Ulrike Schönherr*, Arne Geraedts und Andrea Kreuzheck

Ein JuWel ist entstanden

DOI 10.1515/bfp-2016-0061

Zusammenfassung: Seit August 2014 gibt es in der Stadtbücherei Münster eine „Junge Welt“, das sogenannte JuWel. Jugendliche ab 12 Jahren finden nicht nur einen altersgerechten Medienbestand, sondern können an zwei Gaming-PCs und an drei Konsolen gemeinsam spielen. Das Angebot wird durch einen Medienpädagogen begleitet. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Partizipation der Jugendlichen.

Schlüsselwörter: Jugendbibliothek; Gaming; Partizipation

A JuWel Was Born

Abstract: Since August 2014, Stadtbücherei Münster offers a youth library, called „JuWel“. Beside books, magazines, talking books, and mangas, young people from the age of 12 years can find two gaming pcs and three consoles to play together. The offer is accompanied by a media educator. Another focus is the participation of young people.

Keywords: Youth library; gaming; participation

1 Einleitung

Die Stadtbücherei Münster war über Jahre hinweg eine lang bewährte und stabile Institution – eine Anlaufstelle, die so schnell nichts aus der Ruhe brachte. Doch was nutzt ein bewährtes Angebot, wenn sich Kundenverhalten ändert, Menschen sich entwickeln, Generationen wechseln, die Digitalisierung voranschreitet und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft deutlich sichtbar werden.

Was kann man tun? Natürlich kann man sich zurücklehnen und die aktuellen Entwicklungen beobachten, beschimpfen, belächeln oder ignorieren. Aber das ist zu gefährlich, denn: „In einem wankenden Schiff fällt um, wer still steht und sich nicht bewegt.“ (Ludwig Börne)

Die Stadtbücherei Münster entschied sich dafür, den Wandel aktiv zu gestalten. Erfreulicherweise fand eine entsprechende Eingabe bei der Politik nicht nur Gehör, sondern auch Zustimmung – und Geldmittel. Damit war im

Herbst 2012 der Start für tiefgreifende Veränderungen gegeben. Man ist heute versucht, das JuWel als Solitär zu bestaunen – und einzigartig ist es ohne Frage. Aber genau betrachtet ist es ein wichtiger Baustein des Gesamtprojektes „Mehr Raum für Menschen“ – Modernisierung der Stadtbücherei.

2 Mehr Raum für Menschen

Obwohl die Stadtbücherei erst 1993 in ein neues Gebäude zog, war bereits ca. 20 Jahre später festzustellen: Die Einrichtung der Stadtbücherei am Alten Steinweg entspricht nicht mehr den Anforderungen an eine moderne öffentliche Bibliothek. Schon 2007/2008 zeichnete sich eine deutliche Veränderung in der Welt der Medien und Informationen ab. Gedruckte Medien und Bücher im klassischen Format verloren an Bedeutung. Sie wurden zunehmend durch virtuelle Zugänge und digitale Medien ersetzt, die nicht mehr an Ort und Zeit gebunden sind. Die Stadtbücherei ergriff erste Maßnahmen, so wurde WLAN im ganzen Haus eingerichtet. Die virtuelle Zweigstelle muensterload.de – die 24-Stunden-Bibliothek im Netz – wurde im Verbund mit 12 weiteren Bibliotheken im Münsterland realisiert. Konsolenspiele kamen als neue Medien in die Ausleihe.

Ab 2009 stand das NRW-Projekt *Lernort Bibliothek* auf der Agenda. Schwerpunkt hier: Die Entwicklung und Umsetzung digitaler Services und Angebote und die Informationsbeschaffung und Vermittlung in der realen wie in der virtuellen Welt. Ein Meilenstein des Lernortprojektes war 2011 die Einrichtung der Q-thek, eines innovativen Bibliotheksraumes, der Kunden eine lernfördernde Atmosphäre, hohe Aufenthaltsqualität, zeitgemäße technische Ausstattung und flexible Arbeitsmöglichkeiten garantiert. Veranstaltungen rund um Internet- und E-Book-Themen wurden ab diesem Zeitpunkt dauerhaft in das Programm aufgenommen. Doch damit nicht genug. Wesentlich verändert hat sich nicht nur die Welt der Medien, sondern auch das Verhalten der Menschen, die die Stadtbücherei besuchen und deren Erwartungen an die Dienstleistungen. Immer mehr kommen, um in der Bibliothek zu lernen – einzeln oder in der Gruppe. Lernräume, PC-Arbeitsplätze mit Internetzugang, Lese- und Arbeitsplätze sind während der gesamten Öffnungszeiten ausgelastet. Angesichts der unüberschaubaren und grenzenlosen In-

