

HANDOUT „GAMING IN BIBLIOTHEKEN“ VON CHRISTOPH DEEG UND MICHELE SALVATORE ANLÄSSLICH DES ZÜRCHER BIBLIOTHEKSTAG 2017

Liebe Bibliotheksmitarbeiter,

dieses Handout soll Ihnen helfen, sich intensiver mit dem Thema „Gaming in Bibliotheken“ zu beschäftigen. Ganz egal, ob Sie mit dem Thema gerade erst beginnen oder aber schon einige Ideen umgesetzt haben, wir möchten Sie auf Ihrem Weg unterstützen. Dieses Handout ist Teil des Programms, welches wir, Christoph Deeg und Michele Salvatore, für Sie vorbereitet haben. Wir wünschen mit den Aktivitäten auf der Tagung und mit diesen Background-Informationen viel Spass!

HERZLICH WILLKOMMEN IN DER WELT VON GAMING UND GAMIFICATION!

Mit der Teilnahme an unserem Workshop haben Sie einen ersten wichtigen Schritt getan. Dabei ist es egal, ob Sie Anfänger oder Fortgeschrittener sind. Vielleicht haben Sie sich eben erst entschieden, das Thema in Ihrer Bibliothek umzusetzen. Oder aber Sie haben schon die eine oder andere Aktivität umgesetzt und sind nun auf der Suche nach neuen Ideen und vielleicht auch Vernetzung. So oder so kommt irgendwann die Frage auf, warum man sich als Bibliothek mit dem Thema beschäftigen sollte. Deshalb möchten wir zuerst noch einmal auf die verschiedenen Gründe eingehen. Diese Argumentationshilfe kann helfen innerhalb der Bibliothek oder auch im Umfeld eine gute Begründung für ein Gaming-Angebot zu haben. Folgende Gründe sprechen für ein Engagement in diesem Bereich:

DER KULTURELLE ANSATZ:

Es existiert eine eigene Gaming-Kultur. Dies betrifft sowohl die Games an sich als auch die damit verwandten Bereiche wie z.B. Cos-Play, Bücher oder auch Let's Play-Videos. Bei immer mehr Menschen gehört die Gaming-Kultur zur eigenen kulturellen Identität. Für Bibliotheken geht es darum, die Gaming-Kultur als relevante Kultur in all ihren Facetten zu verstehen und unterschiedliche Angebote zu entwickeln. Zudem können Bibliotheken diese Kultur mit anderen Kulturbereichen verbinden. Dies gelingt aber nur, wenn die Gaming-Kultur als gleichwertig z.B. zu Büchern anerkannt wird.

DER BILDUNGSANSATZ:

Gaming bedeutet Lernen! Spielen bedeutet für das Gehirn nichts anderes, als sich kontinuierlich und multioptional weiter zu entwickeln. Viele der heutigen Spiele schulen z.B. die Fähigkeit, sich mit komplexen Systemen zu beschäftigen, damit verbundene Ziele zu verstehen und zu erreichen bzw. die dafür notwendigen Aufgaben zu lösen. Die Fragestellungen sind zumeist komplex und erfordern ein kontinuierliches Entwickeln und Ausprobieren von Lösungsstrategien. Dies alles geschieht in einem fiktiven aber zugleich aktivierenden Kontext. Dieser Kontext ist eine wesentliche Motivation für den Spieler. Gaming bedeutet Lernen, mit der Besonderheit, dass es sich dabei um einen intrinsisch motivierten Prozess handelt. Es gibt aber auch Spiele, die weitergehende Bildungsziele verfolgen. Dazu gehören z.B. Themen wie Serious Games, Game Based Learning und natürlich Gamification.

DER MEDIENPÄDAGOGISCHE ANSATZ:

Die Medienpädagogik hat mit der stetigen Entwicklung der digitalen Medien massiv an Bedeutung gewonnen. Damit ist aber nicht eine Präventionspädagogik gemeint. Medienpädagogik hat vielmehr den Auftrag, Menschen zuerst zu aktivieren, digitale Medien zu nutzen und dann diese Nutzung zu reflektieren. Durch Bibliotheken kann hier ein umfassender Ansatz im Kontext eines multioptionalen Kultur- und Lernraumes geschaffen werden.

DER ANSATZ IM KONTEXT DER DIGITALEN TRANSFORMATION UNSERER GESELLSCHAFT:

Die Digitalisierung hat einen umfassenden Einfluss auf alle Gesellschaftsbereiche. Es entstehen nicht nur völlig neue Berufsbilder, es werden auch immer komplexere Fähigkeiten benötigt. Hier kann Gaming ein Schlüssel sein. Ca. 80% der Menschen in Europa unter 24 Jahre spielen mehrmals in der Woche Computerspiele und 26% aller Spieler sind über 50! Gaming ist mit Sicherheit ein Schlüssel zu einer erfolgreichen Digitalisierung unserer Gesellschaft. Aber: nur weil sehr viele Menschen spielen, entsteht dadurch nicht automatisch digitale Kompetenz. Jedoch können wir über Gaming sehr viele Nutzer- und Nicht-Nutzergruppen erreichen und mittels Gaming die dringend benötigten Kompetenzen vermitteln.

