

# Der heilige Gral der Bibliotheken

---

- ▶ Bibliotheksangebot
- ▶ Dritter Ort
- ▶ Neue Nutzerinnen
  - ▶ Nicht-Nutzerinnen
  - ▶ Nicht-mehr-Nutzerinnen
  - ▶ Männliche Jugendliche
- ▶ Bessere Identifikation mit der Bibliothek





# Videospielturniere in Bibliotheken

**unterschätzte Dienstleistung für eine unterschätzte Zielgruppe?**

# Videospiele in der Bibliothek?

---



# Warum sollten wir Videospiele eine Chance geben?

---

## Videospiele gesellschaftlich etabliert

- ▶ Erfolgreich bei Kindern und Jugendlichen<sup>1</sup>
- ▶ Prägt deren Populärkultur<sup>2</sup>

## Kommerziell etabliert

- ▶ Steigende Nutzerzahlen<sup>3</sup>
- ▶ Steigendes Alter (MW 31 Jahre)<sup>3</sup>

## Videospielnutzung<sup>5</sup>

- ▶ Männliche Jugendliche<sup>6, 7</sup>
- ▶ Nicht- und Nicht-Mehr-Nutzerinnen<sup>8, 9, 10</sup>

# Warum kein Videospiegelbestand?

- ▶ Ein immer rigoroser werdender Kopierschutz<sup>11</sup>
- ▶ Trend zu einer rein digitalen Distribution<sup>12</sup>
- ▶ Digitale Angebote über Lizenzen scheitern am Widerstand der Spielherstellerinnen<sup>13</sup>
- ▶ Neue Konzepte wie Freemium-Modelle<sup>14</sup>

**Videospielausleihe hat keine**



# Die Lösung = Videospielturniere?

---

- ▶ Unabhängig von Digitalisierung
- ▶ Marktlücke<sup>15</sup>
- ▶ Bibliothek als dritter Ort<sup>16, 17, 18</sup>
- ▶ Videospiele werden immer sozialer<sup>19</sup>
- ▶ «Eigentlich alter Kaffee<sup>20</sup>»



# Videospielturniere in der Bibliothek?

---

- ▶ Videospielturniere erfolgreich<sup>21, 22, 23</sup>
- ▶ Neue Nutzerinnen,<sup>25, 26</sup>
- ▶ Soziale Interaktion gefördert<sup>27, 28</sup>
- ▶ Die positive Wahrnehmung der Bibliothek erhöht<sup>29</sup>
- ▶ Nutzung anderer Dienstleistungen der Bibliothek<sup>30, 31, 32</sup>



# Aber....

bisherige Erkenntnisse nur aus angelsächsischen Bibliotheken

.....bis jetzt....



Werde beste Gamerin oder bester Gamer von St.Gallen

Game-Turnier in der Stadtbibliothek Katharinen  
Samstag, 6. Juni 2015\*

\*In Absprache mit der Leitung der jeweiligen Sparten

Zeit	Alter	Wii, PS3, PS4
14:00 - 16:30	7 - 9	Wii Sports Bowling Mario Kart 8/Street Racing
16:30 - 19:00	10 - 12	Super Smash Bros. Brawl FIFA 15
19:00 - 21:30	13 - 16	Super Smash Bros. Brawl Street Fighter 4

Die Siegerin, der Sieger jeder Kategorie wird auf unserem Wii-Board verehrt und natürlich gibt es tolle Preise zu gewinnen.

Stadtbibliothek Katharinen  
Kinder- und Jugendbibliothek  
Apostelstrasse 11  
8004 St. Gallen  
0041 71 31 00 00  
bibliothek@stg.ch  
www.kthor.ch

# Pilotprojekt

---

- ▶ Positive Erkenntnisse aus angelsächsischen Videospieleturnieren
- ▶ Erkenntnisse übertragbar auf den deutschsprachigen Raum?
- ▶ Fragestellungen
  - ▶ Effekte von Videospieleturnieren auf Bibliothek?
  - ▶ Was zeichnet Teilnehmerinnen aus?
  - ▶ Optimale Turnierorganisation?



