

Shannon Hain, Andreas Mittrowann

Gaming in Bibliotheken

Ergebnisse einer aktuellen Online-Befragung

Als Konsequenz aus den Ergebnissen der von der ekz.bibliotheksservice GmbH Anfang 2016 veröffentlichten Allensbach-Studie zu den Erwartungen der Bundesbürger an Öffentliche Bibliotheken¹ beschloss die ekz, im Rahmen ihrer Online-Kundenbefragung 2017 eine gesonderte Befragung zum Thema »Gaming und Gamification« durchzuführen, um die Erkenntnisse in diesem Bereich zu vertiefen – denn Gaming wurde von den Bürgern in der Allensbach-Untersuchung für Öffentliche Bibliotheken eher als weniger wichtig angesehen, trotz der steigenden Bedeutung des Themas in der Gesellschaft. Als Berater für die Erstellung der Befragung konnten die Fachexperten Romy Topf und Christoph Deeg² gewonnen werden. Das Team wurde abgerundet durch die Mitautorin Shannon Hain von der ekz, die als Nonbook-Lektorin bei der ekz auch für deren Gaming-Angebote verantwortlich ist.

Vorbereitung und Durchführung der Befragung

Im ersten Halbjahr 2017 wurde gemeinsam über das Web ein entsprechender Fragebogen durch die genannten Beteiligten entwickelt. Dazu zählten sowohl Fragestellungen mit operativem als auch strategischem Charakter, unter anderem:

- Welche vorrangigen Angebotsformate für Gaming gibt es?
- Welche Konsolen spielen eine Rolle?
- Welcher konzeptionelle Kontext für das Thema Gaming existiert jeweils?
- Was für Events oder welche Gaming-Veranstaltungen finden statt?
- Richten sich die Angebote an spezifische Zielgruppen?
- Wie viel Geld wird für Games ausgegeben?
- Wie erfolgt die Marktsichtung?

Die Befragung wurde mit dem Webtool »2ask« auf anonymer Basis vom 5. Juni bis zum 28. Juli 2017 parallel als Sonderbefragung zur jährlichen Online-Kundenbefragung der ekz durchgeführt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden per Newsletter und Direct-Mailing eingeladen, an der Befragung mitzuwirken. Da sie somit nicht per Zufallsverfahren

ausgewählt wurden, handelt es sich um keine repräsentative Befragung. Insgesamt nahmen 454 Fachkolleginnen und -kollegen aus Bibliotheken teil. Davon stammten 96,7 Prozent aus Deutschland und 3,3 Prozent aus Österreich. 93,3 Prozent sind in einer Öffentlichen Bibliothek tätig, 3,5 Prozent in einer Öffentlichen Kirchlichen Bibliothek und 1,4 Prozent in einer Schulbibliothek. Die Bibliotheken der meisten Antwortenden entstammen der Sektion 3B des Deutschen Bibliotheksverbandes mit einem Anteil von 54 Prozent an den Befragten, gefolgt von der Sektion 3A mit 19,7 Prozent, der Sektion 2 mit 15,8 Prozent und der Sektion 1 mit 5,7 Prozent. Am stärksten vertreten waren Beschäftigte aus Nordrhein-Westfalen mit 22,7 Prozent, gefolgt von Baden-Württemberg mit 21,75 Prozent, Bayern mit 16,3 Prozent und Hessen mit 8,9 Prozent.