*Kontaktperson: Ulrike Schönherr, schoenherr@stadt-muenster.de
Arne Geraedts, geraedts@stadt-muenster.de
Andrea Kreuzheck, kreuzheck@stadt-muenster.de

formationsflut im Internet suchen die Kunden nach Orientierung. Informations- und Recherchekompetenz der Mitarbeiter sind mehr denn je gefragt.

Mit dem Projekt *Mehr Raum für Menschen*, das im Herbst 2012 startete, wurden daher folgende Ziele verfolgt:

- Mehr Orientierung bieten beim realen sowie virtuellen Medien- und Informationsangebot.
- Mehr Raum und attraktive Angebote für Kinder, Familien und Jugendliche schaffen.
- Die virtuellen Angebote in der Stadtbücherei sichtbar, die Inhalte erlebbar machen.
- Die Aufenthaltsqualität erhöhen attraktivere Lern- und Lesebereiche schaffen.

Mehr Raum für Menschen und für Neues bedeutet – wenn kein tatsächlicher Raum vorhanden ist – auch und ganz besonders: Weniger Raum für Bücher! Nach gründlicher Analyse wurde das Medienangebot reduziert. Dabei kam es weder zu einem „Kahlschlag“ oder zu einem Angebot „Sachliteratur light“, sondern alle Sachgebiete wurden unterschiedlich betrachtet. So wurden einige Gruppen um 30 bis über 40 % reduziert, z.B. Reisen oder Sport. In anderen Gruppen dagegen kam es zu keiner weiteren Reduzierung, z.B. Geschichte, Literatur.

Und die Kindermedien? Die Ausleihen sind in den vergangenen zehn Jahren um über fünfzig Prozent gestiegen. Dem wird weiterhin Rechnung getragen: Hier soll das Angebot wachsen können und braucht daher RAUM.

Insgesamt präsentiert sich das Medienangebot heute zwar kleiner, aber deutlich attraktiver und aktueller. Die vorgesehenen Veränderungen betrafen also das gesamte Haus. Fast nichts blieb dort, wo es war. Heute betritt man die Bibliothek und findet in der Eingangsetage einen Bereich vor, der einlädt, Entdeckungen zu machen, Neues zu erfahren, sich gemütlich niederzulassen oder sich mit anderen Besuchern auszutauschen. Die Supermarkt-Atmosphäre mit hohen Regalen und wenig Aufenthaltsqualität wurde ersetzt durch eine Leselounge mit inspirierenden Medien. DVDs werden in Szene gesetzt, Zeitschriften, zuvor im ganzen Haus verteilt, finden hier ihren zentralen Platz. Ein durchdachtes Farbkonzept, gemütliche Sofas, Teppiche und Leseplätze laden zum Verweilen ein. Lesekuben sind ein ganz besonderes Highlight: Sie eröffnen Rückzugsmöglichkeit, vielleicht um mit dem Laptop (oder Zettel und Stift) zu arbeiten.

Die erste Etage wurde zur „Kulturetage“ und bleibt den Menschen vorbehalten, die sich mit Literatur und Kunst beschäftigen wollen – allein lesend oder auch in der Gruppe. Wechselnde literarische Veranstaltungen, Lesungen, Poetry Slam oder Schreibwerkstätten, finden dort

ebenfalls statt. Doch die spannendsten Veränderungen gab es im Untergeschoss.

3 Von der Idee zur Umsetzung

1993 zog die Kinderbücherei mit 20 000 Medien und 118 000 Entleihungen pro Jahr in den Neubau, 2012 machten 30 000 Medien fast das Dreifache an Ausleihen. Die Anzahl der Klassenführungen vervielfachte sich, Veranstaltungen vom Bilderbuchkino bis zur Nacht der Bibliotheken oder dem Manga-Sommer-Programm waren auf dem Areal von 412 qm für Gäste und Kundschaft – und unser Team – nicht immer komfortabel. Es gab vor allem einen Wunsch: weg von der Enge und Platznot in der Kinderbücherei.

