

Christoph Deeg

Spielt Ihr Narren!

Möglichkeiten für Bibliotheken durch Gaming und Gamification

Das Thema Gaming und der damit verbundene Bereich der Gamification hat eine immer größer werdende Bedeutung für die aktuelle und die zukünftige Bibliotheksarbeit. Dabei geht es längst nicht mehr (nur) um »Spaß und Spiel« in der Bibliothek. Gaming und Gamification ermöglichen völlig neue Formen der Bibliotheksarbeit und werden diese so oder so verändern. Dabei ist dieses Thema an sich nicht neu.

Schon seit vielen Jahren gibt es Gaming-Angebote in Bibliotheken. Ein zielgruppenorientierter Bestand gehört (zumindest in Öffentlichen Bibliotheken) zum Standard. Und mehr und mehr Bibliotheken haben schon erste kleine Veranstaltungen zu diesem Thema durchgeführt. Aber es geht nicht darum, auch Spiele im Angebot zu haben. In der Zukunft wird Gaming/Gamification zum Beispiel im Kontext von Kultur und Bildung wahrscheinlich die gleiche Relevanz haben wie das Buch. Es stehen also verschiedene Fragestellungen im Raum:

1. Warum sollten Bibliotheken sich (mehr) mit Gaming und Gamification beschäftigen?
2. Welche Optionen ergeben sich dadurch für die Arbeit Öffentlicher Bibliotheken?
3. Welche Optionen ergeben sich dadurch für die Arbeit Wissenschaftlicher Bibliotheken?
4. Wie können vor allem kleine Bibliotheken in diesem Aufgabengebiet agieren – worauf muss man achten?
5. Wo liegen die Grenzen in der Nutzung von Gaming und Gamification für Bibliotheken?
6. Wie können konkrete Schritte aussehen?

Beginnen wir mit der ersten Frage: Warum sollten sich Bibliotheken überhaupt mit Gaming und Gamification beschäftigen? Gaming ist kein PR-Werkzeug. Das Thema funktioniert nicht als Lockmittel, um den »Coolness-Faktor« einer Bibliothek zu steigern oder aber die Menschen über Gaming zum Lesen von Büchern zu bekommen. Gaming in Bibliotheken funktioniert nur als eigenständiges Thema mit einer eigenständigen Strategie – möglichst eingebettet in eine digital-analoge Bibliotheksstrategie. Um zu verstehen, warum sich Bibliotheken mit Gaming/Gamification beschäftigen sollten, müssen wir uns die unterschiedlichen Ansätze ansehen. Dazu gehören:

- der kulturelle Ansatz
- der Bildungsansatz
- der medienpädagogische Ansatz

- der soziale Ansatz
- der Ansatz im Kontext der digitalen Transformation unserer Gesellschaft

Der kulturelle Ansatz

Wenn sich Bibliotheken mit Gaming beschäftigen, geht es nicht nur um Spiele und ein mehr oder weniger interessantes Freizeitvergnügen. Es existiert eine eigene Gaming-Kultur. Dies betrifft sowohl die Games an sich als auch die damit verwandten Bereiche wie zum Beispiel das sogenannte Cosplay, ein durch Manga- und Anime-Figuren animierter Verkleidungstrend aus Japan. Bei immer mehr Menschen gehört die Gaming-Kultur zur kulturellen Identität. So ist Gaming ein relevanter Faktor der Populärkultur mit weitreichenden Vernetzungen in andere Kultur- und Lebensbereiche. Für Bibliotheken geht es also darum, diese Kultur in all ihren Facetten zu verstehen und einen Zugang dazu zu ermöglichen. Zudem können und sollten Bibliotheken Gaming mit anderen Kulturbereichen vernetzen. Dafür ist es aber notwendig, dass die Gaming-Kultur als gleichwertig zum Beispiel zu Büchern anerkannt wird. Es geht nicht darum, Gaming in der Bibliothek zuzulassen oder zu tolerieren, sondern einen umfassenden Kulturraum zu schaffen. Dies ist kein Angriff auf das Buch, aber wenn wir heute eine Bibliothek betreten, erleben wir noch immer einen auf das Buch fokussierten Kulturraum. Diesen gilt es zu verändern beziehungsweise weiterzuentwickeln.