# Methodisches Vorgehen

---

## ▶ Methodentriangulation

- ▶ Beobachtung
- ▶ Befragung

## ▶ Team

- ▶ 2 Beobachter
- ▶ 2 Moderatoren
- ▶ 1 Interviewer

## ▶ Repräsentativität

- ▶ Marketing (über Schulen)
- ▶ Pretest

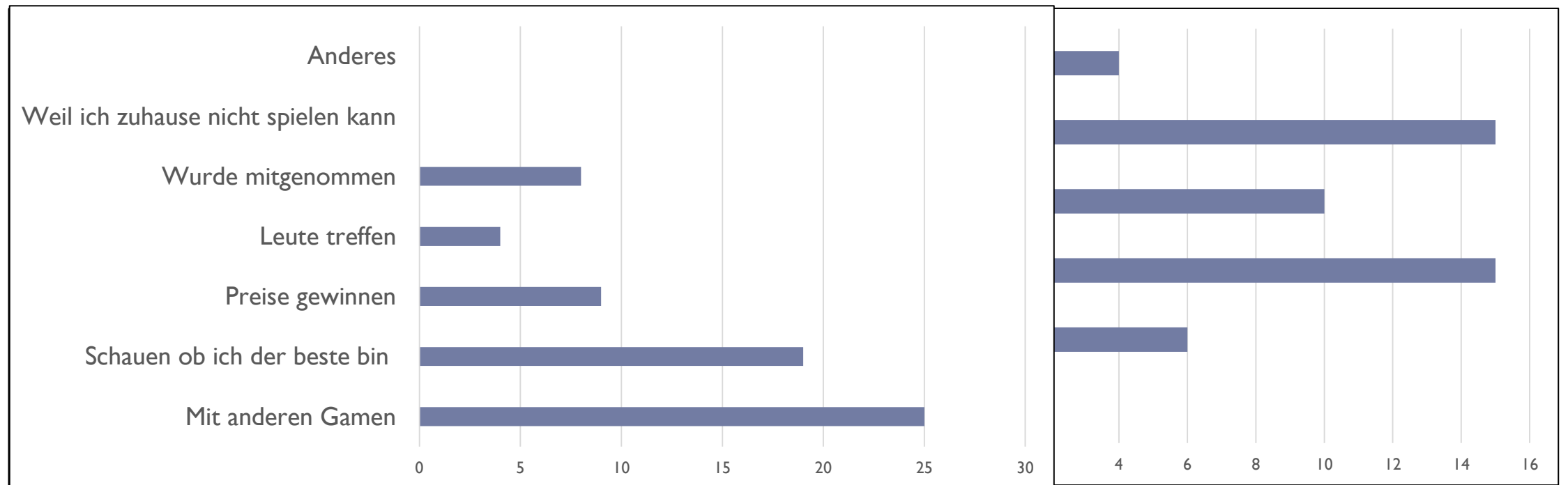
Zeichen	Bedeutung
A	Leiht aus
B	Bibliothekarin
C	Benutzt sonstige Bibliotheksdienste
D	Drittperson, die keine Nummer trägt
F	Fragt
G	Geht
K	Kommt
L	Liest
M	Ist laut
R	Redet
S	Spielt
U	Bricht Regeln
X	Stellvertreter für Unvorhergesehenes
W	Schaut sich in der Bibliothek um
Z	Schaut beim Spielen zu