Die Ergebnisse

Inhaltlicher, konzeptioneller und personeller Kontext

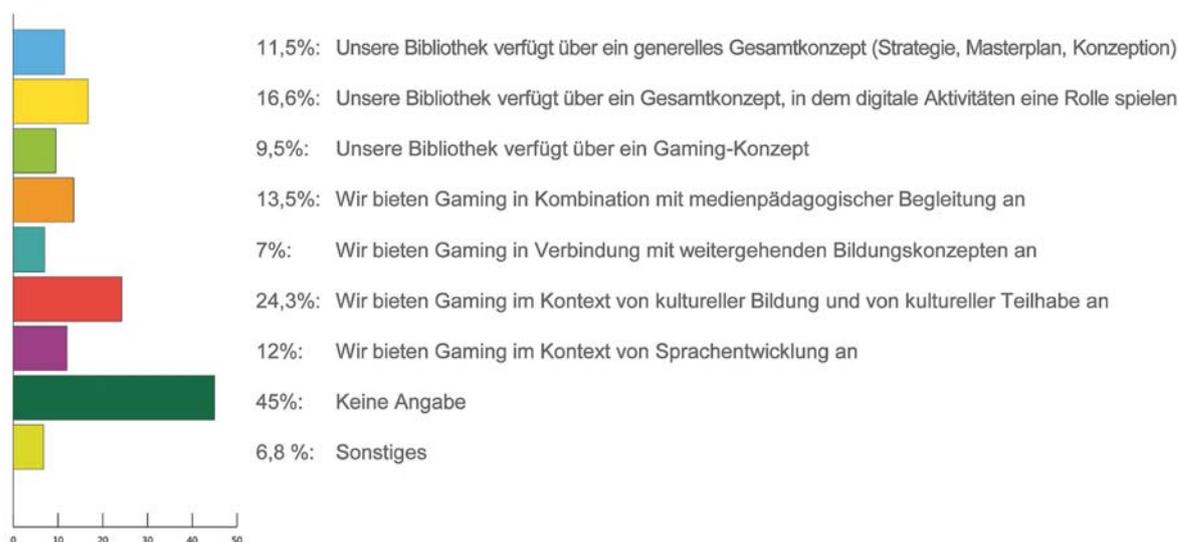
Grundsätzlich sollte sich bei Bibliotheksangeboten immer die Frage stellen: Mit welchem Zweck? Zu welchem Ziel? Aus diesem Grund spielte in der Befragung auch die gewählte Strategie bezüglich von Gaming-Aktivitäten eine wichtige Rolle. Bei den Antworten auf die Frage »In welchem inhaltlichen oder konzeptionellen Kontext bieten Sie die Themen Games und Gamification in Ihrer Bibliothek an?« entschied sich mit 45 Prozent der weitaus größte Teil der Antwortenden für die Option »Keine Angabe«, gefolgt von »Wir bieten Gaming im Kontext von kultureller Bildung und von kultureller Teilhabe an« mit 24,25 Prozent und »Unsere Bibliothek verfügt über ein Gesamtkonzept, in dem digitale Aktivitäten eine Rolle spielen« mit 16,75 Prozent. Auf dem vierten Platz findet sich die Antwort »Wir bieten Gaming in Kombination mit medienpädagogischer Begleitung an« mit 13,5 Prozent.

Aus diesen Werten lässt sich folgern, dass die Mehrzahl der an der Befragung beteiligten Bibliotheken ohne eine explizite Strategie Gaming-Angebote bereithalten. Andererseits stimmt positiv, dass ein Drittel bis die Hälfte der Teilnehmenden – es waren Mehrfachantworten möglich – ihre Gaming-Angebote mit einer inhaltlichen Grundlage versehen haben. Dieser strategische Hintergrund spiegelt sich auch in der Personalkonzeption wider: Immerhin rund 31 Prozent der Befragten beantworteten die Frage »Wir haben eine/n Mitarbeiter/in, der/



Die weiteren Ergebnisse der Befragung im Detail finden Sie in der BuB-App.

In welchem inhaltlichen oder konzeptionellen Kontext bieten Sie die Themen Games und Gamification in Ihrer Bibliothek an?



Grafik 1: Die Mehrzahl der Teilnehmenden an der Online-Befragung bietet Gaming ohne ein explizites Konzept an.

die sich schwerpunktmäßig mit Gaming befasst« mit »Ja«. Bei 13,6 Prozent sind es sogar mehrere Mitarbeiter und bei 10,1 Prozent ist das Feld »Gaming« in einer oder mehreren Stellenbeschreibungen enthalten. Einer Gaming-Community gehören rund 16 Prozent der Antwortenden beziehungsweise der/die Befragte selbst an.

Wer eine Strategie hat, macht sich üblicherweise auch über seine Zielgruppen Gedanken. Hier sind die Prioritäten im Bereich der angebotenen Gaming-Events bei den Befragten ganz klar: Bei knapp 61 Prozent stehen die Kinder im Vordergrund und bei weiteren 52,3 Prozent auch die Jugendlichen (Mehrfachnennungen waren möglich). 20,5 Prozent bieten auch Gaming-Events für Erwachsene an und 16,2 Prozent generationsübergreifende Formate. Knapp ein Drittel – nämlich 31,8 Prozent – wählten bei dieser Frage die Option »Keine Angabe«.