Der Bildungsansatz

Hier geht es zuerst um die Games an sich. Viele der heutigen Games erfordern und/oder schulen die Fähigkeit, sich mit komplexen Systemen zu beschäftigen, darin enthaltene Ziele zu verstehen und zu erreichen beziehungsweise Aufgaben zu lösen. Die Fragestellungen sind oft ebenfalls sehr komplex und erfordern ein kontinuierliches Entwickeln und Ausprobieren von Lösungsstrategien. Gleichzeitig findet dieser Prozess im Rahmen eines greifbaren Kontextes statt. Das bedeutet, die Spiele geben nicht nur Aufgaben, sie erklären auch genau, wofür die jeweilige Aufgabe gebraucht wird und welche Konsequenzen die Erfüllung beziehungsweise Nicht-Erfüllung haben wird. Dieser Kontext ist eine wesentliche Motivation für den Spieler. Dies ist nebenbei bemerkt etwas, was unser Bildungssystem bis heute nicht verstanden hat: die Vernetzung eines Lerninhaltes mit

Kontexten, die erklären, warum man genau diese Informationen braucht. Anders ausgedrückt: Gaming bedeutet Lernen, mit der Besonderheit, dass es sich dabei um einen intrinsisch motivierten Prozess handelt. Es gibt aber auch Ansätze, die direkt mit Bildung zu tun haben. Dazu gehören zum Beispiel Themen wie die sogenannten Serious Games, Game Based Learning und Gamification. Allen diesen Ansätzen ist gemein, dass sie auf unterschiedliche Art und Weise die Mechanismen aus Spielen nutzen wollen, um damit Ziele außerhalb des eigentlichen Spiels zu erreichen. Jeder der Ansätze hat in den letzten Jahren bewiesen, dass er bei einer professionellen Umsetzung sehr gut funktioniert. Dies betrifft auch die Nutzung handelsüblicher Spiele in neuen Kontexten wie zum Beispiel Minecraft, um Architektur zu vermitteln. Aber selbst wenn Bibliotheken keine aktive Nutzung von Games im Kontext von Gaming planen. Das Verständnis von Spielmechaniken und den damit verbundenen Motivationsmustern kann helfen, die Bibliotheksangebote an sich umfassend zu verbessern.

Der medienpädagogische Ansatz

Im Kontext der digitalen Transformation gewinnt der Bereich der Medienpädagogik immer mehr an Bedeutung. Leider wird er von einigen Menschen immer wieder missverstanden. Die Medienpädagogik ist keine Präventionspädagogik. Sie hat vielmehr den Auftrag, Menschen zuerst zu aktivieren, digitale Medien zu nutzen. Daran anschließend soll gemeinsam eine Reflektion ermöglicht werden. In Bibliotheken kann hier ein umfassender Ansatz im Kontext eines multioptionalen Kultur- und Lernraumes geschaffen werden. Hier kann die Bibliothek die Position eines offenen und zugleich unterstützenden Innovationsträgers einnehmen.

Der soziale Ansatz

Erst langsam beginnt der soziale Ansatz im Kontext von Gaming und Gamification relevant zu werden. Dabei liegt der Konflikt auf der Hand: Immer mehr Menschen in Deutschland verfügen nicht über die finanziellen Ressourcen, um an der Gaming-Kultur teilzuhaben. Dabei geht es nicht darum, dass die Bibliotheken den Zugang zu Entertainment schaffen müssen. Wenn wir akzeptieren, dass Gaming und Gamification wesentliche Element von Kultur und Bildung darstellen, dann darf keinem Menschen der Zugang zu diesem Medium aus wirtschaftlichen Gründen versagt bleiben. So wie also Bibliotheken den kostenlosen und freien Zugang zu Büchern ermöglichen, sollte dies auch bei Games geschehen.

