

Daniela Verhoeven

Ein Tag voller Herausforderungen

Vom »Gaming-Projekt im ländlichen Raum« zum »#GamingWahnsinn – das Finale«

Wie integrieren kleine Büchereien Konsolen und Konsolenspiele in ihr Bestandsangebot und Elemente aus der Spielkultur in die Bibliotheksarbeit? Dieser Herausforderung haben sich fünf katholische öffentliche Büchereien aus dem ländlichen Raum gestellt. In mehreren Workshops wurde eine Technikauswahl getroffen, eine Marketing-Strategie entwickelt und die Umsetzung geplant. Darüber hinaus wurde ein Konzept für eine Bücherei übergreifende Veranstaltung entwickelt. Diese fand als Höhepunkt und vorläufiger Abschluss mit rund 70 Teilnehmern statt, bei der in 8 Stunden beziehungsweise 10 Runden beziehungsweise 23 Spielen die »Gaming-Bücherei 2016« ermittelt wurde.

Die Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld sind alle in katholischer Trägerschaft und übernehmen vertraglich geregelt zusätzlich die Funktion der Stadtbücherei. Die Personalstellen bewegen sich zwischen 1 (Raesfeld) und 3,5 Vollzeit-Äquivalenten (Borken)¹. Allerdings werden die hauptamtlichen durch ehrenamtliche Mitarbeiter unterstützt. Deren Aufgaben liegen vor allem in der Ausleihe und der Unterstützung der »klassischen« Veranstaltungsarbeit – beispielsweise basteln, spielen und lesen mit Kindern.

Bisher war der Fokus im Bereich »Gaming« darauf gelegt, dass sie sowohl herkömmliche »analoge« Gesellschaftsspiele als auch Computer- und Konsolenspiele in ihrem Bestand hatten. Veranstaltungen mit Spielen fanden nicht statt.

Das Besondere am Projekt war also, dass sich fünf kleine Einrichtungen mit wenig Personal und teilweise wenig Fläche² zusammengeschlossen haben, um sich zusätzlich zu ihren vielfältigen Aufgaben dem Thema Gaming zu widmen – am Ende erfolgreich. Sowohl Medienetat als auch Gesamtetat sind nicht üppig, die Technikausstattung war im Vorfeld nicht auf Gaming ausgelegt und musste in die Planungen mit einbezogen werden.

Die Bibliothek als Ort der Begegnung

Die Büchereien aus Borken und Raesfeld waren im Zuge des »Lernort-Projektes« des Landes NRW³ von Coach Christoph Deeg⁴ darauf hingewiesen worden, dass auch Gaming ein für Bibliotheken relevantes Thema sei und hohes Potenzial berge – gerade im Hinblick auf die Erschließung neuer Nutzergruppen und der Steigerung der Besucherfrequenz.

Da das Projekt für einzelne Einrichtungen dieser Größe nicht zu stemmen war, schlossen sich die Büchereien aus Borken, Raesfeld, Geldern, Lüdinghausen und Ochtrup zusammen. Aufgrund der finanziellen und personellen Ausstattung reichten auch in einem Gemeinschaftsprojekt die Ressourcen nicht aus. Somit beantragten wir beim Land NRW eine Förderung. Mit der professionellen Begleitung und finanziellen Unterstützung vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport NRW konnte das Gaming-Projekt erfolgreich durchgeführt werden.

Als Zielgruppen wurden ganz bewusst nicht nur Kinder und Jugendliche definiert. Das Angebot sollte potenziell alle Bibliotheksnutzer, möglichst auch »bibliotheksfremde« Menschen erreichen; Jugendliche, die bisher nicht zu uns kommen, oder Väter, die eher im Auto sitzen bleiben, während ihre Frauen und Kinder in die Bücherei gehen.

Mit dem Projekt sollten die Büchereien zeitgemäß als Ort der Begegnung sowie als Lernort im ländlichen Raum ausgebaut und etabliert werden.

Mit dem Projekt sollten die Büchereien zeitgemäß als Ort der Begegnung sowie als Lernort im ländlichen Raum ausgebaut und etabliert werden.

