

Bianca Hochstein, Romy Topf

Mit Gaming wird die Bibliothek zum Erlebnisraum

E-Sport-Events eröffnen neue Chancen – bergen aber auch einige Risiken / Plädoyer für eine offene Diskussion

Gaming in der Bibliothek! – »Muss DAS denn sein?!« Es sollte sein und, wie eine aktuelle Sonderbefragung der ekz.bibliotheksservice GmbH zum Thema »Gaming« zeigt (siehe hierzu Beitrag auf Seite 606), es ist auch schon in verschiedenster Art und Weise im bibliothekarischen Versorgungsauftrag integriert. Viele Bibliotheken in Deutschland bieten ihren Nutzern analoge und digitale Spiele zum Ausleihen oder Spielen vor Ort an, organisieren Gaming-Events oder vermitteln mithilfe von Apps Inhalte auf spielerische Art und Weise, und in ein paar wenigen Bibliotheken gehört Gaming schon jetzt zum zukunftsorientierten Konzept der Institutionen.

Der Deutsche Bibliotheksverband (dbv) definiert die Kernaufgabe von kommunalen Bibliotheken wie folgt: Öffentliche Bibliotheken »öffnen [...] einen Weg zur Teilnahme am kulturellen und sozialen Leben und erfüllen mit ihren Dienstleistungen und Medienangeboten einen zentralen Auftrag im Kultur- und Bildungswesen.«¹

Laut den Marktdaten des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware ist jeder zweite Deutsche ein Gamer und derzeit im Bereich digitaler Spiele im Durchschnitt 35,5 Jahre alt. Zudem sind mehr als drei Millionen Deutsche E-Sports-Enthusiasten, das heißt sie schauen mindestens einmal im Monat E-Sport-Spiele und/oder spielen selbst in einer Amateurliga.² Als Gebrauchsbibliothek für alle Benutzerschichten ist es demzufolge naheliegend, einen Ausleihbestand von analogen und/oder digitalen Spielen anzubieten.

Für den bibliothekarischen Kontext ist ein weiterer Umstand entscheidend: Spiele sind non-lineare Medien. Ein Buch oder ein Film kreieren ein geradliniges Erlebnis, bei dem der Nutzer des Mediums keinen Einfluss auf das Erlebte in Form von Interaktion nehmen kann. Alle haptischen Bibliotheksmedien, bis auf das Spiel, sind Produkte, die ein lineares Erlebnis beinhalten. Das Medium Spiel gewährt dem Konsumenten jedoch über die Interaktion ein hohes Maß an Kontrolle über die Ereignisreihenfolge und ermöglicht auf diese Weise ein individuelles, non-lineares Erleben.³

In einem gemeinsamen Blog-Beitrag stellen wir beiden Autorinnen unser persönliches Selbstverständnis von Öffentlichen Bibliotheken zur Diskussion, indem wir „[...] kritisch hinterfragen, ob es denn jemals das Kerngeschäft von Bibliotheken war, Medien zu verleihen? Ist es nicht eigentlich immer schon das Geschäftsmodell von Bibliotheken, Raum für menschliche Interaktion zu bieten?“⁴

Hier liegt für uns der Fokus: Es geht nicht um das Spiel, es geht um das Spiel-Erlebnis und den damit verbundenen Mehrwert.

In unserer Bachelorarbeit »E-Sport-Events: Chancen für das Eventmarketing von öffentlichen Bibliotheken« haben wir die vielfältigen Potenziale für das wettkampfbasierte Spielen von digitalen Games in Bibliotheken untersucht.

In unserer Arbeit steht der Begriff »E-Sport« synonym für »competitive gaming«. Das wettkampfbasierte Spielen ist in unserer Arbeit demzufolge nicht gleichbedeutend mit dem professionellen E-Sport, der mit mehreren Trainingseinheiten pro Woche und Preisgeldern verbunden ist. Für Gaming-Turniere in Bibliotheken eignen sich am besten Spiele wie Fifa, Need for Speed oder Mario Kart. Der professionelle E-Sport ist geprägt von Titeln wie Counter-Strike und League of Legends.⁵

Für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema »Gaming in Bibliotheken« haben wir verschiedene Methoden benutzt, um aussagekräftige Ergebnisse für unsere Gruppenarbeit zu erhalten. Neben fünf Experteninterviews mit Mitarbeitern in Bibliotheken⁶, die bereits im Bereich Gaming sehr aktiv sind, haben wir eine umfangreiche Beobachtung während eines Pilotprojektes in der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel durchgeführt. Nach diesem Event haben wir die Teilnehmer zu ihrer Meinung befragt.