Der Ansatz im Kontext der digitalen Transformation unserer Gesellschaft

Unabhängig davon, wie man persönlich zum Thema Digitalisierung steht, sie findet statt. Und sie hat einen umfassenden Einfluss auf alle Gesellschaftsbereiche und natürlich auch auf unsere Wirtschaft. Dies bedeutet, dass völlig neue Berufsbilder entstehen, während andere Berufsgruppen verschwinden werden. Aus diesem Grund sind die kontinuierliche individuelle Weiterentwicklung (Stichwort »Lebenslanges Lernen«) sowie auch eine hohe digitale Kompetenz für ein zukünftiges Berufsleben von elementarer Bedeutung. Hier kann Gaming ein Schlüssel sein. Circa 80 Prozent aller Deutschen unter 24 Jahre spielen mehrmals in der Woche Computerspiele. Auf Smartphones übertrifft das Spielen von Games die Nutzung von Facebook. Gaming ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Digitalisierung unserer Gesellschaft. Dabei handelt es sich aber um keinen Automatismus. Nur weil sehr viele Menschen Gamer sind, geht damit noch lange nicht eine massenhafte und umfassende digitale Kompetenz einher. Aber es bedeutet, dass der intrinsisch motivierte Zugang zu diesen Technologien vorhanden ist, auf dem die Bibliotheken aufbauen können.

Gleichzeitig bedeutet das Thema Gaming ein Testmodell für die Fähigkeit einer Bibliothek, Teil des digitalen Transformationsprozesses zu sein. Für ein umfassendes Gaming-Angebot ist eine sehr gute digitale Infrastruktur von großer Bedeutung. Es gibt kein anderes Breiten-Thema, bei dem solche hohen Anforderungen an diesen Bereich gestellt werden. Ebenso stellt das Thema eine Herausforderung für die Bibliothek als Ort da. Gaming bedeutet eine Veränderung der Akustik und unter Umständen eine Beeinflussung durch Lichteffekte, hervorgerufen

durch Monitore etc. Schließlich muss sich die Bibliothek einem völlig neuen Kulturraum öffnen und sich mit ebenso völlig anderen Personenkreisen vernetzen. Anders ausgedrückt: Ist eine Bibliothek in der Lage, das Thema Gaming in seiner gesamten Komplexität umzusetzen, ist sie auch für alle anderen digitalen Herausforderungen vorbereitet. Dies ist auch der Grund, warum meines Erachtens jede Bibliothek zumindest für ein Jahr eine Playstation oder eine Nintendo Switch besitzen sollte – damit lässt sich auf verhältnismäßig einfachem Weg herausfinden, ob die Bibliothek für die digitale Transformation unserer Gesellschaft gewappnet ist. Dies betrifft auch die Herausforderung, dass letztlich alle Bibliotheksmitarbeiter in diesen Transformationsprozess integriert werden müssen. Jeder dieser Punkte stellt ein sinnvolles Ziel für die Nutzung von Gaming durch Bibliotheken dar. Letztlich muss jede Bibliothek ein eigenes Ziel- und Argumentations-Portfolio entwickeln.

Schwerpunkt

Themenschwerpunkte in BuB

Heft 08-09/2017

Arbeit 4.0: Personalentwicklung

Heft 10/2017

Buchmesse / Gastland Frankreich

Heft 11/2017

Computerspiele

Heft 12/2017

Interkulturelle Bibliotheksarbeit

Heft 01/2018

Automatische Sacherschließung

Heft 02-03/2018

Automatisierung / Robotik

Welche Optionen ergeben sich für die Bibliotheksarbeit?

Überlegen wir uns als nächstes, welche Optionen sich aus der Nutzung von Gaming/Gamification für die Arbeit von Öffentlichen und Wissenschaftlichen Bibliotheken ergeben. Beginnen wir zuerst mit ein paar allgemeinen Gedanken. Vor ein paar Jahren habe ich für diese Fragestellungen ein Vier-Säulen-Modell entwickelt. Es unterteilt die Aktivitäten im Bereich Gaming in die Bereiche Bestand, Services, Ort und Gamified Library. Die einzelnen Säulen im Detail zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Ich möchte aber stichpunktweise auf die einzelnen Elemente eingehen:

