



zum
lesen

Konsoleispiele

Gaming und die Rolle der Bibliotheken

Picasa, Kamishibai und noch viel mehr

Die Veranstaltungen im Herbst

Sommerlektüre kurz gefasst

Buchbesprechungen von Bibliothekarinnen



bibliotheks verband südtirol

INHALT

- 04** Kurse und Veranstaltungen im Herbst 2013

- 06** Protokoll Jahreshauptversammlung

- 07** Zertifikatsübergabe an auditierte Bibliotheken

- 08** Tag der Südtiroler Weiterbildung und Bibliotheksforum

- 09** 5. Wattturnier für Bibliothekar/innen

- 09** Studienfahrt zur Münchner Bücherschau

- 10** Barcodes: Bestelltermin nicht vergessen!

- 11** Klein, aber oho – Die Bibliothek in Altrei

- 12** Leseweche für Kinder und Jugendliche

- 14** Ungewöhnliche Bibliotheken – Folge 11

- 15** Der Büchermärz – Vorlesen neu belebt!

- 16** Schulbibliotheken auf neuen Wegen

- 18** Maker Space in der Bibliothek: Buttons selbst erstellen!

- 18** Neues Dienstleistungsangebot im BVS

- 19** Abschiede sind Tore in neue Welten!

- 20** Gaming und Bibliotheken

- 21** Jugendliche in virtuellen Spielräumen

- 24** Interview mit einem „Gamer“

- 25** Begriffserklärungen

- 29** Praxisworkshop Konsolenspiele

- 30** Konsolenspiele – Erfahrungen aus der ÖB Kaltern

- 32** Erster Konsolenring Südtirols gestartet

- 33** Smartphone-Spiele

- 34** Konsolenspiele & Gaming: Literatur & Links

- 36** Sommerlektüre kurz gefasst



Anmeldeformular für eine Veranstaltung am Tag der Bibliotheken:
www.bvs.bz.it > Projekte > Tag der Bibliotheken 2013
 Alle Infos bei Olga von Guggenberg – Tel. 0471 / 40 95 54

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

„Auf der Welt gibt es nichts,
was sich nicht verändert,
nichts bleibt ewig so wie es einst war.“

Dschuang Dsi (350 – etwa 275 v. Chr.),
taoistischer Philosoph



Auch BVS-intern hat es eine Änderung gegeben. Daniel Weger hat mit 30. Juni den Bibliotheksverband verlassen, um sich im Pustertal einer neuen Herausforderung zu stellen, und ich habe mit 1. Juli die Position der Geschäftsführerin übernommen. Dies hat zur Folge, dass ich heute zum ersten Mal (und ausnahmsweise ohne Volker Klotz) das Editorial formuliere.

Konsolenspiele gewinnen mehr und mehr an Bedeutung und werden zunehmend in das Medienangebot der Bibliotheken aufgenommen. Um diese spezifischen Anforderungen professionell steuern zu können, ist ein Überblick über die inhaltlichen Facetten und ein Fundament an technischem Know-How notwendig. Wir haben deshalb dieses Heft dem Thema Konsolenspiele gewidmet.

Hinweisen möchte ich weiters auf das Veranstaltungsprogramm, das wieder eine vielseitige Palette an Fortbildungen von Amt und Verband bietet. Ganz besonders möchte ich bei dieser Gelegenheit auch den Tag der Bibliotheken 2013 am 26. Oktober in Erinnerung rufen. Dieser Tag wurde von der Arbeitsgruppe Image

des BVS in Südtirol zum ersten Mal 2009 veranstaltet, um den Blick der Öffentlichkeit im Land auf die Leistungsfähigkeit unserer Bibliotheken zu lenken. Ich bedanke mich heute schon bei allen, die mithelfen, diesen Blick zu festigen! Wir haben heuer versucht, den Termin mit dem nationalen Verband AIB abzustimmen (der den Tag der Bibliotheken voriges Jahr zum ersten Mal ausgerufen hat), dies ist aber leider nicht gelungen.

Abgerundet wird die Ausgabe durch Buchtipps, die diesmal von Teilnehmer/innen der gerade zu Ende gegangenen Grundausbildung für ehrenamtliche Bibliotheksleiter/innen kommen.

Viel Spaß beim Blättern und Lesen wünscht

Irene Demetz

IMPRESSUM

ZUM LESEN

Fachzeitschrift für Südtiroler Bibliotheken
Ermächtigung Landesgericht Bozen Nr. 24/2001
vom 27.11.2001
Neue Folge – 19. Jahrgang
Nr. 2, August 2013

VERANTWORTLICHER DIREKTOR:

Daniel Weger

REDAKTION:

Andreas Baumgartner, Marion Gamper, Volker Klotz,
Frank Weyerhäuser, Gabriele Niedermair

HERAUSGEBER:

bibliotheks verband südtirol
Penegalstraße 17/b
39100 Bozen
neuigkeiten@bvs.bz.it
www.bvs.bz.it



bibliotheks verband südtirol

IN ZUSAMMENARBEIT MIT:

Amt für Bibliotheken und Lesen
Andreas-Hofer-Straße 18
39100 Bozen
bibliotheken@provinz.bz.it
www.provinz.bz.it/bibliotheken

AUTONOME PROVINZ BOZEN SÜDTIROL  PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO ALTO ADIGE

PROVINZIA AUTONOMA DE BULSAN SÜDTIROL

Deutsche Kultur - Cultura tedesca
Cultura todèscia

LAYOUT: Brixmedia, Brixen

DRUCK: A. Weger, Brixen

TITELBILD: www.thinkstockphotos.it

↘ KURSE UND VERANSTALTUNGEN IM HERBST 2013

Praxisworkshop Fotografieren in der Bibliothek

Mittwoch, 11. September 2013

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, Vorführraum (Erdgeschoss)
9.00 – 17.30 Uhr
(in Zusammenarbeit mit dem Amt für AV-Medien)

Bildbearbeitung und Foto-Archivierung mit Picasa

Freitag, 13. September 2013

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)
9.00 – 16.30 Uhr
(in Zusammenarbeit mit dem Amt für AV-Medien)

Katalogisierung in Bibliotheca für Anfänger – Belletristik

Dienstag, 17. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Katalogisierung in Bibliotheca für Anfänger – Sachbücher

Donnerstag, 19. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Ausleihe mit Bibliotheca

Freitag, 4. Oktober 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Bibliotheca – Tipps und Tricks

Montag, 14. Oktober 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Katalogisierung in Bibliotheca – Nicht-Buch-Medien

Dienstag, 22. Oktober 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Plakate und Handzettel am PC erstellen

Montag, 11. November 2013

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)
9.00 – 16.30 Uhr
(in Zusammenarbeit mit dem Amt für AV-Medien)

Studienfahrt zur Münchner Bücherschau 2013

Freitag, 22. – Samstag, 23. November 2013

Web 2.0 für Bibliothekar/innen – Praxisworkshop Google-Dienste & Wikipedia

Montag, 25. November 2013

9.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Str. 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

Vor-Ort-Schulung: Ausleihe in Libro / Bibliotheca für Anfänger

Kostenpflichtige Ausleiherschulung für ehrenamtliche Mitarbeiter/innen
Ort: in Ihrer Bibliothek
Termine: nach Vereinbarung

Vor-Ort-Schulung: Katalogisierung in Libro / Bibliotheca

Kostenpflichtige Katalogisierungsschulung für ehrenamtliche Mitarbeiter/innen
Ort: in Ihrer Bibliothek
Termine: nach Vereinbarung

Vor-Ort-Schulung: Tipps und Tricks in Bibliotheca

Kostenpflichtige Schulung für ehrenamtliche Mitarbeiter/innen
Ort: in Ihrer Bibliothek
Termine: nach Vereinbarung

E-Book, iPad & Co – Einblicke in eine neue Medienwelt

Kostenpflichtige Info-Veranstaltung für alle interessierten Bibliothekar/innen
Ort: in Ihrer Bibliothek
Termine: nach Vereinbarung

Ein neuer Internetauftritt für meine Bibliothek

Kostenpflichtiger Workshop für alle interessierten Bibliotheken
Ort: in Ihrer Bibliothek
Termine: nach Vereinbarung



Foto: Flickr, Jason Howie

BIBLIOTHEKSVERBAND SÜDTIROL

Ansprechperson: Frank Weyerhäuser
frank.weyerhaeuser@bvs.bz.it
Tel. 0471 40 59 28

Kursfolge Schulbibliothek: Leseförderung und Bibliotheksdidaktik

Modul 2: Montag, 26. – Dienstag, 27. August 2013

9.00 – 17.30 Uhr

Neustift, Bildungshaus Kloster Neustift, Stiftsstraße 1

Tabellenkalkulation mit Excel für Bibliothekarinnen

Donnerstag, 12. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, C-Link, Sparkassenstraße 6/5

Bibliotheksangebote für die Generation 55plus – Der demografische Wandel und die Bibliotheken

Freitag, 20. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, Kolpinghaus, Adolph-Kolping-Straße 3, Raiffeisensaal

Kamishibai – Tischtheater vom Feinsten

Donnerstag, 26. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Straße 18, Vorführraum (Erdgeschoss)

Teamarbeit und Arbeitsorganisation

Freitag, 27. September 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Straße 18, Sitzungssaal (3. Stock)

Presse und mehr

Mittwoch, 9. Oktober 2013

9.00 – 12.30 Uhr

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Straße 18, Sitzungssaal (3. Stock)

Les- und Lernort Schulbibliothek

Donnerstag, 17. – Freitag, 18. Oktober 2013

Donnerstag: 15.00 – 18.00 Uhr;

Freitag: 9.00 – 17.30 Uhr

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenenthal, Söll 12

Fenster zur Welt: Angebote der Schulbibliothek für Kinder mit Migrationshintergrund

Freitag, 18. Oktober 2013

9.00 – 17.30 Uhr

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenenthal, Söll 12

Sachtexte lesen, verstehen und verfassen – Textkompetenz in allen Fächern

Montag, 21. – Dienstag, 22. Oktober 2013

Montag: 15.00 – 18.00 Uhr;

Dienstag: 9.00 – 17.30 Uhr

Neustift, Bildungshaus Kloster Neustift, Stiftsstraße 1

Bibliotheksforum Südtirol: Die lernende Gesellschaft – La comunità che apprende

Donnerstag, 7. – Freitag, 8. November 2013

Donnerstag: 14.00 – 20.00 Uhr

Auer, Öffentliche Bibliothek, Nationalstraße 23

Freitag: 9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, Mehrzwecksaal des Stadtviertels

Oberau-Haslach, Angela-Nikoletti-Platz 4

Vorlesestraining für Anfängerinnen und leicht Fortgeschrittene

Montag, 11. November 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, EURAC, Drususallee 1, Seminarraum 7

Lesen, Hören, Wissen – Neuerscheinungen der Kinder- und Jugendliteratur

Dienstag, 12. November 2013

9.00 – 12.30 Uhr (Kinderliteratur) und

14.00 – 16.00 Uhr (Jugendliteratur)

Bozen, Pastoralzentrum, Domplatz 2

Vorlesestraining – Aufbaukurs

Montag, 18. November 2013

9.00 – 17.00 Uhr

Bozen, EURAC, Drususallee 1, Seminarraum 8

Statistik mit Bibliotheca

Dienstag, 19. November 2013,

14.00 – 18.00 Uhr

Donnerstag, 5. Dezember 2013,

8.30 – 12.30 Uhr

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Straße 18,

EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

(in Zusammenarbeit mit dem Bibliotheksverband Südtirol)

Kursfolge Schulbibliothek: Leseförderung und Bibliotheksdidaktik

Modul 3: Donnerstag, 21. – Freitag, 22. November 2013

9.00 – 17.30 Uhr

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenenthal, Söll 12

Herbsttreffen der hauptamtlichen Schulbibliothekarinnen

Montag, 2. Dezember 2013

14.30 – 17.30 Uhr

Klausen, Schulbibliothek der Mittelschule, Bahnhofstraße 10

Jahrestreffen der Absolventinnen und Absolventen der Schulbibliothekslehrgänge

Montag, 9. Dezember 2013

9.00 – 17.30 Uhr

Bozen, Kolpinghaus, Adolph-Kolping-Straße 3

Statistik mit Bibliotheca für Fortgeschrittene

Mittwoch, 11. Dezember 2013

8.30 – 12.30 Uhr

Bozen, Landhaus 7, Andreas-Hofer-Straße 18, EDV-Schulungsraum (Erdgeschoss)

(in Zusammenarbeit mit dem Bibliotheksverband Südtirol)

Vor-Ort-Auditvorbesprechung

Kostenlose Auditvorbesprechung für Bibliotheken, die sich auf das Audit vorbereiten

Termine: nach Vereinbarung



Foto: Bibliothek Eisbühnen

AMT FÜR BIBLIOTHEKEN UND LESEN

Ansprechperson: Marion Gamper

marion.gamper@provinz.bz.it

Tel. 0471 41 33 25

Das Buch im Wandel

Protokoll der 32. Jahreshauptversammlung des BVS am 4. Mai 2013 in der Europäischen Akademie Bozen

Beginn: 14.30 Uhr

Ende: 16.45 Uhr

Anwesend: ca. 140 Vertreter der Mitgliedsbibliotheken (Bibliothekar/innen, private Mitglieder, Förderer und Vertreter/innen der Gemeindeverwaltungen), Ausschuss und Team des BVS sowie Ehrengäste.

Mitgliederversammlung (14.30 – 15.45 Uhr)

Die Vorsitzende Gerlinde Schmiedhofer begrüßt die Anwesenden und eröffnet die 32. Jahreshauptversammlung des BVS. Anschließend bittet sie die Ehrengäste um ihre Grußworte. Daraufhin stellen Gerlinde Schmiedhofer und der Geschäftsführer Daniel Weger den Tätigkeitsbericht 2012 und das Jahresprogramm 2013 vor. Die Berichte werden von der Vollversammlung wie folgt genehmigt:



Rechenschaftsbericht 2012	einstimmig genehmigt
Bericht der Rechnungsprüfer 2012	einstimmig genehmigt
Entlastung des Vorstandes	einstimmig genehmigt
Jahresprogramm 2013	einstimmig genehmigt
Finanzierungsplan 2013	einstimmig genehmigt

Fachreferat (15.45 – 16.30 Uhr)

Gottfried Kompatscher, Leiter des Tyrolia-Verlages in Innsbruck hält einen Vortrag zum Thema „Die Buchbranche heute – Situationsanalyse und Herausforderungen“.

Allfälliges (16.30 – 16.45 Uhr)

Der Geschäftsführer Daniel Weger scheidet mit Ende Juni 2013 aus dem BVS aus. Die Geschäftsführung übernimmt Irene Demetz. Die Präsidentin Gerlinde Schmiedhofer bedankt sich bei Daniel Weger für seinen langjährigen unermüdlichen Einsatz für das Südtiroler Bibliothekswesen und wünscht gleichzeitig der neuen Geschäftsführerin viel Erfolg für ihre neue Aufgabe.

Begleitprogramm am

Vormittag (9.15 – 12.45 Uhr)

Im Rahmen der 32. Jahreshauptversammlung wurden drei Workshops angeboten:

- Workshop I: „Atmen – Bewegen – Entspannen“ (Referentin: Sonja Seppi, Pädagogin und Yogalehrerin mit Schwerpunkt Spiraldynamik)
- Workshop II: „Plakate und Handzettel am PC gestalten“ (Referentin: Barbara Misslinger, EDV-Referentin mit Schwerpunkt Bildbearbeitung, C-Link Bozen)
- Workshop III: „Smartphone-Happening“ (Referent/innen: BVS, Teilnehmer/innen)

An den Workshops nahmen insgesamt ca. 60 Personen teil.



Beim abschließenden Buffet gegen 16.45 Uhr wurden die Diskussionen zu den Tagungsthemen rege weitergeführt.

Für das Protokoll: Bruno Kaser

Zertifikatsübergabe an auditierte Bibliotheken

Am 16. Mai 2013 wurden im Rahmen der Veranstaltung „Lesen, Hören, Wissen“ im Pastoralzentrum Bozen die Zertifikate an all jene Bibliotheken verliehen, die seit Mai vergangenen Jahres das Qualitätssicherungsverfahren für Südtirols Öffentliche Bibliotheken – kurz Audit – erfolgreich durchlaufen haben.



Die Vertreterinnen und Vertreter der ausgezeichneten Bibliotheken

16 Zertifikate gingen an hauptamtlich geführte Bibliotheken einschließlich ihrer Zweigstellen und 15 an ehrenamtlich geführte Bibliotheken. Sein Audit erneuert hat auch der Bibliotheksverband Südtirol.

Besonders freut uns, dass viele Bürgermeister, Gemeindereferentinnen und Gemeindereferenten bzw. Bibliotheksratsvorsitzende „ihre“ Bibliotheksleiterin oder „ihr“ Bibliotheksteam begleitet haben.

Folgende Bibliotheken haben das Auditzertifikat erhalten:

- Öffentliche Bibliothek Innichen
- Öffentliche Bibliothek Burgstall
- Öffentliche Bibliothek Tirol
- Öffentliche Bibliothek Margreid
- Öffentliche Bibliothek Algund
- Öffentliche Bibliothek Tschars mit der Zweigstelle Kastelbell
- Öffentliche Bibliothek Vahrn
- Öffentliche Bibliothek Toblach
- Öffentliche Bibliothek Laas mit den Zweigstellen Eyrs und Tschengls
- Öffentliche Bibliothek St. Christina
- Öffentliche Bibliothek Prad
- Öffentliche Bibliothek Gries
- Öffentliche Bibliothek Wolkenstein
- Bibliotheksdienst Bozen (Öffentliche Bibliothek Haslach mit der Zweigstelle A. Schweitzer)
- Öffentliche Bibliothek Auer
- Öffentliche Bibliothek Terlan
- Öffentliche Bibliothek Stilfes mit den Zweigstellen Mauls und Trens
- Öffentliche Bibliothek Tramin
- Öffentliche Bibliothek Wiesen / Pfitsch
- Öffentliche Bibliothek Lana mit der Zweigstelle Völlan
- Öffentliche Bibliothek Völs am Schlern
- Öffentliche Bibliothek Kiens mit den Zweigstellen Ehrenburg und St. Sigmund

Somit verfügen derzeit 61 Bibliotheken sowie beide zentralen Stellen über ein gültiges Zertifikat.

Das Amt für Bibliotheken und Lesen und der Bibliotheksverband Südtirol gratulieren herzlich!