Spiele, Ausprobieren, Kennenlernen

Die Gaming-Strategie entwickelten wir mit der Unterstützung von Christoph Deeg. Der zweitägige Auftakt-Workshop diente der Orientierung und dazu, Sicherheit im Umgang mit der Technik zu erlangen. Die Teilnehmer bekamen einen Überblick



Die Bücherei-Leiter kreierten zur Identifikation Namen und Logos mit Stadtbezug für ihre Teams. Fotos: Öffentliche Bücherei Geldern



Mit Begeisterung, Teamgeist und Spielfreude: Rund 70 Teilnehmerinnen und Teilnehmer traten zum #GamingWahnsinn an.

darüber, welche Konsolen und Spiel-Kategorien es gibt und wie das Ganze eigentlich funktioniert. Dabei stand das Ausprobieren an erster Stelle: Es wurden an Gameboy, Xbox, Playstation, Wii und am Computer diverse Spiele getestet und gespielt.

Es folgten Workshops, in denen die Strategie über das »Was« und »Wie« entwickelt wurde. Alle Büchereien wollten den ausleihbaren Bestand an Konsolenspielen erweitern. Zusätzlich sollten Konsolen angeschafft werden, die Nutzern die Möglichkeit zum Spielen in den Bibliotheksräumen eröffnen.

Das Positive am Gemeinschaftsprojekt: Wir verteilten die verschiedenen Aufgaben. Erstellen der Handzettel, Plakate und Roll-Ups, Preisvergleich und Bestellen von Technik, Medien und Möbel und Pressearbeit wurden je von einer Bücherei für alle übernommen.

Um der Öffentlichkeit den Projektstart sichtbar zu machen, planten wir jeweils eine Auftaktveranstaltung. Unter dem Motto »spielen, ausprobieren, kennenlernen« feierte jede Bücherei im Spätsommer 2015 den Auftakt. Der Spaß am Spiel, das Zusammensein mit anderen Spiel-Interessierten und die Information über unser Projekt standen im Mittelpunkt. Damit alle die Möglichkeit hatten, sich mit möglichst vielen Spielen vertraut zu machen, reiste aus jeder Bücherei wenigstens ein Mitarbeiter mit technischem Equipment an. Neben mindestens fünf Konsolen wurden auch verschiedene analoge Gesellschaftsspiele angeboten.

1 Kennzahlen aus der DBS 2015

2 Die Fläche bewegt sich zwischen 350 und 900 Quadratmetern.

3 vgl. http://www.brd.nrw.de/schule/privatschulen_sonstiges/oef_fentl__Biblio__Container/004_Modellprojekte.html

4 Berater und Speaker für die Bereiche Social-Media-Management, Gamification und Digitale Strategien

5 vgl. <https://gamingbibliothek.wordpress.com>

6 Das sind kleine Roboter, die sich mithilfe von Tasten programmieren lassen und das analytische und vorausschauende Denken sowie die Problemlösekompetenz auf spielerische Weise fördern (vgl. <https://www.bee-bot.us>).

#GamingWahnsinn – das Finale

Schon während der Workshops begannen die Überlegungen, was wir darüber hinaus machen könnten. Die anfängliche Skepsis gegenüber Christoph Deegs Vorschlag, ein gemeinsames Turnier zu machen, wich der Erkenntnis, dass wir bei einer gemeinschaftlichen Veranstaltung wieder von gemeinsamen Ideen, von zentralen Planungen und der Aufgabenverteilung profitieren würden.

Also ein Bücherei-Battle: Jede Bücherei stellt ein Team auf, welches Spiele trainiert, und am Ende treten alle im Finale gegeneinander an.

Vorbereitung mit Training-Events

Zur Umsetzung wurden folgende Details ausgearbeitet: Die Bücherei-Leiter kreierten zur Identifikation Namen und Logos mit Stadtbezug für ihre Teams. Wir erstellten eine Internetseite⁵, um über die Aktion zu informieren. Frühzeitig erfolgte die Festlegung auf folgende Spiele: Dirt3, Kinect Rivals, Fifa, Minecraft und PianoTiles an unterschiedlichen Konsolen; Mensch-ärger-dich-nicht, Canasta, Kniffel und Speed Cups als analoge Gesellschaftsspiele und die Carrera-Bahn. Dies war vonnöten, damit alle Interessierten wussten, was sie erwartet. Es sollten verschiedene Menschen angesprochen werden: beispielsweise Jugendliche mit den angesagten Konsolenspielen; Erwachsene (gegebenenfalls Senioren) mit dem klassischen Kartenspiel Canasta.