Ein weiteres Ziel war es, den Jugendlichen einen eigenen Raum, zumindest einen eigenen Bereich, zur Verfügung zu stellen und der größer werdenden Nachfrage nach Jugendbüchern gerecht zu werden. Bevor es das JuWel gab, beinhaltete die Kinderbücherei Medien für Menschen vom Krabbelalter bis zum Eintritt in das Erwachsenenalter. Diesem Zusammentreffen der unterschiedlichen Bedürfnisse und Altersstufen sollte mit einer eigenen Jugendabteilung Abhilfe geleistet werden. Gewünscht war ein moderner und zeitgemäßer Bereich für Jugendliche und junge Menschen, der mit dem Puls der Zeit geht und den Interessen der Zielgruppe entspricht. Getreu dem Motto: „Jungsein heißt: Nie fertig sein, immer wieder lernen, versuchen, umstoßen, verfluchen, irrelaufen und dennoch wieder die Tür zur eigenen Stube finden. Wer jung ist, bleibt es bis zum letzten Atemzuge; denn Jugend ist nichts anderes als eine innere Haltung.“ (Hans Christoph Kaergel)

Ein eigens eingerichteter Arbeitskreis beschäftigte sich ausschließlich mit der Ausgestaltung des Raumes und dem Medienangebot für Jugendliche. Bereits zu Beginn der Planungen stand fest, dass die Aufenthaltsqualität einen hohen Stellenwert haben und sich dieses vor allem in der Möblierung widerspiegeln sollte. Flexible Möbel, die Raum für Veranstaltungen und Aktionen zulassen, waren ein Ziel. Das JuWel sollte keine „Bibliothek to go“ werden. Gaming-PCs und Konsolen spielten zunächst eine untergeordnete Rolle. Die Entscheidungen zur Einrichtung eines Gaming-Raumes und zur Bereitstellung von Gaming-PCs entwickelten sich erst im Laufe der Überlegungen.

Nach der Idee zu einer eigenen Jugendbibliothek innerhalb der Stadtbücherei Münster, galt es, die Finanzierung zu sichern sowie einen geeigneten Raum zu finden. Durch das Projekt „Mehr Raum für Menschen“ und die Förderung des NRW Ministeriums für Familien, Kinder,

Jugend, Kultur und Sport war ein finanzieller Rahmen gesichert und die Einrichtung der „Jungen Welt“ galt als erster Meilenstein eines Projektes, das die Umgestaltung der gesamten Stadtbücherei Münster nach sich zog.

Es wurde lange überlegt, wo das JuWel seinen Platz finden sollte, mit dem Ergebnis, dass die Mediothek im Untergeschoss aufgelöst wurde und die Jugendabteilung einziehen sollte. Allerdings wurden nicht alle Medien im restlichen Haus verteilt, was zu einigen Kompromissen im Raum führte. So stehen die Musik-CDs und die Comics für Erwachsene nach wie vor an ihren angestammten Plätzen in der ehemaligen Mediothek, Hörbücher und DVDs wurden umgezogen. Ein ehemaliger Arbeitsraum wurde zum Gaming-Raum umfunktioniert, mit der notwendigen Technik versehen und bietet nun den Luxus eines abgetrennten (und abschließbaren) Gaming-Bereiches.

An der Namensfindung wurden die Kollegen des Hauses beteiligt und neben „X-zone“, „relax“ und „youWel“ kam es final zu „JuWel“, ein Name der mittlerweile über Münsters Grenzen hinaus bekannt ist und die „Junge Welt“ der Stadtbücherei Münster sehr treffend verkörpert.

Der Raumentwurf entstand durch einen Architekten der ekz, ebenso wie die Farbwahl für die neuen Möbelteile. Warme Farben (oxidrot, dahlengelb und orangerot) sollen die Aufenthaltsqualität und den Wohlfühlcharakter unterstreichen. Dem Wunsch entsprechend wurde vom Architekturbüro Bolles und Wilson ein Chill-Möbel aus vier Einzelteilen entworfen, das variabel einsetzbar und flexibel zu positionieren ist.