Die lernende Gemeinschaft – La comunità che apprende

Tag der Südtiroler Weiterbildung und Bibliotheksforum
7.11.2013 – Auer, 8.11.2013 – Bozen

30 Jahre nach Inkrafttreten des Weiterbildungs- und Bibliotheksgesetzes richten wir unseren Blick auf die lernende Gemeinschaft: Wie lernen Menschen im Dorf, wie in der Stadt? Wie können Strukturen vor Ort die Lernbereitschaft und -möglichkeit fördern? Was leistet Bildung für den sozialen Zusammenhalt? Wie werden Kooperationen gestärkt und Synergien gefördert? Und wie ist es in Zeiten schwindender Geldmittel möglich, diese wichtigen Angebote für die Gemeinschaft aufrecht zu erhalten?

Diesen und anderen Fragen werden wir mit Referaten, Diskussionen und

Workshops rund um gelungene Projekte nachgehen. Praxisbezug und Methodenvielfalt stehen dabei im Mittelpunkt.

Die Tagung wurde von den Weiterbildungs- und Bibliotheksämtern gemeinsam vorbereitet.

Zielgruppe: Menschen, die Lernen organisieren und ermöglichen – auf allen Ebenen!

Donnerstag, 7. November 2013,
14.00 – 20.00 Uhr, Auer, Öffentliche Bibliothek, Nationalstraße 23

Freitag, 8. November 2013,
9.00 – 17.00 Uhr, Bozen, Mehrzwecksaal des Stadtviertels Oberrau-Haslach, Angela-Nikoletti-Platz 4



Programm und Anmeldeformular unter www.provinz.bz.it/bibliotheken > Fachinformation > Bibliotheksforum.

Bookcrossing in der WFO Meran



MAIL AUS DER WFO MERAN

Ab März 2013 organisierte die Schulbibliothek der Wirtschaftsfachoberschule Meran ein Bookcrossing für Schüler, Lehrpersonen und alle Interessierten mit folgender Anleitung:

Wie funktioniert Bookcrossing?

Hast du zu Hause Bücher, die du bereits gelesen hast und kostenlos weitergeben möchtest? Dann bring' sie mit in die Schule, hol dir in der Schulbibliothek den Schriftzug „Wfo-Bookcrossing“ und klebe ihn aufs Buch. Danach hinterlegst du es in einem der Bookcrossing-Körbe. Natürlich kannst du dich auch selbst an den Bookcrossing-Körben bedienen (auch wenn du den Korb nicht „gefüttert“ hast) und vielleicht findest du auf diese Art und Weise das eine



Ein Bookcrossing-Korb

oder andere interessante Buch. Viel Spaß beim Schmökern und Stöbern, aber auch beim „Freilassen“ von Büchern!
(<http://www.wfokafka.it/aktuelles/90-bookcrossing.html>)

Rückblickend kann ich sagen, dass das Interesse sowohl bei Lehrern als

auch Schülern groß war. Zu Beginn der Aktion waren die zwei Bookcrossing-Körbe, die innerhalb der Schule auch immer wieder den Standort wechselten, schnell geräumt. Das „Füttern“ der Körbe besorgte vor allem ich selbst mit ausgeschiedenen Bibliotheksbüchern, seltener die Lehrpersonen und Schüler, wenn, dann auf direkte Nachfrage meinerseits; die Idee des Projekts ist noch nicht richtig verstanden worden. Ich habe vor, die Bookcrossing-Körbe auch im nächsten Schuljahr im Schulgebäude kursieren zu lassen, und ich denke, dass es einfach noch Zeit braucht, die Idee des „Bookcrossings“, des Austausches von Büchern, wirken zu lassen.

Monika Chizzali,
WFO „F. Kafka“ Meran

5. Wattturnier für Bibliothekar/innen



Die AG Ehrenamt im BVS lädt am Samstag, 16. November 2013 zum fünften Südtiroler Wattturnier für Bibliothekarinnen und Bibliothekare. Austragungsort ist die neu eröffnete Stadtbibliothek in Bruneck (Start: 14 Uhr). Davor gibt es ab 13.00 Uhr für Interessierte eine Führung durch die neue Bibliothek. Für eine gezielte Organisation ist in beiden Fällen eine Voranmeldung nötig; Anmeldungen nimmt das BVS-Büro Bozen (0471 / 28 57 30) entgegen. Mitmachen können alle Menschen, die in irgendeiner Funktion im Südtiroler Bibliothekswesen tätig sind.



Foto: SIB Bruneck - Foto oben: Wikimedia / Renatojaj

Stadtbibliothek Bruneck

Auf die Sieger/innen warten wieder schöne Sachpreise!

Studienfahrt zur Münchner Bücherschau

Im Rahmen des Literaturfestes München findet im Kulturzentrum Gassteig vom 7. bis 24. November 2013 die 54. Münchner Bücherschau statt. Bei dieser Buchmesse der etwas anderen Art werden über 20.000 Titel ausgestellt, in denen vom frühen Morgen bis in den späten Abend ungestört geschmökert werden kann.

Im Programm inbegriffen ist die Besichtigung der renommierten Internationalen Jugendbibliothek Schloss Blutenburg. Deren Bücherbestand erreicht mittlerweile mehr als 500.000 Exemplare in über 130 Sprachen; die Bibliothek ist somit die größte Bibliothek für Kinder- und Jugendliteratur in der Welt. Der BVS bietet nach 2011 nun zum zweiten Mal eine Studienfahrt zu dieser Veranstaltung an.



Foto: LepoRello (Wikimedia)

Teilnehmerzahl: maximal 30 Personen
Datum: Freitag, 22. bis Samstag, 23. November 2013
Reisebegleitung: Christine Menghin (christine.menghin@bvs.bz.it) und Nelly Mayr (nelly.mayr@bvs.bz.it)
Anmeldung: ab 23. September 2013, 9.00 Uhr beim BVS, nur telefonisch unter 0471 / 28 57 30

Barcodes: Bestellterminn nicht verpassen!



Auch heuer können öffentliche Bibliotheken die Barcodes im Amt für Bibliotheken und Lesen innerhalb 30. September 2013 bestellen. Das Bestellformular steht auf der Homepage des Amtes unter „Formulare“ zur Verfügung. Schulbibliotheken

haben die Möglichkeit, Barcodes über das Amt für Bibliotheken und Lesen zu bestellen. Allerdings müssen Schulbibliotheken selbst für die Kosten aufkommen, profitieren durch die Bestellung über das Amt aber vom Mengenrabatt. Ein eigenes Be-

stellformular steht ebenfalls auf der Homepage unter „Formulare“ zur Verfügung.

Welttag des Buches – Schulbibliothek verwandelt sich in Literaturcafé



MAIL AUS DEN GYMNASIEN MERAN



Fotos: Gymnasien Meran

Wer glaubt, Schulbibliotheken seien im digitalen Zeitalter überflüssig geworden, der kann sich in den Gymnasien Meran vom Gegenteil überzeugen.

Am 23. April lockte Kaffeeduft die Vorübereilenden in die Bibliothek, die sich an diesem Tag dem Wiener Literaturcafé der Jahrhundertwende verschrieben hatte. Zeitungen wie „The Telegraph“, „Die Zeit“, „Die Süddeutsche Zeitung“, „La Repubblica“ und die „Dolomiten“ durften im Angebot nicht fehlen. „Du hast Sorgen, sei es diese, sei es jene - - ins Kaffeehaus!“, Peter Altenbergs Lob auf das Kaffeehaus lag auf den weiß gedeckten Tischen zur Einstimmung

für die Besucher bereit. Schüler/innen servierten verschiedene Spezialitäten wie den Kaffee Maria Theresia, die Kaisermelange oder den Einspänner. Dazu gab es süße Gaumenfreuden, die sie selbst gebacken hatten. Wer, angeregt durch die Atmosphäre mit Hintergrundmusik und gemütlicher Unterhaltung, noch mehr über die vom Fin de Siecle bis in die Gegenwart fortgesetzte Wiener Kaffeehaus-Tradition erfahren wollte, konnte in Sachbüchern der Buchausstellung schmökern. So manches Detail aus den Bildbänden wie die mit Gold und handgemalten Blumenmustern verzierten Sammeltassen, den silbernen Kandelaber oder das silberne

Kaffee- und Milchkännchen konnte der Betrachter auch vor Ort bestaunen. Einen weiteren Blickfang boten „Buchobjekte“, die eine Klasse des Kunstgymnasiums zum besonderen Anlass ausgestellt hatte. Dass aus der Verbindung von Literatur, Lesen und Kaffeehaus nicht nur in Österreich bezaubernde Orte entstanden sind, darüber informierten englische Texte. Das alles bot die Auftaktveranstaltung zu einer Reihe von Literaturcafés, die 31 Klassen der Gymnasien in der Woche vom 22. bis zum 27. April in ihren eigenen Räumen gestalteten.

*Margareth Ebner,
Schulbibliothek der Gymnasien Meran*

Klein, aber oho – Die Bibliothek in Altrei

Angelika Maria Gschnell ist die ehrenamtliche Leiterin der Bibliothek Altrei, ein Bergdorf im Unterland, das 374 Einwohner zählt. Die Bibliothek ist in Trägerschaft der Gemeinde, Angelika selbst ist Gemeindebedienstete und leistet ungefähr acht Stunden ihrer Arbeitszeit in der Bibliothek.

Angelika, wie viele Stunden wöchentlich hat Altrei geöffnet und stehen dir auch ehrenamtliche MitarbeiterInnen zur Seite?

Wir haben 4x je 2 Stunden geöffnet, dazu kommen noch unterm Schuljahr eine Stunde für den Kindergarten und eine Stunde für die Grundschule ... bei Bedarf auch mehr. Acht ehrenamtliche MitarbeiterInnen helfen mit.

Nun zum Bestand, der ist sicher eine Besonderheit ...

Ja, wir haben einen Bestand von 5.800 Medien, aber auch eine jährliche Entlehnungszahl von 6.000!

Das ist eine Pro-Kopf-Entlehnung von 16 Medien pro Jahr. Auf was ist das zurückzuführen?

Sicherlich darauf, dass Altrei außer der Bibliothek wenig Alternativen bietet. Es gibt keinen Bildungsausschuss, keine Mütterstunden, keine Jungschar ... Alle Vorträge und Veranstaltungen laufen über die Bibliothek.

Dazu kommt dass die Bibliothek logistisch enorm gut angesiedelt ist. Sie ist mitten im Dorf, im selben Gebäude die Grundschule, vor dem Eingang ein großer Spielplatz, sie ist sozusagen der Treffpunkt für Jung und Alt. Dadurch dass Altrei sozusagen das letzte Dorf zum Fleimstal hin ist, kommen auch vermehrt deutsche Frauen, die im angrenzenden Trentino wohnen, um sich mit deutschen Medien zu versorgen. Im Sommer passen wir die Öffnungszeiten auch an die Touristen im Dorf an, so haben wir z.B. donnerstags von 20.00 bis 22.00 Uhr geöffnet. Ebenfalls beliebt



Angelika Maria Gschnell



Fotos: Marion Mayr

Die Bibliothek

ist bei den Touristen die Internet-Nutzungsmöglichkeit.

Angelika, nun zu den Veranstaltungen, die du organisierst. Da gibt es einiges Interessantes, hab ich gehört.

Ja, so haben wir z.B. eine Kartoffelverkostung organisiert, die sehr gut angekommen ist, an die 60 Besucher. Auch der Kurs über Grabgestaltung war gut besucht, die unmittelbare Nähe der Bibliothek zum Friedhof war da ganz von Vorteil für die praktischen Tipps. An Weihnachten letztes Jahr haben wir für jedes Schulkind ein „Weihnachtsüberraschungsliehpaket“ zusammengestellt. Zusammen mit der Lehrperson wurde pro Kind ein individuelles Weihnachtspaket zusammengestellt, wo für jedes Familienmitglied ein passendes Buch dabei war. Entlehnt wurde das Paket auf das Schulkind. So haben wir natürlich einige der Familienmitglieder ansprechen können, die bislang noch nicht Nutzer der Bibliothek waren. Das sind die Vorteile eines kleinen Ortes, man kennt jedes Kind, jedes Familienmitglied und bei 18 Kindern, die damals die Grundschule besucht ha-

ben, kann man das schon mal machen, bei mehr wäre der Arbeitsaufwand wirklich zu groß.

Sollten die finanziellen Mittel jetzt doch immer knapper werden, wie gedenkst du dem in Altrei Rechnung zu tragen?

Noch reichen die finanziellen Mittel aus, um auf diesem Niveau zu bleiben. Ansonsten kann ich es mir durchaus vorstellen, dass wir uns hier nur auf den Kinderbereich und Sachbücher für Frauen spezialisieren und den Rest über Medienpakete aus der Mittelpunktbibliothek oder aus anderen Bibliotheken beziehen. Das war ja schon in den Anfängen der Bibliothek hier im Ort so geschehen.

Abschließend noch Dein Wunsch für die Zukunft?

... wenn's so weitergeht wie bisher, bin ich vollauf zufrieden!

Danke, Angelika, für das Gespräch!

Interview: Marion Mayr

Leseweche für Kinder und Jugendliche

Im April dieses Jahres haben wieder die altbewährten und doch stets beliebten Autorenbegegnungen mit einer Kinderbuch-Illustratorin und vier Kinder- und Jugendbuchautorinnen und -autoren aus dem deutschen Sprachraum stattgefunden. In der Leseweche vom 15. bis 19. April haben insgesamt 63 Lesungen in Kindergärten, Grund- und Mittelschulen, Öffentlichen Bibliotheken, Oberschulen und Fach- bzw. Landesberufsschulen stattgefunden.



Fotos: Amt für Bibliotheken und Lesen

David Fermer im Klassischen Gymnasium Bozen

Seit mehreren Jahren ist im Rahmen unserer Autorenbegegnungen immer auch ein Illustrator oder eine Illustratorin bzw. ein Bilderbuchautor oder eine Autorin dabei, um auch den Lesewünschen der Kindergartenkinder Genüge zu tun. Im letzten Frühjahr war es die Leipziger Illustratorin Julia Dürr. Sie hat den Kindern anhand ihrer Bücher erzählt, wie ihre Bilder entstehen und sie miterleben lassen, wie sie ihre Illustrationen am Computer entwirft. Für jede einzelne Kindergruppe hat Julia Dürr dann anhand der Anweisungen der Kinder ein Bild gezeichnet. Die Kinder konnten mittels einer Projektion an der Wand hautnah mitverfolgen, wie die Bilder Schritt für Schritt entstehen und waren begeistert von den Zeichenfertigkeiten der Illustratorin.

Seit 26 Jahren schreibt Jürgen Banscherus Kinder- und Jugendbücher. Er hat bereits mehr als 50 Bücher veröffentlicht, die in 23 Sprachen übersetzt worden sind. Bei uns hat er hauptsächlich die Bücher um seinen Kaugummikauenden und Milch trinkenden Detektiv Kwiatkowski und seine neue Trilogie „Katana“ vorgestellt. Er war mit diesen Büchern viel in Öffentlichen Bibliotheken und Grundschulen unterwegs. Jürgen Banscherus hat den Kindern unter anderem erzählt, wie sein erstes Kinderbuch entstanden ist und wie er überhaupt zum Schreiben gekommen ist. In seinem ersten Kinderbuch „Keine Hosenträger für Oya“ geht es um einen türkischen Jungen; entstanden ist das Buch auf Grund einer wahren Begebenheit in seiner Schule. Jürgen Banscherus hatte nie vor, Kinderbuchautor zu werden, viel

lieber wäre er Pianist oder Fußballprofi geworden, aber sein erstes Buch war so erfolgreich, dass er dabei geblieben ist und immer noch gerne Kinderbücher schreibt.

Was die Hamburger Autorin Marie-Thérèse Schins bewegt, Kinder- und Jugendbücher zu schreiben, hat auch einen sehr realistischen Hintergrund. Sie erzählt in ihren Büchern die Erlebnisse und Begebenheiten, die sie auf ihren zahlreichen Reisen nach Indien und Afrika gesammelt hat. Es war faszinierend, Marie-Thérèse Schins zuzuhören, wenn sie mit viel Begeisterung erzählt, wie es ihr gelingt, Projekte umzusetzen, mit denen sie Kindern und Jugendlichen in Indien hilft und ihnen eine Schulausbildung ermöglicht. Ganz besonders gefreut hat sich Frau Schins über die gute



Jürgen Banscherus liest in der Stadtbibliothek Brixen



Julia Dürr in der Grundschule Schenna



Marlene Röder bei der Lesung in der Fachschule für Hauswirtschaft und Ernährung Frankenberg, Tisens



Marie-Thérèse Schins mit Schülerinnen und Schülern der Mittelschule „K. Fischnaler“ Sterzing

Vorbereitung auf ihre Lesung einer Gruppe Schülerinnen und Schüler der Mittelschule „K. Fischnaler“ in Sterzing: gemeinsam mit Ludwig Grasl hatte die Klasse 2 D den Zauberlehrling von Johann Wolfgang von Goethe als Sprechgesang aufgeführt, eine beeindruckende klangliche und rhythmische Darbietung.

Lesungen einer etwas anderen Art hat der deutsch-britische Autor David Fermer im Rahmen der Autorenbegegnungen geboten. Es war eigentlich mehr eine Multimediashow als eine Autorenbegegnung, aber auch das Lesen ist nicht zu kurz gekommen. David Fermer, der in London geboren wurde und in Köln lebt, kommt eigentlich aus dem Bereich Kunst und Film. Seit mehreren Jahren schreibt er Bücher für Jugendliche, zu denen er auch Kurzfilme dreht. Bei seinen Lesungen hat er gemeinsam mit einigen Jugendlichen aus dem Publikum Auszüge aus seinen Büchern, die in Englisch und in Deutsch geschrie-

ben sind, dialogisch vorgetragen und einen zum Thema passenden englischen Kurzfilm gezeigt. Um Verständnisprobleme aus dem Weg zu räumen, hat er schwierige Ausdrücke zuvor übersetzt und projiziert und somit die Schwellenangst zur Fremdsprache etwas verringert.

Marlene Röder ist eine junge Jugendbuchautorin, die mit ihren feinfühligsten Romanen und Erzählungen schon mehrere Auszeichnungen gewonnen hat. Es war faszinierend zu beobachten, wie Marlene Röder durch ihre eher schüchterne Art aufzutreten ganz schnell das Vertrauen des jungen Publikums gewonnen hat. Die jungen Zuhörerinnen und Zuhörer wollten von ihr immer wieder wissen, wie das so ist als junge Autorin, ob man davon leben kann, wo sie die Ideen für ihre Erzählungen hernimmt. Marlene Röder wird in Kürze eine Stelle als Lehrkraft antreten. Wir hoffen, dass sie das nicht davon abhalten wird, auch in Zukunft tiefsinnige

Jugendbücher zu schreiben und dass sie der Welt der Jugendbücher auch in Zukunft erhalten bleiben wird.

