kapitel 6.2., S. 20.

Sicherheitshüllen geklebt werden.

Bei der Einarbeitung in den Katalog ist wesentlich, nicht zu vergessen, die jeweiligen Altersbeschränkungen anzuführen. Und bei den vielen Zweigstellen der Büchereien Wien, ist es auch sehr wichtig, dass alle beim Katalogisieren die gleichen Standards einhalten, damit die Recherchierbarkeit für die NutzerInnen gewährleistet bleibt.

5.6. Systematik

- TN für Nintendo DS/Dsi
- TW für Nintendo Wii
- TP für Playstation 3
- TX für X-Box Playstation

Konsolenspiele, die für Kinder und Jugendliche bestimmt sind, sind mit der gebräuchlichen Kinderbuchsystematik zu versehen, beispielsweise steht bei Lernspielen das Kürzel „JV“ davor oder Sportspiele werden mit „JS“ beschriftet. Die Jugendsignatur wird allerdings außer Acht gelassen, denn die passende Altersstufe lässt sich ohnehin aus der PEGI-Altersempfehlung ersehen.

Für Erwachsenenspiele wird folgende Systematik verwendet:

SP.UA	Actionspiele, Geschicklichkeitsspiele
SP.UB	Abenteuerspiele
SP.UF	Flug-, Fahr- und Sportsimulationsspiele
SP.UL	Lernspiele
SP.UM	Wirtschaftssimulationsspiele
SP.UT	Strategiespiele
SP.UW	Umsetzungen traditioneller Spiele
SP. V	Spielesammlungen

5. 7. Standortbestimmung

In kleineren Zweigstellen bietet es sich meist an die kleine Menge an Konsolenspielen, jene der Kinder und jene der Erwachsenen, zusammenzustellen. In größeren Büchereien, wie der Hauptbibliothek in Wien sollte zumindest nach Altersstufe getrennt werden, damit einzelne Zielgruppen das Angebot nicht übersehen. Um Diebstähle zu verhindern, sollten die Spiele idealerweise an gut sichtbaren Stellen oder nahe der Ausleihtheke untergebracht sein. Allerdings sollte beachtet werden, dass die Spiele nicht allzu starker Sonneneinstrahlung oder hohe Temperaturen ausgesetzt sind.

6. Umfrage und qualitative Erfassung

6.1. Umfrage mit Zweigstellen, welche keine Konsolenspiele anbieten:

Von den 39 Zweigstellen der Büchereien Wien, bieten 27 Büchereien keine Konsolenspiele in ihrem Bestand an. Um die Gründe für diesen Umstand zu eruieren, wurde im Rahmen dieser Projektarbeit eine kleine Umfrage per Email, wie folgt, gestartet²⁷:

„Warum bieten Sie keine Konsolenspiele an?“ (Mehrfach Ankreuzen ist möglich)

- Zu wenig Budget/zu teuer
- zu großer Aufwand
- Platzmangel
- keine Nachfrage
- Konsolenspiele gehören meiner Ansicht nach in keine Bibliothek
- andere Gründe (bitte notieren):

Insgesamt antworteten 17 Zweigstellen von 27 auf diese kurze Abfrage. Das Ergebnis ergab, dass die Mehrheit, nämlich 94 %, aus Kosten- und Budgetgründen keine Konsolenspiele aufnehmen wollen. Gerade unter diesem hohen Prozentsatz gibt es auch

²⁷ Umfrage mit Zweigstellen ohne Konsolenspiele per Email im November und Dezember 2011

Stimmen, die sagen, dass sich mit dem Budget nur wenige Konsolenspiele finanzieren lassen, und wenn man schon Spiele aufnimmt idealerweise ein großes Spektrum bedienen will, was aber aufgrund der hohen Preise und des kleinen Haushalts eben nicht möglich ist. 24 % gaben an, dass der Aufwand für die Einarbeitung zu groß ist. Für 18 % war der Platzmangel ein Argument das gegen die Anschaffung dieser Medien spricht. gaben nur 6% an, dass keine Nachfrage nach den elektronischen Spielen bestehe. Was im Umkehrschluss, zumindest hypothetisch bedeuten kann, dass es zwar Nachfrage gibt, dieser aber, aus welchen Gründen auch immer, nicht nachgegangen wird. 12 % waren der Ansicht, dass Konsolenspiele in keine öffentliche Bibliothek gehören.