Um den Jugendlichen feste Ansprechpartner zu bieten und einen geregelten Auskunftsdienst zu gewährleisten, wurde ein eigenes JuWel-Team gegründet, das aus sieben Kollegen besteht. Des Weiteren wurde eine Grafikerin beauftragt, ein eigenes Corporate Design für das JuWel zu entwerfen. Das Logo ist in den gleichen Farben wie die Möblierung gestaltet. Es wird bei sämtlichen Werbemaßnahmen eingesetzt, egal ob auf Plakaten oder Postkarten. Die feierliche Eröffnung des JuWels fand am 9. August 2014 statt.

4 Konzept und Angebot

Mit dem JuWel ist in der Stadtbücherei Münster eine attraktive, einladende Junge Welt für Menschen ab 12 Jahren geschaffen worden, die zum Chillen, Treffen, Entspannen, Lesen und Entdecken einlädt. Nichts soll an Schule oder Arbeit erinnern. Die Bereitstellung der aktuellsten Konsolen steigert die Attraktivität als Freizeittreff für Jugendliche, zugleich wird durch das gemeinsame Spielen an Bildschirmen einer Gefahr der Vereinsamung vorgebeugt.

4.1 Entdecken und chillen

Der Medienbestand des JuWels umfasst knapp 5000 Medien, dazu gehören neben Jugendromanen auch Mangas, Zeitschriften, Games und TV-Serien. Außerdem wird den Jugendlichen ein kleines Angebot an interessanten Sachbüchern aus den verschiedensten Sachgebieten zur Verfügung gestellt. Auch hier gilt: nichts erinnert an Schule oder Arbeit, die Bücher bieten einzig und allein Anregung und Inspiration für die Freizeitgestaltung. Im Jahr 2015 wurden die JuWel-Medien über 48000-mal entliehen. Um sich ungestört den angebotenen Medien widmen zu können, finden Jugendliche im Chill-Möbel die notwendige Ruhe, entspannen in Sitzsäcken oder setzen sich in kleinen Gruppen zusammen. Auf einem Bildschirm werden die Kunden des JuWels auf kommende Veranstaltungen und Aktionen hingewiesen.

4.2 Gaming

Ein pädagogischer Grundsatz lautet, die Zielgruppe da abzuholen, wo sie steht. Will man also Jugendliche in ihrer Lebenswelt ernst nehmen, muss man ihnen entsprechende Angebote machen, die an ihren Vorlieben anknüpfen. Geht man der Frage nach, wie ein attraktives (medienpädagogisches) Angebot aussehen kann, liefert die JIM-Studie mögliche Antworten. Hier zeigt sich, dass Konsolen-, Computer- oder Onlinespiele fester Bestandteil der Freizeitgestaltung von Heranwachsenden geworden sind. Nach Angaben dieser Studie werden digitale Spiele insgesamt von gut zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals die Woche genutzt. Dabei ist auffällig, dass die Attraktivität der Games sowohl Schicht- als auch Bildungsmilieu übergreifend ist. Unterschiede lassen sich aber weiterhin im Hinblick auf das Geschlecht beobachten. Bei den Jungen ist das Gamen immer noch deutlich beliebter als bei den Mädchen, obwohl sich die Zahl der regelmäßig spielenden Mädchen in den letzten Jahren erhöht hat.¹ Das Angebot der Games ist größer und facettenreicher denn je, so dass für jeden Spielertyp etwas dabei ist.

Die digitalen Spiele haben einen festen Platz in der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen eingenommen und sind aus ihrer Alltagskultur nicht mehr wegzudenken. Steigende Nutzungszahlen lassen das Bild des Massenphänomens immer klarer erscheinen. Folgerichtig hat im Jahr 2008 der Deutsche Kulturrat die Computerspiele als Kul-

¹ Vgl. JIM-Studie (2015, 42–45).

Abb. 1: Blick auf das Chill-Möbel und die Zeitschriften-Kuben

turgt anerkannt und den Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (G.A.M. E.) als Mitgliedsverband in den Deutschen Kulturrat aufgenommen.

Wie kann folglich eine moderne, öffentliche Bibliothek auf diese Entwicklung eingehen und wie kann ein Medienangebot aussehen, das man lieber in der Bibliothek nutzt als zu Hause?