Aus den verschiedenen Rückmeldungen zu den Veranstaltungen in dieser erlebnisreichen Leseweche ist viel Begeisterung hervorgegangen, vor allem für die Begegnungen mit Julia Dürr und David Fermer. Auch von Seiten der Autorinnen und Autoren gibt es immer wieder viel Lob, nicht nur für die landschaftliche Schönheit, die sie hier bei uns erwartet, sondern insbesondere für die interessierten Kinder und Jugendlichen – was sicher auf die gute Vorbereitung auf die Lesungen zurückzuführen ist. Und nun stehen die Vorbereitungen für die nächsten Autorenbegegnungen in der Woche vom 14. bis 18. Oktober an. Im Herbst dabei sein werden Jens Rasmus, Daniela Kulot, Stefan Sigg, Dirk Walbrecker und Anja Tuckermann.

Helga Hofmann,
Amt für Bibliotheken und Lesen



Foto: Baby Dimitrov



Foto: http://albena.bg



Foto: http://albena.bg

Eine Bibliothek direkt am Meer

Sommer, Sonne, Strand ... und Bücher – das gehört für viele in den Urlaubsmonaten Juli und August untrennbar zusammen.

Dem hat auch die Verwaltung der an der bulgarischen Schwarzmeerküste gelegenen Hotelstadt Albena kürzlich Rechnung getragen – und die nach eigenen Angaben erste Strandbibliothek innerhalb der Europäischen Union eingerichtet. Sie ist eine von bislang nicht einmal einer Handvoll weltweit und stößt bei den Badetouristen auf große Zustimmung. Die Urlauber können aus etwa 2.500 Büchern in über zehn Sprachen auswählen, das Angebot repräsentiert den durchschnittlichen Belletristik-Bestand einer öffentlichen Bibliothek – von Bilderbüchern über Unterhaltungsmem für Kinder bis zu Romanen.

Die große Herausforderung bei der Verwirklichung dieser Bibliothek, deren Kapazität in der derzeitigen Form bei maximal 4.000

Büchern liegt, bestand nach Aussage des für das Ressort verantwortlichen Projektmanagers hauptsächlich darin, ein gegen Sonne, Wind und Sand resistentes geeignetes Material für das Regal zu finden. Doch nachdem dies gelungen und auch eine Reißverschluss-Plane zum Schutz der Bücher angebracht werden konnte, stand dem Lesegenuss nichts mehr im Wege. Die Strandbibliothek, die in „Abteilungen“ entsprechend der Sprache des Lesestoffs unterteilt ist, funktioniert ohne Leseausweis, die Urlauber können einfach Bücher aus dem Regal entnehmen und sie nach dem Lesen wieder einstellen. Und viele lassen am Ende ihres Aufenthalts ihre eigene mitgebrachte Lektüre in der Strandbibliothek zurück, so dass auch die Gäste, die nach ihnen kommen, davon profitieren können. Aufgrund des großen Erfolgs ist außerdem eine Ausweitung des Projekts auf andere Strandabschnitte geplant. Da kann man nur sagen: Gute Erholung!

Der Büchermärz – Vorlesen neu belebt!

Im März dieses Jahres war das Vorlesen angesagt. Bibliotheken, Buchhandlungen, Kindergärten, Schulen, Seniorenheime, Jugendeinrichtungen und Museen, Privat- und Lehrpersonen, alt und jung, alle waren eingeladen, im Rahmen des Büchermärz zu Hause oder am Arbeitsplatz, an öffentlichen Plätzen und in der freien Natur, morgens, mittags und abends Initiativen zum Vorlesen zu planen und umzusetzen. Sehr viele Lese-Begeisterte sind diesem Aufruf gefolgt.



411 Veranstaltungen haben vom 1. bis 31. März 2013 in ganz Südtirol stattgefunden; ein beachtliches Ergebnis. Die Palette an Aktionen war sehr reichhaltig. Schon so manche Orte, an denen die Büchermärz-Aktionen stattgefunden haben, waren sehr originell: in der Churburg und im Schloss Pienzenau, in einem Kloster und einem Forstgarten, in einem ganzen Dorf, in der Kinderstation eines Krankenhauses, an Dorfbrunnen und auf Parkbänken. Aber auch in Museen, Altersheimen, Eltern-Kind-Zentren und Buchhandlungen und natürlich in Bibliotheken, Schulen, Kindergärten hat sich der Büchermärz abgespielt. Im Büchermärz gab es eine Vielfalt, die ihresgleichen sucht: es gab Lesefrühstücke und Lesematinees, Lesecafés, kulinarische Lesereisen, Lesenächte, Lesekinos und Lesetheater, Vorlesekränzchen, einen Büchermarathon, mehrere Bücherralleys und eine bärige Lesewanderung. Schülerinnen und Schüler haben ihre kreativ gestalteten Schriftstücke vorgelesen und an Passanten verschenkt, außerdem gab es eine „For Boys Only!“-Veranstaltung und „Gitschn-



Foto: OB Olang

Büchermärz in der Öffentlichen Bibliothek Olang – „Die kleine Spinne spinnt und schweigt“, Leseanimation zum Bilderbuch von Eric Carle

gschichtn“ im März. Neben Autorinnen und Autoren, professionellen Vorleserinnen und Vorlesern, Mamis, Omas und Opas haben auch Bürgermeister und Väter vorgelesen und VIPs wie Denise Karbon und Norbert Rier.

Am Online-Gewinnspiel zum Büchermärz haben insgesamt 711 Vorlesende teilgenommen, unter denen 125 Sachpreise wie Bücher, Bildbände, Hörbücher und Spiele per Los zugewonnen und den glücklichen Gewinnerinnen und Gewinnern zugesandt wurden.

Der Büchermärz war Südtirols Beitrag zum Vorlesejahr „Reading aloud – Reading together“, das vom Konsor-

tium für Leseförderung EU READ (www.euread.com) für das Jahr 2013 ausgerufen wurde.

Mit dem Büchermärz ist es gelungen, das Vorlesen neu zu beleben, viel Aufmerksamkeit darauf zu lenken und zu veranschaulichen, dass Vorlesen und die Beschäftigung mit Büchern für alle Bevölkerungsschichten von großer Bedeutung sind. So konnten viele Menschen erleben, wie bereichernd Bücher sind und wie schön es sein kann, einfach zuzuhören.

Helga Hofmann,
Amt für Bibliotheken und Lesen

Schulbibliotheken auf neuen Wegen

Anfang Mai war es wieder so weit: die hauptamtlichen Schulbibliothekar/innen kamen zu ihrem Frühjahrestreffen zusammen. Man kann dieses Treffen mit den Dienstkonferenzen der ehrenamtlichen und hauptamtlichen Bibliothekar/innen der öffentlichen Bibliotheken vergleichen, mit kleinen Unterschieden: die Treffen der Schulbibliothekar/innen finden zweimal pro Jahr statt, im Frühling und im Herbst, und als Ort wählen wir häufig eine neu erbaute oder umgebaute Schulbibliothek. Im Mittelpunkt der Treffen steht ein Informationsblock, der mit fachlichen Inputs ergänzt wird.



Fotos: Amt für Bibliotheken und Lesen

Die Grundschule Sterzing

Das Frühjahrestreffen 2013 fand in der neu erbauten Grundschule in Sterzing, die mit dem Südtiroler Architekturpreis 2011 ausgezeichnet wurde, statt. Das Motto der Veranstaltung lautete: Die Schulbibliothek im Dienst der Schule. Im Mittelpunkt standen zwei Schulbibliotheken, die im Herbst 2012 das Qualitätsaudit erfolgreich bestanden haben und in denen das Motto in vorbildlicher Weise umgesetzt wird. Ab 9 Uhr wurden die rund 40 Teilnehmer/innen mit Kaffee und Kuchen von der Schulbibliothekarin Manuela Pahl in ihrer neuen Schulbibliothek empfangen. Um 10 Uhr begann der offizielle Teil des Programms mit einem Rundgang durch die neue Schule.

Systematische Leselerziehung in der Grundschule Sterzing

Direktor Walter Markus Hilber zeigte uns die Klassenräume, die Turnhalle und den wunderschön gestalteten Musikraum. Anschließend versammelten wir uns in der Aula der Schule und der frühere Direktor der Schule, Roland Thaler, und Manuela Pahl legten das Konzept der „Lesenden Schule“ dar, bei welchem die Schulbibliothek eine zentrale Rolle spielt. Die „Systematische Leselerziehung“ ist eines der wichtigsten Ziele der Schule. Die vielen Aktionen zur Leseförderung sind nicht Einzelaktionen, sondern sie sind Teil des didaktischen Konzeptes der Schule und eines curricular aufgebautes Programms zur Leseförderung. So werden die Materialien zum „Salzburger Lesescre-

ning“ (einem Diagnoseverfahren) und diverse Fördermaterialien von der Bibliothek verwaltet. Besonders beeindruckt hat uns der curriculare Aufbau des Leseförderprogramms. Die drei Säulen der Leseförderung (Lesetechnik, Leseanimation und Literarisches Lernen) werden in vorbildlicher Weise umgesetzt. Auch im Bereich der Bibliotheksdidaktik hat die Schule ein curricular aufgebautes Programm entwickelt. Auch in diesem Bereich gibt es ein Fixprogramm für alle Klassen. Besonders hervorzuheben ist der Mediathekslehrgang für die 4. Klassen. Die Schüler/innen lernen außerdem den Umgang mit den verschiedenen Medien (z.B. auch den Umgang mit Wörterbüchern und Lexika). Auch die Grundlagen der Methodenkompetenz werden vermit-

telt (Lesestrategien in 15 Schritten). Das Konzept der zentralen Schulbibliothek, von der aus die einzelnen Grundschulen des Wipptals mit Literatur in Form von Medienpaketen versorgt werden, ist beispielhaft und zukunftsweisend. Ein solch umfassendes Konzept kann natürlich nicht von der Schulbibliothekarin allein realisiert werden, sondern es braucht die aktive Zusammenarbeit der gesamten Schulgemeinschaft. Eltern, Lehrer/innen und Schulleitung ziehen an einem Strang. Dass dies gelungen ist, ist sicher der Beharrlichkeit und der Vision des früheren Direktors Roland Thaler zu verdanken. Das Konzept der „Lesenden Schule“ wird von seinem Nachfolger, Direktor Hilber, weitergeführt. Übrigens: in der Schulbibliothek findet der Besucher Stofftaschen mit der Aufschrift: „Lesebazille“ – Lesen kann ansteckend sein!

Offenes Lernen im Oberschulzentrum Mals

Am Nachmittag stand die Rolle der Schulbibliothek im Oberschulzentrum

in Mals im Mittelpunkt. Der Bibliotheksleiter Werner Oberthaler und die Schulbibliothekarin Susanne Wallnöfer zeigten, welche Funktion die Schulbibliothek im Konzept des Offenen Lernens hat. Beim Offenen Lernen werden Klassenverbände aufgelöst und die Schüler/innen arbeiten eigenständig an verschiedenen Modulen und erarbeiten Lerninhalte selbständig und autonom. Das Offene Lernen braucht natürlich entsprechende Lernräume. Die Schulbibliothek ist dafür der geeignete Ort: nicht umsonst steht die Schulbibliothek im Zentrum, und zwar nicht nur räumlich, sondern sie fungiert auch als Schaltzentrale für das Offene Lernen. Die Module werden von der Schulbibliothek verwaltet und liegen dort auf. Die Schulbibliothek ist jeden Tag von 7.15 Uhr bis 20.00 Uhr geöffnet. Sie ist auch zugänglich, wenn die Schulbibliothekarin nicht anwesend ist. Beim Abschlussgespräch zum Audit der Schulbibliothek hat der Direktor der Schule, Gustav Tschenett, sinngemäß folgenden Satz gesagt: Die



Lesebazillen sind ansteckend ...

Schulbibliothek darf nicht ein Eigenleben abseits vom Schulbetrieb führen, sondern sie muss im Dienst der Schule, im Dienst des Lesens und Lernen stehen.

Am Ende eines langen Tages sind wir mit vielen Anregungen und Fragen auseinander gegangen – bis zum Herbsttreffen am 2. Dezember in der Netzbibliothek der Mittelschule Klausen, wo neue Impulse auf uns warten.

Markus Fritz, Amt für Bibliotheken und Lesen

Medien.Macht.Meinung – Ein Pressespiegel der besonderen Art

@ MAIL AUS DER ÖB AUER

Am 9. Mai 2013 fand in der Öffentlichen Bibliothek Auer im Rahmen der Aktionstage „Politische Bildung. Medien.Macht.Meinung“ in Zusammenarbeit mit dem Bildungsausschuss ein Pressespiegel der besonderen Art statt.

„Hier spricht die Wahrheit!“ – Inszenierungen und Stories in den Medien bestimmen unser Bild der politischen Akteure mindestens genauso wie deren Argumente und Entscheidungen. Die Macht der Medien, über Zuwachs oder Verfall von Glaubwürdigkeit zu entscheiden, ist dabei kaum zu überschätzen. Wer bestimmt, was wir lesen, hören oder sehen, wenn wir Politikerinnen und Politikern bei ihrer Arbeit über die Schulter schauen? Wie glaubwürdig sind Zeitungen,



Von links nach rechts: Hermann Atz, Reinhold Stainer, Thomas Hainz

Zeitschriften und andere Medien heute? Welche Rolle spielen die Medien bei Meinungsbildung und Machtkonsens? Wie wird Meinung überhaupt „gebildet“ und wie leicht kann mit dem Informationsbedürfnis der Menschen gespielt werden? Diesen und anderen Fragen gingen die Gesprächspartner Thomas Hainz

(Journalist) und Hermann Atz (Leiter des Meinungsforschungsinstitutes apollis) anhand eines konkreten aktuellen Themas nach. Das Publikum diskutierte eifrig mit und Reinhold Stainer moderierte gelungen durch den Abend.

Ida Niederwolfsgruber, ÖB Auer

Maker Space in der Bibliothek: Buttons selbst erstellen!

Mit der Buttonmaschine können Kinder, Jugendliche und natürlich auch Erwachsene selbst gestaltete Vorlagen oder vorgedruckte Motive in Sekundenschnelle zu coolen Buttons verarbeiten. Die Maschine eignet sich hervorragend für den Einsatz bei Veranstaltungen, besonderen Aktionen, Projekten etc. in der Bibliothek.
Der BVS stellt die Buttonmaschine

interessierten Bibliotheken zu folgenden Konditionen leihweise zur Verfügung:

- * Ausleihfrist: 1 Woche
- * Kosten: 50,00 Euro (Selbstabholungspreis, inkl. 50 Buttons und einem Spezialgerät zum Ausschneiden der Vorlagen)
- * Jeder weitere Button kostet 15 Cent.



Einige Vorlagen zum Ausdrucken und eine kurze Anleitung stehen zum Download auf der Homepage des BVS bereit. Informationen und Anmeldungen: Hermann Spögler, hermann.spogler@bvs.bz.it, Tel. 0471 / 051584.

Ankündigung: Schulbibliothekswettbewerb

Das Personalamt der Südtiroler Landesverwaltung wird im Sommer 2013 einen öffentlichen Wettbewerb zur Besetzung von 8 Stellen für „Diplom-Bibliothekaren/innen“ – 5 Stellen in deutschen und 3 Stellen in italienischen Schulen – ausschreiben.

Die Wettbewerbsausschreibung wird auf der Homepage des Personalamtes veröffentlicht:
www.provinz.bz.it/personal/themen/aufnahme-wettbewerbe-wettbewerbe.asp

Neues Dienstleistungsangebot im BVS

Ab 1. März können ganz offiziell Fragen zu E-Book-Readern, Tablets, Facebook-Auftritten, Dropbox-Einstellungen, Google-Einträgen usw. geäußert werden.

Haben Sie Probleme mit Ihrem E-Book-Reader? Dann wenden Sie sich an unseren Mitarbeiter Hermann Spögler (0471 / 051584, hermann.spogler@bvs.bz.it).

Brauchen Sie Hilfe bei Tablets, Facebook-Auftritten, Dropbox-Einstellungen, Google-Einträgen usw.? Fragen Sie unseren Mitarbeiter Andreas Baumgartner (0474 / 414121, andreas.baumgartner@bvs.bz.it).

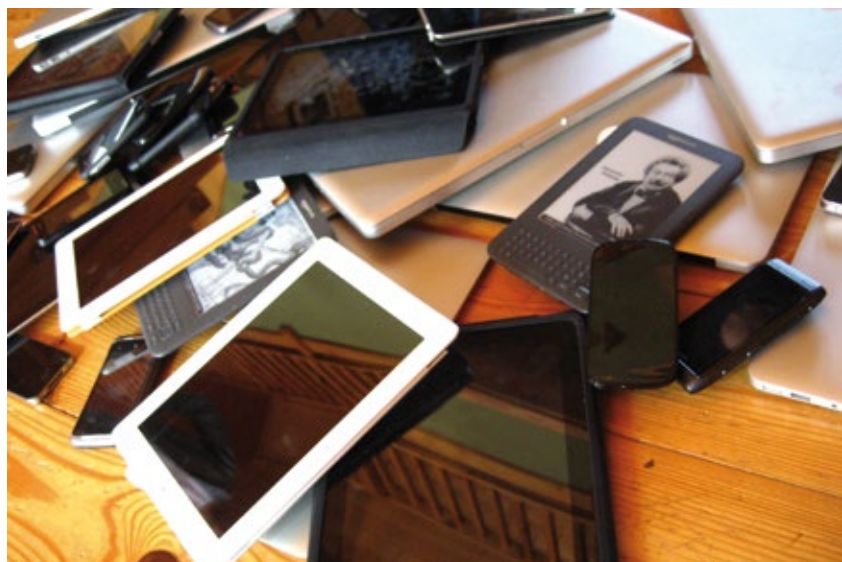


Foto: Flickr, Jeremy Keith

Abschiede sind Tore in neue Welten!

Seit vielen Jahren ist der Bibliotheksverband Südtirol erfolgreich für seine Mitglieder da und betreut die vielen Bibliothekarinnen und Bibliothekare mit ihren Wünschen und Vorstellungen. Dies alles wäre sicher nicht möglich ohne die Mitarbeiter, die sich mit Elan und Einsatz um ihre Bereiche im BVS gekümmert haben und immer noch kümmern.

Für einen Betrieb, der auf solide Tradition setzt, ist es nie leicht, die Verabschiedung und den Verlust langjähriger Mitarbeiter hinzunehmen. Vor allem, wenn dieser Mitarbeiter das Herz und die Seele des Betriebes ist beziehungsweise war! Ihr merkt schon – ich spreche von Daniel Weger, dem geschätzten und beliebten Ex-Geschäftsführer des BVS, der in seiner 9-jährigen engagierten Tätigkeit im und für den Bibliotheksverband Südtirol mit BVS-Team, BVS-Ausschuss, Mitgliedern und Partnern viel Interessantes und Wichtiges für die

Entwicklung der Bibliothekslandschaft Südtirol initiiert und weitergebracht hat.