Zudem wurden weitere, insbesondere praktische Gründe genannt, was gegen die Einführung der Konsolenspiele spricht. So macht es möglicherweise durch bestimmte die Schwerpunktsetzungen einzelner Zweigstellen wenig Sinn die elektronischen Spiele anzukaufen: „Gewisse Systematikgruppen sind aus unserem Bestand verschwunden, u.a. auch NT - daher bieten wir auch keine CD-Roms mehr an und haben auch keine Konsolenspiele“²⁸

Oder im weiten Netz der vielen Wiener Zweigstellen wird ohnehin der Bedarf an Konsolenspielen von einer benachbarten Bücherei gedeckt. Manche beanstanden, dass sie keine Abspielmöglichkeiten haben und es zu viele unterschiedliche Systeme gibt. Gelegentlich gibt es auch persönliche Gründe: Manche scheuen sich schlicht vor dem neuen Medium. Sie wollen sich nicht so recht mit dem für sie fremden Medium auseinandersetzen oder glauben nicht das nötige Knowhow für die Technik zu haben, was für sie auch die Qualitätserkennung erschwert.

6. 2. Umfrage mit Zweigstellen, welche Konsolenspiele anbieten

Um neben einer quantitativen Auswertung mittels Opac auch qualitative Fragestellungen zu klären, wurde ein Fragebogen für jene Zweigstellen erstellt, die Konsolenspiele anbieten.

13 von 39 Zweigstellen der Büchereien, inklusive der Hauptbücherei haben Konsolenspiele in ihrem Bestand. Wie bereits erwähnt werden bei den Büchereien nicht alle Konsolensarten angeboten, sondern „nur“ Nintendo DS/Dsi, Nintendo Wii, Playstation 3 und X-Box Playstation: Nintendo Wii und Playstation 3 sind in jeweils 8 Zweigstellen vertreten, Nintendo DS/Dsi in 7 Büchereien und Xbox 360 in 3, wobei die

²⁸ Ebd.

Zusammenstellung der Spiele den Zweigstellen frei vorbehalten ist. Beispielsweise bietet eine Zweigstelle nur Playstation 3 an, eine andere wiederum hat sich für Nintendo DS/Dsi und Nintendo Wii entschieden und gegen Playstation 3.

Bis auf eine Zweigstelle haben alle den qualitativen Fragebogen beantwortet. Auf die Frage „Gab es bereits vor der Anschaffung Nachfragen nach Konsolenspielen von Seiten der Leser/nnen“²⁹ mit der Single Choice Auswahl

- ja, viele
- ja, hin und wieder
- ja, kaum
- nein, nie

haben 17 % mit „ja viele“ geantwortet, 58% haben das „ja, hin und wieder“ angekreuzt, 25% das „ja kaum“ und keine „nein, nie.“ Dieses Ergebnis zeigt, dass die neuen Spiele nicht nur aufgrund der Nachfrage angeschafft wurden. Tatsächlich gaben viele Zweigstellen, genauer genommen 83% an, dass sie einen aktuellen und somit attraktiveren Bestand haben wollen. Bei 25% läuft das neue Angebot testweise.

Als klare Zielgruppe für Konsolenspiele erweisen sich die Kinder: 100% der Zweigstellen gaben an, die Spiele für Kinder angeschafft zu haben. Für 83 % sind Konsolen auch für die Jugendlichen da, und nur 17% der Büchereien sehen Erwachsene als potentielle Benutzergruppe für dieses Medium.

Was den Stellenwert der Konsolenspiele innerhalb des Bestandes betrifft – es war zwischen den Antwortmöglichkeiten „sehr hoch“, „hoch“, „durchschnittlich“, „gering“ und „sehr gering“ zu wählen – schätzte keine Zweigstelle den Stellenwert mit „sehr hoch“ oder „hoch“ ein. Für 42% haben die Konsolenspiele einen „durchschnittlichen“ Stellenwert. 17 % befinden den Stellenwert als „gering“ und 42% als „sehr gering“.

Die Frage, ob die Konsolenspiele bei den Einführungen und Neueinschreibungen beworben werden, beantworteten 25 % der Zweigstellen mit „ja“, 8 % mit einem „nein“

²⁹ Zit. nach: Umfrage mit Zweigstellen ohne Konsolenspiele per Email im November und Dezember 2011

und 67% kreuzten bei der Fragestellung das „gelegentlich“ an. Dieses Resultat spiegelt in etwa den Stellenwert wider, den die Zweigstellen den Konsolenspielen zuschreiben, siehe oben. Anders ausgedrückt: Da den elektronischen Spielen gegenüber anderen Medien meist nur „durchschnittliche“ bis „sehr geringe“ Bedeutung zugeschrieben wird, werden sie auch nur „gelegentlich“ beworben und das möglicherweise auch nur im Zusammenhang mit der Gebührenerklärung.

Relativ klar ist die Einstellung zur Frage: „Würden Sie gerne in Form von Animationen oder Einführungen Kinder und Jugendliche im sinnvolleren Umgang mit den Konsolen schulen?“ Nur 8 %, das ist umgelegt eine Zweigstelle antworteten mit „ja“. Die Mehrheit, nämlich 75% wählte ein „nein“ und 17 %, das sind 2 Zweigstellen antworteten mit „weiß nicht“.