Bestand: Hierbei geht es um digitale und analoge Spiele. Dies beinhaltet auch den Zugang zu Online-Games. Ebenso wichtig sind Bücher und Filme aus den jeweiligen Spieluniversen und natürlich Fachliteratur. In Wissenschaftlichen Bibliotheken wird es dabei primär um Spiele gehen, die im Kontext von Forschung und Lehre genutzt werden und natürlich um entsprechende Fachliteratur. Die große strategische Herausforderung in der Bestandsarbeit ist dabei der Wegfall des physischen Datenträgers innerhalb der nächsten fünf bis zehn Jahre. Dies betrifft auch die Bereiche Musik und Film. Das bedeutet, dass man sich zwar jetzt mit einem physischen Bestand positionieren muss, man aber gleichzeitig eine Exit-Strategie entwickeln muss, bei der die Bibliothek nicht mehr für den exklusiven Zugang zu Inhalten verantwortlich ist.

Services: Hiermit sind alle Services gemeint, die sich mit dem Thema beschäftigen. Dazu gehört die Weitergabe von Informationen für Spieler aber auch Eltern oder Lehrer. Ebenso wichtig ist die Einbindung von Datenbanken wie zum Beispiel »Moby Games« als bibliothekarisches Informationsmedium. Schließlich geht es um die Vermittlung von Basiswissen im Kontext von Spiel als Kulturtechnik. In Wissenschaftlichen Bibliotheken sind insbesondere die Themen Gamification, Serious Gaming und Game-Based-Learning im Vordergrund. Darüber hinaus ist die Vernetzung mit Disziplinen wie Neuro-Psychologie, Kompetenzforschung et cetera wichtig. Hier gibt es bereits eine Vielzahl an Informationsplattformen, die ein umfassendes Serviceangebot ermöglichen.

Ort: Die Bibliothek als Gaming-Ort ist ein sehr wichtiger Bestandteil einer Gaming-Strategie. Hierbei geht es um alle möglichen Veranstaltungen rund um das Thema Gaming. Dazu gehören Informationsabende, Wettbewerbe (für alle Altersklassen), Tage oder Wochenenden, an denen in der Bibliothek Spiele entwickelt werden, Lesungen mit Büchern aus der Gaming-Kultur, Schreibwerkstätten mit Geschichten aus Games, Charakter-Design-Workshops, Kostüm-Workshops aus dem Bereich Cosplay, Live-Übertragungen internationaler Gaming-Wettbewerbe (Public Viewing), Treffen des Bibliotheks-Gaming-Clubs etc. Hier ist vor allem eine Vernetzung mit den vorhandenen Gaming-Communities sinnvoll und erstrebenswert.

Die »Gamified Library«: Dieser Bereich beschäftigt sich weniger mit Games an sich als vielmehr mit der Frage, wie

Spielmekanismen die gesamte Arbeit der Bibliothek umfassend verbessern können. Es geht also darum, diesen Bereich als Querschnittsfunktion durch die Bibliotheksarbeit zu verstehen. Die Anwendungsgebiete sind vielfältig. Mittels Gamification können neue bzw. verbesserte Formen von Bibliotheksführungen realisiert werden. Ebenso könnten Katalog-Oberflächen verbessert werden. Auch für die interne Nutzung eignet sich Gamification zum Beispiel bei der Weiterentwicklung einer Bibliotheksstrategie. Dabei ist auch eine Kombination mit Ansätzen wie zum Beispiel Design Thinking möglich.