Lieber Daniel, Deine „Schlagworte“ waren: voller Einsatz, Kompetenz, Professionalität, klare Zielorientierung, ansteckender Erfolgswillen – und dies stets gepaart mit Freundlichkeit und Bescheidenheit. Du kannst wie Marcus Tullius Cicero sagen: „Angenehm sind die erledigten Arbeiten“, aber vor allem kannst Du mit Stolz auf die letzten Jahre zurückblicken – die „Highlights“ deiner Amtszeit sprechen für sich. Und – „Abschiede sind Tore in neue

Welten“ mit neuen Herausforderungen für den, der geht, aber auch für die, die bleiben.

Lieber Daniel, ich bedanke mich herzlich bei Dir für die gute Zusammenarbeit, Dein Engagement und Deine Freundlichkeit und wünsche Dir viel Glück und Erfolg für Deinen weiteren Lebensweg.

Gerlinde Schmiedhofer,
Präsidentin des Bibliotheksverbandes Südtirol

Highlights während Daniels Zeit im Bibliotheksverband

2004	Juli	Beginn der Tätigkeit beim BVS
2007	Februar	Übernahme Geschäftsführung
	Juni	BVS-Büro Bruneck – neue Räumlichkeiten
	September	Neues Leitbild für den BVS
2008	Dezember	BVS-Büro Meran – Eröffnung
	Februar	Mitglieder-Skonto in Buchhandlungen
	September	Audit (1) BVS Gipfelbibliothek Laugen
	November	CD-Reinigungsmaschine
2009	Dezember	Beginn Web-2.0-Kurse
	August	Facebook-Auftritt des BVS
2010	Oktober	Einführung „Tag der Bibliotheken“
	Sommer	Fotowettbewerb
2011	September	Kongress „Die Lernende Bibliothek“
2012	Februar	Beginn E-Book-Kurse vor Ort Beginn Kurse zu Wikipedia, Facebook, Google
	September	BVS-Registrierung bei Twitter Neu: AG Technische Innovation (Bibliotheken im Wandel der Technik) Neu: AG Bibliotheken im Gemeindenverband (Ausarbeitung von Mindeststandards und Mustervorlagen)
	November	Audit (2) BVS
2013	Juni	Ende der Tätigkeit beim BVS



Gaming und Bibliotheken

Hamburg, Mai 2012: Im Rahmen des Deutschen Bibliothekartages veranstaltete die Jugendbibliothek „HOEB4U“ der Bücherhallen Hamburg ein „After-Work-Gaming“ rund um das Thema Konsolenspiele. Diesem Ruf konnte ich nicht widerstehen und war selbst überrascht von diesem aufschlussreichen Abend.



Foto: Jugendbibliothek HOEB4U

Das Logo des „After-Work-Gaming“-Events

Die Bücherhallen Hamburg führen unter dem Namen „HOEB4U“ eine eigene Jugendbibliothek, die ausschließlich die Freizeitinteressen der Jugendlichen abdeckt. Entsprechend sind Konsolenspiele dort bereits seit längerem ein unverzichtbarer Teil des bibliothekarischen Angebots. Daher war es auch nicht verwunderlich, dass die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Jugendbibliothek andere Bibliothekarinnen und Bibliothekare zum After-Work-Gaming einladen und fleißig Rede und Antwort standen. Wobei stehen, angesichts der Konsolen, die ausprobiert wurden, wohl nur im übertragenen Sinne stimmt. Und eines war für mich nach diesem Abend klar: so eine Fortbildung sollten wir in Südtirol auch anbieten. Nach fast einem Jahr war es soweit, am 15. April diesen Jahres fand die Fortbildung in der EURAC in Bozen statt (eigener Bericht dazu siehe Seite 29). Grund genug, sich auch in einer Ausgabe von „Zum Lesen“ mit dem Thema zu beschäftigen und der Frage nachzugehen, was Bibliotheken mit dem Thema Gaming zu tun haben und warum es Sinn macht, wenn Bibliotheken Konsolenspiele anbieten.

Alltag für Kinder und Jugendliche

Recherchiert man in den einschlägigen Fachzeitschriften über „Gaming und Bibliotheken“, entdeckt man schnell, dass Gaming ein aufstrebendes Thema ist, zu dem man vor allem Erfahrungsberichten oder einleitende Worte in Kombination mit der Vorstellung von Konsolen oder Begrifflichkeiten findet. Trotzdem fangen fast alle Artikel mit ähnlichen Formulierungen an, meist mit Worten wie „Konsolenspiele gehören zum Alltag von Kinder und Jugendlichen“. Das ist empirisch erforscht und kann auch vielerorts nachgelesen werden. So wurden bei der BITKOM-Presskonferenz (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) im August 2012 Zahlen präsentiert, die zeigen, dass jede dritte Person in Deutschland die Frage, ob er bzw. sie Video- oder Computerspiele spielen, mit JA beantwortet. In der Alterskategorie 14- bis 29-Jährige sind es sogar 68 % der Befragten. Wer jetzt Angst hat, mit einem entsprechenden Angebot in der Bibliothek der Vereinsamung von jungen Menschen Vorschub zu leisten, darf beruhigt sein: fast die Hälfte der 14- bis 29-Jährigen Gamer spielt am liebsten mit anderen zusammen, entweder im gleichen Raum oder über das Internet. ¹

Am Ball bleiben

Ein Grund, warum Bibliotheken immer wieder neue Mediengruppen in ihren Bestand aufnehmen, ist, weil sie die sich ändernden Bedürfnisse der Nutzer aufgreifen und es als Aufgabe sehen, immer aktuell zu bleiben. So wurden Kassetten von CDs abgelöst



Foto: windowofshanghai.library.sh.cn



Foto: windowofshanghai.library.sh.cn

Jugendbibliothek „HOEB4U“ der Bücherhallen Hamburg

und Videos von DVDs, die wohl ihrerseits in den kommenden Jahren wiederum von Blu-rays abgelöst werden. Andere Gruppen wie Spiele sind neu hinzugekommen, wieder andere Gruppen wie die CD-ROMs sind gekommen, um nach wenigen Jahren langsam wieder aus dem Angebot der Bibliotheken zu verschwinden. Kurz, die Entwicklungen im Medienangebot haben sich immer auch auf die Bibliotheken niedergeschlagen. Warum sollte es bei den Konsolen-

spielen also nicht auch so sein? Konsolenspiele sind heutzutage nicht mehr nur etwas für eine kleine eingefleischte Gruppe von Gamern, die sich die Spiele selber kaufen und dann tagelang vor dem Bildschirm sitzen. Mit den modernen Konsolen hat das Nischendasein endgültig ein Ende gefunden. Jung und alt spielen heute gleichermaßen, wenn auch nicht im gleichen Ausmaß. Väter fahren mit den Söhnen Rennen, Senioren im Heim spielen Kegeln. Damit sind ganz neue Generationen involviert, und die Zielgruppe, die sich über Konsolenspiele freut, ist breit gestreut, vom Kind bis zum Senior ist die ganze Familie dabei. Nicht umsonst zählen digitale Spiele seit 2008 offiziell zum Kulturgut.²

Neue Zielgruppen

Die Bibliotheken in Südtirol setzen gerade auf diese Familienspiele und vor allem auf Spiele für Kinder. Das kann

im Hinblick auf einen zielgruppenspezifischen Bestandsaufbau und der Tatsache, dass aufgrund der Größe der meisten Bibliotheken beim Land nicht die finanziellen Mittel vorhanden sind, um sofort alle zu bedienen, auch sehr sinnvoll sein. Ein zusätzlicher Grund aber, warum immer mehr Bibliotheken vor allem im deutschsprachigen Raum Konsolenspiele anschaffen, ist die Erschließung neuer Zielgruppen. Insbesondere – aber natürlich nicht nur – die Gruppe der männlichen Jugendliche ist schwer in die Bibliothek zu locken. Mit Konsolenspielen kann das gelingen, wenn man sich die Erfahrungsberichte aus Deutschland anschaut. So berichten viele, dass die Jugendlichen die Bibliothek von einer neuen, modernen Seite wahrnehmen und wieder oder weiterhin in die Bibliothek kommen. Und auch wenn man sich nicht unbedingt erwarten kann, dass bei jeder Entlehnung von Kon-

solenspielen auch ein Buch dabei ist, so bleibt die Bibliothek im Leben der Jugendlichen doch präsent.

Stichwort Medienkompetenz

Nicht nur das positive Image, „up-to-date“, „in“ oder „hip“ und nicht mehr „verstaubt“ und „öde“ zu sein und die nachweislich hohen Entlehnungen bringen den Bibliotheken etwas, sondern sie nehmen damit eine zentrale Aufgabe wahr, die sie sich schon lange auf die Fahne geschrieben haben: die Vermittlung und Stärkung von Medienkompetenz. Auch wenn das voraussetzt, dass sich auch die Bibliothekarinnen selbst intensiver mit dem Thema beschäftigen. So gesehen sprechen zahlreiche Gründe dafür, warum Gaming und Bibliotheken besser zusammenpassen, als man vielleicht auf den ersten Blick meinen könnte.

Marion Gamper

¹ Vgl. Präsentation der Pressekonferenz vom 13.08.2013, online abrufbar unter www.bitkom.org/files/documents/bitkom_praesentation_gaming_13_08_2012.pdf

² Vgl. Beitrag von Sylvia Chudasch in mbmagazin Ausgabe 150/151, 10/2012, S. 8, online abrufbar unter www.bibliothekerverband.de/fileadmin/user_upload/Landesverbaende/Niedersachsen/mbmagazin_150-151.pdf

Jugendliche in virtuellen Spielräumen

Die meisten Kinder und Jugendlichen haben schon Erfahrungen mit virtuellen Spielen gesammelt, doch es sind nicht die Jugendlichen, welche den Computer am öftesten zum Spielen nutzen. Die Altersgruppe der 25- bis 35-jährigen bewegt sich öfter und regelmäßiger in virtuellen Spielräumen.

Und auch Senioren haben in den letzten Jahren das virtuelle Spiel für sich entdeckt. Diesbezüglich sind auch vermehrt kleine, kurze Spiele auf den Markt gekommen, und viele dieser Spiele können frei im Internet gespielt werden. Die Jugendlichen und die Senioren haben die Zeit dafür. Auffallend ist auch der Geschlechterunterschied. Zwar holen die Mädchen in den letzten Jahren auf, doch der Großteil der SpielerInnen im virtu-

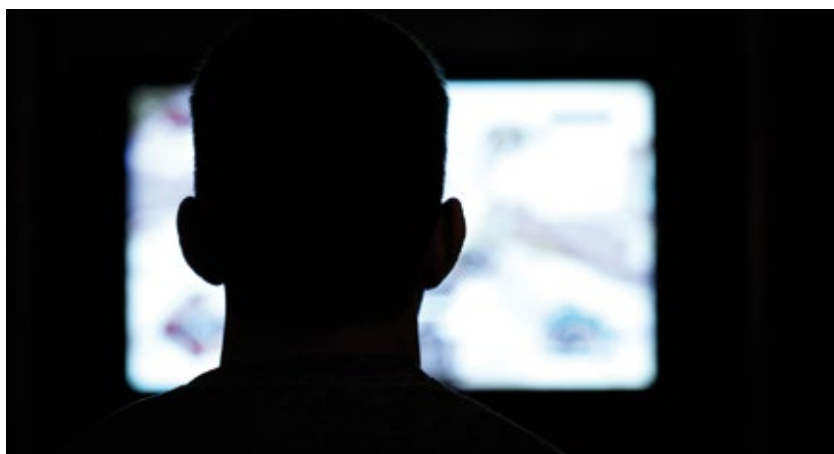


Foto: iustynics

ellen Raum sind Jungen. Auch was gespielt wird, unterscheidet sich stark. So spielen Jungen hauptsächlich Action-, Sport- und Kampfspiele, während Mädchen Geschicklichkeits- und Kreativitätsspiele bevorzugen. So spiegeln sich in der virtuellen Welt die Rollen wieder, welche den Geschlechtern in der realen Welt zugeschrieben werden und in welche sie sich hineinsozialisieren. Fragt man Jugendliche nach dem Stellenwert dieser Spiele in ihrer Freizeit, dann erfährt man, dass ihnen andere Tätigkeiten wie Im-Freien-Spielen, Musik, Sport, ... wichtiger sind.¹

Kein freizeitbestimmender Einfluss für virtuelle Spiele

Fragt man nach dem Grund, wieso Jugendliche sich mit virtuellen Spielen beschäftigen, dann ist dies meist „das schlechte Wetter, die Langerweile, wenn niemand da ist.“² Diese Aussagen relativieren schon viele Ängste besorgter Eltern und PädagogInnen. Virtuelle Spiele üben keinen freizeitbestimmenden Einfluss auf Jugendliche aus. Trotzdem ist der Aufenthalt in diesen künstlichen Spielwelten für Jugendliche wichtig und gehört mittlerweile zu ihrem Lebensalltag. Da gibt es Zeiten, in denen Jugendliche mehr vor dem Bildschirm sitzen, besonders, wenn ein Spiel neu ist und die Herausforderung dementsprechend groß, und Zeiten, an denen sie ihn links liegen lassen. Computerspiele sind für Jugendliche einerseits ein Pausenfüller, sie dienen zum Überbrücken von Leerzeiten. Andererseits sind sie Gesprächsthema und Sozialisationsinstrument unter Gleichaltrigen. Jugendliche tauschen sich über Computerspiele aus, holen sich Anerkennung durch spielerische Kompetenzen, wollen sich bei Spielgeräten und Spielen auskennen, um mitreden zu können. Besonders für Jungen ist dies ein Raum der Anerkennung unter Peers, Anerkennung auch der Männlichkeit. Dies spiegelt sich oftmals in den Inhalten und Werten der Spiele, bei denen es um Durchsetzungsfähigkeit, Stärke, Schnelligkeit, Teamgeist, strategisches Denken usw. geht.



Foto: Flickr / Ben Andreas Harding

Für Jugendliche erfüllen die Spiele diverse Funktionen.

Nicht kommerzialisierte Freizeitmöglichkeiten schwinden

Wie viele menschliche Tätigkeiten kann auch das Spielen am Computer zur Sucht werden. Dies betrifft aber meist Erwachsene und weniger Jugendliche, denn das Spielen geht einher mit unbefriedigenden Sozialbeziehungen, mit wenig Freizeitinteressen und dient vielmehr als Ersatz für eine unbefriedigende Lebenssituationen in der „realen“ Welt. Eine Sucht entsteht dabei erst nach einer längeren Zeit.

Dass Jugendliche sich immer öfter in virtuellen Räumen aufhalten, hat auch damit zu tun, dass in unserer Gesellschaft freie Spielräume und nicht kommerzialisierte Freizeitmöglichkeiten auf öffentlichen Plätzen immer weniger werden und diese wenigen werden immer öfter eingegrenzt bzw. ausgegrenzt, je nachdem auf welcher Seite des Zaunes man steht. So sehen Jugendliche oftmals einen Ausweg darin, dass sie eine neue Jugendkultur entwickeln, welche sich öffentlichen Raum wieder anzueignen versucht oder dass sie sich in innere oder in virtuelle Räume zurückziehen. Zudem ist der Computer mittlerweile

ein Alltagsgegenstand und aus dem zukünftigen Leben der Jugendlichen nicht mehr wegzudenken, und es ist immer der spielerische Akt, der hilft, Kulturtechniken zu erlernen und zu gebrauchen.

Wird virtuelles Verhalten in die Wirklichkeit umgesetzt?

Den virtuellen Spielen wird oft nachgesagt, dass diese Spiele und dabei besonders die „Ego-Shooter“, also jene Spiele, bei denen der Spieler aus der Ich-Perspektive durch virtuelle Räume wandert und auf alle möglichen Feinde schießen muss, Gewalt erzeugen. Diese These lässt sich aber nicht belegen. Es lässt sich wissenschaftlich genauso wenig erklären, dass Gewaltspiele reale Gewalt erzeugen, wie sich auch nicht darlegen lässt, dass sie dazu benützt werden, um Gewaltpotentiale auszuagieren. Die Medienwirkungsforschung versuchte diese Fragen zu erklären und scheiterte immer wieder daran, einen Nachweis für die direkte Wirkung von virtuellen Spielen zu erbringen. Letztendlich sind die Zusammenhänge vielfältig und der Nutzer des Mediums ist nicht bloß ein weißes Blatt Papier, auf das die Eindrücke des Spiels auftreffen und sich widerspiegeln. Jeder Nutzer hat eine Geschichte, ist geprägt von seinem

Umfeld und hat eigene Meinungen und ethische Grundsätze. Auch diese müssen bei der Betrachtung der Wirkung miteinbezogen werden. So kann dem virtuellen Spiel bloß eine Möglichkeit der Wirksamkeit zugesprochen werden. Diese Möglichkeit kann in einem Menschen mehr, im anderen weniger zur Wirklichkeit werden.

Gewalt in den Medien ist auch eine Frage nach der Gewalt im Leben

In den meisten virtuellen Spielen geht es darum, Macht zu entfalten und das Spiel zu kontrollieren. „Es gilt mehr oder weniger für alle Computerspiele, dass die Spieler sich machtvoll behaupten, Herrschaft ausbilden und Kontrolle ausüben müssen. Eben darin liegt der besondere Reiz und der Grund für die Faszinationskraft dieser Spiele.“³ Damit erfüllen sie oftmals den Zweck, jene Macht und Kontrolle herzustellen, welche die Menschen im wirklichen Leben verloren glauben. Gewalt ist dabei eine sehr drastische und offensichtliche Möglichkeit, um dieses Ziel zu erreichen. Dabei nehmen Medien jedoch ihre Anhaltspunkte aus der Wirklichkeit, und so ist die Frage nach der Gewalt in den Medien immer auch eine Frage nach der Gewalt im Leben. „Gewaltpotentiale im gesellschaftlichen Leben, die ihre Wurzeln in Bedingungen familialer Beziehungsstörungen, in institutionellen und kulturellen Unterdrückungs- und Verdrängungsmechanismen, politisch motivierten Täuschungs- und Propagandastrategien haben, sind die wahren Ursachen der Verfügbarkeit der Menschen durch Gewalt. Die moderne Zivilisation nimmt ihre Mitglieder immer spürbarer in die schmerzliche Zange zwischen offiziellem Gewaltverbot und offiziösen Appellen an eine Art von Gewalttätigkeit, die nicht als solche ausgegeben werden darf:

rigides Einhalten von Vorschriften, hartes Durchsetzungsvermögen, rücksichtslose Konkurrenz, eiserne Konsequenz. Da Gewalt nicht sein darf, aber dennoch tagtäglich getan oder zumindest toleriert werden muss, verlangt ein immer größeres Publikum nach der Inszenierung der verdrängten, verbotenen Normalität.“⁴

Virtuelle Gewalt befreit erst mal von der Spannung dieses Widerspruchs, schafft ein „gutes Gefühl“ und nimmt damit auch den Druck, nach konstruktiven Lösungen zu suchen. Die Ausübung virtueller Gewalt bleibt folgenlos und generiert somit auch keine Erfahrungsräume, in dem Leiden und Mit-Leiden erlebt werden kann. Die Welt der virtuellen Spiele ist empathiefrei. Empathie und damit Moral wird weder verlangt, noch ist sie erwünscht. Spieler im virtuellen Raum lernen, sich cool durch die verschiedenen Levels zu bewegen und sich nicht von Gefühlen bei sich oder für andere aus der Bahn werfen zu lassen. Somit greifen moralische Ansprüche an virtuelle Spiele ins Leere und am Spieler vorbei.