Der Aufwand der Einarbeitung von Konsolenspielen konnte im Vergleich mit anderen Medien mit Hilfe der Kategorien „viel höher“, „höher“, „ungefähr gleich hoch“ und „geringer“ bewertet werden. 25 % der Büchereien diese Frage mit „viel höher“, ebenso viele, also 25% meinten der Aufwand sei „höher“, 50% schätzen die Einarbeitungsarbeiten „ungefähr gleich hoch“ ein, und keine bewertete sie mit „geringer“.

7. Statistik und Evaluierung

7.1. Benutzergruppen

Wie bereits erwähnt sind Kinder und Jugendliche die klare Zielgruppe für Konsolenspiele in den Büchereien Wien. Nachstehende Tabellen sollen eine erste Bewertung der verschiedenen Altersgruppen und deren Ausleihverhalten darlegen.

Tabelle 1: BenutzerInnengruppen von Konsolenspielen in den Büchereien Wien, in Prozent, nach Alter gestaffelt.³⁰

Alter	BenutzerInnengruppe %
0 – 6	0,4
7 – 11	2,6
12 – 14	0,8
15 – 16	0,3
17 – 18	0,2
18 <	3,3

Wenn Tabelle 1 zeigt, dass beispielsweise „nur“ 0,2 % der BüchereibenutzerInnen im Alter von 17 – 18 Jahren Konsolenspiele ausborgen, dann muss diese Zahl auch im Verhältnis zur Gesamtzahl der anderen Medien gesehen werden. Denn innerhalb des Gesamtbestandes nehmen die Konsolenspiele einen sehr geringen Anteil an. Klar hebt sich die Benutzergruppe der 7 – 11 Jährigen hervor. Sie gehört neben den Jugendlichen auch zur Zielgruppe der Konsolenspiele. Die geringen Zahlen der 15 – 18 Jährigen lässt Interpretationen offen: Entweder wird diese Gruppe noch nicht so recht mit den Konsolenspielen erreicht oder die niedrige Prozentzahl belegt nur ihren geringen Anteil an der Gesamtleserschaft.

³⁰ Fußnote. Robert Kellner: bibliotheca-Abfrage über Entlehnungen der Mediengruppen TN%, TP%, TW% u. TX%, erstellt im Jänner 2012 [EDV-Abteilung der MA-13 Büchereien Wien]

Tabelle 2: BenutzerInnengruppen von Konsolenspielen in den Büchereien Wien, in Prozent nach Alter und Spielart gestaffelt.³¹

Alter	0 – 6	7 – 11	12 – 14	15 – 16	17 – 18	18 <
TN	8	9,5	3,9	1,9	0,9	1,9
TW	1,9	3,7	3,1	0,9	0,6	1,9
TP	0,6	0,7	1,3	1,5	1,3	1,3
TX	0,3	0,3	1	0,6	0,4	0,6

TN = Nintendo DS/Dsi; TW = Nintendo Wii; TP = Playstation PS 3; TX = Xbox 360

Welche Konsolenart von bestimmten Altersgruppen bevorzugt wird, zeigt Tabelle 2. Sie bestätigt im Großen und Ganzen die Altersausrichtung der verschiedenen Konsolenformate, beispielsweise wurde Playstation PS3 eher für Jugendliche und Erwachsene entwickelt. Im Vergleich zu den anderen Spielen, erreicht dieses Format auch die 17 – 18 Jährigen NutzerInnen der Büchereien Wien am stärksten. Und Nintendo DS/Dsi, die gängigste Konsole am Markt, setzt sich auch bei den Büchereien Wien als beliebtestes Elektrospiel durch.

Tabelle 3: BenutzerInnengruppen von Konsolenspielen in den Büchereien Wien, nach Geschlecht und in Prozent angeordnet.³²

	TN	TW	TP	TX
Mädchen	63,3	35,7	54,6	41,8
Jungen	36,7	64,3	45,4	58,2

TN = Nintendo DS/Dsi; TW = Nintendo Wii; TP = Playstation PS 3; TX = Xbox 360

Während Mädchen Nintendo DS/Dsi Spiele bevorzugen, lockt man Jungs offensichtlich am meisten mit Wii Spielen: 64,3 % der Jungen die Konsolenspiele ausborgen, wählen dieses Format, wie Tabelle 3 zeigt. An zweiter Stelle der Beliebtheitsskala rangiert die Xbox 360 bei den männlichen Bücherei Konsolenspielern.

³¹ Ebd.

³² Ebd.

7.2. Bestandsnutzung

Gerade bei Medien, deren Einführung in die Bibliothek noch nicht solange zurück liegt, deren Bestandsaufbau also noch im Entstehen liegt, sind die Statistiken und Leistungskennzahlen mit Bedacht auszuwählen und zu interpretieren. Einerseits sind die Mengenzahlen durch die steten Ankäufe starken Veränderungen ausgesetzt, andererseits gibt es noch es keine konkreten Vergleichszahlen.

