

Svenja Isken, Mariska Feil

## Ein Quell an Inspiration und Bestärkung

Der Besuch der Gamescom lohnt sich – auch für Bibliothekare / Zwei Kölner Kolleginnen auf Europas größter elektronischer Spielemesse

**Auch in diesem Jahr sind Mitarbeiter der Stadtbibliothek Köln wieder auf der Gamescom, Europas größter Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, unterwegs gewesen. Im folgenden Artikel berichten zwei von ihnen über ihre Erfahrungen und nennen Gründe, warum ein Besuch der Messe für Bibliothekare heute wichtig ist.**

Die Gamescom findet seit 2009 auf dem Kölner Messegelände statt und wächst seither stetig – in diesem Jahr besuchte die Rekordmenge von 350 000 Besuchern aus über 100 Ländern die Messe. Mit circa 30 000 Fachbesuchern gilt die Gamescom als wichtigste Businessplattform innerhalb Europas. Auch die deutsche Politik nimmt die Gaming-Branche verstärkt wahr – so eröffnete diesmal Bundeskanzlerin Angela Merkel die Messe, und fast alle Parteien nahmen Themen wie E-Sport und Förderung der Gaming-Branche mit in ihre Wahlprogramme auf.<sup>1</sup>

Die »Gamescom der Massen« umfasst sechs Messehallen, gefüllt mit den Ständen der Spieleentwickler und Merchandise-Anbieter. Sechs Hallen, in denen die Besucher meist lange Warteschlangen in Kauf nehmen, um bereits vor Veröffentlichung einen Einblick in die neuesten Spiele zu bekommen. Neben den klassischen Spieleständen gibt es jedoch weitaus mehr zu entdecken – es locken Entertainment Areas mit Live-Veranstaltungen im E-Sport Bereich und ein eigener Cosplay-Bereich, in dem Fans ihre selbstgemachten, teils sehr aufwendigen Kostüme von Spielcharakteren zeigen.

Dazu kommt die Business-Area (in vier weiteren Hallen), in der nur Fachbesucher Zutritt haben. Dort zeigen die Hersteller teils exklusiv für Pressevertreter ihre neuesten Entwicklungen, viele Bereiche sind nur mit vorheriger Terminvereinbarung zugänglich. Seit mehreren Jahren berechtigt der Nachweis einer Tätigkeit im Bibliothekswesen zum Kauf eines Fachbesucher-Tickets – was wir an dieser Stelle ausdrücklich empfehlen möchten. Der Fachbesuchertag ist zwar immer noch voll, aber die Schlangen an den Ständen sind nicht zu vergleichen mit den restlichen Messtagen.

Besonders interessant für den bibliothekarischen Bereich sind die Nebenkongresse im Rahmen der Gamescom, wie zum Beispiel der »gamescom congress«, bei dem sich Vertreter aus den Bereichen Politik, Wirtschaft und Bildung austauschen. 2017 gab es spannende Themen wie »Games in der Schule

– Herausforderungen und Ambivalenzen«, »Was Mixed Reality wirklich bedeutet« und auch bibliothekarische Themen wie »Games in die Bibliothek! Medienpädagogische Ansätze und Perspektiven«<sup>2</sup>. Bereits 2015 waren wir mit der Direktorin der Stadtbibliothek Köln, Hannelore Vogt, und dem Thema »Gamification in generationenübergreifenden Lernprozessen«<sup>3</sup> selbst dabei und berichteten aus unserem Arbeitsalltag.

Weitere Kongresse behandeln die Entwicklerseite (devcom), E-Sport (SPOBIS) und Frauen in der Computer- und Videospielindustrie (Women in Tech Day).

Fühlt man sich vom Angebot der Gamescom nahezu erschlagen, helfen Angebote von verschiedenen Akteuren, die an mehreren Tagen eine thematische Schulung inklusive gemeinsamen Ganges über die Gamescom an- und Orientierung im Gaming-Dschungel bieten.

### Was bietet die Gamescom für Bibliothekare?

Nach diesem Faktenrundumschlag also die Frage – was bietet die Gamescom für Bibliotheken denn nun genau? Um dies adäquat beantworten zu können, ist es unabdingbar, sich der wandelnden Rolle von Bibliotheken bewusst zu sein (Stichwort »Bibliothek als dritter Ort«<sup>4</sup> et cetera). Bestände umfassen heute neben gedruckten und AV-Medien auch diverse digitale Angebote wie E-Books, den Zugang zu Datenbanken, Online-Sprachkursen oder E-Learning-Programmen. Nicht zu vergessen sind die Veranstaltungsangebote und der Zugang zu technischen Geräten (Stichwort: Makerspace). Spiele, sowohl in digitaler als auch analoger Form, gehören inzwischen zum Standardangebot vieler Öffentlichen Bibliotheken.