Wertvolle Erfahrungsräume und weniger Sorge um Gefahren

Virtuelle Spielräume bilden vielfach die Wirklichkeit ab, in denen sich Jugendliche und nicht bloß Jugendliche erleben. Im Spiel zählt schlussendlich die erbrachte Leistung und es baut auf die Leistungsbereitschaft des Spielers. Es vermittelt, dass es vom Einzelnen abhängt, das Ziel zu erreichen, wenn er nur bereit ist, die Leistung zu erbringen. Schulische Wirklichkeit mit vorausgesetzten „objektiven“ Leistungsstufen, welche alle möglichst zur selben Zeit zu erreichen haben und welche auf der Annahme basieren, dass alle am selben Punkt starten, spiegeln sich im virtuellen Spiel, und der Spieler müht

sich ab, dieses Ziel zu erreichen. Virtuelle Spiele zeichnen die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen nach und geben ihnen Ersatzlösungen zur Hand. Damit verstärken sie Trends und die Werte, welche in der Gesellschaft dominant sind. So finde ich es wichtig, die Inhalte dieser Spiele und potentielle Auswirkungen nicht zu überbewerten und mit übertriebenen Befürchtungen zu reagieren. Vielleicht gelingt es, mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen über die Funktion dieser Spiele in ihrem Leben und darüber, dass sie es vielleicht selbst sind, die da im Spiel ums Überleben kämpfen. Eine virtuelle Figur als Stellvertreter des eigenen Lebens. Verstärkt ist es jedoch wichtig, in unserer Gesellschaft der Frage nachzugehen, welche Spielräume Kindern und Jugendlichen in der heutigen Zeit zur Verfügung stehen, denn Spielräume sind schlussendlich Lebensräume. Wo haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, im öffentlichen Raum präsent zu sein und sich einzubringen? Wo können Kinder und Jugendliche die Gesellschaft mitgestalten? Wo können sie Empathie lernen? Es geht nicht darum, alle potentiellen Gefahren auszuschalten, diesen aus dem Weg zu gehen und die Sicherheit immer weiter zu maximieren. Vielmehr müssen wir uns über die Werte verständigen, welche wir für wertvoll und wichtig erachten und Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geben, diese zu erfahren und zu erlernen. Dafür braucht es Spiel- bzw. Lernräume, welche zu Erfahrungsräumen werden, positive Erfahrungsräume für Kinder, Jugendliche, aber auch für Erwachsene.

Armin Bernhard, Bildungswissenschaftler,
Schluderns

¹ JIM 2011, Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2011.

² Fromme, J.; Meder, N.; Vollmer, N.: Computerspiele in der Kinderkultur. S. 48. Opladen: Leske + Budrich, 2000.

³ Fritz, J.; Fehr, W.: Virtuelle Gewalt – Modell oder Spiegel? In: Fritz, J.; Fehr, W.: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. S. 54. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, 2003.

⁴ Rathmayr, B.: Die Rückkehr der Gewalt. S.139. Wiesbaden: Quelle und Mayer, 1996.

Interview mit einem „Gamer“

Was sagen eigentliche diejenigen, die Konsolenspiele spielen, über das Thema? Diese Frage haben wir Matthäus Ranigler, 22 Jahre alt und Student der Informatik an der Freien Universität Bozen, gestellt, der zurzeit ein Praktikum im Amt für Audiovisuelle Medien absolviert und selbst ein „Gamer“ ist.

Matthäus, würdest du dich als typischen Gamer bezeichnen?

Früher habe ich mehr gespielt als heute, da war der Begriff sicher eher zutreffend. Momentan würde ich mich aber eher zu den Gelegenheitsspielern zählen, aber das kommt wohl auf die Definition an.

Wie viele Stunden verbringst du beim Spielen von Konsolenspielen?

Momentan schätze ich meine Spielzeit auf durchschnittlich sechs Stunden pro Woche. Früher war das sicher mindestens doppelt so viel.

Warum hast du früher mehr gespielt als heute?

Ein Grund ist wohl, dass ich während der Schulzeit mehr Zeit dafür hatte, aber sicher auch, weil ich älter geworden bin und zunehmend die Lust daran verloren habe. Heute spiele ich überwiegend in der Gruppe, d.h. nicht online, sondern gemeinsam mit Freunden vor dem Fernseher.

Welche Spiele spielst du am liebsten, gibt es auch Spiele, die du gar nicht spielst? Was macht die Faszination aus?

Ich spiele am liebsten Rollenspiele, Shooter und Rennspiele. An den Rollenspielen gefällt mir, dass der Charakter der Figur personalisierbar ist, man kann ihn formen, wie man möchte. Bei Shootern kann man auch mal Dampf ablassen und abschalten. Mir gefallen aber eher nur die Spiele mit einer ordentlichen Story dahinter. Shooter ohne Story oder wo einfach nur sinnlos Leute erschossen werden, gefallen mir nicht. Rennspiele hingegen bringen Abwechslung. Man hat ja nicht im-

mer Lust, das Gleiche zu spielen. Was ich nicht so gern spiele, sind Lebenssimulationen wie die „Sims“.

Wann und warum hast du angefangen, Konsolenspiele zu spielen?

Ich habe schon in der Volksschule mit PC-Spielen angefangen, mit 14 oder 15 habe ich mir dann mit meinem eigenen Geld die erste Konsole gekauft. Ein Freund von mir hatte bereits eine und irgendwann war ich es leid, immer zu ihm 'rübergehen zu müssen.

Konsolen haben auch einen weiteren Vorteil: die Spiele sind genau auf die Konsolen zugeschnitten, d.h. auch neue Spiele laufen in 99 % der Fälle ohne Fehler oder Aussetzer. Bei neuen PC-Spielen muss meist auch der PC (Grafikkarte, schneller Prozessor etc.) up-to-date sein, damit das Spiel läuft. Das ist dann auch eine Preisfrage, halte ich den PC immer aktuell oder investieren ich einmal in eine Konsole, die man dann jahrelang hat.

Was hältst du von Shooter-Spielen? Glaubst du, die Spiele haben einen Einfluss auf die Spieler?

Dazu habe ich eine klare Meinung: Spiele können sicher etwas im Spieler auslösen. Wenn man durch das Spiel rennt und was oder wen auch immer erschießt, steigt der Adrenalinspiegel. Ich bin aber davon überzeugt, wenn man dauernd Action- oder Horrorfilme sieht, ist das genau das gleiche. Wenn es einen Amoklauf gibt, sind Shooter sicher nicht der Hauptgrund dafür, sondern hat das andere Hintergründe z.B. Probleme in der Familie oder ähnliches. Die Spiele können das



Foto: Amt für Bibliotheken und Lesen

Matthäus Ranigler

pushen, aber nicht der Hauptgrund sein, das wäre sehr verallgemeinert dargestellt. Dann würden ja zig Millionen Amokläufer durch die Gegend rennen, wenn man bedenkt, wie viele solche Spiele spielen.

Würdest du in eine Bibliothek gehen, um Spiele auszuleihen?

Ja, wenn es eine gewisse Auswahl gibt und die Spiele aktuell sind. Ich würde mir auch unbekannte Spiele wünschen, die man dann zuhause zwei Wochen ausprobiert. Wenn es einem gefällt, kann man es dann ja immer noch selbst kaufen. Interessant wäre es auch für diejenigen, die finanziell nicht so gut dastehen, schließlich sind Konsolenspiele ziemlich teuer.

Wird in deinem Freundeskreis auch viel gespielt? Oder macht ihr lieber andere Dinge gemeinsam?

Wir spielen wie gesagt auch gemeinsam, vielleicht alle zwei Wochen mal, dafür dann aber länger. Viel öfter treffen wir uns aber, um gemeinsam andere Dinge zu unternehmen, das war schon immer so.

Vielen Dank für das interessante Gespräch!

Interview: Marion Gamper

Begriffserklärungen

Beim Thema Konsolenspiele tauchen immer wieder bestimmte Begriffe auf, mit denen der Laie nicht unbedingt auf Anhieb etwas anzufangen weiß. Ein Versuch, etwas Licht in dieses Dickicht zu bekommen ...

Die Konsolen

Wer über die Anschaffung von Konsolenspielen für die Bibliothek nachdenkt, sollte sich zuerst die verschiedenen Spielekonsolen anschauen. Jede Konsole hat ihre Vor- und Nachteile und damit verbunden auch ihre Hauptzielgruppen. Im Folgenden wird ein Überblick über die fünf wichtigsten Konsolen gegeben.

Nintendo Wii / Wii U



Die Nintendo Wii hat der Welt der Spielekonsolen dank ihres Steuerungssystems neue Türen geöffnet. Der (bei Erscheinen) neuartige Controller (Eingabegerät, mit dem die Spiele gesteuert werden) überträgt die Bewegungen des Spielers direkt in das Spiel. Ob Bowling, Tennis oder Golfen, alles wurde möglich, man spielt einfach den Controller, als wäre es ein Tennisschläger, eine Bowlingkugel etc. Damit spricht die Wii die ganze Familie an und hat erstmals auch ältere Generationen mit vor den Bildschirm geholt. Zusatzgeräte wie das „Balance Board“ oder das „Wheel“ (engl. = Lenkrad) ermöglichen auch Yoga, Fitnessübungen, Skifliegen oder Bobfahren und natürlich ein Rennen mit „echtem“ Lenkrad.

Nintendo DS / 3DS

Die Nintendo DS ist eine mobile Konsole, d.h. man kann sie leicht einste-



Foto: Wikimedia / Evarn-Amos

Das Gerät hat zwei Bildschirme, wobei der untere ein berührungsempfindlicher Touchscreen ist und es damit erstmals ermöglicht, mobile Videospiele durch Berührung zu steuern. Mit der später erschienenen 3DS-Variante ist es sogar möglich, 3D-Spiele ohne spezielle 3D-Brille zu spielen.

Sony Playstation 3

Die Playstation 3 bietet technisch so einiges, neben dem „normalen“ Spielen ist auch das Abspielen von Blurays, Surfen im Internet oder Abspielen von mp3-Dateien kein Problem. Vor allem die hervorragende Grafik in HD-Qualität wird gelobt. Hier gibt es neben dem klassischen Controller auch „Move-Motion-Controller“, mit denen wie bei der Wii die Bewegungen des Spielers direkt in das Spiel übertragen werden.

Sony Playstation Vita

Foto: Wikimedia / Tokyoship



Vita ist die neue Generation der mobilen Konsole von Sony und sozusagen der Nachfolger der Playstation Portable (PSP). Der Bildschirm dient gleichzeitig als Touchscreen, auch die Rückseite der Konsole ist ein Touchpad. In der Konsole ist ein Sensor enthalten, dank dem die Bewegungen der Konsole direkt umgesetzt werden und Spielen rein durch Bewegen der Konsole möglich ist. Außerdem ist es möglich, Filme und Fotos anzusehen sowie Musik zu hören.

Microsoft Xbox 360 / Kinect



Foto: Wikimedia / Alphiathon

Die Xbox 360 Kinect geht schon wieder einen Schritt weiter und schafft auf Wunsch den Controller komplett ab. Dank einer Kamera werden die Bewegungen des Spielers aufgenommen und umgesetzt. Tennis spielen ohne Schläger, Tanzen und die Bewegungen dabei sehen und vieles mehr wird möglich; um zwischen verschiedenen Spielmodi auszuwählen, reicht es, mit der Hand darauf zu tippen. Natürlich können auch andere Genres (z.B. Strategiespiele) mit dem normalen Controller und ohne Kinect gespielt werden. Ähnlich der Playstation 3 ist auch hier die Grafik topp, außerdem können DVDs (keine Blurays!) ab- gespielt werden.

Die Spielgenres

Die Spielgenres

Konsolenspiele sind sehr unterschiedlich und vielfältig. Die Einteilung in verschiedene Genres ist nicht immer einfach und hängt auch vom Grad der Detailliertheit ab. In verschiedenen Quellen findet man daher auch verschiedene Aufzählungen von Genres. Als Richtlinien wurden hier die Klassifikation der USK, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien sowie des Spieleratgebers NRW herangezogen. Hinzu kommt, dass manche Spiele nicht eindeutig zugeordnet werden können und Elemente aus verschiedenen Genres beinhalten. Recherchiert man in der Klassifikation der USK, so findet man Tetris z.B. einmal unter „Arcade / Geschicklichkeit“ und einmal unter „Denkspiel“.

Klassische Adventures

Bei klassischen Adventures (Abenteuerspielen) geht es darum, die Spielfigur durch eine in sich geschlossene und festgelegte Spielgeschichte zu führen. Dabei müssen verschiedene Rätsel und Aufgaben gelöst, Gegenstände und Informationen gesammelt und kombiniert werden, um voranzukommen. Es geht nicht um Schnelligkeit oder Geschicklichkeit, sondern um Kombinationsgabe, Konzentration und Geduld. Zeitdruck gibt es dabei meistens keinen, das Spielprinzip ist im Wesentlichen gewaltlos, dafür aber komplex: „Klassische Adventures sind die Romane unter den Computerspielen.“ Beispiele: Tales of Monkey Island, Reihen basierend auf „Ein Fall für TKKG“, Agatha Christie, CSI.

Action-Adventures

Action-Adventures werden meist als eigenes Genre geführt, da zwar das Spielprinzip ähnlich ist und sie Elemente des klassischen Adventure wie Rätseln und Kombinieren beinhalten, die Handlung aber wesentlich actiongeladener ist. Prügeln, Schießen, Hüpfen etc. als kämpferischer Anteil sind ein wesentliches Element. Zur Kombinationsgabe, Konzentration und Geduld kommen also auch Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit als wichtige Fähigkeiten hinzu. Beispiele: Tomb Raider, The Legend of Zelda.

Arcade

Arcade leitet sich von den Videospiele ab, die früher in Spielhallen aufgestellt waren. Das Prinzip des Spiels ist einfach zu verstehen, die Spiele leicht zu erlernen, aber oft schwer zu

beherrschen. Arcade-Spiele haben meist einen schnellen, unkomplizierten Spieleinstieg, eine leichte Steuerung und übersichtliche Spielaufgaben. Es geht meist um Geschick und Reaktionsfähigkeit und einen möglichst hohen Highscore (engl. = Höchstpunktzahl). So sind Geschicklichkeitsspiele eines der fünf Subgenres, die die USK unter Arcade-Spielen führt. Die anderen Subgenres sind Racer (Rennspiele), Beat'em ups, Shoot'em ups und Musikspiele. Beispiele: Pong, Pac-Man, Tetris.

Denkspiele

Bei Denkspielen geht es weniger um die Fingerfertigkeit mit dem Controller, sondern um Köpfchen. Zeit spielt in der Regel keine Rolle, Geschicklichkeit kann ein Aspekt sein, muss aber nicht. Beispiel: Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging.

Quizspiele

Auch bei Quizspielen geht es mehr um Wissen als um Geschicklichkeit. Schnelligkeit kann ein Aspekt sein, insbesondere wenn in Gruppen gespielt wird. Manche Konsolenhersteller haben sogar eigene Controller in Form eines „Buzzers“ (von engl. buzz = summen, macht ein Geräusch wenn man draufdrückt; der, von dem das erste Geräusch kommt, darf antworten) entwickelt. Beispiele: Wer wird Millionär?, Buzz.

Jump'n'Run

Springend und laufend überwindet die Spielfigur bei Jump'n'Run-Spielen Hindernisse (Schluchten, Bäche aber auch Gegner) und sammelt in fantasievollen, themenorientierten Welten Gegenstände (z.B. Münzen,

Essen) oder Kräfte bzw. Fertigkeiten, um sie andernorts einzusetzen und den nächsten Level zu erreichen. Früher zweidimensional, sind die Welten dieses Genres heute oft dreidimensional. Die Handlung ist in modernen Versionen oft kampforientierter als früher mit Elementen der Adventures und Action-Adventures. Neben Geschicklichkeit ist eine gute Koordination und Konzentration notwendig, um die Spiele zu meistern. Beispiele: Super Mario Bros., Donkey Kong.

Gesellschaftsspiele

Gesellschaftsspiele setzen Brett-, Karten- und Würfelspiele digital um. Wichtig ist immer der Mehrspielermodus. Der Spieleratgeber NRW zählt auch Musik- und Tanzspiele zu dieser Kategorie. Beispiele: Monopoly, Schach.

Musik- und Tanzspiele

Während die USK diese Spiele zu den Arcades steckt, zählt der Spieleratgeber sie zu den Gesellschaftsspielen. Beides hat wohl seine Berechtigung. Bei Musik- und Tanzspielen wird allein oder gemeinsam gesungen (zum Teil mit eigenen Mikros) oder mithilfe z.B. einer Plastikgitarre Musikstücke nachgespielt. Getanzt wird ebenfalls allein oder in der Gruppe. Beispiele: SingStar, Guitar Hero, Just Dance.

Kinder / Kreativ

Hier fallen vor allem Spiele für sehr junge Spieler hinein, in denen einfache Aufgaben wie das Ausmalen von Bildern angeboten werden. Beispiele: Create, Montagsmaler, Clever Kids.



Foto: Electronic Arts



Foto: Activision



Foto: Electronic Arts

Rollenspiele

In Rollenspielen stehen dem Spieler mehrere Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die entsprechend erkannt und eingesetzt werden müssen, zur Verfügung. Die Geschichte ist meist mystisch oder mittelalterlich geprägt. In diese Kategorie fallen auch Online-Rollenspiele, bei denen Millionen von Spieler, jeder in der Rolle seines so genannten Avatars, gemeinsam spielen (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – MMORPG). Beispiele: Final Fantasy, Das Schwarze Auge.

Shooter

Die Spielfigur in diesen Spielen muss den Gegner mit Waffengewalt besiegen bzw. ausschalten und dabei Wege auf unterschiedlichem Gelände zurücklegen, um die Mission zu erfüllen. Dabei kann man zwischen mehreren Subgenres unterscheiden. Ego-Shooter werden aus der Ich-Perspektive gespielt, man sieht meist die Waffe im Anschlag. Viele dieser Spiele verfügen über einen Mehrspieler-Modus, bei dem auch taktisches Geschick gefragt ist. Third-Person-Shooter zeigen die Spielfigur von hinten und gewährt so eine bessere Übersicht. Bei Taktik-Shootern können gegnerische Figuren auch umgangen oder abgelenkt werden, trotzdem steht auch hier das Schießen im Mittelpunkt. Viele dieser Shooter haben einen Online-Modus. Beispiele: Call of Duty, Hitman, Counter-Strike.