Schließlich zählen auch die Partnerschaften zu den Bausteinen jeder Strategie: Mit welchen Partnern bieten die Bibliotheken Gaming an? Den höchsten Anteil bilden hier die Schulen mit 22,5 Prozent, gefolgt von anderen kulturellen Einrichtungen wie beispielsweise Volkshochschule, Archive, Museen mit 13,3 Prozent. Auch hier stellt die Option »Keine Angabe« mit 58 Prozent den höchsten Anteil, obwohl doch gerade im Gaming-Bereich die Möglichkeiten für Partnerschaften vielfältig sind, wie beispielsweise mit Computerclubs oder Jugendzentren.

Angebotsformate, Konsolen, Ausleihe und Nutzung vor Ort

Spannende Einblicke ermöglicht die Befragung in Bezug auf Angebotsformate, Konsolen, Ausleihe und Nutzung vor Ort. Mehr als 80 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken gaben an,

Games in der Ausleihe zur Verfügung zu stellen. Damit übertrifft das digitale Angebot die analogen Spiele, die bei 75 Prozent der Befragten zum Bestand gehören. Immerhin 31,5 Prozent bieten Spielkonsolen vor Ort an und sogar mehr als 64 Prozent die passenden Bücher zu den Games. Während Neuerscheinungen für Wii und WiiU auf dem Games-Markt rückläufig sind, die Produktion der WiiU vor Kurzem eingestellt wurde, stehen die beiden Nintendo-Konsolen mit 78 (Wii) und 60 (WiiU) Prozent bei den befragten Bibliotheken weiterhin hoch im Kurs, direkt gefolgt vom Nintendo DS/3DS. Ein Grund dafür ist sicherlich, dass für die Nintendo-Konsolen viele familien- und kinderfreundliche Games veröffentlicht werden.

Die im März dieses Jahres erschienene Nachfolger-Konsole der WiiU, die Switch, erzielte in der Befragung magere 8 Prozent. In Anbetracht ihres Erscheinungstermins bleibt jedoch abzuwarten, wie sich die Zahlen entwickeln werden, denn auf dem allgemeinen Markt legte sie einen fulminanten Start hin. Bei der Altersangabe der angebotenen Games schneiden die USK 0, 6 und 12 wenig überraschend mit 90 Prozent am besten ab. Interessante Ergebnisse liefert die Frage nach dem Grund für nicht vorhandene Gaming-Bestände. Auffällig: Knapp 45 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken machten hier keine Angabe. Als durchaus möglich erscheint, dass wie bei 7,8 Prozent der Befragten die Meinung vorherrscht, Games seien keine notwendige Medienart für Bibliotheken.

Gaming-Events

Die Bedeutung von Veranstaltungen in der digitalen Welt hat zugenommen. Von Zuhause aus kann man heute leicht gemeinsam spielen, aber gerade der direkte persönliche Austausch

Shannon Hain, 1993 in Filderstadt geboren, schloss 2012 ihre Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste in der Bücherei Denkendorf ab. Am 1. Juni 2012 trat Shannon Hain in die ekz-Gruppe ein. Vier Jahre war sie bei der divibib GmbH in der Medienschließung tätig. Im August 2016 wechselte sie zur ekz.bibliotheksservice GmbH und betreut seither als Lektorin die Ressorts Spielfilme und Konsolenspiele.



Andreas Mittrowann ist seit Januar 2008 als Bibliothekarischer Direktor / Prokurist bei der ekz.bibliotheksservice GmbH in Reutlingen tätig und dort für die Bereiche Bibliotheksentwicklung und Gesamthaus-Marketing verantwortlich. Zuvor hat er in der Bertelsmann Stiftung 13 Jahre lang innovative Bibliotheksprojekte im In- und Ausland mitkonzipiert, geleitet und begleitet. In den Stadtbibliotheken Gütersloh und Münster hat er zu Beginn seiner Berufslaufbahn als Diplom-Bibliothekar praktische Erfahrungen gesammelt. Seit den 90er-Jahren Vorträge zu einer Vielfalt von Bibliotheksthemen, auch international unter anderem in Jerusalem, Phoenix/USA, Singapur, Barcelona, Brüssel, Island, Oxford und Lyon. Zahlreiche Veröffentlichungen, unter anderem auf www.globolibro.de.