Entscheidend ist hier eine offene Einstellung zu Gaming-Veranstaltungen und dem Angebot von Konsolen. Damit kann eine Zielgruppe erreicht werden, die sonst kaum vertreten ist – die männlichen Jugendlichen. Diese trifft man auf der Gamescom zuhauf und man kann immer wieder beobachten, dass sie sich eine gemütliche Ecke suchen, auch bei weniger bekannten Spielen, um dort gegeneinander zu zocken – ein Indikator dafür, dass es sich durchaus lohnen kann, als Bibliothek ein ansprechendes Angebot im Bereich Gaming (vor allem: gemeinschaftliches Spielen) zu schaffen, um diese Zielgruppe zu erreichen. Viele Jugendliche würden gerne öfter gegen andere spielen, oft fehlt es jedoch an der entsprechenden technischen Ausstattung zuhause und/oder am Platz. Die Bibliothek hat die Möglichkeit, beides zu stellen und profitiert im besten Fall von einer neuen Benutzergruppe.



Weitere Eindrücke von Europas größter Gaming-Messe zeigt eine Fotogalerie in der BuB-App.



Bevor ein Computerspiel in die Bibliothek aufgenommen wird, sollte es von den Mitarbeitern getestet werden – die Gamescom bietet dazu Gelegenheit. Fotos: Stadtbibliothek Köln

Gerade bezüglich dieses Themas ist man gegebenenfalls Kritik von Kunden ausgesetzt, die nach wie vor an dem herkömmlichen Bild von Bibliotheken festhalten. Uns erreichten nach Aufbau einer Konsole in der Kinderbibliothek mehrere Anfragen, warum man in einer Bibliothek überhaupt Spiele oder Konsolen anbieten muss. Im Juni 2017 wurde eine Studie zur Untersuchung des Gaming-Verhaltens in Deutschland von dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) veröffentlicht. Demnach gilt jeder, der mehrmals monatlich Online- oder Computerspiele spielt, als Gamer. Ungefähr 34 Millionen Deutsche, somit fast die Hälfte der Gesamtbevölkerung, spielt regelmäßig Computer- und Videospiele. Hiervon sind 16,2 Millionen weiblich, was mittlerweile 47 Prozent ausmacht. Das Durchschnittsalter des Gamers beträgt 35,5 Jahre; inzwischen stellen die über 50-jährigen Gamer mit 8,7 Millionen Menschen sogar die größte Nutzergruppe.<sup>5</sup>

**Auf der Gamescom ist es nicht unüblich, bis zu drei Stunden Schlange zu stehen, um dann für 10 bis 20 Minuten etwas anspielen zu können.**

Dies zeigt, dass Gaming in allen Gesellschaftsgruppen angekommen ist und die Bereitstellung beziehungsweise Vermittlung von entsprechender Soft- und Hardware zum Aufgabengebiet von Öffentlichen Bibliotheken gehören muss. Eine weitere Studie des BIU, vorveröffentlicht am 15. August 2017 (vollständige Ergebnisse erschienen nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe im Oktober), zeigt darüber hinaus, dass die Gaming-Branche mit 2,74 Milliarden Euro Gesamtumsatz eine der umsatzstärksten Medienbranchen Deutschlands ist.<sup>6</sup> Das

Interesse an Gaming ist also nicht nur subjektiv wahrnehmbar, sondern lässt sich auf verschiedenen Wegen mit Fakten belegen. Für uns sind diese Faktoren Begründung genug, Games und entsprechende Veranstaltungen anzubieten, wie zum Beispiel FIFA-Turniere – mal mit der Jugend der Stadtteilbibliotheken, mal international wie beim gemeinsamen Projekt »FIFA United« mit drei Goethe-Instituten.<sup>7</sup>

### Medienpädagogische Konzepte als Grundlage

Ein Großteil unserer Gaming-Veranstaltungen fußt auf medienpädagogischen Konzepten, darüber hinaus greifen wir auf kompetente Partner zurück, die ihre Ideen mit uns umsetzen. Beispiele für erfolgreiche Projekte in der Stadtbibliothek Köln sind unter anderem zwei Spieltestergruppen, initiiert vom Spielratgeber NRW sowie das Projekt »Gecheckt!« der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Im Vordergrund der medienpädagogisch begleiteten Projekte stehen der reflektierende Umgang mit dem Medium Game und der Erwerb von Medienkompetenz. Statt des reinen Konsums fördern diese Projekte somit unter anderem den kommunikativen Austausch der Jugendlichen und erzeugen einen pädagogischen Mehrwert.