Um eine relativ sinnvolle Bestandsnutzung der Konsolenspiele anzustellen, wurde in folgender Statistik die Absenzquote als Leistungskennzahl eingesetzt. Denn anders als beim Umsatz, der für gewöhnlich nur einmal im Jahr ermittelt wird, kann die Absenzquote mehrmals zu einem beliebigen Zeitpunkt im Jahr bestimmt werden. Mit Hilfe der Absenzquote „wird der Anteil der zu einem bestimmten Zeitpunkt entliehenen Medien am Medienbestand gemessen.“³³ So finden jüngere, erst kürzlich in den Bestand eingehende Medien auch innerhalb der Ausleihzahlen Beachtung; darüber hinaus lassen sich etwaige saisonale Schwankungen, z. B. Schulferien, ebenfalls messen. Die Formel der Absenzquote lautet:

$$100 \times \frac{\text{entliehene Medien}}{\text{Medien gesamt}} = \text{Absenzquote (in \%)}$$

Der Sollwert der Absenzquote von Konsolenspielen sollte ca. bei 50 % liegen.³⁴

Im Zuge der vorliegenden Projektarbeit wurde die Absenzquote zwei Mal monatlich, zwischen dem Zeitraum August 2011 und Dezember 2011 ermittelt, und zwar immer am ersten und letzten Freitag des jeweiligen Monats. Um zwischen den Benutzerverhalten der Zielgruppen differenzieren zu können, wurden Kinder- und Erwachsenenmedien auch speziell in die Statistik aufgenommen.

³³ Zit. nach: Claus Oszusky: Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken. Bestandskonzepte, Leistungskennzahlen. Skript: 2011, S. 12.

³⁴ Gespräch mit Claus Oszusky, Büchereien Wien, im Februar 2012.

7.2.1. Absenzquote Playstation PS3

Tabelle 4: Vergleich Hauptbücherei und Zweigstellen, Absenzquote Playstation PS 3 in Prozent.

Datum	Absenzquote Hauptbücherei	Absenzquote Zweigstellen
05.08.2011	40,8	17,24
26.08.2011	44,9	15,6
02.09.2011	36,2	13,5
30.09.2011	42,7	19,2
07.10.2011	42,8	16,4
28.10.2011	44	13,8
04.11.2011	48,1	13,4
25.11.2011	29,5	19,9
02.12.2011	31,29	21,8
23.12.2011	58,6	24,4

Wie Tabelle 4 zeigt, divergieren die Zahlen, was die Playstation 3 Spiele betrifft, zwischen Hauptbücherei und Zweigstellen sehr stark. Möglicherweise, weil die Spiele in der Hauptbücherei schon etwas länger etabliert sind, und die Auswahl aus Budgetgründen viel größer ist. Wahrscheinlicher ist aber, dass in einzelnen Zweigstellen die Playstation PS3 Spiele auf keine große Zielgruppe, aus welchen Gründen auch immer, stoßen. Gleichzeitig gibt es, siehe Tabelle 5, auch innerhalb der Zweigstellen große Divergenzen. Was das saisonale Kriterium betrifft, lassen sich nur soweit Unterschiede festmachen, als das in den Wintermonaten die Ausleihzahlen von Playstation PS3 Spielen in den Zweigstellen etwas steigen. Das hat wohl damit zu tun, dass die BenutzerInnen diese Zeit mehr zu Hause und nicht draußen verbringen.

Tabelle 5: Vergleich: Zweigstellen, Absenzquote von Playstation PS 3 in Prozent.

BW 4 = Bücherei Zirkusgasse, 2. Bezirk

BW 12 = Bücherei Erdbergstraße, 3. Bezirk

BW 18 = Bücherei im Bildungszentrum Simmering, 11. Bezirk

BW 19 = Bücherei am Leberberg, 11. Bezirk

BW 23 = Bücherei Philadelphiabrücke, 12. Bezirk

BW 49 = Bücherei Donaustadt, 22. Bezirk.

Datum	AQ BW 4	AQBW 12	AQBW 18	AQBW 19	AQBW 23	AQBW 49
05.08.2011	5,30	33,3	15,6	5,7	5,3	34,3
26.08.2011	0,00	22,3	14,9	8,3	23,8	22,9
02.09.2011	10,50	43,6	17	5,7	8,33	17,7
30.09.2011	5,90	27,3	20	15,8	17,7	25,9
07.10.2011	5,90	10,5	16,3	13,9	27,3	17,1
28.10.2011	11,10	27,3	14,6	7,9	14,7	11,4
04.11.2011	10,50	23,8	12,2	8,3	5,9	22,9
25.11.2011	0,00	54,6	13,2	10,5	25,6	8,8
02.12.2011	100,00	59,1	6,8	10,5	27,9	14,3
04.01.2011	21,00	50	40,9	18,9	27,3	5,7