Das Medienangebot muss attraktiv sein! Eine gute Infrastruktur, d. h. hochwertige Gaming-PCs mit entsprechenden Peripheriegeräten, aktuellste Konsolen plus modernen TVs sowie eine uneingeschränkte, schnelle Internetverbindung sind die Basiskomponenten, auf denen die gesamte inhaltliche Konzeption aufbaut. Denn wenn die besten Spiele aufgrund mangelhafter Hardware nicht flüssig bzw. fehlerfrei spielbar sind, verlieren die Heranwachsenden schnell die Motivation und das Spielen wird zum Frusterlebnis. Ebenso wichtig ist die Aktualität der Konsolen. Eine Playstation 4 hat weitaus mehr Strahlkraft als ihre Vorgängerin. Der entscheidende Punkt für eine erfolgreiche Infrastruktur ist allerdings die Möglichkeit, mit mehreren Personen *gemeinsam und zeitgleich* dasselbe

Spiel im selben Raum spielen zu können. Das bedeutet für die Gaming-PCs, dass hier die Mindestanforderung von *zwei* (bedingungslos) erforderlich ist und für jede Konsole idealerweise *vier* Controller zur Verfügung stehen sollten. Spezielle Gaming-Räume schaffen einen Ort für echte Begegnungen. Was die Spieler hier erleben können ist die ungefilterte, direkte Reaktion ihrer Mitstreiter.

Im Gaming-Raum der Stadtbücherei Münster können sich Jugendliche ab 12 Jahren ausschließlich dem Spielen widmen. In zwei Mood-On-Möbeln der ekz werden die drei aktuellsten Konsolen angeboten, dazu zählen die PS4, die Xbox One und die WiiU. Die Controller werden gegen einen gültigen Büchereiausweis (die Benutzung der Stadtbücherei ist bis zum 18. Lebensjahr kostenfrei) an der Information herausgegeben und die Spieldauer beträgt am Tag eine Stunde. Allerdings reicht es an dieser Stelle nicht aus, nur eine geeignete Infrastruktur zur Verfügung zu stellen. Unabdingbar ist ein medienpädagogisches Konzept, in welchem die Themen Jugendschutz, Spielauswahl und Spielzeiten verankert sind. In der Stadtbücherei Münster werden (zum Spielen vor Ort) ausschließlich Spiele mit

Abb. 2: Blick in den Gaming-Raum und auf die Playstation 4

einer Altersfreigabe (USK) ab 12 Jahren und darunter angeboten. Bei der Auswahl der Spiele stehen dabei häufig Attraktivität und Jugendschutzbestimmungen in Konkurrenz, so dass der Spielwunsch einiger Kunden leider unerfüllt bleiben muss. Wichtig bei der Auswahl der Games ist ein Mehrspielermodus, der es den Jugendlichen erlaubt, mit Freunden gemeinsam zu spielen. Beliebte Spiele wie FIFA16 und MarioKart sind mittlerweile fest auf den Konsolen installiert und jederzeit spielbar. An den zwei zur Verfügung stehenden Gaming-PCs sind insgesamt 10 Spiele installiert, wobei sich League of Legends und Minecraft seit dem ersten Tag als absolute Dauerrenner herausgestellt haben. Der Tisch mit den Gaming-PCs hat sich im JuWel als Treffpunkt etabliert und vor allem die Jungen treffen sich hier nach der Schule, spielen gemeinsam, tauschen sich aus und nutzen das JuWel, um Bekannte und Freunde zu treffen.

Zusätzlich zu den genannten Angeboten ist im JuWel die Ausleihe von Ultrabooks möglich. Gegen den Büchereiausweis können Jugendliche bis 18 Jahre für eine Stunde ein Ultrabook ausleihen. Diese werden regelmäßig genutzt, um Präsentationen und Facharbeiten vorzubereiten. Im gesamten Haus ist die Nutzung eines WLAN-Netztes möglich und das wird im JuWel viel und oft nachgefragt.

Ein weiterer, unverzichtbarer Bereich ist die Beziehungsarbeit im Kontext einer Jugendbibliothek. Beziehungsarbeit bedeutet, gezielt auf einen Menschen zuzugehen, etwas gemeinsam mit ihm zu erleben und persönliche Berührungspunkte herzustellen. Sie verfolgt das Ziel, Vertrauen zu ermöglichen sowie einen offeneren Austausch zu erreichen. Über das gemeinsame Spielen kann man Heranwachsenden auf Augenhöhe begegnen und sich über informelle Dinge austauschen. Es ist erstaunlich, wie offen und ehrlich die Spielenden einem gegenüber treten, wenn die „richtigen“ Rahmenbedingungen hergestellt sind. Neben den spielbezogenen Themen ergeben sich immer wieder Räume, durch gezielte Fragen auch das eigene Spielverhalten zu reflektieren. Darüber hinaus ist es erforderlich, feste Regeln zu installieren und diese konsequent durchzusetzen. Durch die maximale Spieldauer von zwei Stunden täglich kann ein erster Ansatz zur Mediensuchtprävention geschaffen werden.