Wer sich nicht für Gaming interessiert, dem wird E-Sport weitgehend fremd sein. Auf der Messe zeigt sich, wie groß der Markt überhaupt ist. Die Zuschauerränge bei den Turnieren dort sind stets prall gefüllt und Lautstärke sowie Fanverhalten stehen einem Fußballspiel des 1. FC Kölns häufig in nichts nach. Es wird angefeuert und lautstark Missmut über unfaire Spielzüge geäußert. Die Ausmaße des E-Sport haben uns immer wieder beeindruckt, sodass wir uns schon früh fragten, wie

wir das faszinierende Phänomen für unsere Bibliothek adaptieren können. 2014 wagten wir mit dem Format »geeks@cologne – StarCraft II: E-Sport Intro« erste Versuche. Zwei E-Sportler zeigten vor Ort ihr Können, wobei das Geschehen auch für Laien verständlich durch einen Moderator kommentiert wurde. 2017 wandten wir unsere Aufmerksamkeit zwei Erfolgsmodellen der Marke Blizzard zu: Mit »E-Sport: Hearthstone & Overwatch«<sup>8</sup> gab es einen Einblick in das digitale Sammelkartenspiel Hearthstone und den Online-Mehrspieler-Shooter Overwatch. Gerade die Overwatch Show-Turniere erregten große Aufmerksamkeit und die Veranstaltung war mit über 100 Teilnehmern sehr gut besucht.

Beim Einkauf von Konsolenspielen verlassen sich Lektoren oft auf Empfehlungen in Fachzeitschriften oder Verkaufszahlen.

Doch warum sollte man sich nicht mal selbst ein Bild davon machen, welche Spiele gerade tatsächlich angesagt sind? Auf der Gamescom ist es nicht unüblich, bis zu drei Stunden Schlange zu stehen, um dann für 10 bis 20 Minuten etwas anspielen zu können. Deutlicher kann die Nachfrage kaum sichtbar gemacht werden. Natürlich ist die Nachfrage unter anderem auch deswegen so groß, weil die meisten der präsentierten Spiele noch nicht auf dem Markt erhältlich sind und somit eine große Neugier schüren. Genau dieser Punkt ist für Bibliothekare ein Grund, auf die Gamescom zu gehen – hier kann man direkt beobachten, welche Spiele das größte Interesse wecken, und die Zielgruppen lassen sich schnell erkennen. Dies kann eine Einschätzung liefern, welche Spiele für den Bibliotheksbestand infrage kommen können. Und gerade weil die meisten noch nicht auf dem Markt erhältlich sind, lässt sich die Erwerbung und entsprechende Geldausgabe strategisch gut planen, was in



Stets voll besetzt: die Zuschauertribüne beim Spielehersteller Playstation.

Zeiten von knappen Haushalten ein Pluspunkt sein kann.

### Multiplayer-Games im Fokus

Doch nicht nur die subjektiven Beobachtungen können für den Bibliotheksalltag wichtig sein, auch die objektive Betrachtung der Hallenaufteilung gibt einen Hinweis auf stark nachgefragte Themen. Waren letztes Jahr sehr viele Messestände für VR (Virtual Reality) vorgesehen, lag dieses Jahr der Schwerpunkt auf Multiplayer-Games. Das sind Spiele, die gleichzeitig und gegen- beziehungsweise miteinander von mehreren Personen gespielt werden können. Diese Erkenntnis lässt sich mitnehmen und für die Arbeit in der Bibliothek verwenden, indem man zum Beispiel eine Veranstaltung (beziehungsweise Veranstaltungsreihe) in diesem Rahmen anbieten kann.

Auch das eigene Wissen wird durch einen Messebesuch erweitert. Durch das Anspielen von Games, vor allem aber durch Kommunikation. In Halle 10.2 zum Beispiel findet man jedes Jahr diverse Aussteller, deren Fokus eher auf der Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten liegt. Unter anderem sind dort das Jugendforum NRW, die USK (Unterhaltungssoftware-selbstkontrolle), einige Hochschulen, die Bundesprüfstelle, lokale Multiplikatoren wie die Fachstelle für Jugendmedienkultur oder die GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.) vertreten. Man kommt schnell ins Gespräch und erhält neben Ideen für Veranstaltungen, die sich in der Bibliothek umsetzen lassen, die Gelegenheit auf direkte Ansprechpartner bei einer möglichen späteren Kooperation. Visitenkarten sollte man also definitiv bei einem Besuch auf der Gamescom bereithalten!