Dass die Absenzquote bei sehr niedrigen Bestandszahlen Ergebnisse stark verzerren kann, zeigt ein Blick auf BW 4 in Tabelle 5: Innerhalb von 2 Wochen schnellte bei BW 4, der Bücherei Zirkusgasse, die Absenzquote von 0 auf 100 Prozent. Trotz dieses Ausreißers erlauben die vorliegenden Statistikzahlen dennoch einen aufschlussreichen Blick auf die Entlehnzahlen. So sticht die Bücherei Erdbergstraße mit den höchsten Entlehnzahlen hervor. Das hängt möglicherweise mit der günstigen Lokalisation zusammen, nämlich durch die vielen Schulen in der Nachbarschaft;³⁵ Andererseits wird in dieser Zweigstelle auch auf eine gute Präsentation der Konsolenspiele geachtet: Laut Info befinden sie sich gleich „im Eingangsbereich, wo sie von möglichst vielen Leuten gesehen werden.“³⁶ Auch die Unterschiede zwischen den Bezirken, was das Einkommen der Bevölkerung betrifft, können für die Zahlen ausschlaggebend sein. So gilt der 3. Wiener Gemeindebezirk vergleichsweise einkommensstärker als der 12. Bezirk und eine teure Playstation PS 3 Konsole, um gut 200 Euro will erst einmal leistbar sein.

³⁵ Umfrage mit Zweigstellen ohne Konsolenspiele per Email im November und Dezember 2011

³⁶ Zit. nach: ebd.

Tabelle 6: Vergleich Kinder- und Erwachsenenspiele, Absenzquote in Prozent.

Datum	AQ % Kinderspiele	AQ % Erwachsenenspiele
05.08.2011	28,75	26,1
28.08.2011	32,6	25,5
02.09.2011	24,2	22,22
30.09.2011	25,5	28,6
07.10.2011	29,5	26,6
28.10.2011	23,7	28,1
04.11.2011	27,6	28,1
25.11.2011	20,9	25,5
02.12.2011	22,8	30,8
23.12.2011	36,3	43,6

Tabelle 6 spiegelt den Playstation PS 3 Markt wider, denn das Angebot dieser Spiele richtet sich vor allem an Jugendliche und Erwachsene. Zwar planen die Büchereien Wien Playstation PS 3 vor allem für Kinder ein, doch die Zahlen belegen, dass sich durchaus auch Ältere an diesem Spiel erfreuen,

7.2.2. Absenzquote NintendoDS/Dsi

Tabelle 7 : Vergleich Hauptbücherei und Zweigstellen, Absenzquote Nintendo DS/Dsi in Prozent.

Datum	AQ % Hauptbücherei	AQ % Zweigstellen
05.08.2011	56,6	42,2
28.08.2011	55,9	43,8
02.09.2011	50,5	43,7
30.09.2011	46,5	33
07.10.2011	41,1	36
28.10.2011	32,4	39,5
04.11.2011	52,6	50,1
25.11.2011	48	41,7
02.12.2011	54,8	39,4
23.12.2011	54,9	36,4

Aus der Statistik der Tabelle 7 ist zu schließen, dass das Angebot der Nintendo DS/Dsi

Spiele gut die Nachfrage deckt. Die Hauptbücherei liegt sogar vermehrt über den Sollwert hier kann der Bestand mit diesem Format durchaus aufgestockt werden, um weiterhin genügend Auswahl in den Regalen zu haben. Die Zweigstellen erreichen zwar nur im November den Sollwert, aber im Vergleich zu den Playstation PS 3 Spielen, siehe Tabelle 5, sind die Werte deutlich besser. Da es sich um ein relativ neues Medium handelt, kann gut sein, dass die Akzeptanz weiter steigt.

Tabelle 8: Vergleich Zweigstellen, Absenzquote von Nintendo DS/Dsi in Prozent

Datum	BW 5	BW 12	BW 18	BW 23	BW 49	BW 50	BW 54
05.08.2011	22,2	73,1	22,2	38,9	67,8	24,1	56,7
26.08.2011	100	44,8	32,5	39	61,8	10,7	37,7
02.09.2011	100	42,9	31,9	25,9	63,7	21,4	40,6
30.09.2011	6,1	47,2	29,3	16,4	44,2	31	31,3
07.10.2011	22,2	48,2	28,8	24,1	43,2	19,2	42,9
28.10.2011	32,4	52,1	41	24,5	40,4	34,5	43,9
04.11.2011	35	81,5	51,3	29,6	53,1	34,6	49,9
25.11.2011	25,9	65,4	32,5	28,3	48,9	17,2	51,1
02.12.2011	18,2	47,2	35,1	29,4	51,9	13,8	47,7
23.12.2011	8,9	37,7	34,6	32,7	39,6	35,7	52,3