Shoot'em ups

Während die USK Shoot'em ups zu den Arcade-Spielen zählt, fallen diese Spiele beim Spieleratgeber

NRW unter die Shooter. Auch hier hat sicher beides seine Berechtigung. Man benötigt Waffengewalt, um den feindlichen Angriff zu überwinden, oft vom Flugzeug oder Raumschiff aus. Die Bewegungsfreiheit beschränkt sich meist auf eine Richtung (rauf / runter, links / rechts), in die man auch schützend ausweichen kann. Beispiel: Thunder Wolves.

Beat'em ups

Der Titel – zu deutsch: Schlag sie zusammen – ist hier Programm. In diesem oft als „Prügelspiele“ bezeichneten Genre wird gekämpft, mit und vor allem ohne Waffen. Es gilt Bewegungskombinationen zu erlernen, um den Gegner zu besiegen. Dem Spieler stehen verschiedene Figuren mit unterschiedlichen Stärken und Tricks zur Verfügung, gespielt wird meistens in Runden. Beispiele: Tekken, Mortal Kombat.

Simulation

In Simulationsspielen wird die reale Welt simuliert, egal ob aus technischer Sicht oder aufgrund der Lebensumgebung. Flugzeug oder Hubschrauber fliegen, Eisenbahn oder Panzer fahren oder auch ganze Familiengeschichten spielen, all das ist hier möglich. Beispiele: Die Sims, Der Bauernhof.

Sportspiele / E-Sport

Einmal mit Lionel Messi über den Fußballplatz laufen: Sportspiele machen es möglich. Es gibt kaum eine Sportart, die es noch nicht in ein Konsolenspiel geschafft hat. Die eigenen Fähigkeiten müssen trainiert und in Wettkämpfen unter Beweis gestellt werden. Meist erscheinen jährlich Neuauflagen mit entsprechenden Personal- / Kader-

und Regeländerungen. Durch die neuen Konsolen und ihre Controller, die Bewegungsabläufe des Spielers direkt ins Spiel umsetzen, hat sich „E-Sport“ als neue „Sportart“ etabliert. Es wird zu Hause vor dem Bildschirm Tennis, Golf oder Kegeln gespielt, Ski gefahren oder dank „Balance Board“ verschiedene Übungen gemacht. Beispiele: FIFA Football, Wii Sports.

Racer (Rennspiele)

Wer mit seinem Gefährt, egal ob normales Auto oder Rennwagen, Boot oder sonstiges als erstes im Ziel ist, hat gewonnen. So könnte man das Ziel dieser Spiele zusammenfassen. Die Bandbreite ist dabei relativ groß und reicht von realistischen Simulationen auf realen Rennstrecken, wo das Auto auch mal zu Schrott geht, bis hin zu „Fun Racern“. Deshalb werden die Spiele auch gern unter Arcade-Spielen oder Simulationen geführt. Auch die Perspektive kann unterschiedlich sein, so sind sowohl die Vogelperspektive als auch die Ich-Perspektive gängig. Eigene Lenkräder für die Konsolen gibt es bereits seit längerem. Beispiele: Need for Speed, Gran Turismo.

Strategie

Planung und Strategie sind bei diesem Genre die Grundvoraussetzung für das Erreichen des Ziels. Dabei wird nicht mit einer einzelnen Spielfigur, sondern zum Teil mit ganzen Völkern gespielt. Verschiedene Ressourcen stehen meist nur begrenzt zur Verfügung und müssen wohlüberlegt eingesetzt werden. Die Ziele sind sehr unterschiedlich und reichen vom Aufbau neuer Siedlungen über die Eroberung neuer Länder bis hin zum diplomatischen, kriegerischen oder ökonomischen Sieg über den Gegner. Die Darstellung erfolgt meist aus einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben.

Man unterscheidet verschiedene Subgenres, zum Beispiel rundenbasierte Strategiespiele, bei denen Runde für Runde gespielt und im Voraus geplant wird, und Echtzeit-Strategiespiele, bei denen schnelles Reagieren gefragt ist. Alternativ kann man auch zwischen zivilen Aufbaustrategiespielen, bei denen



Foto: Ubisoft



Foto: Nintendo

ziviler Städtebau und Diplomatie im Vordergrund stehen, und militärischen Strategiespielen, bei denen militärische Konflikte zentral sind, unterscheiden. Beispiele: Age of Empire, Die Siedler.

Management

Managementspiele funktionieren ähnlich wie zivile Aufbaustrategiespiele, es gilt ein komplexes Geflecht aus Finanzen, Personal, Konkurrenz etc. zu managen. Allerdings stehen hier wirtschaftliche Aspekte im Vordergrund. Beispiel: SimCity.

Edutainment / Serious Games

Spielen und lernen ist das Prinzip des Edutainment-Genres (ein Wortmix aus Education und Entertainment). Dabei werden mehrere Subgenres unterschieden. Lernprogramme vermitteln Schul- bzw. Faktenwissen meistens aus einem bestimmten Fach und für eine bestimmte Altersgruppe, Edutainment-Programme versuchen, dieses Schul- bzw. Faktenwissen spielerisch zu vermitteln. Bei Infotainment-Programmen kann der Spieler verschiedene Themen erleben und erfahren, wie in einem virtuellen Sachbuch. Der Begriff Serious Games schließlich umfasst nicht nur den Bereich der Edutainment-Programme, sondern auch Programme z.B. der Erwachsenenbildung. Das Prinzip, dass mit der durch den Spaß am Spielen entstehenden Motivation die Auseinandersetzung mit ernstesten Themen erleichtert wird, bleibt dasselbe. Beispiele: Was ist was, Englisch macht Spaß, Lernerfolg Grundschule.

Die Alterskennzeichnung

Ähnlich wie bei den DVDs findet man auch auf Konsolenspielen Alterskennzeichnungen, meist USK und / oder PEGI. Es kann also auch vorkommen, dass Spiele zwei unterschiedliche Kennzeichnungen tragen, die auch inhaltlich voneinander abweichen können. Grund dafür ist die von Land zu Land unterschiedliche

gesetzliche Regelung. So ist z.B. in Deutschland die USK-Kennzeichnung verpflichtend, in Österreich zum Teil die PEGI-Kennzeichnung. Wichtig: Bei den Alterskennzeichnungen geht es immer nur darum, ab welchem Alter das Spiel geeignet ist (z.B. aufgrund der Inhalte und dargestellten Szenen), nicht aber, wie schwierig es ist!

Alterskennzeichnung USK

Die USK-Kennzeichnung (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) ist für Konsolenspiele im Grunde das, was die FSK-Kennzeichnung für Filme ist. Genauso wie bei Filmen die Alterskennzeichnung der FSK, ist bei Konsolenspielen, die in Deutschland verkauft werden, die Alterskennzeichnung der USK verpflichtend. Spiele dürfen auch nur an Personen verkauft werden, die die entsprechende Altersbeschränkung erfüllen.



Foto: Michael Schulze von Gähler

Es gibt fünf verschiedene USK-Alterskennzeichnungen, die auch farblich voneinander abweichen und sie so leichter unterscheidbar machen:

- 0 freigegeben ohne Altersbeschränkung (Farbe weiß)
- 6 freigegeben ab 6 Jahren (Farbe gelb)
- 12 freigegeben ab 12 Jahren (Farbe grün)
- 16 freigegeben ab 16 Jahren (Farbe blau)
- 18 freigegeben ab 18 Jahren (Farbe rot)

Nähere Informationen und Beispiele sowie Informationen zum Prüfverfahren findet man unter www.usk.de.

Alterskennzeichnung und Inhaltsbeschreibung PEGI

In manchen Ländern Europas, aber auch in bestimmten Bundesländern

Österreichs (da dort der Jugendschutz Sache der Bundesländer ist) müssen Konsolenspiele die Alterskennzeichnung der PEGI (Pan-European Game Information) tragen. Dabei handelt es sich um das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele, das inzwischen in über 30 Ländern Anwendung findet, unter anderem auch in Italien. Im Gegensatz zur USK wird hier nicht von Altersfreigaben, sondern von Altersempfehlungen gesprochen. Auch hier gibt es fünf unterschiedliche Alterskennzeichnungen:

- 3 für alle Altersgruppen geeignet (Farbe grün)
- 7 ab 7 Jahren, ähnlich wie die Kennzeichnung 3, aber mit möglicherweise Angst erzeugenden Szenen oder Geräuschen (Farbe grün)
- 12 ab 12 Jahren (Farbe orange)
- 16 ab 16 Jahren (Farbe orange)
- 18 ausschließliche Empfehlung für Erwachsene (Farbe rot)



Foto: PEGI

PEGI kennt außerdem noch acht Inhaltssymbole, die auf der Rückseite der Verpackung zu finden sind und die wichtigsten Gründe für die jeweilige Altersempfehlung liefern. Die Inhaltssymbole weisen auf Schimpfwörter, Diskriminierung, Drogen, Angst, Glücksspiel, Sex, Gewalt und Online-spielbarkeit hin. Nähere Informationen findet man unter www.pegi.info und <http://bupp.at/chancen-amp-risiken/jugendschutz/pegi/> (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen).

Marion Gamper

¹ www.usk.de/pruefverfahren/genres/

² www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsolenspiele,did=165556.html

³ www.spieleratgeber-nrw.de/site.3.de.html

⁴ Vgl. www.usk.de/pruefverfahren/genres/

Praxisworkshop Konsolenspiele – Ein Erfahrungsbericht

„Es ist verblüffend, wie wenig wir über andere zu wissen brauchen, um vernichtend über sie urteilen zu können“ (Karl Kraus). – In abgeschwächter Form und inhaltlich leicht verändert könnte man so, ehrlich gesagt, meine bisherige Einstellung zum Thema „Konsolenspiele“ benennen. Und ich spreche sicherlich einigen von uns aus der Seele ...



Fotos: Amt für Bibliotheken und Lesen

Alles, was neu ist, wird zuerst einmal skeptisch betrachtet oder gleich ganz abgelehnt. Dabei sind Computerspiele gar nicht mehr neu. Immerhin wird schon jahrzehntelang gespielt. Jung und Alt erfreuen sich bereits seit ca. 50 Jahren an mehr oder weniger gut ausgetüftelten Spielen am Computer, mit dem Game Boy oder mit der Playstation ... und haben alleine oder gemeinsam mit Freunden Riesenspaß! Eine Freizeitbeschäftigung, die es auf jeden Fall verdient, dass man sich mit ihr auseinandersetzt, auch im Bibliotheksbereich.

Tauschring als Initialzündung

Spätestens seit der Einführung von Konsolenspielen in einigen unserer Bibliotheken und der Gründung eines Tauschrings war auch für mich der

Moment gekommen, mich (endlich!) näher damit zu beschäftigen. Der vom Amt für Bibliotheken und Lesen angebotene Praxisworkshop kam mir dabei gerade recht: Als totaler Laie war ich sehr gespannt auf den Kurs, wollte ich doch endlich mein Wissen in puncto Konsolenspiele erweitern, um zukünftig besser argumentieren und für meine Bibliothek Entscheidungen treffen zu können. Der Kurs hat meine Erwartungen auf jeden Fall erfüllt. Der Praxisteil am Vormittag gab uns die Möglichkeit, verschiedenste Spielkonsolen kennenzulernen und auszuprobieren, von Nintendo Wii, Nintendo 3DS, Sony Playstation 3, xbox 360 bis Playstation Vita war alles dabei. Und auch die Spiele-Beispiele waren sehr vielseitig. Manuel Oberkalmsteiner und fünf Jugendliche haben uns auf interessante Weise einzelne

Spielekategorien erklärt und vorgeführt. Dabei wurden wir auch immer wieder aufgefordert, die Spiele selber auszuprobieren und Vor- und Nachteile der jeweiligen Konsole zu erleben.

Super Mario, Indiana Jones und Call of Duty

Von „Super Mario“ über tolle Fifa-Fußball-Spiele, Indiana-Jones-Abenteuer, sportliche Aktivitäten und musikalische Soloauftritte mit Wii war alles dabei. Und trotz anfänglicher Ungeschicktheit mit der Konsole hat es richtig Spaß gemacht! Nicht unerwähnt lassen möchte ich, dass auch die zwei meistverkauften Playstation-Spiele „Call of Duty“ mit dabei waren – Stichwort: Ego-Shooter. Meiner Meinung nach Kriegsspiele schlechthin, laut Jugendlichen aber vor allem super Strategiespiele, Spiele, die man auch gut gemeinsam spielen kann, via Netz verbunden. Mir inhaltlich fast zu ernsthaft und zu realistisch wurden uns diese beiden „Kriegsspiele“ von zwei Jugendlichen erklärt, und auch diesmal bot sich uns die Gelegenheit, selber „loszuschießen“. Offen gesagt, war es irgendwie ein aufregendes und gleichzeitig beunruhigendes Gefühl, sich mit diesen beiden Spielen auseinanderzusetzen. Vor allem, weil immer wieder Gedanken aufgetaucht sind, wie solche Spiele Kinder und Jugendliche, aber vielleicht auch Erwachsene beeinflussen könn(t)en.

Information und Motivation

Diese Gedanken wurden am Nachmittag nach dem theoretischen Teil der beiden Referenten Armin Bernhard und Peter Ratschiller über den

Konsolenmarkt und seine Entwicklungen, Trends, Tendenzen, Analysen dann auch laut ausgesprochen und in der Gesamtgruppe diskutiert. Überraschend fand ich die Information von Seiten der Referenten, dass Untersuchungen ergeben haben, dass z.B. Gewaltspiele usw. keinen Einfluss auf Jugendliche haben, soweit sie in einem unbelasteten Umfeld aufgewachsen und auch sonst emotional und psychisch stabil sind. Wie gesagt, für mich fast unvorstellbar und ein Grund, viel darüber nachzudenken. Überhaupt habe ich nach dem Workshop viel über die gesamte Thematik nachgedacht und auch angefangen, mich mit Jugendlichen und Erwachsenen darüber zu unterhalten und mitzudiskutieren. Es ist wirklich spannend was für ein buntes Spektrum dabei herauskommt und ich bin schon aus diesem Grunde froh, am Workshop teilgenommen zu



haben. Gleichzeitig möchte ich aber auch andere Bibliothekarinnen, die vielleicht ebenfalls noch Hemmungen oder Vorbehalte haben, motivieren, sich mit dem Thema „Konsolenspiele“ näher auseinanderzusetzen. Es lohnt sich! Danke nochmals an alle für die ge-

samte Organisation und Durchführung des Workshops!

Barbara Rechenmacher,
ÖB Partschins-Rabland

Konsolenspiele – Erfahrungen aus der ÖB Kaltern

Konsolenspiele sind immer wieder ein Thema und sorgen für rege Diskussionen. Was aber sind die Erfahrungen von Öffentlichen Bibliotheken in Südtirol, die schon länger Konsolenspiele in ihr Medienangebot aufgenommen haben? Dazu haben wir Karin Marini, Leiterin der Öffentlichen Bibliothek Kaltern, befragt.

Liebe Karin, seit wann führt ihr in der Bibliothek Kaltern Konsolenspiele?

Ich habe damals einen Artikel im „Zum Lesen“ gelesen, in denen über die Einführung von Konsolenspielen in Bibliotheken im Pustertal berichtet wurde. Das hat mich auf das Thema gebracht und so haben wir 2009 Nintendo-Spiele eingeführt.

Warum habt ihr euch für die Einführung von Konsolenspielen entschieden?

Wir haben uns dafür entschieden, weil wir fest davon überzeugt sind, dass Bibliotheken die Aufgabe ha-

ben, auch neuen Medien eine Chance zu geben und nicht die Augen vor Neuerungen verschließen dürfen. Kinder sollen ja lernen, mit neuen Medien umzugehen. Außerdem sind Konsolenspiele kostspielig und die Eltern sind froh, wenn es ein entsprechendes Angebot gibt. Und auch die Kinder, deren Eltern sich das nicht leisten können, kommen so zum Zug und erhalten eine wichtige Chance.

Wie waren die ersten Reaktionen?

Die Reaktionen waren durchwegs positiv. Es gab zwar eine Rückfrage innerhalb des Bibliotheksrates, ob



Karin Marini

die Bibliothek wirklich alles anbieten muss, nur weil andere das auch tun, aber eine sehr große Mehrheit hat

die Einführung unterstützt. Auch die Eltern haben die Einführung von Anfang an sehr begrüßt, weil die Spiele teuer sind und die Kinder so mehrere Spiele durchprobieren können. Auch die Entlehnungen waren sofort hoch.

Wer leiht die Spiele hauptsächlich aus? Habt ihr damit eine neue Zielgruppe erreicht oder das Angebot für bestehende Zielgruppen erweitert?

Vor allen Dingen Kinder. Aber auch viele Eltern leihen Spiele aus, insbesondere wenn sie wissen, dass die Kinder irgendwo warten müssen, z.B. beim Arzt. Ich glaube schon, dass wir mit diesem Angebot auch neue Nutzer gewonnen haben, insbesondere jene Kinder, die nicht so gerne lesen und früher einfach gar nicht mehr gekommen sind. Jetzt kommen sie, um Nintendo-Spiele auszuleihen und bleiben uns so erhalten. Das ist wie ein Lockmittel. So wird ihnen die Bibliothek nicht fremd und sie sehen ab und an auch etwas anderes, was sie interessiert und nehmen es mit. Das finden wir besser, als dass sie gar nicht mehr kommen. Aber natürlich freuen sich auch die bestehenden Nutzergruppen über das Angebot.

Warum habt ihr euch dafür entschieden, nur Nintendo-Spiele anzukaufen?

Wir haben uns für Nintendo-Spiele entschieden, weil das zum damaligen Zeitpunkt viele Kinder schon hatten und es ein Gerät war, das man leicht mitnehmen konnte. Außerdem haben wir auf die Erfahrungen anderer Bibliotheken zurückgegriffen, von denen wir wussten, dass diese Spiele sehr nachgefragt sind. Seither haben wir unser Angebot um Wii-Spiele erweitert. Auch hier sind wir der Meinung, dass die Bibliothek sich immer interessant machen und neue Angebote schaffen muss.

Wie wird die Ausleihe gehandhabt? Gibt es spezielle Regeln für Konsolenspiele oder werden sie behandelt wie alle anderen Medien?
Bei uns können die Spiele für jeweils zwei Wochen entlehnt werden. Am



Anfang durfte pro Nutzer nur ein Spiel ausgeliehen werden, inzwischen haben wir unseren Bestand vergrößert und nehmen auch am Tauschring teil, sodass jetzt auch zwei bis drei Spiele mitgenommen werden können. Ansonsten gibt es keine besonderen Regeln.