Wir sprachen bereits die Vorteile eines Fachbesuchertickets an: Man erhält Zugang zur Business-Area und kann in professioneller Atmosphäre mit verschiedenen Akteuren der Szene sprechen und sich austauschen. Dieses Jahr lernten wir zum Beispiel neue Entwicklungen im Virtual Reality Bereich

1 Felix Falk: Games in den Wahlprogrammen – ein großer Erfolg für die Branche. In: GamesMarkt 8 (2017), S.66-67

2 Programm Überblick: <http://gamescom-congress.de/programm-ueberblick/>

3 gamescom congress Programm 2015: [http://gamescom-congress.de/wp-content/uploads/2016/12/Congress\\_Programm.pdf](http://gamescom-congress.de/wp-content/uploads/2016/12/Congress_Programm.pdf)

4 Vgl. Barth, Robert: Die Bibliothek als Dritter Ort. In: BuB 67(2015)7, S. 426-429

5 Weitere Ergebnisse der Befragung gibt es unter: <https://www.biu-online.de/blog/2017/06/07/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/>

6 <https://www.biu-online.de/blog/2017/08/15/erste-ergebnisse-der-bundesweiten-studie-zur-games-branche-in-deutschland-veroeffentlicht/>

7 <https://stadtbibliothekkoeln.blog/2016/10/25/fifa-united-der-sieger-steht-fest/>

8 <https://geekscologne.wordpress.com/2017/04/05/das-war-e-sport-hearthstone-overwatch/>

9 <http://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/freizeit-natur-sport-veranstaltungskalender/tag-der-virtuellen-realitaet>

kennen. So entwirft eine Firma Handschuhe, die als Steuerung in der VR-Umgebung dienen, eine andere macht das Virtuelle mittels Ultraschallwellen zumindest an den Händen fühlbar. Die Gamescom bietet Einblicke in neueste technische Entwicklungen und kann so bei der Einschätzung helfen, was in Zukunft für ein technikaffines Publikum interessant ist.

Neben Berichten wie dem New Horizon Report nutzen wir gerade diese Art des praktischen Inputs von Messen wie der Gamescom oder Cebit, um Ideen für unsere Veranstaltungsreihen zu sammeln. Eine Veranstaltung, zu der wir inspiriert wurden, fand Anfang Juli 2017 innerhalb der Reihe »geeks@cologne« bei uns statt: »Robotik und künstliche Intelligenz«. Diese war mit über 180 Besuchern ein voller Erfolg und traf den Nerv der Stadt. Im Rahmen unseres Makerspace-Programms führten wir in der Vergangenheit verschiedene Veranstaltungen mit dem Schwerpunkt neue Technologien durch (3D-Druck, Robotik et cetera). Virtual Reality war dabei ein Thema, das stetig an Bedeutung gewann, sodass wir am 23. September 2017 erstmalig den »Tag der virtuellen Realität« mit vielen verschiedenen Akteuren und lokalen Ausstellern angeboten haben.<sup>9</sup>

Für uns ist die Gamescom jedes Jahr aufs Neue ein Quell an Inspiration und Bestärkung darin, weiterhin Veranstaltungsformate für Gamer und Gamerinnen zu entwickeln und unseren Bestand attraktiv zu gestalten. Die entsprechend hohen Umsatzzahlen sowie die Teilnehmerzahlen der Veranstaltungen zeigen, dass wir damit auf einem richtigen Weg sind.

**Svenja Isken** wurde 1990 geboren und schrieb ihre Bachelorarbeit zum Thema »Qualitätskriterien für Bilderbuch-Apps«. Neben dem normalen Bibliotheksalltag koordiniert sie den Gaming-Bereich der Stadtbibliothek Köln. Zuvor hatte sie die stellvertretende Leitung einer Stadtteilbibliothek inne und wirkte in den Projektteams Alpha-Lernstudios, iPad-Konzepte für die Stadtteilbibliotheken und Maker Kids mit.



**Mariska Feil**, Jahrgang 1986, arbeitet seit 2009 für die Stadtbibliothek Köln, derzeit als Fachangestellte für Medien- und Informationsdienste. Neben den Alltagstätigkeiten ist sie mitverantwortlich für das Lektorat »Junge Erwachsene«, Katalogisierung der Spezialbestände »Heinrich-Böll-Archiv« und »Literatur-in-Köln-Archiv« sowie Mitglied des Projektteams Gaming. Im Wintersemester 2017/18 schreibt sie ihre Bachelorarbeit an der FH Potsdam.



ANZEIGE

*Der Stein der Weisen*

Endlich die individuelle Lösung, die Sie gesucht haben.

Ein Unternehmen der **ekz** Gruppe [www.easycheck.org](http://www.easycheck.org)

**easycheck**  
libraries technologies