Sonderfall Wissenschaftliche Bibliotheken

Für Wissenschaftliche Bibliotheken ergeben sich dabei besondere Optionen. Ihre Verbindung zur Gaming-Kultur an sich muss nicht so ausgeprägt sein wie es bei Öffentlichen Bibliotheken der Fall ist. Dafür gibt es andere Ansätze, die sich an Forschung und Lehre orientieren. Und doch sind auch hier die Optionen vielfältiger als zumeist angenommen. Serious Games und Game-Based-Learning sind zwei bereits erprobte Ansätze in der Vermittlung unterschiedlicher Inhalte. Zudem können eine Vielzahl an Daten, Systemen oder anderen Inhalten durch Spiele simuliert werden. In zunehmendem Maße besteht eine Nachfrage nach neuen Vermittlungskonzepten auf Seiten der Lehrenden, und schließlich kann auch in Wissenschaftlichen Bibliotheken Gamification helfen, Bibliotheksführungen zu verbessern oder auch die digitale Transformation der Bibliothek zu unterstützen. Unabhängig davon werden auch immer öfter Spiele entwickelt, in denen der Spieler gar nicht merkt, dass er ein Forschungsvorhaben unterstützt. So mögen die Spieler wie im Spiel »Play to cure« denken, dass sie durch das All fliegen und Meteoriten ausweichen bzw. diese zerstören. In Wahrheit helfen sie mit jedem Flug Millionen von Daten aus Krebszellen zu analysieren. Die Meteoriten sind dabei nur Visualisierungen von Auffälligkeiten im Genom von Zellen und Interaktion mit ihnen zeigt dem Forscher, welche Zellen er genauer untersuchen muss. Ebenso werden Forschungsdaten in Spiele wie zum Beispiel »Eve Online« übertragen und dort zu Aufgaben innerhalb des Spiels.

Sonderfall kleine Bibliotheken

Für kleine Öffentliche Bibliotheken stellt das Thema Gaming eine besondere Herausforderung dar. Zum einen fehlt sehr oft die räumliche, digitale und personelle Infrastruktur. Zum anderen hat das Umfeld dieser Bibliotheken sehr oft wenig Verständnis für dieses Thema. Letzteres lässt sich nur mit viel Geld ändern. Aber ersteres erfordert einen speziellen Ansatz. Wenn zum Beispiel dauerhaftes beziehungsweise tägliches Gaming in der Bibliothek nicht möglich ist, kann man sich mit temporären, aber kontinuierlichen Veranstaltungen behelfen. Auch eine feste Kooperation mit anderen Institutionen inklusive einer räumlichen Auslagerung einzelner Veranstaltungen sind hier eine Option. In Fahrbibliotheken wiederum bestünde die Möglichkeit, mobile Events anzubieten.

Ein paar abschließende Empfehlungen

Abschließend möchte ich ein paar Empfehlungen aussprechen:

1. Wie schon erwähnt ist Gaming nicht nur ein Kinder- und Jugendthema. Entwickeln Sie auf jeden Fall einen Ansatz, der auch ältere Spieler berücksichtigt.
2. Nutzen Sie Gaming niemals, um damit Zielgruppen in die Bibliothek zu locken, um sie dann zum Beispiel zum Lesen von Büchern zu bringen. Gaming ist kein PR-Werkzeug.
3. Akzeptieren Sie, dass Games genauso relevant sind wie Bücher.
4. Besuchen Sie die Gamescom! (siehe hierzu Seite 626)
5. Spielen Sie Computerspiele.
6. Werden Sie Mitglied in der Facebook-Gruppe »games4culture«.
7. Vernetzen Sie sich mit Gamern.
8. Binden Sie Gaming in ihre digital-analoge Bibliotheksstrategie ein.



Christoph Deeg ist Berater und Speaker für digital-analoge Gesamtstrategien und Gamification. In diesem Zusammenhang berät und begleitet er national und international tätige Institutionen und Unternehmen bei der Entwicklung und Realisierung umfassender und nachhaltiger analog-digitaler Gesamtstrategien. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Welt der Bibliotheken. Hier kümmert er sich um die Entwicklung digital-analoger Bibliotheksstrategien und die Einbindung von Gaming und Gamification als Querschnittsfunktion der Bibliotheksarbeit. In diesem Zusammenhang hat er schon mehr als 100 Bibliotheken im In- und Ausland beraten und begleitet. Der studierte Jazzmusiker ist Autor des Buches »Gaming und Bibliotheken« und Gründer des Netzwerkes »games4culture«. Weitere Informationen sind zu finden unter www.christoph-deeg.com und unter www.bibliotheksstrategien.de

datronic[®]
IT-Systeme GmbH & Co. KG

WinBIAP.net

inklusive:

- **WebOPAC XXL**
- **Bibliotheks-Portal**

www.datronic.de