14.00	3r4, 5s8, 7fB („Wo ist das WC?“)
14.15	
14.30	
14.45	

# Ergebnisse

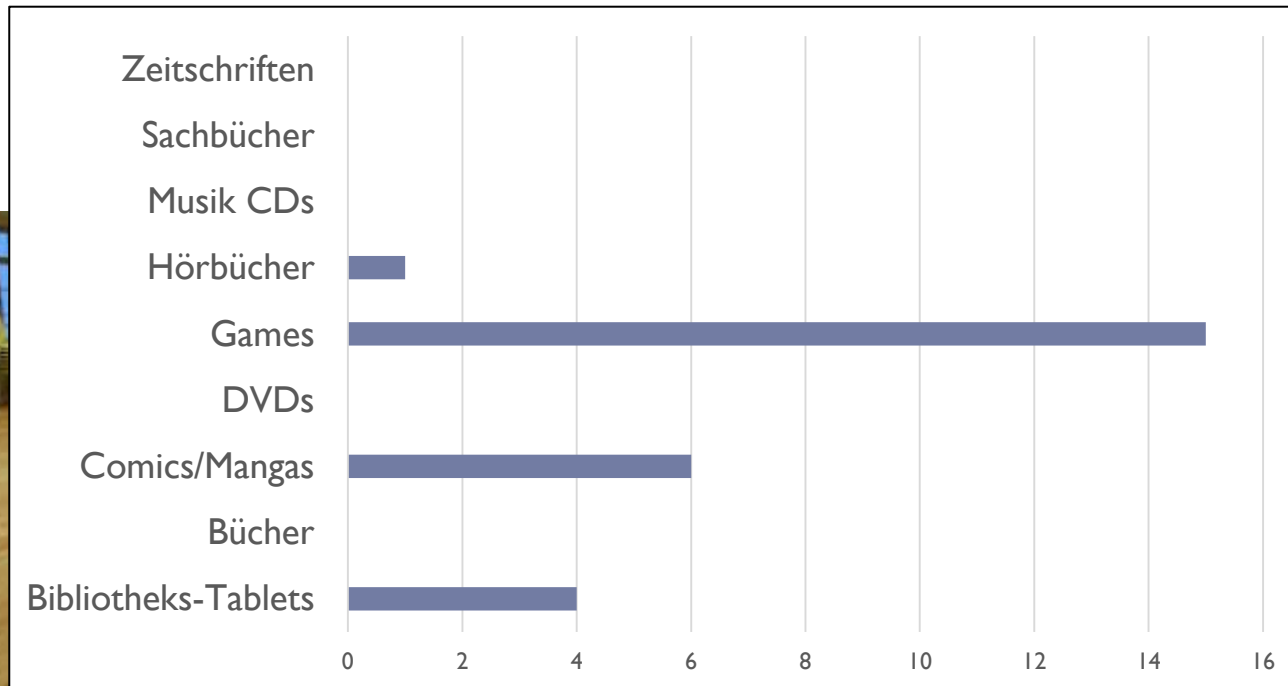
---

- ▶ Erfolg
- ▶ TeilnehmerInnen
- ▶ Motivation



# Ergebnisse

- ▶ Auch andere Medien werden ausgeliehen
  - ▶ Trugschluss
  - ▶ Aber: Identifikation mit der Bibliothek



# Sind Videospieleturniere der heilige Gral?

---

- ▶ Pilotprojekt bestätigt angelsächsische Ergebnisse
- ▶ Mögliche Lösung für Zwickmühle
  - ▶ Videospiele gewinnen an Bedeutung
  - ▶ Videospieldbestand ohne Zukunft
- ▶ Es braucht weitere Untersuchungen
- ▶ Offene Fragen

**Jein**



# Diskussion

# Quellen

---

- ▶ Black, R.; Killough, S.; Magnifico, C. (2013): *Current State of Video Games in the Seattle Public Library*. Verfügbar unter: <http://www.chrismagnifico.com/wp-content/uploads/2013/02/Current-State-of-Video-Games-in-the-Seattle-Public-Library.pdf> [25.5.15]
- ▶ Brown, R.; Kasper, T. (2013): The fusion of literacy and games: a case study in assessing the goals of a library video game program. In: Nicholson, Scott (Hrsg.): *The Impact of Gaming on Libraries*. Library Trends, 2013 (61), S. 755–778.
- ▶ Buchanan, K.; Vanden Elzen, A. (2012): *Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries*. Education Libraries, 2012 (35). Verfügbar unter: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989511.pdf> [25.5.15]
- ▶ Busching, J. (2014): Den Kopierschutz knacken, weil man es kann. der Standard. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1392687998043/Den-Kopierschutz-knacken-weil-man-es-kann> [25.5.15]
- ▶ Davidovici-Nora, M. (2014): *Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry*. Digiworld Economic Journal, 94 (2). Verfügbar unter: [ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/idt/journal/CS9404/CS94\\_DAVIDOVICI-NORA.pdf](ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/idt/journal/CS9404/CS94_DAVIDOVICI-NORA.pdf) [25.5.15]
- ▶ Earp, V.; Earp, P. (2008): Shaking up the library: How Quake introduced students to the library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 108-115). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- ▶ Ehmig, S. (2012a): *Ursachen und Gründe für die Nichtnutzung von Bibliotheken in Deutschland: Repräsentative Telefonbefragung von 1.301 Personen im Alter von 14 bis 75 Jahren*. Verfügbar unter: <http://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=634> [3.6.2015]