Die Resultate der Experteninterviews, der Beobachtungen und der Meinungsabfrage haben wir in einem Stärken-Schwächen-Profil zusammengefasst und daraus sowohl Risiken als auch Chancen für den bibliothekarischen Arbeitsalltag herausgearbeitet.

Stärken

Die Bibliothek kann durch ein Gaming-Turnier als Raum für Kommunikation und Begegnung in Erscheinung treten, sie wird zum Ort für soziale und kulturelle Interaktion und entwickelt sich zum nicht-kommerziellen Raum für Spaß und Unterhaltung. Mit diesem Dienstleistungsangebot können neue potenzielle Nutzer erreicht werden. Über das Erlebnis bauen sich zum einen positiv bindende Strukturen zwischen der Bibliothek und ihren Nutzern auf.

Zum anderen wird über Gefühle der Zusammengehörigkeit, Solidarität und sozialer Verbundenheit die Aufenthaltsqualität auf eine emotionale und somit bedeutendere Ebene

gehoben als es eine räumliche Ausstattung und Gestaltung je könnte.⁷ Die Bibliothek kann verstärkt als Treffpunkt für Nutzer fungieren, in erhöhtem Maß Chancengleichheit generieren und zur Erfüllung ihres bibliothekarischen Bildungsauftrages im Bereich Medienbildung und Kompetenzförderung beitragen.

Schwächen

Nicht außer Acht zu lassen, sind die Schwächen, die sich aus unseren Analysen ergeben. Zu allererst ist die meist fehlende gesellschaftliche Anerkennung von Gaming als Kulturgut⁸ zu nennen. Denn auch wenn jeder zweite Deutsche ein Gamer ist, kann nicht vorausgesetzt werden, dass die Kombination von Gaming und Bibliothek diskussionsfrei akzeptiert wird. Bei kritischen Stakeholdern, Eltern und Pädagogen muss das Gespräch gesucht und angeboten werden. Auch der finanzielle Aspekt, der anfangs hohe Investitionen für Hardware erfordert, stellt nicht wenige Bibliotheken vor Probleme. Nicht zu verkennen ist auch der zeitliche Aufwand, der mit der Planung und Durchführung solcher Events einhergeht. Der erhöhte Lautstärkepegel ist eine weitere nicht zu unterschätzende, potenzielle Schwäche, die den laufenden Betrieb der Bibliothek beeinträchtigen kann.

Aus diesem Grund muss man sich bewusst sein, in welcher Form solche Veranstaltungen angeboten werden. In unserem Fall war das Turnier auch kein niedrighschwelliges Angebot, da die geschlossene Struktur mit vorheriger Anmeldung nicht allen Nutzern Zugang zum Turnier ermöglichte. Es hat sich auch gezeigt, dass gerade Frauen schwerer als Zielgruppe zu erreichen sind als Männer. Das liegt nach unserer Auffassung vor allem daran, dass sie andere Spiele spielen, die sich meist nicht für den Turniermodus eignen.

Anhand der Ergebnisse der Stärken-Schwächen-Analyse lassen sich folgende Chancen und Risiken für die Einführung von Gaming-Angeboten in Bibliotheken ableiten:

Chancen

Es wird deutlich, dass mit diesem Eventformat unterschiedliche Zielgruppen erreicht werden können. Mit den richtigen Konzepten lassen sich für viele unterschiedliche Benutzergruppen, nicht nur für Jugendliche, Events planen. Gaming ermöglicht, bei richtigem Einsatz, die generationsübergreifende Interaktion und fördert den Dialog zwischen Gamern und Nicht-Gamern über digitale Spiele.

Einige Konzepte, wie beispielsweise Spieletestergruppen, tragen dazu bei, neue Freundschaften und Gemeinschaften zu bilden. Menschen die sich vorher nicht kannten, treffen sich in der Bibliothek, spielen gemeinsam und tauschen sich darüber aus. Gaming kann einen Beitrag zur Kooperation mit anderen kommunalen Institutionen, Vereinen und Unternehmen leisten. Hierbei können Zusammenarbeiten zwischen weiteren örtlichen, aber auch überregionalen Partnern entstehen.

e Experteninterviews belegen, dass das Kulturgut »Games« auch losgelöst vom Verleihmodell integriert werden kann. Das bedeutet, dass Bibliotheken auch ohne das Angebot von Spielen als Ausleihmedium durchaus Turniere im Bereich Gaming durchführen können. Darüber hinaus wurde deutlich, dass Gaming-Aktivitäten wie Spieletestergruppen oder Minecraft-Projekte medienpädagogische Kompetenzen verlangen. Aus diesem Grund muss die Zusammenarbeit mit Medienpädagogen in Betracht gezogen werden.