Abb. 3: Gaming-PC

5 Medienpädagogische Arbeit – Beteiligung von Jugendlichen

Medien sind aus unserem Alltagshandeln nicht mehr wegzudenken. In einer immer stärker durch die Medien geprägten Welt sieht die Medienpädagogik ihre Aufgabe darin, die Interaktionen zwischen Medien und Subjekten in den Blickpunkt zu nehmen und aufzuzeigen, in welchen Bereichen sie als eigenständige Disziplin erziehend und bildend, lehrend und beratend, orientierend und informierend einzugreifen hat.² Die vordergründige Aufgabe der Medienpädagogik ist es also, Erziehungsprozesse und Bildungsprozesse verantwortungsvoll zu begleiten und Heranwachsende für ein souveränes Leben mit Medien stark zu machen.

Dabei ist darauf zu achten, dass pädagogisches Handeln nicht beim Schutz vor Risiken stehen bleibt, sondern auch die Aufgabe hat, Medienkompetenz zu fördern, Po-

tenziale für Kinder- und Jugendliche nutzbar zu machen und Partizipation zu fördern.³

Ein lohnenswerter Ansatz für die medienpädagogische Arbeit ist demnach, Heranwachsende als Fachleute in ihrem eigenen Medienhandeln in Veranstaltungen und Projekte von Beginn an mit einzubeziehen und sie selbst als Akteure bei der Medienkompetenzvermittlung werden zu lassen.⁴ Diesen Ansatz verfolgt das JuWel, in dem verschiedene (Gaming)-Veranstaltungen mit vielseitigen Partizipationsmöglichkeiten angeboten werden.

6 Veranstaltungen

Mit Computerspielen kann, im Vergleich zu anderen Angeboten der offenen Jugendarbeit, eine sehr heterogene Zielgruppe erreicht werden. Die sonst bestehenden Grenzen sowie die Rollenbilder, die auf sozialer Herkunft basieren, können aufgebrochen werden. Heranwachsende aus bil-

² Neuß (2016).

³ Ring und Wagner (2014, 44).

⁴ Pohlmann (2014, 191).

druckten Plakate werden im gesamten Haus verteilt, ebenso an Schulen in der Umgebung. Auch die von der Grafikerin entworfenen Handzettel werden mit den aktuellen Aktionen bedruckt und verteilt. Allerdings ist der Werbeeffolg über Plakate eher gering, denn die persönliche Einladung bzw. Weitergabe von Informationen ist oft der erfolgreichere Weg.

Als bestes Kommunikationsmedium hat sich dabei WhatsApp bewährt. Die App wird sowohl genutzt, um Werbung für Veranstaltungen zu machen, als auch, um Terminabsprachen zu treffen. Des Weiteren können über diese Nummer Anmeldungen für Veranstaltungen entgegen genommen werden. Die Jugendlichen nutzen diese Plattform, um gemeinsam Turniere zu planen und vorzubereiten.

Abb. 5: Logo JuWel

8 Herausforderungen

Eine große Herausforderung besteht für Bibliotheken immer darin, dass sich der Wandel der Zeit auch in ihren Angeboten widerspiegelt. Bei Angeboten im Bereich der neuen, digitalen Medien im Einsatzort Jugendbibliothek steht man deshalb nicht selten vor der schwierigen Frage: Wer hat das Fachwissen bzw. die Ressourcen, auf diese digitalen und technischen Entwicklungen einzugehen? Fakt ist: Das Anforderungsprofil für Mitarbeiter einer Bibliothek verändert sich. Fakt ist aber auch: Man kann nicht die gesamte Belegschaft auf Lehrgänge und Fortbildungen schicken oder sich dauerhaft das Know-how durch externes Fachpersonal einkaufen. Will eine Bibliothek aber den Anforderungen einer modernen, attraktiven Jugendbibliothek entsprechen, besteht an dieser Stelle Handlungsbedarf und erfordert einen Alternativplan.