BW 5 = Bücherei Fasanviertel , 3 . Bezirk

BW 12 = Bücherei Erdbergstraße, 3. Bezirk

BW 18 = Bücherei im Bildungszentrum Simmering, 11. Bezirk

BW 23 = Bücherei Philadelphiabrücke, 12. Bezirk

BW 49 = Bücherei Donaustadt, 22. Bezirk

BW 50 = Bücherei Großfeldsiedlung, 21. Bezirk

BW 54 = Bücherei Liesing 23. Bezirk

Lassen sich in Tabelle 8 die Zahlen von BW 12, BW 49 und BW 45 durchaus sehen, hinken die anderen Zweigstellen was die Nintendo DS/Dsi Spiele betrifft hinten nach. BW 12 liegt teilweise so hoch über den Sollwert, dass eine Aufstockung an Nintendos zu empfehlen wäre. Dass BW 23 im Grunde auch eine Jugendbücherei ist, merkt man an diesen Zahlen kaum. Möglicherweise haben dort die Konsolenspiele einen unvorteilhaften Standort oder die Spiele werden zu wenig beworben. Vielleicht sind in diesem eher einkommensschwachen Bezirk teure Konsolen eher unpopulär.

Tabelle 9: Vergleich Kinder-, Lern und Erwachsenenspiele, Absenzquote Nintendo DS/Dsi in Prozent

Datum	AQ % Kinderspiele	AQ % Lernspiele	AQ % Erwachsenenspiele
05.08.2011	55,4	31,7	24,5
28.08.2011	49,3	34,3	29,4
02.09.2011	41	31,3	30,3
30.09.2011	39,9	29,7	18,8
07.10.2011	44,6	33,33	23,5
28.10.2011	55	39,5	21,8
04.11.2011	47	43,2	21,1
25.11.2011	47,1	35,4	23
2.12.2011	47,2	38,2	29,7
23.12.2011	45,6	35,3	27

Das Genre Kinderspiel bei dem Format Nintendo findet laut Tabelle 9 die meisten Abnehmer. Den Stock an Lernspielen weiterhin aufzubauen macht sicher Sinn, wenn künftig die Zahlen steigen, zumindest liegen sie derzeit im Rahmen. Erwachsenenspiele sind möglicherweise vernachlässigbar, auch weil das Format vorwiegend für Kinder geschaffen wurde. Allerdings ist darauf hinzuweisen, dass bei Tabelle 9 die Zahlen aller Zweigstellen, samt Hauptbücherei, beachtet wurden, was bedeutet, dass das vorliegende Gesamtergebnis keineswegs einzelnen Zweigstelle entsprechen muss.

7.2.3. Absenzquote Nintendo Wii

Tabelle 10: Vergleich Hauptbücherei und Zweigstellen, Absenzquote Nintendo Wii in Prozent.

Datum	Absenzquote % Hauptbücherei	Absenzquote % Zweigstellen
05.08.2011	61	35,6
26.08.2011	52,1	27,6
02.09.2011	47,9	31,9
30.09.2011	44,1	32,4
07.10.2011	46,1	31,9
28.10.2011	53,3	30,5
04.11.2011	61	35
25.11.2011	49,7	30,9
02.12.2011	44,1	32,6
23.12.2011	61,7	43,5

Tabelle 10 belegt, dass der Bestand an Nintendo Wii Spielen gerade in der Hauptbücherei eine sehr gute Nachfrage findet. Laut Fragebogen³⁷ gab es im Vorfeld in den Zweigstellen zwar hin und wieder Nachfragen bzgl. Konsolenspielen, insbesondere Wii Spielen, ob sich jedoch ein weiterer Bestandsaufbau lohnt, ist in den einzelnen Zweigstellen noch offen.

Tabelle 11: Vergleich Zweigstellen, Absenzquote von Nintendo Wii in Prozent

Datum	AQ BW 12	AQ BW 18	AQ BW 23	AQ BW 26	AQ BW 54
05.08.2011	28,57	48,15	36	23,1	32,4
26.08.2011	42,3	29,8	28	11,5	25
02.09.2011	39,1	40,4	16,7	12	37,8
30.09.2011	30,8	36,2	30,8	22,7	33,9
07.10.2011	27,3	32,2	19,2	30,8	35,2
28.10.2011	42,3	24,6	22,2	30,8	33,3
04.11.2011	39,1	35,5	28,1	25	40,32
25.11.2011	38,3	24,1	35,3	17,7	41,7
02.12.2011	40,3	31,3	31,8	19,6	39,7
23.12.2011	63,6	44,7	36,4	14	56,5

³⁷ Ebd.

