

Die wollen nur Spielen?

Zielorientierte Gamingkonzepte in Öffentlichen Bibliotheken

Vortrag für den 104. Bibliothekartag in Nürnberg



Die Fachstelle in NRW:

- **Beratung und Unterstützung der kommunalen öffentlichen Bibliotheken**
- **Umsetzung der Landesförderung**

Die Fachstelle für die öffentlichen Bibliotheken in NRW berät und unterstützt die kommunalen öffentlichen Bibliotheken. Außerdem ist die Fachstelle zuständig für die Umsetzung der Landesförderung des Landes NRW für die öffentlichen Bibliotheken.

Digitale Spiele in Bibliotheken

WAS GIBT'S DENN SCHON?

„Wer denkt ‚Ballerspiele‘ machen aggressiv, ist noch nie bei MarioKart auf dem ersten Platz gewesen und kurz vor dem Ziel auf einer Banane ausgerutscht“

- Autor unbekannt



Es gibt Beispiele von Angeboten zu Digitalen Spielen in den öffentlichen Bibliotheken mit teilweise wirklich guten Ansätzen. Leider meist auf den Bereich Kinder u. Jugend beschränkt und häufig nur in den großen Bibliotheken.



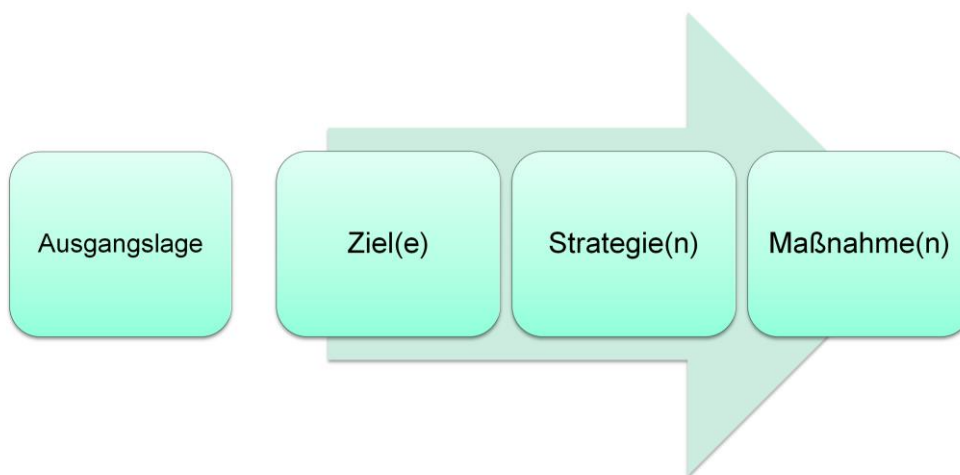
Teilweise noch Bibliotheken ohne jegliche Berührungspunkte zum Thema „Digitale Spiele“.

Digitale Spiele in Bibliotheken

DAS ZIEL ALS AUSGANGSPUNKT

Warum ist die Herangehensweise an das Thema „Gaming“ so unterschiedlich?

Es ist unwahrscheinlich, dass das Problem darin besteht, dass Bibliotheksmitarbeiter wenig Affinität zum Thema aufweisen. Warum sollte man auch „Gamer“ sein müssen um ein gutes Bibliothekarisches Angebot zu machen? Viel problematischer ist die historisch gewachsene traditionelle Konzeption öffentlicher Bibliotheken und das andere Medienformen darin, ohne eine neue Ausrichtung der Einrichtung keinen Platz finden.



In der Theorie hat eine Konzeption 4 Elemente. Eine Ausgangslage sowie ein Ziel, das man erreichen möchte, eine oder mehrere Strategien zur Erreichung des Ziels sowie Maßnahmen, die innerhalb einer Strategie umgesetzt werden sollen.



Traditionell war die Konzeption von Bibliotheken relativ eindeutig. Relevante Medien bzw. Inhalte waren großteils in Printform verfügbar, auf die nicht jeder Mensch Zugriff hatte.

Das Ziel öffentlicher Bibliotheken ist ein möglichst gleichberechtigter Zugang zu allen relevanten Inhalten. Die passende Strategie dazu musste also eine Breitflächige Versorgung mit Literatur, sowie später auch die Förderung von notwendigen Kompetenzen zum Zugang zu Texten sein. Am Ende stehen die Maßnahmen, die wir heute in fast allen Bibliotheken kennen und die sehr spezialisiert und effizient umgesetzt werden.

Digitale Spiele werden aufgrund dieser Spezialisierung häufig lediglich als weitere Maßnahme zur Unterstützung der bisherigen Strategie der Literaturversorgung und Leseförderung verstanden, eigentlich sind sie jedoch –neben vielen anderen Medienformen - Teil einer veränderten Ausgangssituation, in der relevante Inhalte für die Zielgruppe der öffentlichen Bibliotheken in diversen Medienformen verfügbar sind.

Diese veränderte Ausgangslage bringt die Notwendigkeit mit sich die bisherigen Strategien und Maßnahmen. Die Maßnahmen müssen dabei auch die besonderen Eigenschaften digitaler Spiele berücksichtigen, die sie vom anderen Medien, z.B. vom Buch unterscheiden.