Ein weiterer positiver Aspekt ist die Kommunikation und Kooperation der Bibliotheken untereinander. Ein kontinuierliches Gaming-Angebot kann das Image der Bibliothek verändern und zur differenzierten Präsentation der Bibliothek außerhalb ihrer angestammten Räumlichkeiten beitragen. Gaming ist nicht zwingend standortgebunden, was den Einsatz an anderen Stellen oder bei anderen Anlässen innerhalb der Kommune ermöglicht.



Was man in Sachen Gaming und Gamification in einer Öffentlichen Bibliothek so alles unternehmen kann, zeigen die beiden Autorinnen in einem spannenden Video in der BuB-App.

Gaming funktioniert auch auf nonverbaler Ebene und ermöglicht das Zusammenkommen von Menschen unterschiedlichen Alters, Geschlechts und unterschiedlicher Religion und Sprache, was bei der Integration von Flüchtlingen oder der Inklusion von Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen unterstützend wirken kann.

Risiken

Selbstverständlich müssen an dieser Stelle auch die möglichen Risiken genannt werden. Ein entscheidender Punkt ist in jedem Fall der hohe personelle Aufwand, der geleistet werden muss. Dies kann zur Vernachlässigung anderer Aufgaben führen, die dann entweder unerledigt bleiben oder von anderen Kollegen übernommen werden müssen. Viele Projekte erfordern zu Beginn eine gewisse Anlaufzeit, um erfolgreich zu sein und zu werden, Veranstaltungen im Gaming-Bereich bilden da keine Ausnahme. Es ist wichtig, solche Angebote in einem regelmäßigen Rahmen anzubieten, um Kontinuität zu erreichen und damit das Konzept für die Spielergemeinschaft zu etablieren.

Des Weiteren sollte man sich als Bibliothek bewusst sein, dass bei falschen Intentionen, der Erfolg den Erwartungen nicht entsprechen kann. Gaming-Events sind primär keine Mittel, um weitere Bibliotheksangebote in den Fokus der Teilnehmer zu rücken oder die Ausleihzahlen zu steigern. Darüber hinaus sollte gewährleistet sein, wenn man Gaming-Events in regelmäßigen Abständen anbietet, dass die materiellen Ressourcen gleichmäßig auf die Veranstaltungen aufgeteilt werden. Gemeint ist hier die Verteilung von ähnlichen Preisen oder das Angebot von Verpflegung. Wiederkehrende Teilnehmer

Bianca Hochstein (Foto: Ullrich Stendal) absolvierte von 2006 bis 2009 eine Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste in der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel. 2012 wurde sie zur »Berufsbegleitenden Fernweiterbildung Bibliotheksmanagement« an der Fachhochschule Potsdam zugelassen, die sie 2016 mit dem Bachelor of Arts – Bibliotheksmanagement erfolgreich abschloss. Seit ihrem Abschluss ist sie zusammen mit Romy Topf nebenberuflich als Referentin für Gaming in Bibliotheken und die App Actionbound tätig.



Romy Topf (Foto: Ullrich Stendal) absolvierte von 2005 bis 2006 ein Freiwilliges Soziales Jahr in der Stadtbibliothek Weißenfels. Im Anschluss daran folgte die Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste. Nach zweijähriger Wartezeit konnte sie an der »Berufsbegleitenden Weiterbildung Bibliotheksmanagement« an der FH Potsdam teilnehmen, welche sie mit dem Bachelor of Arts – Bibliotheksmanagement im Herbst 2016 erfolgreich abschloss. Im Jahr 2014 konnte sie dank der Fernweiterbildung den Bibliothekspreis Sachsen-Anhalt für die Stadt-, Kreis- und Gymnasialbibliothek Gardelegen gewinnen. Seit ihrem Abschluss ist sie zusammen mit Bianca Hochstein nebenberuflich als Referentin für Gaming in Bibliotheken und die App Actionbound tätig.



könnten sonst enttäuscht sein. Gewisse Standards sollten deshalb bei der Durchführung eingehalten werden.