Alle Büchereien hatten am Anfang Schwierigkeiten, Spieler zu rekrutieren. Hier musste zusätzlich zu Aushängen und Handzetteln viel »Klinkenputzen« betrieben werden: Aufrufe in der Zeitung, persönliches Ansprechen von Bibliotheksnutzern, die Spiele ausleihen, Schüler bei Klassenführungen darauf hinweisen und Werbung machen im Senioren-Spieletreff.

Die durchgeführten Trainings-Events variierten in Umfang und Umsetzung. So führte Geldern vor und nach den Sommerferien sechs dieser Veranstaltungen während der normalen



Spannung war immer geboten, egal ob beim digitalen Spiel am Tablet ...

Bücherei-Öffnungszeiten durch. An festgelegten Terminen (freitags zwischen 14 und 18 Uhr, alle zwei Wochen) wurden verschiedene Stationen aufgebaut, an denen die oben genannten Spiele gespielt werden konnten. Aufgrund der räumlichen Gegebenheiten bedeutete das eine Beeinträchtigung anderer Nutzer. Trotzdem bekamen wir durchweg positive Resonanz; vielleicht auch, weil wir jeden zum Spielen einluden und kommunizierten, dass es eine Sonderveranstaltung und kein Dauerzustand ist.

Exakter Ablaufplan

Beim Finale sollten alle Teilnehmer möglichst viele verschiedene Spiele spielen; auch vorher nicht trainierte, unbekannte Spiele, knifflige Denkaufgaben und geänderte Regeln sollten die Intensität erhöhen. In machen Runden traten einzelne Team-Mitglieder gegeneinander an, bei anderen musste im Mannschaftsmodus Punkte gesammelt werden.

Das größte Problem bei der Planung des Ablaufs bestand darin, dass lange nicht klar war, wie groß die Mannschaften sind. Um einen abwechslungsreichen Verlauf zu gewährleisten, einigten wir uns auf mindestens fünf Spieler pro Team. Gleichzeitig musste die Option bestehen, dass auch mehrere spielen konnten, falls eine Mannschaft aus mehr als der Mindestanzahl bestand. Denn selbstverständlich sollte niemand, der sich beim Training engagiert hatte, beim Finale nur zuschauen.

Kernstück des Konzeptes waren ein kleinteilig erarbeiteter Ablaufplan und ein Punktesystem, in dem Abläufe, Regeln und Wertungen bestimmt wurden. Es wurde festgelegt, welche Spiele (insgesamt 23) mit wie vielen Spielern, zu welchen Regeln in welcher

Zeit, parallel beziehungsweise nacheinander gespielt werden sollten. Damit nicht die Gefahr bestand, dass nach wenigen Runden schon ein Sieger feststeht, wurde das Punktevergabe-System gewissenhaft ausgearbeitet.

Während der Trainings beobachteten wir die Spiele und prüften Zeiten und Abläufe, um herauszufinden, ob Zeitplan und Konzept realistisch sind.

Wichtig war es selbstverständlich auch, Puffer einzubauen. Der Verlauf von Partien lässt sich nicht vorhersagen. Daher wurde nach jeder Runde zumindest eine kurze Pause geplant, um die Möglichkeit zu haben, gegebenenfalls Zeit aufzuholen.

Die Regeländerungen für bekannte Spiele sollten Spaß machen und herausfordern: Wer bei Mensch-ärgere-dich nicht eine 1 würfelt, muss den Platz seiner Spielfigur mit dem einer anderen tauschen; beim Autorennspiel Dirt bekommt der Spieler die Augen verbunden, ein Teammitglied gibt Anweisungen, wie gefahren werden muss. Um die Bandbreite an spielerischen Elementen zu erweitern, wurden ein Biparcours und eine Aufgabe mit Bee Bots⁶ als Mannschaftsspiel vorbereitet.