Was Nintendo Wii Spiele betrifft divergieren die Zahlen zwischen den Zweigstellen nicht allzu stark. BW 26, die nach Auskunft erst die Akzeptanz testen will, fällt am stärksten zurück. Das hängt möglicherweise mit dem hohen Durchschnittsalter der dortigen LeserInnen zurück. Was im Grunde schade ist, den gerade dieses Format bietet sich nicht nur für Familien, sondern auch ältere Generationen an.³⁸

Tabelle 12: Vergleich Kinder- und Erwachsenenspiele, Nintendo Wii Absenzquote in Prozent

Datum	AQ % Kinderspiele	AQ % Erwachsenenspiele
05.08.2011	56,9	45
28.08.2011	39,8	49,7
02.09.2011	39,9	49,2
30.09.2011	37,8	47,4
07.10.2011	47,4	43,5
28.10.2011	38,6	34,4
04.11.2011	41,4	40,7
25.11.2011	37,7	36,7
02.12.2011	39,8	38,4
23.12.2011	54,5	42,9

Wie Tabelle 12 zeigt, sind Nintendo Wii sind Kinder- und Erwachsenenspiele beinahe gleichsam gefragt. Da sich diese Spielart einer besonders breiten Benutzergruppe anbietet, macht sie vielleicht gerade für kleine Zweigstellen, die insbesondere gerne von Familien besucht werden, interessant.

³⁸ Vgl. Kapitel 3.13., S. 10

7.2.4. Absenzquote Xbox 360

Tabelle 13: Vergleich Hauptbücherei und Zweigstellen, Absenzquote Xbox 360 in Prozent.

Datum	AQ % Hauptbücherei	AQ % BW 18
05.08.2011	35,4	18,2
28.08.2011	26,7	12,9
02.09.2011	29,3	27,3
30.09.2011	40,6	18,2
07.10.2011	34	15,6
28.10.2011	0	14,7
04.11.2011	47,2	0
25.11.2011	37,2	25,8
02.12.2011	40,7	41,2
23.12.2011	53,2	51,5

Xbox 360 ist das neueste unter den von den Büchereien Wien angebotenen elektronischen Spielen. Beachtet man zumindest die Zahlen in Tabelle 13 ist sehr wahrscheinlich mit einer Steigerung der Nachfrage zu rechnen.

Tabelle 14: Vergleich Kinder- und Erwachsenenspiele, Xbox 360 Absenzquote in Prozent

Datum	AQ % Kinderspiele	AQ % Erwachsenenspiele
05.08.2011	36,8	28,9
26.08.2011	21,1	25,8
02.09.2011	17,6	26,7
30.09.2011	40,5	30,9
07.10.2011	26,3	31,6
28.10.2011	36,8	34,4
04.11.2011	34,3	34,7
25.11.2011	35	30,7
02.12.2011	34,2	41,3
23.12.2011	40	55,1

Xbox 360 richtet sich vor allem an Jugendliche und Erwachsene. Dieser Umstand prägt

offensichtlich auch das BenutzerInnenverhalten der Büchereien Wien: Tabelle 14 verweist auf einen etwas höheren Anteil an entliehenen Erwachsenenspielen.

7.3. Zusammenfassung

Nicht alle der eingangs gestellten Fragen lassen sich durch die vorliegende Arbeit eindeutig beantworten. Klar hat sich durch die Ermittlung der jeweiligen Absenzquote gezeigt, dass man mit Konsolenspielen, wie Nintendo DS/Dsi das Lesepublikum, insbesondere im Alter von 0 bis 11 Jahren sehr gut erreicht, und zwar in der Hauptbücherei und den Zweigstellen gleichsam. Diese Konsole ist auch am günstigsten im Anschaffungspreis und offensichtlich am weitesten unter den BüchereibenutzerInnen verbreitet. Sollte sich also eine Bücherei dazu entscheiden, Konsolenspiele anzuschaffen, macht es sicher Sinn, vorerst mit diesem Format zu beginnen. Auf Rang zwei folgt Nintendo Wii, das beliebte Spiel spricht ebenso Kinder wie Erwachsene an, was auch dem allgemeinen Trend auf dem Spielemarkt betrifft. Große Differenzen gibt es zwischen Zweigstellen, was bei Playstation PS 3 betrifft: Während die Ausleihzahlen in der Hauptbücherei etwas unter dem Durchschnitt liegen, hinken die Zweigstellen mit den Zahlen hinter her. Hier ist die weitere Entwicklung in den Zweigstellen genauer zu beobachten, denn gerade diese Spiele haben einen sehr hohen Kostenpreis, und es wäre nicht zielführend, wenn sie auf längere Sicht das Bestandsbudget wirkungslos belasten. Bei Xbox 360 hingegen, das zumindest zu Beginn der vorliegenden Arbeit, nur von zwei Büchereien der Stadt Wien angeboten wurde, weist einen guten Aufwärtstrend auf.