Im Umgang mit neuen Medien kommt es zu einem Paradigmenwechsel, in dem die Rolle der Experten der jungen Generation zugeschrieben ist. Heranwachsende, „digital natives“, sind in einer digitalisierten Welt aufgewachsen, haben einen viel unbefangeneren Zugang zur Technik und somit ein ganz anderes technisches Know-how als ihre Eltern, Lehrer oder ein Großteil der Bibliotheksmitarbeiter. So hat die Stadtbücherei Münster im Zu-

ge eines Minecraft-Projektes extra einen 15-jährigen Schülerpraktikanten bei sich beschäftigt, der nicht nur die inhaltliche Konzeption (mit-)gestaltet, sondern auch die Mitarbeiter gezielt weiterbildet.

Für die Zukunft wird es für Bibliotheken entscheidend sein, auf die Veränderungen und (Neu/Weiter-)Entwicklungen der digitalen Welt einigermaßen schnell zu reagieren. Dies kann gelingen, wenn man auf das Fachwissen seiner Zielgruppe zurückgreift und dieses Know-how für eine inhaltliche Gestaltung nutzbar macht.

Je attraktiver ein Ort, desto mehr Personen möchten ihn auch (regelmäßig) nutzen. In Stoßzeiten kann es demnach in einem Jugendbereich schon mal lauter und chaotischer abgehen, als es für eine Bibliothek üblich ist. So ergeben sich für die Mitarbeiter einer Jugendbibliothek auch pädagogische Herausforderungen. Neben den Auskunftsdiensten ist auch das „Erziehen“ der Jugendlichen Teil des Aufgabenprofils. „Erziehen“ meint an dieser Stelle die Interaktions- und Sanktionshandlungen bei Regelverstößen, Lautstärkeüberschreitungen oder sonstigem unangebrachten Verhalten. Verständlicherweise schmeckt nicht jedem diese neue Rolle gleich gut und es darf zur Frage gestellt werden, wie weit diese pädagogischen Aufgaben in einer Bibliothek gehen (müssen).

Nichtsdestotrotz ist es wichtig, dass ein gutes Zusammenspiel im gesamten Team erforderlich ist und es an einem (pädagogischem) Strang zieht. In regelmäßigen Team-Treffen müssen aktuelle Problemfälle diskutiert und aufgearbeitet werden.

9 Fazit

Das JuWel hat sich als erfolgreicher Jugendbereich in der Stadtbücherei etabliert, der aber durchaus alle Beteiligten anders fordert, als es die klassische Bibliotheksarbeit tut. Die sehr gute Resonanz durch die Zielgruppe zeigt, dass es sich lohnt, weiterhin alle Herausforderungen zu meistern und den eingeschlagenen Weg engagiert zu verfolgen.

Literaturverzeichnis

- JIM-Studie (2015): Jugend, Information, (Multi-)Media, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Verfügbar unter http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf.
- Neuß, Norbert (2016): Warum Medienpädagogik? Verfügbar unter <http://www.gmk-net.de/index.php?id=260>.
- Pohlmann, Horst (2014): Sensibilisierung Jugendlicher für schwierige Themen im Umgang mit Games – ein Erfahrungsbericht. In: *Com-*

puterspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven, hg. v. Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring, 189–96. München: kopaed (Materialien zur Medienpädagogik: 11).

Ring, Sebastian; Wagner, Ulrike (2014): Verspielt und vernetzt. Computerspiele als Teil der konvergenten Medienwelt. In: *Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven*, hg. v. Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring, 35–45. München: kopaed (Materialien zur Medienpädagogik: 11).

Arne Geraedts
Medienpädagoge
Stadtbücherei Münster
Alter Steinweg 11
D-48143 Münster
geraedts@stadt-muenster.de

Ulrike Schönherr
Teamleitung Kinderbücherei & JuWel
Stadtbücherei Münster
Alter Steinweg 11
D-48143 Münster
schoenherr@stadt-muenster.de

Andrea Kreuzheck
Teamleitung Öffentlichkeitsarbeit
Stadtbücherei Münster
Alter Steinweg 11
D-48143 Münster
kreuzheck@stadt-muenster.de