Mit dem Stichwort Medienkompetenz wird die Einführung von Konsolenspielen in Bibliotheken oft begründet, auch du hast als wichtiges Kriterium genannt, dass Kinder lernen sollen, mit neuen Medien umzugehen. Wie ist das bei euch, sind die Bibliothekarinnen in Kaltern seit der Einführung auch medienkompetenter?

(Lacht) Naja, ein bisschen, ich habe es schon ein paar Mal mit meinen eigenen Kindern ausprobiert, aber die Experten sind da sicherlich die Kinder. Die haben das auch alles sehr schnell heraußen. So ist es zum Beispiel auch kein Problem, wenn mal ein Büchlein fehlt, die Kinder kommen trotzdem super klar und brauchen das auch gar nicht.

Was würdet ihr anderen Bibliotheken empfehlen, die sich Gedanken über Konsolenspiele machen?

In Bibliotheken fallen immer wieder Mediengruppen weg, wie zum Beispiel Videos oder CDs, die bei uns auch nicht mehr viel entliehen wer-

den. Die Lücke, die entsteht, kann und sollte man mit neuen Medien füllen. Ich will damit nicht sagen, dass alle Bibliotheken Nintendo-Spiele ankaufen sollen, aber die Bibliothek muss aktuell bleiben, das ist wichtig. Man kann auch andere Medien wie PlayStation-Spiele oder BlueRays anbieten, aber ich denke schon, dass es immer wieder etwas Neues braucht um auf dem Laufenden zu bleiben.

Liebe Karin, vielen Dank für das interessante Gespräch!

Interview: Marion Gamper

Erster Konsolenring Südtirols gestartet

15 Südtiroler Bibliotheken haben seit dem 1. April 2013 ein neues Medium in ihrem Bestand. Sie sind dem Trend nach digitalen Spielen gefolgt und bieten insgesamt 300 ausgewählte Nintendo- und Wii-Spiele an, welche untereinander getauscht werden.



Ma cool, iatz gibts Nintendo- und Wii-Spiele in der Bibliothek!“ kommentiert der 8-jährige Matthias das neue Medienangebot. „Eine gute Idee“, findet die Mutter der 7-jährigen Lea, „so muss nicht ich mich um die Auswahl der Spiele kümmern und viel Geld dafür ausgeben.“ „In Zeiten knapper werdender Ressourcen eine ideale Form des Bestandsaufbaus“, meint ein Gemeindereferent ... Durchwegs positiv sind die Reaktionen auf den am 1. April 2013 angelaufenen ersten Konsolenring in Südtirol.

Konsolenspiele sind mittlerweile ein fester Bestandteil in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen und nicht mehr weg zu denken. Ein entscheidender Grund also, sich diesen Gegebenheiten anzupassen und das bereits vielfältige Medienangebot in unseren Bibliotheken um derartige Spiele zu erweitern. Hohe Anschaffungskosten, Budgetkürzungen sowie Vorbehalte in einigen Bibliotheksräten gegenüber diesen neuen Medien sind die Hauptgründe, warum bisher nur wenige Bibliotheken Konsolenspiele in ihrem Bibliotheksbestand halten. In der AG Technische Innovation im BVS entstand aufgrund dieser Rahmenbedingungen die Idee zur Gründung eines Konsolenringes nach dem Vorbild des DVD- und Hörbuchringes Pustertal. 15 Bibliotheken, davon 9 aus dem Pustertal, bekundeten Interesse. Für die Auswahl der Nintendo- und Wii-Spiele konnten wir die Buchhandlung Athesia Bruneck gewinnen, welche die sorgfältig ausgesuchten Spiele in 15 gleichwertigen Paketen zu je 20



Foto: ÖB Olang

Konsolenspielen (8 Nintendospiele, 8 Wiispiele, 4 Nintendo-3DS-Spiele) zusammenstellte. Die Palette reicht von Lern-, Strategie-, Sport-, Unterhaltungs- und Abenteuerspielen bis hin zu Geschicklichkeits-, Knobel- und Brettspielen für Konsolen. Die vorrangige Zielgruppe sind Grund- und Mittelschüler.

Jede der teilnehmenden Bibliotheken nennt ein Paket ihr Eigen und tauscht dieses nach drei Monaten nach einer genauen Abfolge mit einer anderen Bibliothek. Aus logistischen Gründen wurden zwei Konsolenringe gebildet. Vintl, Sand in Taufers, St. Johann im Ahrntal, Prettau, Olang, Welsberg, Toblach, Innichen und Sexten tauschen ihre Pakete so lange untereinander, bis sie wieder in die ursprüngliche Bibliothek zurückkehren. Latsch, Völs, Welschnofen, Auer, Tramin und Kaltern bilden den zweiten Ring, wobei der BVS beim Wechsel der Pakete aufgrund der größeren Entfernungen

zu den Bibliotheken behilflich ist. Die Organisation des Ringes betreut die AG Innovation, die Katalogisierung wurde im BVS-Büro Bozen vorgenommen. Der Konsolenring ist ein weiteres Beispiel für eine gelungene Zusammenarbeit zwischen Bibliotheken und hat den Vorteil, dass Bibliotheksbenutzer immer wieder neue Spiele im Bestand finden und sich die Kosten für die einzelne Bibliothek in Grenzen halten. Zudem kann auf diese Weise die Nachfrage nach Konsolenspielen unter den Benutzern ohne großes finanzielles Risiko getestet werden. Neue Benutzergruppen können angesprochen werden und dem Image der Bibliothek tut ein solches zeitgemäßes Angebot nur gut. DIE ZEIT ONLINE titelte erst unlängst: „Games gehören in die Bibliotheken“. Das können die 15 Bibliotheken des Konsolenringes nur bestätigen.

Doris Grüner (ÖB Olang),
AG Technische Innovation im BVS

Smartphone-Spiele

Neben den klassischen Spielkonsolen gibt es noch eine weitere Geräteklasse, die sich hervorragend zum Spielen eignet: jene der Smartphones und Tablets. Mit den altbackenen Minispielen wie etwa Snake, welche in den Neunzigerjahren auf vielen Telefonen zu finden waren, haben die modernen Smartphone-Games aber nicht mehr viel gemeinsam.

Zwar sind Smartphones und Tablets zwei unterschiedliche Gerätetypen, jedoch haben sie zwei gemeinsame Merkmale: Man trägt sie im Alltag (fast) immer bei sich – und sie setzen beide auf mobile Betriebssysteme wie Android oder iOS und unterstützen somit eine Vielzahl von Apps. Darunter finden sich neben anderen nützlichen Helferlein auch zahlreiche Spiele aller Genres. Viele Smartphones und Tablets sind technisch mittlerweile so hoch entwickelt, dass sie in puncto Rechenleistung und Grafik durchaus mit Spielkonsolen wie Wii U und Konsorten mithalten können. Das Vorhandensein eines berührungsempfindlichen Bildschirms (Touchscreen) und einer jederzeit verfügbaren Internetverbindung haben sie den Konsolen sogar voraus; dies führt dazu, dass gewisse Spielideen sogar ausschließlich auf Smartphones bzw. Tablets funktionieren.

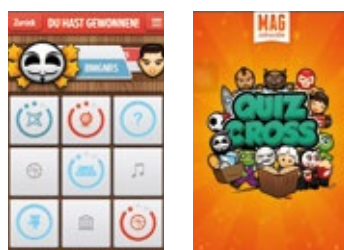
Zielgruppe: Casual Gamer

Dennoch stellen Smartphones und Tablets im Hinblick auf Spiele keine Konkurrenz zu den klassischen Konsolen dar, da sich die Zielgruppen der Geräteklassen sehr voneinander unterscheiden. Während sich Konsolenspiele meist an die klassischen „Zocker“ richten, gilt für Smartphone-Spiele, dass sie als so genannte „Casual Games“ hauptsächlich Gelegenheitsspieler bedienen. Sie unterscheiden sich von „vollwertigen“ Spieliteln insbesondere durch ein einfaches Spielprinzip, intuitive Bedienung sowie schnelle Erfolgserlebnisse aus und bieten dem Spieler dadurch eine kurze, schnelle Unterhaltung für zwischendurch. So lassen sich kurze Wartezeiten beispielsweise

im Supermarkt oder an der Bushaltestelle hervorragend überbrücken. Spiele für Tablets hingegen können durchaus an klassische Konsolenspiele heranreichen, was Komplexität und Spieldauer angeht.

Smartphone vs. Konsole

Smartphones punkten unter Gaming-Gesichtspunkten vor allem durch einfache, jederzeit verfügbare Spiele – das Handy hat man sowieso immer mit dabei. Weitere Pluspunkte sind die schnelle Installation von Spielen sowie die geringen Preise: Ein einziges Konsolenspiel kann locker 50-60 Euro kosten – für dasselbe Geld kann man ein Smartphone-Leben lang nach Herzenslust Spiele kaufen. Dennoch sind Smartphones bzw. Tablets keine perfekte Spieleplattform, da sie bei Ergonomie und Bedienbarkeit nicht mit Spielkonsolen mithalten können. Jedenfalls macht es keinen Spaß, sich stundenlang über ein Smartphone zu beugen und auf einen Bildschirm im Hosentaschenformat zu starren. Auch was die Spieleauswahl angeht, haben Konsolen eindeutig die Nase vorne.



Simpel und süchtigmachend

Zu den besonders häufig vertretenen Genres auf dem Smartphone gehören einfache Jump'n'Runs und Geschicklichkeitsspiele ebenso wie Logik- und Puzzlespiele sowie Quizspiele. Natürlich sind auch die klassischen Konsolentitel wie FIFA Soccer, Indiana

Jones, GTA (Grand Theft Auto) oder Prince of Persia für Smartphones bzw. Tablets verfügbar, allerdings hinken sie ihren großen Konsolenbrüdern aufgrund der eingeschränkten Steuerung (Stichwort Touchscreen) oft hinterher. Zu den aktuellen Lieblingsspielen des Verfassers zählen QuizCross (eine Kreuzung aus Quizspiel und Tic-Tac-Toe, gespielt wird gegen Freunde), Candy Crush Saga (ein klassisches Puzzlespiel) und Flow Free (ebenfalls ein Puzzlespiel mit bestechend einfachem Spielprinzip).



Spielermarkt

Die Spiele müssen nicht in einem herkömmlichen Geschäft erworben werden, sondern lassen sich direkt auf dem Smartphone bzw. Tablet über den integrierten Shop (Android: Google Play, Apple: App Store) kaufen und herunterladen. Das Gros der Spiele kostet zwischen 80 Cent und fünf Euro, oft sind sie sogar gänzlich kostenlos zu haben. Einige Entwickler setzen auch auf das sogenannte „Free-to-Play“-Modell, d.h. das Spiel kann kostenlos heruntergeladen und installiert werden – allerdings gibt es Werbeeinblendungen und/oder kostenpflichtige Zusatzangebote wie virtuelle Güter (Ausrüstungsgegenstände, Fortbewegungsmittel) oder Premium-Mitgliedschaften.

Andreas Baumgartner

Konsolespiele & Gaming: Literatur & Links

Links

Bundeszentrale für Politische Bildung –

www.bpb.de/gesellschaft/medien/computer_spiele/

Die Bundeszentrale für Politische Bildung (Bonn) hat auf ihrer Webseite verschiedene, detaillierte Fachartikel zu Geschichte, Definitionen, Märkten, gesellschaftlichen Auswirkungen, medienpädagogischen Aspekten, Literatur und Politik im Bereich Computer- und Konsolenspiele veröffentlicht.



TOMMI –

www.kindersoftwarepreis.de

„TOMMI, der deutsche Kindersoftwarepreis“ widmet sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommen.

Vortrag Eli Neiburger –

<http://vimeo.com/60248907>

Video eines Vortrags von Eli Neiburger (stellvertretender Direktor der Ann Arbor District Library, Michigan, USA, und Gaming-Experte) in englischer Sprache zum Thema „Neue Spiele – Neues Lernen – Neue Bibliotheken“ (Februar 2013).

Lehrer online –

www.lehrer-online.de/computerspiele.php

Diese Seite fasst die kontroverse Diskussion um virtuelle Spielwelten aus Sicht der Medienpädagogik zusammen: mit Hintergrundwissen, Interviews, Praxisbeispielen für Unterricht und Projekte sowie Links und Literaturhinweisen.



Spielbar –

www.spielbar.de

Die umfangreiche Webseite informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagog/innen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. Außerdem werden Fachartikel und Praxiswissen vorgestellt.

Spieleratgeber NRW –

www.spieleratgeber-nrw.de/site.3.de.html

Ein ausführlicher „pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen“ mit Spielebewertungen, Fachartikeln und Hintergrundwissen.



BuPP –

<http://bupp.at/>

Ausführliche Spieleempfehlungen und -bewertungen sowie Hintergrundwissen für Eltern, Pädagog/innen und Jugendliche zum Thema Computer- und Konsolenspiele, erarbeitet von der österreichischen BuPP – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen.

Spieletipps –

www.spieletipps.de

Eine umfangreiche, private Webseite für fortgeschrittenere Spieler/innen mit Informationen und Bewertungen zahlreicher Spiele für verschiedene Konsolen sowie einem Austauschforum für spezifische Spieleproblematiken.

Computerspielmuseum Berlin –

www.computerspielmuseum.de

Das 1997 in Berlin eröffnete Museum beherbergt die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Die neue Dauerausstellung „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ stellt mit über 300 Exponaten in einer Spiel- und Experimentierlandschaft die Kulturgeschichte der Games vor.

Dossier der BAJ – www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier_Computerspiele-Neuaufgabe.pdf

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz mit Sitz in Berlin hat ein Dossier zum Thema „Computerspiele. Jugendschutz und Altersfreigaben“ veröffentlicht. Es werden darin die gesetzlichen Regelungen in Bezug auf die Altersfreigaben von (Online-) Computerspielen sowie die Prüfpraxis der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) dargestellt.

Schau hin, was dein Kind mit Medien macht! –

<http://schau-hin.info/>

Als Medienratgeber konzipierte umfassende Webseite zum Thema Kinder und E-Medien. Die Seite informiert über die Entwicklungen der elektronischen Medienlandschaft sowie über mögliche Gefahrenquellen, die sich für Kinder aus der Nutzung elektronischer Medien ergeben.

Klicksafe –

www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele

Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen

Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. Neben vielen anderen Themen informiert die Webseite auch über Computerspiele: Genres, Plattformen, Trends, Gewalt, Ethik, Spielebeurteilungen.

Literatur in der Fachbibliothek des Amtes für Bibliotheken und Lesen

Unsere Fachbibliothek verfügt über verschiedene Studien und Broschüren rund um die Themen Gaming, Konsolen- und Onlinespiele. Alle genannten Publikationen (mit Ausnahme des ersten genannten Buches) können für vier Wochen ausgeliehen werden.



Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken (erscheint voraussichtlich im November 2013 im Verlag De Gruyter)

Auf der Grundlage eines theoretischen Überblicks werden die mannigfaltigen Nutzungsmöglichkeiten des Gaming in Bibliotheken erstmalig umfassend dargestellt. Neue Trends sowie aktuell vor-

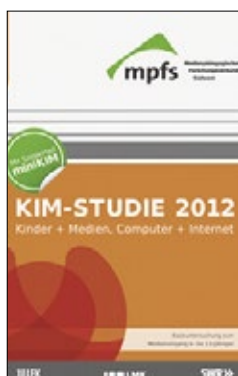
handene Aktivitäten von Bibliotheken werden vorgestellt und zeigen den wachsenden Einfluss des Gaming in der Kultur- und Wissensvermittlung.



Mit Medien leben: gewusst wie! Computerspiele

Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
Landesanstalt für Medien, Nordrhein-Westfalen

In der ansprechend gestalteten Broschüre werden auf die unterschiedlichsten Fragen zum Thema Computerspiele einfache und leicht verständliche Antworten gegeben.



KIM-Studie 2012: Kinder + Medien, Computer + Internet

Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2013

JIM-Studie 2012: Jugend, Information, (Multi-) Media

Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2012

Hilpert, Wolfram: Computerspiele. Reiz und Risiken virtueller Spiel- und Lebenswelten

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, 2011
Die einen sehen Computerspiele als ein interaktives Kulturgut, für andere sind Computerspiele vor allem Zeitfresser, die Kinder und Jugendliche von kreativer, sozialer, musischer oder sportlicher Betätigung abhalten. Der Text geht dem nach und beleuchtet die verschiedenen Aspekte.

Zimmermann, Olaf und Geißler, Theo (Hrsg.): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz

Deutscher Kulturrat e.V., 2008

46 Autorinnen und Autoren geben in dem Buch erste Antworten auf die Fragen:

- Sind Computerspiele „Kulturgüter“ oder handelt es sich hierbei um „Schund“?
- Sollten Computerspiele strenger kontrolliert werden oder reichen die bestehenden Jugendschutzbestimmungen aus?
- Sollten qualitativ hochwertige Computerspiele von der öffentlichen Hand gefördert werden oder soll es der Markt richten?

Computer- und Onlinespiele auf einen Blick

Mekonet – Medienkompetenz-Netzwerk NRW, 2012
Die Broschüre erklärt, was Computer- und Onlinespiele sind und welche Chancen und Risiken sie begleiten, spricht mögliche Medienwirkungen an, präsentiert medienpädagogische Ansätze für die Praxis und benennt weiterführende Informationsangebote.



Spiel- und Lernsoftware – pädagogisch beurteilt, Band 22

Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie, Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung, 2012

Die jährlich neu erscheinende Broschüre bietet eine hilfreiche Orientierung und einen guten

Überblick in der Angebotsvielfalt der Computer- und Konsolenspiele.

Zusammengestellt von Lisi Mairhofer

Sommerlektüre kurz gefasst

Vor kurzen fand das letzte Modul der aktuellen Grundausbildung für ehrenamtliche Bibliothekarinnen und Bibliothekare 2012/13 des Amtes für Bibliotheken und Lesen in Goldrain statt. Dies haben wir einmal mehr zum Anlass genommen, die Teilnehmerinnen des Kurses um einen Beitrag für unseren Rezensionen-Teil zu bitten. Herausgekommen ist ein buntes Potpourri an Buchtipps – wir wünschen viel Lese-Vergnügen!