Auch wenn Konsolenspiele das Medienangebot der Büchereien aktueller und attraktiver machen, so lassen sie sich nicht in jede Zweigstelle offensichtlich zielführend integrieren. Sich vorerst nur auf eine Konsolenart, etwa Nintendo DS/Dsi, zu entscheiden ist sicher empfehlenswert, gerade dann, wenn sich der Ausleiherfolg zu Beginn noch nicht abschätzen lässt. Ganz nach Konrad Umlauf, der in seinem Buch „Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken“ schreibt, dass gerade bei sehr kleinen Beständen die Beschränkung auf einzelne Sparten sinnvoll ist.³⁹ Darüber hinaus ist ein Blick auf das sozioökonomische Umfeld ebenso unumgänglich, wie die Altersstruktur der jeweiligen Bücherei unumgänglich.

Was allerdings keineswegs als Argument gegen die Bestandsaufnahme von Konsolenspielen sprechen sollte, sind persönliche Geringschätzung oder Skepsis dem modernen Medium gegenüber. Es wäre sehr schade, dass mit den Konsolenspielen einhergehende Potential, nämlich eine neue Leserschaft anzulocken und frischen Wind in

³⁹ Vgl. Konrad Umlauf. Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken, Frankfurt am Main: 1997, S.116.

die Bibliothek zu bringen, unausgeschöpft bliebe.

8. Fazit

Zahlen, Zahlen, Zahlen und viel Statistik haben diese Arbeit begleitet, was für mich nicht immer ein leichtes Unterfangen war. Darüber hinaus, wurde ich belehrt, dass selbst Zahlen nie klare harten Fakten liefern und deren Bewertung und Interpretation erst gelernt werden will.

Als Mitarbeiterin der Jugendbücherei Philadelphiabrücke im 12. Wiener Gemeindebezirk war und ist es für mich etwas ernüchternd, dass gerade jene Medien, die explizit für unsere Zielgruppe, angeschaffen wurden, nicht so recht ankommen wollen. So stellt sich die Frage: Woran liegt's? Eine erste spontane Umfrage unter den Jugendlichen hat ergeben, dass über die Hälfte der Befragten schlicht nicht wissen, dass wir Konsolenspiele haben. Hier ist klar an einer neuen Standortbestimmung und stärkeren Bewerbung zu arbeiten. Andererseits gaben viele auch, keine Spielkonsole zu besitzen. Sollte sich dieser Trend auf längere Sicht nicht ändern, macht es wahrscheinlich Sinn, die Spielesparten einzuschränken, also beispielsweise nur Nintendo Wii oder Nintendo DS/Dsi anzubieten. In einer Jugendbücherei die Trendmedien aber absolut aufzulassen kann für mich, allgemein betrachtet, nicht zielführend sein.

9. Literaturverzeichnis

Feibel, Thomas:

Kindheit 2.0: So können Eltern Medienkompetenz vermitteln / Thomas Feibel. - Berlin: Stiftung Warentest: 2009. - 192 S. : zahlr. Ill., graph. Darst.

Gerstenberger, K.-Peter:

Crashkurs – Kind und Computerspiele / K.-Peter Gerstenberger ; Marek Klingelstein. - Stuttgart : Klett [u.a.], 2005. - 63 S. : Ill.

Hesse, Harald:

Computer- und Videospiele : Alles was Eltern wissen sollten / Harald und Andrea M. Hesse. - München: Herbig, 2007. - 219 S.

Die Computerspieler : Studien zur Nutzung von Computergames / Thorsten Quandt ; Jeffrey Wimmer ; Jens Wolling (Hrsg.). - 2. Aufl. - Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwissenschaften, 2009.- 339 S. : graph. Darst.

Umlauf, Konrad:

Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken / Konrad Umlauf. - Frankfurt am Main : Klostermann, 1997. - 413. S.

Wiemken, Jens:

Computerspiele & Internet : Der ultimative Ratgeber für Eltern / Jens Wiemken. Mit einem Vorw. Von Wolfgang Bergmann. - Düsseldorf: Patmos, 2009. - 177. S. : Ill.

Zeitschriften und Skripten

Gerald Leitner und Silke Rabus (Hrsg.): Kinder- und Jugendmedien in Öffentlichen Bibliotheken. Wien: Büchereiverband Österreich, 2007.

Claus Oszusky: Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken. Bestandskonzepte, Leistungszahlen. Skript, Wien: 2011.

Sascha Wiersch: Games in Bibliotheken. In: Büchereiperspektiven Nr. 2/11, S. 33.

Homepages:

<http://www.mpfs.de> (Abruf am 4.01.2012)

<http://www.pegi.info.de> (Abruf 10.01.2012)

<http://www.wii-senioren.de> (Abruf am 20.01.2012)

<http://www.treasurehunt.uzh.ch> (Abruf am 20.01.2012)