

Zum Gamen in die Bibliothek

Spiez Der Maker Space und die Skillbörse der Bibliothek Spiez gehen in die zweite Runde – mit einigen Updates.

Irina Eftimie

«Die Bibliothek soll als «dritter Ort» etabliert werden, indem man sich hier aufhalten kann ohne Konsumzwang und dabei von spannenden Angeboten profitiert», sagt Brigitte Burri, Bibliotheksleiterin. Im letzten Jahr startete das Bibliotheksteam die Projekte Maker Space, bei dem verschiedene Workshops besucht werden können, und Skillbörse, bei der Kurse von und für Jugendliche veranstaltet werden, um Kindern und Jugendlichen neben ihrem Zuhause und der Schule auch die Bibliothek als Aufenthaltsort schmackhaft zu machen. «Wir haben uns entschieden, in diesem Jahr die Skillbörse nicht mehr in diesem Rahmen durchzuführen, da die Jugendlichen oft zu wenig Zeit haben, selber Kurse zu organisieren oder daran teilzunehmen», sagt Burri. «Wir haben das Ganze also ein bisschen ruhen lassen, bis eine Teamkollegin an einer Gaming-Schulung teilgenommen hat.»

Das führte dazu, dass das Bibliotheksteam beschloss, aus der Skillbörse unter dem Namen «Skillbörse goes Gaming» Gaming-Abende zu machen, und auch der Maker Space bekommt in diesem Jahr ein Makeover. Ausserdem wird auch der Young-

Readers-Leseclub weitergeführt, der sehr beliebt ist.

Hilfe von aussen

Für das Projekt «Bibliothek als dritter Ort» konnte die Bibliothek für zwei Jahre die finanzielle Unterstützung des Kantons Bern gewinnen. Da die Angebote aber auch im nächsten Jahr weitergeführt werden sollen, macht sich das Bibliotheksteam in Spiez schon jetzt Gedanken darüber, wie die nächsten Jahre aussehen sollen. Ein Schritt, um die Workshops auch in Zukunft weiterführen zu können, ist die Nutzung von Maker-Space-Toolboxen der Stiftung Bibliomedia. «Wir haben die Boxen «Arts and Crafts» und «Robotik» ausgeliehen, so können wir auch immer wieder Neues anbieten», sagt Brigitte Burri. «Beim näheren Betrachten haben wir aber gemerkt, dass die Toolboxen recht viel Know-how benötigen. Glücklicherweise haben wir fünf Gymnasiasten gefunden, die die Ateliers für uns durchführen werden.»

Pädagogisch wertvoll

Ein grosses Highlight für viele sind aber die neuen Gaming-Abende, die bereits seit dem 30. August besucht werden können. «Unter Anleitung von Gregor Lütolf, ein gelernter Primar-



Ein voller Erfolg: Die ersten Gaming-Abende haben bereits einige «Rocket League»-Fans angezogen. Foto: PD

lehrer und selber begeisterter Gamer aus der Region, konnten wir das Projekt «Skillbörse goes Gaming» aufziehen. Damit wollen wir sowohl Anfängern als auch E-Sportlern, Wettkämpfern und Zuschauern eine Plattform bieten», erklärt Brigitte Burri.

Gespielt wird das Spiel «Rocket League», bei dem mit Autos ein grosser Ball in das gegnerische Tor befördert werden soll. An zwei Tutorial-Stationen bekommen die Teilnehmenden eine Einführung in das Spiel, danach können bis zu vier Personen gegeneinander spielen. Da das Ganze an die Wand projiziert wird, sind die Abende auch für Zuschauer spannend. ««Rocket League» ist ein Game, hinter dem

wir stehen können. Da das Gamen vor allem von Eltern eher negativ angesehen wird, haben wir uns zusammengesetzt und eine Liste mit Statements zum Gaming erstellt», sagt Burri. Darin wird beispielsweise erwähnt, dass es sich beim Gaming um Kulturgut für Jung und Alt handelt und dass beim Gamen Erfolgs- und Flow-Erlebnisse ermöglicht werden. «Das treibt uns an, denn gamen ist nicht nur spielen. Wir wollen zusätzlich zum digitalen auch das analoge Gamen fördern. Dazu arbeiten wir mit der Ludothek zusammen», erklärt Brigitte Burri. «So kann man jederzeit spielen, auch wenn gerade kein Game-Abend stattfindet. Spielen ist pädago-

gisch wertvoll, egal ob analog oder digital.» Besonders wichtig ist dabei dem Bibliotheksteam, dass zusammen gespielt wird und das Spielen nicht zu einer einsamen Aktivität wird.

Trotzdem wurde das Projekt der Bibliothek Spiez bereits von Eltern kritisiert. «Wir haben uns schon überlegt, ob wir vielleicht mal einen Abend nur für Erwachsene veranstalten wollen, um die Ängste der Eltern rund um das Gamen abzubauen», sagt Brigitte Burri. Zuerst einmal wolle man aber die vorgesehenen Gaming-Abende durchführen. «Wer weiss, was in Zukunft daraus werden wird.»

www.bibliothek-spiez.ch



Bibliotheksdirektorin Brigitte Burri findet, dass sowohl das analoge als auch das digitale Spielen wertvoll ist. Foto: Irina Eftimie

Kommende Anlässe in der Bibliothek Spiez

Die nächsten Gaming-Events finden jeweils freitags, am 11. Oktober, 25. Oktober, 8. November, 22. November und 29. November, 17–19 Uhr in der Bibliothek Spiez statt. Spieler und Zuschauer sind ohne Anmeldung willkommen. **Die nächsten Maker-Space-Ateliers** finden jeweils mittwochs, am 9. Oktober, 16. Oktober, 23. Oktober und 30. Oktober, jeweils von 14 Uhr bis 16 Uhr in der Bibliothek Spiez statt. Eine Anmel-

dung ist erforderlich. Die Kosten betragen 5 Franken pro Atelier plus 3 Franken für das Material. **Der nächste Young-Readers-Leseclub** findet am 17. Oktober statt. Der Leseclub trifft sich von Oktober bis April immer am dritten Donnerstag des Monats. 10- bis 12-Jährige treffen sich von 16.15 Uhr bis 17.15 Uhr, Jugendliche ab 13 Jahren von 17.30 Uhr bis 19 Uhr in der Bibliothek Spiez. Eine Anmeldung ist erforderlich.