# Quellen

---

- ▶ Fu, S. (2008): Hosting game events in a small, liberal arts academic library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 88-107). Chicago: Association of College and Research Libraries.
  - ▶ Fehrenbach, A. (2012): *Games gehören in die Bibliotheken*. Zeit Online. Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/games-in-bibliotheken> [25.5.15]
  - ▶ Hommel, M. (2008): *Video Game Collection @ Your Library*. Park Ridge Public Library. Verfügbar unter: <http://de.slideshare.net/magpie984/video-game-collection-your-library> [3.6.2015]
  - ▶ Kaye, L.; Bryce J. (2012): Putting The “Fun Factor” Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. *International Journal of Internet Science*. 2012 (7), S. 23–37. Verfügbar unter: [http://clok.uclan.ac.uk/6033/1/ijis7\\_1\\_kaye\\_and\\_bryce.pdf](http://clok.uclan.ac.uk/6033/1/ijis7_1_kaye_and_bryce.pdf) [25.5.15]
  - ▶ Klimmt, C. (2009): Die Nutzung von Computerspielen: Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 57-72) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
  - ▶ Krotz, F. (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 25-40) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
  - ▶ Leijon, E. (2012): *Lending Luigi: Video games in libraries*. Cultmontreal. Verfügbar unter: <http://cultmontreal.com/2012/12/lending-luigi-video-games-in-libraries/> [25.5.15]
- 



# Quellen

---

- ▶ Mazure, S.; Hughes, A. (2008): Games in the library: creating an awareness of library resources for lifelong library users. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 116-126). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- ▶ Neiburger, E. (2007): *Gamers-- in the library?!: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association.
- ▶ Nicholson, S. (2013): *Playing in the past: a history of games, toys, and puzzles in north American libraries*. *The Library Quarterly*, 2013 (83), S. 341-361.
- ▶ Nicholson, S. (2009): *Why Gaming?: Goals for Gaming Programs in Libraries*. *Digitale Bibliothek*, 2009 (1). S.17.
- ▶ Nicholson, S. (2010): *Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages*. Medford, N.J.: Information Today.
- ▶ Quandt, T.; Wolling J.; Wimmer J. (2009): Warum Computerspieler mit dem Computer spielen: Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 13-21) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GVV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- ▶ Sanford, K. (2008): *Videogames in the library? What is the world coming to?* *School Libraries Worldwide*, 14 (2), 83-88.



# Quellen

---

- ▶ Saxton, B. (2007): All thumbs isn't a bad thing: videogame programs at your library. *Young Adult Library Services*, 2007 (5), S. 31-33.
- ▶ Sigl, R. (2012): *Die Mär vom Kopierschutz: Wie PC-Spieler für dumm verkauft werden*. der Standard. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1353208700963/Die-Maer-vom-Kopierschutz-PC-Spieler-werden-fuer-dumm-verkauft> [25.5.15]
- ▶ Vanden Elzen, Angela M.; Roush, Jacob (2013): Brawling in the library: gaming programs for impactful outreach and instruction at an academic library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 802-813.
- ▶ Werner, K. (2013): Bringing them in: developing a gaming program for the library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 790–801.
- ▶ Williams, J. M.; Chimato, M. C. (2008): Gaming in D. H. Hill Library, NC State University. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 66-75). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- ▶ Womack, D. H. ; Sutton, L. (2008) : Get Game@ZSR: How we did it and what we learned along the way. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 76-87). Chicago: Association of College and Research Libraries.



# Bildverzeichnis

---

- ▶ E-Sport-Event Frankfurt: <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331719608609/road-to-world-cup-esl-one-frankfurt-2015>
- ▶ Freihandbibliothek Katharinen: <http://www.appenzellerzeitung.ch/ostschweiz/stgallen/stadtstgallen/tb-ag/Stadt-uebernimmt-Bibliothek;art197,3799756>
- ▶ Gameevent: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Children\\_playing\\_video\\_games.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Children_playing_video_games.jpg)
- ▶ Goethe: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Goethe's\\_Faust.jpeg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Goethe's_Faust.jpeg)
- ▶ Heilige Gral: <https://burkhardradtke.files.wordpress.com/2013/09/gral.gif>
- ▶ Kopierschutz Origin: [http://www.macworld.com/article/1168181/opinion\\_will\\_eas\\_origin\\_service\\_will\\_revolutionize\\_mac\\_gaming\\_.html](http://www.macworld.com/article/1168181/opinion_will_eas_origin_service_will_revolutionize_mac_gaming_.html)
- ▶ Lesen: <https://de.wikipedia.org/wiki/Lesen>
- ▶ Manfred Spitzer: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/5951Dr.Dr.\\_Manfred\\_Spitzer.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/5951Dr.Dr._Manfred_Spitzer.JPG)
- ▶ STEAM Oberfläche: <https://i.ytimg.com/vi/SACGSXwHonc/maxresdefault.jpg>