Hier profitierten wir wieder von der Kooperation: Die Büchereien konnten je einzelne Spiele auf ihre Durchführbarkeit hin erproben, vorbereiten und am Finaltag die Standbetreuung übernehmen.

Hier profitierten wir wieder von der Kooperation: Die Büchereien konnten je einzelne Spiele auf ihre Durchführbarkeit hin erproben, vorbereiten und am Finaltag die Standbetreuung übernehmen.

Spannung bis zur letzten Runde

Das große Finale, bei dem die fünf Teams gegeneinander antraten, fand Ende September in Borken statt. An diesem Tag kämpften rund 70 Teilnehmer 8 Stunden beziehungsweise 10



... oder beim traditionellen »Mensch ärgere Dich nicht« auf dem Spielbrett.

Runden beziehungsweise 23 Spiele lang um Ruhm und Ehre und den Titel »Gaming-Bücherei 2016«.

Das Erfreuliche: Die Mannschaften waren zwischen acht und elf Spieler stark, und bestanden bei Weitem nicht nur aus Kindern und Jugendlichen. Hinzu kamen mindestens zwei Coachs aus jeder Bücherei, plus Eltern beziehungsweise Großeltern zur Unterstützung.

Um die am weitesten gestreute Rekrutierung zu belohnen, hatten wir beschlossen, das Punkte-Startkapital danach zu vergeben, wie altersmäßig gemischt die Mannschaften sind: Die Spanne zwischen ältestem und jüngstem Spieler entschied. Gelderns jüngster Spieler war 10, die älteste Spielerin 75, so dass Geldern mit 500 Punkten startete.

Das Konzept ist aufgegangen: Es brachte allen Teilnehmern einen Tag voller Herausforderungen, viel Spaß und ununterbrochener Spielerei. Alle waren stetig gefordert, und die Spiele boten immer wieder Überraschungen. Das Endergebnis war bis zur letzten Runde offen. Und um kurz nach 18 Uhr stand »Friendly Domination Ochtrup« als Gewinner-Team fest.

Finale gut, alles gut?

Trotz des gelungenen Abschlusses sollen auch einige Widrigkeiten nicht unerwähnt bleiben: Das Punktevergabe-System war zwar logisch durchdacht, aber insgesamt zu komplex, daher schlecht zu kommunizieren und blieb für die Teilnehmer intransparent. Eine gewisse Technik-Affinität muss zumindest bei

Daniela Verhoeven (Jahrgang 1979) ist Diplom-Bibliothekarin. Sie arbeitete von 2004 bis 2015 in unterschiedlichen Medien-Archiven. Seit 2013 absolviert sie den berufsbegleitende Master-Studiengang MALIS (Master in Library and Information Science) an der TH Köln. Seit Sommer 2015 ist sie Leiterin der Öffentlichen Bücherei Geldern – mit allen Arbeitsfeldern, die in einer kleinen Bücherei anfallen: Personalverantwortung, Budgetverantwortung, Zusammenarbeit mit lokalen Bildungs- und Kultureinrichtungen, Veranstaltungs- und Öffentlichkeitsarbeit, Bestandsarbeit, Beratungs- und Auskunftsdienst. – Kontakt: verhoeven@bistum-muenster.de



Teilen der Mitarbeiter Voraussetzung sein. Darüber hinaus ist ein hohes Engagement aller Mitarbeiter unerlässlich. Bei den eingangs genannten Personalstellen entstehen viele Überstunden, wenn man ein solches Projekt durchführt.

Die ursprünglich geplante Bespielung der Social-Media-Kanäle scheiterte an personellen Ressourcen, so war ein Youtube-Kanal nicht umsetzbar. Da alle Teilnehmer mehrfach eine Wiederholung forderten, werden die Büchereien prüfen, inwiefern wir den #GamingWahnsinn fortführen können.

ANZEIGE

Missing Link | Internationale Versandbuchhandlung

Westerstrasse 114-116 | D-28199 Bremen | fon: (0421) 50 43 48 | fax: (0421) 50 43 16

Erwerbungspartner, mit denen Sie rechnen können



info@missing-link.de | www.missing-link.de