Ein weiteres Problem kann die fehlende Akzeptanz innerhalb des Kollegiums sein. Hier muss unter Umständen Überzeugungsarbeit geleistet werden, dass solche Events als Dienstleistung für das Selbstverständnis als Gebrauchsbibliothek dazugehören. Am besten kann man Vorurteile durch das gemeinsame Spielen abbauen.

Die dargestellten Ergebnisse rechtfertigen die Aussage, dass E-Sport-Events Barrieren ökonomischer, institutioneller, räumlicher und kultureller Art überwinden können und dadurch auf vielfältige Weise die soziale und kulturelle Interaktion gefördert wird. Für Bibliotheken eröffnen sich dadurch neue Chancen, um als Begegnungs- und Kommunikationsräume zu fungieren. Der Ort Bibliothek wird zum Erlebnisraum und erhält dadurch eine nachhaltige Aufwertung der Aufenthaltsqualität. Darüber hinaus können E-Sport-Events einen Beitrag zum bibliothekarischen Bildungsauftrag und zur Gewährleistung von Chancengleichheit erbringen. Die Eigenart eines Gaming-Events fördert über mehrere Stunden zahlreiche Aktionen bei den Teilnehmern, welche nur sehr schwer mit anderen Event-Formaten erzielt werden können.

In vielen Ländern ist der E-Sport bereits als offizielle Sportart anerkannt. Auch wenn diese Anerkennung in Deutschland noch aussteht, so ist er auch hier längst zu einem Massenphänomen geworden. Traditionelle Sportvereine wie der VfL Wolfsburg oder der FC Schalke 04 haben bereits eigene E-Sport Mannschaften und TV-Sender wie Pro7 und Sky tragen ebenfalls zum stetigen Wachstum bei.⁹ Bibliotheken haben mit Gaming-Turnieren nicht nur die Möglichkeit, ihre eigenen Interessen und Ziele zu verfolgen, sondern könnten darüber hinaus, die Potenziale nutzen und zur gesellschaftlichen Akzeptanz des E-Sports beitragen, sofern sie das als eine zukünftige, identitätswandelnde Aufgabe von Bibliotheken sehen? Gestattet sei dann die Frage: »Muss DAS denn sein!?!«

Antwort: »Warum nicht? Wir sollten darüber diskutieren!«

1 Deutscher Bibliotheksverband (Hrsg.): Bibliotheksportal – Bibliotheken – Bibliotheken in Deutschland – Bibliothekslandschaft – Öffentliche Bibliotheken – Kommunale Öffentliche Bibliotheken, 2016. Verfügbar unter: www.bibliotheksportal.de/bibliotheken/bibliotheken-in-deutschland/bibliothekslandschaft/oeffentliche-bibliotheken.html#c1303 [letzter Zugriff: 17.09.2017]

2 Vgl.: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (Hrsg.): BIU – Marktdaten – Infografiken – Deutscher Markt für digitale Spiele 2016, 2016. Verfügbar unter: www.biu-online.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-digitale-spiele-2016/

3 Vgl. SCHELL, Jesse: Die Kunst des Game Designs – [bessere Games konzipieren und entwickeln]. 1. Aufl., Heidelberg [u.a.]: mitp, 2012, S. 44

4 FH Potsdam – Berufsbegleitende Fernweiterbildung (Hrsg.): Fernweiterbildung – Archiv & Bibliotheksmanagement an der FH Potsdam-Zukunft selbst gestalten – Startseite – Bücherbusfahrer gegen Bibliothekar oder der ganz normale #gamingwahnsinn, 2017. Verfügbar unter: <http://fernweiterbildung.fh-potsdam.de/?p=1883> [letzter Zugriff: 17.09.2017]

5 Vgl. PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (Hrsg.): Digital Trend Outlook 2017 – eSport – Der Sport, der keiner sein darf? 2017. Verfügbar unter: www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studie-esports-170817.pdf [letzter Zugriff: 17.09.2017]

6 Aus den Bibliotheken: Krefeld, Halle, Borken, Wolfsburg und Münster

7 Vgl. MCGONIGAL, Jane: Besser als die Wirklichkeit! – Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Heyne, 2012, S. 231

8 Die offizielle Anerkennung digitaler Spiele als Kulturgut erfolgte im Jahr 2008, als der Bundesverband der deutschen Games-Branche e. V. (G.A.M.E.) als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen wurde.

9 Vgl.: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (Hrsg.): BIU – Positionen – Stellungnahmen: Anerkennung von eSports als Sportart, 2017. Verfügbar unter: www.biu-online.de/positionen/anererkennung-von-esports-als-sportart/ [letzter Zugriff: 17.09.2017]