uns die Gründe dafür, warum Sie noch keine Gaming-Events durchführen«. 55,6 Prozent fehlen dafür die Ressourcen, 45,6 Prozent finden, dass die Anschaffungskosten zu hoch sind, 38,2 Prozent geben an, dass es bisher am nötigen Know-how fehlt und 37,3 Prozent sagen, dass die entsprechenden Räumlichkeiten fehlen. Mehr Aufschluss über die finanziellen Ressourcen gaben die Antworten auf die Frage nach der Investitionsplanung für die jährlichen Gaming-Aktivitäten: Der größte Anteil entfällt hier mit 29,1 Prozent auf den Bereich bis 1 000 Euro, gefolgt von 8,9 Prozent, die 1 001 bis 2 500 Euro dafür aufwenden könnten. Der Rest wählte mit 52,4 Prozent »Keine Angabe«.

Social Media

Wer mit Aktivitäten bei seinen Zielgruppen erfolgreich sein will, muss auch gezielt dafür werben. Dafür bieten sich heute besonders die sozialen Medien an. Immerhin knapp 55 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken in dieser Befragung sind in diesem Bereich aktiv, und es wundert nicht, dass Facebook wiederum in dieser Gruppe mit fast 70 Prozent die Top-Platzierung einnimmt, ist doch der US-amerikanische Anbieter auch sonst in Deutschland in diesem Bereich führend – 41 Prozent aller Deutschen schauen dort regelmäßig vorbei.⁵ Mit weitem Abstand bei der Nutzung von Social Media in Bibliotheken folgen bei der ekz-Befragung Instagram (16,5 Prozent), Wordpress-Blogs (14,6 Prozent) und Twitter (12,5 Prozent).

Marktsichtung, Auswahl und Medienetat

Interessant ist auch die Betrachtung des zur Verfügung stehenden Medienetats für digitale und analoge Spiele. Bei 57,6 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken beläuft sich diese Summe auf unter 5 Prozent ihres Gesamtetats. Die Frage nach Konferenzen, Veranstaltungen und Fortbildungen zu Games ließen 75,8 Prozent offen, was vermuten lässt, dass hier entweder die Zeit, die Mittel und/oder das Interesse für eine tiefere Einarbeitung in das Thema fehlen.

So verlassen sich dann auch knapp 48 Prozent der Befragten auf Empfehlungen von Kunden oder Kollegen, gefolgt von Amazon (42 Prozent), der ekz (41,5 Prozent) und Online-Medien/Blogs (40,8 Prozent). Bei den durch die ekz bereitgestellten Dienstleistungen steht der ID Nonbook mit 30,2 Prozent an erster Stelle. Obwohl sich das spezifische Standing-Order-Angebot gerade für Einrichtungen mit dünner Personaldecke oder geringem Fachwissen anbietet, nehmen es nur 15,8 Prozent der befragten Bibliotheken in Anspruch.

Resümee

Die Ergebnisse der Befragung zeigen deutlich, dass Gaming inzwischen zu einem festen Angebotsbestandteil in Bibliotheken geworden ist. Wenn mehr als 80 Prozent der Antwortenden in

und das »Zocken« mit Gleichaltrigen oder generationenübergreifend machen Spaß.³ Es muss auch nicht immer das Mitmachen sein – manche schauen auch einfach nur gern zu, wie der beispiellose Aufstieg von E-Sports zeigt.⁴ Entsprechend bieten rund 28 Prozent der antwortenden Bibliotheken Games auch im Rahmen von Veranstaltungen an (USK 0 und USK 6), weitere 18,3 Prozent auch für ältere Kinder (USK 12).