Eine Fachliche Diskussion darüber, welche Strategie geeignet ist, Zugang zu digitalen Spielen zu schaffen, findet derzeit nicht statt.

Zugang zu digitalen Spielen

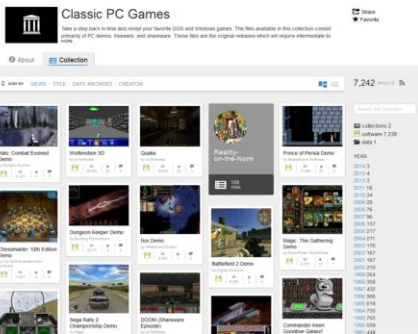
PHYSISCH



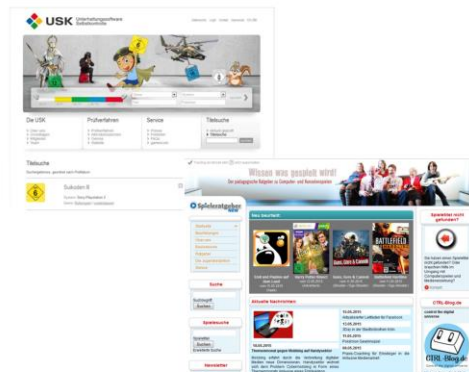
Der Physische Zugang zu digitalen Spielen ist der naheliegende Ansatz und wahrscheinlich auch die Intention hinter den Verleihangeboten von Konsolenspielen in Bibliotheken. Allerdings werden hier auch schon die Unterschiede zwischen Buch und Spiel besonders deutlich. Bücher sind vollständige Medien und unmittelbar nutzbar, solange man die notwendigen Fähigkeiten – die Fähigkeit zum Lesen und Verstehen von Texten – besitzt. Bei digitalen Spielen ist das anders. Unabhängig von den Fähigkeiten des Anwenders, sind sie ohne Endgerät nicht nutzbar. Um den selben Grad an Zugang wie beim Buch zu erreichen, reicht der Verleih von Konsolenspielen nicht aus, wenn nicht zugleich auch die Konsole zumindest in der Bibliothek zur Verfügung steht. Darüber hinaus kann das Nutzungserlebnis durch ergänzende Technik enorm verändert und verbessert werden.

Zugang zu digitalen Spielen

INHALTLICH



Wo bekomme ich...?



Wo gibt es Informationen zu...?

Zugang kann nicht nur Physisch erfolgen. Die Vermittlung von Inhalten, die sich nicht physisch in der Bibliothek befinden ist ebenfalls ein möglicher strategischer Ansatz. Dazu zählen z.B. Sammlungen von Spielen, die zum Download zur Verfügung stehen. Informationen über Spiele, angefangen bei Foren und Infoseiten zu bestimmten Spieletiteln bis hin zu wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Medium Spiel als Ganzem können ebenfalls durch Bibliotheken vermittelt werden. Des weiteren sind Informationen zur Technik und die Bereitstellung von Begleitmedien (Film zum Spiel, Buch zum Spiel etc.) ebenfalls diesem Ansatz zuzuordnen.

Zugang zu digitalen Spielen

KULTURELL

Bibliotheken sind spezialisiert auf das Medium Buch und als solche sind sie für das Lesen gemacht. Dieser Aspekt findet sich auch in ihrer Programm und Raumgestaltung wieder. Kulturelle Angebote zu digitalen Spielen können neben einer veränderten Raumgestaltung ein Faktor sein, diese Abgrenzung von allen anderen Medienformaten aufzuweichen. Kulturelle Angebote sind neben dem aktiven Zugang also auch vor allem für den Abbau von moralischen Barrieren hilfreich.



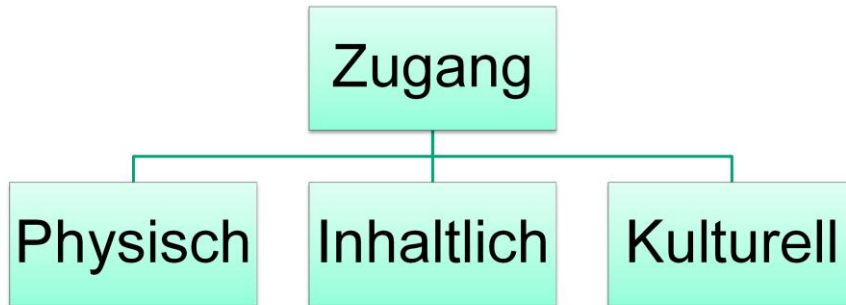
E-sports



Case Modding



Cosplay



Zusammenfassend:

Zugang erfordert neben Medium auch das Endgerät + Kompetenz sie zu nutzen

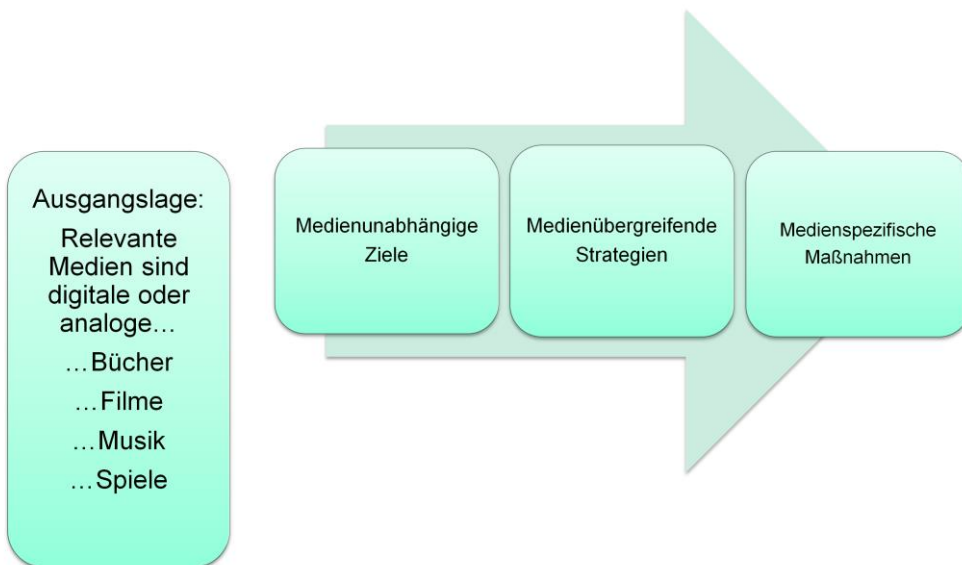
Zugang erfordert Auffindbarkeit, Medienkompetenz (über die Bedienkompetenz hinaus auch Kontextwissen etc.)

Zugang heißt auch Kulturvermittlung und Akzeptanz

Wer sind Gamer?

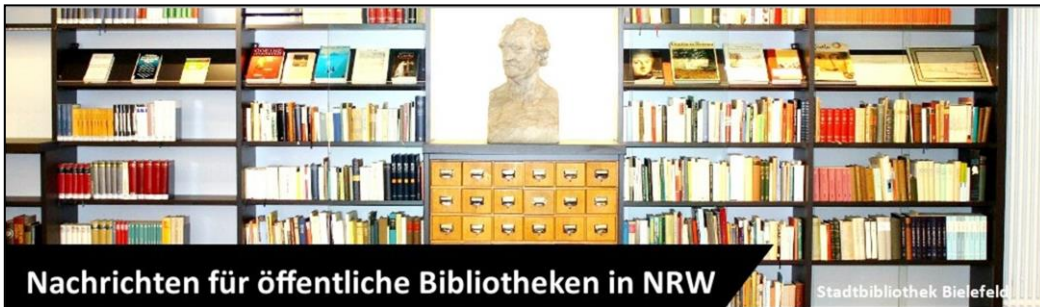
- **Über 30 mio. Spieler**
- **Im durchschnitt 30 Jahre oder älter**
- **46% davon sind Frauen**
- **81% der Besucher von Gaming/Events sind männlich**

Die Zielgruppe „Gamer“ ist als solche zu unspezifisch um wirklich wirkungsvolle Maßnahmen in Bibliotheken umzusetzen. Wenn Bibliotheken Zugang zum Medium Spiel schaffen wollen, muss die Zielgruppe weiter unterteilt und das Nutzungsverhalten der einzelnen Untergruppen beachtet werden.



Fazit:

Festzustellen ist, dass die Ausgangslage für öffentliche Bibliotheken sich verändert hat, denn neben Büchern sind diverse Medien für die Nutzer relevant. Dies erfordert von den Bibliothekskonzeptionen Medienunabhängige Ziele, Medienübergreifende Maßnahmen und Medienspezifische Maßnahmen. Vor Allem erfordert dies aber den Fachlichen Austausch, bei dem es nicht mehr nur um einzelne Maßnahmen und Projektvorstellungen gehen kann.



Veröffentlicht am **19. August 2014**

[← Vorherige](#) [Nächste →](#)

Bearbeiten

Warum Games in Bibliotheken gehören? – Teil 1

Wenn Bibliothekare ihre Einrichtung vorstellen, beginnen sie gerne mit den Bestandszahlen und dem Gründungsjahr oder den Erfolgen bei Leistungstests wie dem BIX, also werde ich es ähnlich halten. Mein Name ist Mark Robin Horn, ich bin Bibliothekar und das, was viele von Ihnen vermutlich als „Gamer“ bezeichnen würden. Ich bin 25 Jahre alt und spiele seit meinem 5. Lebensjahr Computerspiele. Ich besitze einen

Fragen? Kritik? Anmerkungen?

**Auch nach der Veranstaltung
jederzeit gerne an:**

Mark-robin.horn@brd.nrw.de



Besuchen und liken Sie uns auch auf Facebook

**[www.facebook.com/Fachstelle.Offentliche.Bibliotheken.
NRW](https://www.facebook.com/Fachstelle.Offentliche.Bibliotheken.NRW)**