Abendruh

von Tess Gerritsen



Limes-Verlag, 2013

ISBN 978-3-8090-2578-8

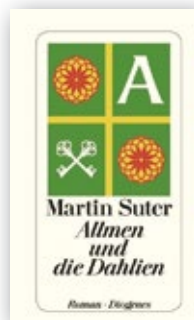
Der Thriller „Abendruh“ von Tess Gerritsen bildet den zehnten Fall für Jane Rizzoli von der Bostoner Mordkommission und die Gerichtsmedizinerin Maura Isles. Im Mittelpunkt des Thrillers stehen drei Jugendliche, die ein gemeinsames Schicksal teilen. Ihre Familien wurden auf brutalste Weise ermordet und sie sind die einzigen Überlebenden. Als ein neuer Anschlag auf ihr Leben verübt wird und ihre Pflegefamilien ausgelöscht werden, treffen sie im Schulinternat „Abendruh“ aufeinander. Maura Isles verbringt ihren Urlaub ebenfalls im „Abendruh“ bei ihrem Pflegesohn Julian. Als sich dort unheimliche Vorfälle häufen und die Psychologin Selbstmord begeht, beginnen Rizzoli und Isles zu ermitteln. Schon bald sind sie sich einig, dass es sich um denselben Täter handeln muss. Was aber verbindet die drei Jugendlichen, die in unterschiedlichen Bundesstaaten aufgewachsen sind? Während Rizzoli die Vergangenheit der Familien durchleuchtet, wird auf dem Grundstück des Internats eine weitere Leiche entdeckt ... Obwohl dies der 10. Band um das Ermittlerduo Rizzoli/Isles ist, und ich die vorherigen Bände nicht kenne, kann man diesen Thriller auch ohne Vorkenntnisse genießen. Die Handlung ist spannend; man fiebert bis zum dramatischen Ende mit. Da Gerritsen das Internat in einem Schloss ansiedelt, bekommt die Story einen geheimnisvollen, mystischen Hauch. Den Schreibstil der Autorin habe ich als angenehm empfunden, er macht es dem Leser leicht, dem Geschehen zu

folgen. Auch die Charaktere der einzelnen Hauptpersonen sind eindrucksvoll gezeichnet und haben mich mit ihrem Schicksal berührt. Mit „Abendruh“ hat Gerritsen ein hoch spannendes Lesevergnügen geschaffen, welches die Leser bis zum Schluss in seinen Bann zieht.

Andrea Leiter, ÖB Welsberg

Allmen und die Dahlien

von Martin Suter



Diogenes-Verlag, 2013

ISBN 978-3-257-06860-3

Allmen ist zurück. In seinem dritten Buch schickt der Autor Martin Suter den Helden der Buchreihe, Johann Friedrich von Allmen, auf die Suche nach einem verschwundenen Bild. Dem abgebrannten Allmen und seinem Team, bestehend aus seinem stets ergebenen Diener Carlos und dessen Geliebter Maria, kommt der Auftrag einer gutsituierten alten Dame gerade recht. Dalia Gutbauer vermisst ein Dahlienbild von Henri Fantin-Latour, welches sie vor Jahren von ihrem Geliebten geschenkt bekommen hatte. Blöd nur, dass das Werk gestohlen ist, und die Polizei nicht informiert werden kann. Die alte Dame residiert in einem in die Jahre gekommenen Luxushotel – mitsamt anderen alternden Dauergästen, die alle in Verbindung zu ihr zu stehen scheinen. Und um sie selbst rankt ein Mythos, da sie in jungen Jahren die Klatschseiten füllte und dann auf einmal abtauchte. Allmen begibt sich auf die Suche nach dem Bild, wenn auch zuweilen tölpelhaft, unprofessionell und wankelmütig. Er taucht ein in die Welt der Reichen und Schönen und der, die es gerne sein

möchten, auch der Mochtegern-Ganoven, und enthüllt so manches Geheimnis um unerfüllte Lieben und bittere Enttäuschungen. „Haltung bewahren“, auch wenn einem das Wasser bis zum Hals steht – das ist Allmens Motto. Letztendlich schafft er es auch in diesem Buch, sich aus gefährlichen Situationen zu manövrieren. Das Ende der Erzählung verspricht eine Fortsetzung.

Sibylle Prossliner, ÖB Lajen

Als die Kinder aus den Krautköpfen kamen

von Bettina Gartner



Verlagsanstalt Athesia, 2013
ISBN 978-88-8266-909-6

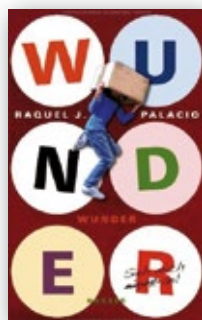
Im Buch „Als die Kinder aus den Krautköpfen kamen – Damals in Südtirol“ lässt Bettina Gartner ihre Ich-Erzählerin Hannah aus ihrem Leben in der Mitte des letzten Jahrhunderts erzählen. „Hannah steht dabei stellvertretend für diejenigen, die diese Geschichten erlebt haben“, so die Autorin in ihrem Vorwort. Das Buch ist in zehn Geschichten unterteilt. Der Titel des Buches bezieht sich dabei auf eine Erzählung über die damals gängigen Aufklärungsmethoden. Die Geschichten der Protagonistin beginnen noch vor ihrer Zeugung und ziehen sich durch ihre Kindheit. Dabei erzählt sie von Begebenheiten, die sich im ganzen Land, in ähnlicher Weise, vor allem in den ländlichen Gebieten und abgelegenen Tälern, ereignen dürften. Sie erzählt von der Allmacht der Kirche, die auch vor dem Schlafzimmer nicht halt machte; der Stellung der Frau als Arbeitstier und Gebärmaschine in der damaligen Gesellschaft; dem „Wert“ der Kinder, die als kostenlose Arbeitskraft galten und bei Bedarf auch verkauft werden konnten; über den Umgang mit dem Tod, der als natürliches Ende des Lebens akzeptiert wurde; über Traditionen und den kleinen Fortschritt im Leben. Gartners zehn Geschichten wirken wie die Erinnerungen einer Großmutter; es sind leise Erzählungen und Beobachtungen aus der Kindheit, die mitunter tief berühren und auch erschrecken. Viele Schilderungen finden sich, so oder ähnlich, in fast jeder Biografie unserer Großeltern und wir werden daran erinnert, dass viele Freiheiten, die in unserer Gesellschaft heute selbstverständlich sind, zwei bis drei Generationen vorher noch unvorstellbar waren. „Als die Kinder aus den Krautköpfen kamen“ ist ein einfa-

ches und flüssig geschriebenes Buch, das zum Nachdenken anregt und sich auch als Klassenlektüre eignet. Es gibt einen Blick in die Gesellschaftsstrukturen jener Zeit und bringt uns das Leben unserer unmittelbaren Vorfahren ein wenig näher.

Ramona Kuen Pichler, ÖB Tarsch

Wunder

von R. J. Palacio



Verlag Hanser, 2013
ISBN 978-3-446-24175-6

„Wunder“ erzählt die Geschichte vom zehnjährigen August Pullmann, genannt Auggie, der aufgrund eines genetischen Defekts mit einem grausam entstellten Gesicht geboren wurde. Bisher wurde er von seiner Mutter unterrichtet, da wegen diverser Operationen und Krankenhausaufenthalte ein Schulbesuch nicht möglich war. Da er nun gesundheitlich stabil ist, halten es seine Eltern für sinnvoll, dass August die Middleschool besucht. Jetzt beginnt für Auggie eine aufregende Zeit: wie kann sich der liebenswerte Junge in einer auf Äußerlichkeiten fixierten Gesellschaft zurechtfinden? Wie kann er mit den verletzenden Blicken und Worten seiner Umgebung umgehen? Zunächst aus Auggies Sicht erzählt, wechselt die Perspektive im Buch öfters, und der Leser erlebt Augusts Geschichte mit den Augen seiner Schwester Via, die auch von der Ausgrenzung ihres Bruders betroffen ist. Die widersprüchlichen Gefühle der Eltern gehen zu Herzen: sollen sie ihren Sohn vor der Außenwelt abschirmen und schützen? Und wie kann er trotz aller Handicaps seinen Platz in der Gesellschaft und im Leben finden? Fazit: „Wunder“ ist als Jugendbuch konzipiert, die Sprache ist einfach und salopp. Die Autorin schafft es schnell, den Leser in den Sog der Geschichte zu ziehen und eine Solidarisierung mit August zu erreichen. Feinführend und empfindsam skizziert sie die schwierige Situation, in der ein Familienmitglied besondere Aufmerksamkeit benötigt. Empfehlung: Das Buch ist lesbar für Kinder ab 10, wegen des bedächtigen Erzähltempos und des Perspektivenwechsels – aber nicht der große Hit. Beliebter ist das Buch bei erwachsenen Lesern, die Freude an gefühlvoll erzählten Geschichten mit jungen Protagonisten haben. „Wunder“ ist ein wunderbares Buch, dem ich viele LeserInnen wünsche.

Sigrüd Klotz, ÖB Frangart

Das Lavendelzimmer

von Nina George



Verlag Knaur, 2013

ISBN 978-3-426-65268-8

Nina Georges neuester Roman „Das Lavendelzimmer“ erschien erst im Mai 2013. Die ergreifende Erzählung lässt uns Paris und die Besonderheit der Provence mit ihren Menschen spüren. George stellt die Sinnlichkeit – diese sogar manchmal etwas zu viel – und das komplexe Innenleben der Menschen in den Mittelpunkt und beschreibt die Tragweite, die von Begegnungen ausgehen kann: Liebe, Tragik, Ohnmacht ... Und doch brechen die Menschen des Romans immer wieder aus Erstarrungen auf, sind bereit, zu glauben, zu hoffen, einen neuen Anfang zu wagen. Im Besonderen geht es in dem Buch um das Schicksal von Jean Perdu, einem Buchhändler. Der Roman ist empfehlenswert für feinsinnige Menschen, die ihre eigenen Gefühle und jene ihrer Mitmenschen ernst nehmen. Gleichzeitig kommen die große Bedeutung und der Einfluss von Büchern ganz besonders zum Tragen. Die deutsche Schriftstellerin Nina George veröffentlichte bisher auch Romane, Krimis, Science-Thriller und Kurzgeschichten. Sie entwickelte außerdem ein Programm zur Ausbildung schriftstellerischer Talente, in dem sie sich selbst als Textdozentin und Tutorin einbringt. Seit 1992 arbeitet sie als Reporterin, Essayistin und freie Schriftstellerin und wurde bereits mehrfach ausgezeichnet.

Luisa Fauster Rogger, ÖB Niederdorf

Vergessene Pfade in Südtirol

von Peter Deuble



Verlag Bruckmann, 2013

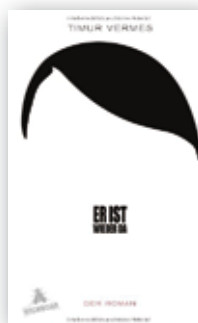
ISBN 978-3-7654-5826-2

So nennt sich der etwas andere Wanderführer, in dem auf 144 Seiten 36 außergewöhnliche Touren abseits des Trubels beschrieben werden. Dieses handliche, mit vielen Bildern und Karten ausgestattete Wanderbuch beschreibt Aufstiege zu meist unbekanntem Gipfeln des Wipptals, Pustertals, Vinschgau und Passeiertals mit ihren Nebentälern. Der Autor möchte ein ganz anderes Südtirol fern vom Massentourismus übermitteln. Sein Ziel ist, auf markierten Steigen unbekannte, kaum beachtete Berggipfel auszuforschen und jene Pfade anzuzeigen, die schon da waren, aber kaum mehr begangen werden. Wenig mehr als einer Handvoll Gleichgesinnter begegnet man bei so einer unvergesslichen Wanderung. Ausführliche Beschreibung der Aufstiege, viele praktische Informationen, sei es über Wetter, beste Jahreszeit, Ausrüstung oder alpine Gefahren zeichnen diesen Führer aus. Der Preis der Einsamkeit sind kaum bewirtschaftete Hütten und Aufstiege mit meist mehr als 1000 m Höhenunterschied: dies erfordert eine solide Kondition. Eine durchaus empfehlenswerter Wanderführer, der wenig begangene Routen sehr genau beschreibt. Geeignet für alle jene, die Einsamkeit den Massenaufläufen vorziehen, ein Mindestmaß an Erfahrung im Wandern, Trittsicherheit und eine gesunde Selbsteinschätzung haben.

Barbara Heiss, ÖB Gossensaß

Er ist wieder da

von Timur Vermes



Eichborn-Verlag, 2012

ISBN 978-3-8479-0517-2

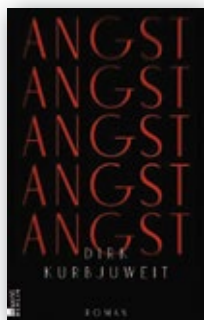
Adolf Hitler erwacht in einem Hinterhof Berlins der heutigen Zeit. Die Zeit zwischen 1945 und heute ist für ihn ein schwarzes Loch. Er weiß nicht, wie er hier gelandet ist und sieht, teils mit Unglauben, teils mit Erschrecken, was aus seinem damaligen Deutschland geworden ist. In seiner Naziuniform fällt er natürlich auf, doch die meisten Leute meinen, dass er eine Hitlerparodie ist. Ein Kioskbetreiber nimmt ihn bei sich auf und vermittelt ihn an eine große Produktionsfirma, die ihn gleich in der Sendung eines türkischen Comedian unterbringt. Hitlers Einstellung ist so radikal wie eh und je, und dennoch schafft er es mit Hilfe der neuen Medien, immer bekannter, berühmter und beliebter zu werden. Sein Endziel ist die Wiederergründung

der Macht und die Wiederherstellung der aus seiner Sicht idealen Zustände. „Er ist wieder da“ ist eines der wenigen Bücher, über das ich mit mir selbst geteilter Meinung bin, so paradox es klingt. Ich könnte nicht sagen, dass es mich begeistert hat, kann aber auch nicht sagen, dass ich es schlecht fand. Ich fand den Stil extrem gut, dem früheren Schreibstil nachempfunden. Der geschichtliche Hintergrund ist profund recherchiert, man kann das Buch flüssig lesen. Ich musste oft schmunzeln, war aber auch sehr oft sprachlos und entsetzt. Den Schluss fand ich zu banal; insgesamt hätte das Buch mehr zum Nachdenken anregen können. Trotzdem sei es allen Bibliotheken zum Ankauf empfohlen – schon allein deswegen, weil es die Bestsellerlisten beherrscht.

Evi Weissteiner, StB Bruneck

Angst

von Dirk Kurbjuweit



Verlag Rowohlt, 2013

ISBN 978-3-87134-729-0

„Angst“ ist ein vielschichtiges Buch. Man erfährt viel über das Leben des Ich-Erzählers, von seiner Kindheit und dessen Ängsten in den sechziger Jahren, seiner Jugend und der zwiespältigen Beziehung zu seinem „waffenverliebten“ Vater, von seiner Ehe, seiner Gedankenwelt. Dirk Kurbjuweit ist mit diesem Buch, ich sage bewusst nicht Thriller, eine Geschichte gelungen, die einen nicht mehr so schnell loslässt. Ständige Fragen begleiten die Lektüre: nach der eigenen Grenze des Erduldbaren, der eigenen „Schmerzengrenze“, nach dem eigenen Begriff von Moral, der eigenen Haltung in Bezug auf Selbstjustiz. Was würde ich machen, wenn ich meine Familie, meine Kinder bedroht sähe? Wie würde ich mich wehren im Angesicht des Terrors, wenn der Rechtsstaat versagt? Wäre Mord, wäre Selbstjustiz eine Lösung? Wie weit lässt sich der Begriff Notwehr als Tat aus einer psychischen, nicht physischen Not heraus geboren, dehnen? Randolph Tiefenthaler, Mitte vierzig, Architekt, lebt mit zwei Kindern und Ehefrau in einer Eigentumswohnung in Lichterfelde-West, Berlin. Soweit so gut, doch dann schneit die Angst in sein Leben, in Form von Herrn Tiberius. Anschuldigungen und Verleumdungen vergiften den Alltag der Familie. Jede Geste, jede Aussage verliert ihre Unschuld. Zunächst versucht der Protagonist noch

mit allen Mitteln unseres Rechtsstaates gegen Herrn Tiberius vorzugehen, merkt jedoch schnell, dass diese Mittel ihre Grenzen haben. Doch hat ein Mann nicht die Pflicht, seine Liebsten zu schützen? Die Geschichte, die Kurbjuweit in diesem Buch erzählt, ist intelligent geschrieben, realitätsnah erzählt und besitzt durch ihre Sprache eine so große Kraft, dass sie das Innerste des Lesers aufzuwühlen vermag.

Ramona Kuen Pichler, ÖB Tarsch

Der Staubleser

von Josef Brainin



Verlag Braumüller, 2013

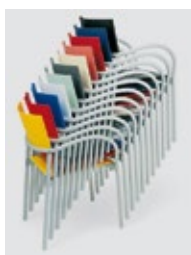
ISBN 978-3-9920008-1-4

Alfred, Antiquitätenhändler in Wien, liebt den Wein und die Frauen. Wie schon öfters zuvor in seinem Leben beginnt er eines Tages eine Affäre mit einer Kundin, der Ehefrau eines bekannten und einflussreichen Wiener Unternehmers. Was zunächst harmlos beginnt, wird kompliziert, als sich Alfred Hals über Kopf in die erwachsene Tochter ebendieser Kundin verliebt und eine Beziehung mit ihr eingeht. Die „betrogene“ Mutter plant nun mithilfe der Beziehungen ihres Mannes zur „guten Wiener Gesellschaft“ systematisch den wirtschaftlichen Ruin Alfreds. Zeitgleich meldet sich Betty, gute Bekannte von Alfreds Schwester und reiche Amerikanerin, bei Alfred und bittet ihn, ihr bei der Wiederbeschaffung eines Gemäldes zu helfen, das ihrer Familie vor 70 Jahren von den Nazis geraubt worden war. Bei seiner Suche merkt Alfred schnell, dass der Antisemitismus keineswegs der Vergangenheit angehört. „Der Staubleser“ ist ein ruhiger und zugleich sehr spannender Roman, in einer schönen Sprache geschrieben, mit leisem Humor gewürzt, gespickt mit vielen Informationen über den Mikrokosmos Antiquitätenhandel. Er gehört zu jenen Büchern, die ich sicher noch ein zweites und drittes Mal lesen werde. Ein Manko hat das Buch: das Cover ist so fad, dass der Roman wohl nur nach persönlicher Empfehlung durch Bibliothekar/innen oder Leser/innen in die Hand genommen wird. Übrigens: Alfred ist ein „Staubleser“, weil ihm die Höhe der Staubschichten in verlassenem Wohnungen, die er entrümpeln soll, sehr viel über die letzten Lebensmonate der Bewohner erzählt.

Franziska Grünfelder Röck, ÖB Gossensaß

BIBLIOTHEKSMÖBEL

Alles für die perfekte Einrichtung



ekz
bibliotheks
service

Katalog jetzt erhältlich bei:

pedacta
objekt

Bozner Straße 4/1 | I-39011 Lana (BZ) | Tel. 0473 562 770
Fax 0473 562 778 | info@pedacta.com | www.pedacta.com