Bei der Frage nach der Häufigkeit wurde auch der formatübergreifende Charakter der Befragung deutlich: 37,6 Prozent der Teilnehmenden haben schon einmal oder mehrfach ein analoges Spiele-Event durchgeführt, also mit klassischen Spielen »zum Anfassen«. Auf dem zweiten Platz folgen dann gleich die digitalen Gaming-Events mit 32,4 Prozent. Immerhin 27 Prozent planen, neue oder bereits vorhandene Veranstaltungskonzepte mit der Einbindung von Gamification beziehungsweise Spielelementen zu verbessern und gleiches gilt auch für Bibliotheksführungen oder andere Veranstaltungsformate, die 28,6 Prozent mittels einer App mit Gaming-Funktion mit neuen Anreizen erweitern wollen.

39,4 Prozent bieten bisher keine Gaming-Events an. Warum das so ist, zeigen die Antworten auf die Frage: »Bitte nennen Sie

Welche Angebotsformate bieten Sie beim Thema Games und Gamification in Ihrer Bibliothek an?



Grafik 2: Der überwiegende Teil der an der Befragung beteiligten Bibliotheken bietet Konsolenspiele und physische Spiele zum Ausleihen an.

dieser Befragung Games zum Ausleihen anbieten, ein Drittel bereits ein oder mehrere digitale Gaming-Events durchgeführt hat, 27 Prozent die Anreicherung bestehender Aktivitäten mit Gaming-Elementen planen und rund 45 Prozent über einen oder mehrere Mitarbeiter verfügen, die sich schwerpunktmäßig mit dem Thema befassen, dann sind dies klare Belege für die Selbstverständlichkeit, mit der Gaming Einzug in die Bibliothekswelt gehalten hat.

Nachholbedarf besteht allerdings im konzeptionellen Bereich: Jede Bibliothek, die sich mit dem Thema befassen und entsprechende Angebote erarbeiten möchte, sollte ein entsprechendes Konzept entwickeln, um sich und ihren Kunden einen zielgerichteten Rahmen für die Aktivitäten in diesem wachsenden Segment bieten zu können. Das kann für bereits bestehende Aktivitäten natürlich nachgeholt werden – ganzheitlich angelegte Strategiekonzepte für Bibliotheken können entsprechend erweitert und aktualisiert werden.

Ein besonders spannender Bereich besteht in der »Gamifizierung« von schon existierenden Leistungen und Angeboten.

- 1 Die Zukunft der Bibliotheken in Deutschland: eine Repräsentativbefragung der Bevölkerung ab 16. Jahre. Institut für Demoskopie Allensbach, 2015. <http://bit.ly/1QwZovi>, aufgerufen am 31.8.17
- 2 Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken. DeGruyter Saur, 2014
- 3 Gamer-Tag in der Bibliothek: Bis die Augen eckig werden. URL <http://bit.ly/2vZkWLA>, aufgerufen am 4.9.2017
- 4 Reuter, Sebastian: Willkommen in der Wirklichkeit. URL <http://bit.ly/2eCXuRI>, aufgerufen am 4.9.2017
- 5 ARD/ZDF-Onlinestudie 2016. URL: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=570>, aufgerufen am 4.9.2017
- 6 Knautz, Katrin: Gamification im Kontext der Vermittlung von Informationskompetenz. In: Informationskompetenz in der Schule: Ein informationswissenschaftlicher Ansatz. Hrsg. von Sonja Gust von Loh und Wolfgang G. Stock, S. 239. DeGruyter Saur, 2013

Ob Bibliotheksführung, Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz oder Schulungen: Spielen heißt auch Lernen und kann somit einen Beitrag dazu leisten, den Bildungs- und Kulturauftrag von Bibliotheken besser zu erfüllen.⁶

ANZEIGE

So entspannt kann Umzug sein!

Bibliothekssystem wechseln mit LMSCloud

Egal, bei welchem LMS wir Sie abholen, wir machen Ihnen den Einstieg in Open Source leicht: Denn wir stellen Ihnen Ihr neues Bibliothekssystem „schlüssel-fertig“ in die Cloud. Beim Umzug reichern wir Ihre Titeldaten nebenbei sogar mit weiterführenden Links und Bildern für Ihr neues Discoverysystem an. Und Ihre Onleihe-Daten aktualisieren wir von nun an automatisch Tag für Tag. So fühlen Sie sich in Ihrem neuen Koha-System von LMSCloud von Anfang an zuhause!

Kontakt:
 Telefon +49 89 207042-620
info@lmscloud.de
www.lmscloud.de