DER ANSATZ DES GAMING ALS INNOVATIONS-STRESSTEST FÜR BIBLIOTHEKEN:

Für ein sinnvolles digitales Gaming-Angebot ist eine sehr gute digitale Infrastruktur von grosser Bedeutung. Zudem stellt das Thema eine Herausforderung für die Bibliothek als Ort da. Dies betrifft z.B. die Akustik oder auch Lichtreflexe und Spiegelungen. Und natürlich geht es auch und vor allem um die Öffnung der Bibliothek als multioptionaler Kultur- und Bildungsraum. Damit geht es um die Kern-Elemente der digitalen Transformation. Es lohnt sich also, eine Playstation in der Bibliothek zu haben – damit lässt sich auf verhältnismässig einfachem Weg herausfinden, ob die Bibliothek für die digitale Transformation unserer Gesellschaft gewappnet ist.

DER SPASS-ANSATZ:

Egal, welche Gründe wir auch im jeweiligen Kontext benennen werden, das wichtigste ist, Gaming macht extrem viel Spass. Dabei geht es nicht nur um digitale, sondern auch um analoge Spiele. Wenn wir über Gaming in Bibliotheken reden, dann meinen wir damit immer eine Kombination aus digitalen und analogen Angeboten, die für alle Altersgruppen und alle Gesellschaftsschichten gedacht sind – denn es macht allen Spass.

WELCHE MÖGLICHKEITEN HABEN BIBLIOTHEKEN IM BEREICH GAMING?

Eine erfolgreiche Gaming-Bibliotheks-Strategie hat nichts mit der Grösse einer Bibliothek und/oder den vorhandenen Ressourcen zu tun. Die Anzahl der Konsolen ist z.B. kein relevanter Faktor. Jede Bibliothek kann ein eigenes Gaming-Angebot umsetzen. Wir unterscheiden dabei vier Felder: Bestand, Events, Services und die gamified Library.

BESTAND: Der mögliche Bibliotheks-Gaming-Bestand umfasst digitale und analoge Spiele, Online-Games, Filme zu und über Games (vgl. Lara Croft), Musik aus Games, Let's Play Videos, Bücher wie z.B. Romane aus Spieluniversen und natürlich Fachliteratur für Eltern, Lehrer etc. Die grösste Herausforderung ist dabei die Einbindung von Spielen, die Bibliotheken nicht mehr verleihen können – z.B. Online-Games.

SERVICES: Gaming ist ein sehr komplexes Thema. Und viele Menschen haben diesbezüglich sehr viele Fragen. Deshalb ist es wichtig, auch hier ein eigenes Angebot zu haben. Dabei müssen die Bibliotheksmitarbeiter aber keine „Gaming-Super-Experten“ werden. Es ist nur wichtig, zu wissen, wo man die jeweiligen Informationen findet. Auf Youtube finden Interessierte z.B. Videos zu fast allen Games inkl. Erläuterungen. Zum Thema Gamesucht werden Sie her fündig: www.jugendundmedien.ch/chancen-und-gefahren. Möchte man noch weitere Informationen finden, eignet sich die Plattform „mobygames.com“. Dies ist die wichtigste Gaming-Datenbank weltweit. Ebenso wichtig sind Informationen für Eltern und Lehrer.

ORT: Jede Bibliothek kann zu einem Gaming-Ort werden. Wir empfehlen den Ansatz der „Unique-Experiences“, welche von Eli Neiburger, Assistant Director der District Library Ann Arbour (US) entwickelt wurde. Die Bibliothek konzentriert sich dabei darauf, in der Bibliothek Erfahrungen zu ermöglichen, die man zu Hause an der eigenen Konsole nicht machen kann. Dazu gehören z.B. Turniere und Gamme-Events mit echten Zuschauern. Diese Turniere sollten, wenn möglich auch analoge Spiele beinhalten. Dazu gehört auch, in der Bibliothek eigene Inhalte zu erstellen, wie z.B. digitale oder analoge Spiele, Videos und eBooks mit selbst erfundenen Geschichten aus den Spieleuniversen. Kleine Bibliotheken können dies ebenso umsetzen wie sehr grosse Einrichtungen. Selbst wenn die Bibliothek kein Internet hat, sind solche Aktivitäten möglich.

Im Bereich der Veranstaltungen gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten. Wir möchten Ihnen gerne ein paar Beispiele geben:

- **Let's-Play-Videos:** Dabei handelt es sich um Videos, die von Gamern aufgenommen werden. Sie zeichnen dabei ihr eigenes Spielen auf. Der Fokus liegt nicht nur auf dem Beschreiben der Abläufe im Spiel, sondern auf dem Erleben als Spieler. Bibliotheken können solche Videos nutzen und sie mit Spielen aus dem Bestand vernetzen. Dies wäre eine Hilfestellung für Spieler oder aber auch für Eltern. Zudem können Spieler in der Bibliothek an der Auswahl der relevanten Videos mitarbeiten.
- **Turniere:** Bieten Sie Games-Nachmittage an und lassen Sie die Teilnehmer in verschiedenen Disziplinen gegeneinander antreten. Gespielt werden digitale und analoge Spiele. Lassen Sie als nächstes Ihre Teams gegen andere Teams aus anderen Bibliotheken antreten. Vorteil: Die Bibliothek wird zwischen den Turnieren zum Trainingsort.
- **Gaming-Literatur:** die meisten grossen Spiele beinhalten auch komplexe Geschichten. In der Bibliothek treffen sich Gamer, um die Geschichten aus den Spielen weiter zu schreiben. Es entstehen Kurzgeschichten, die z.B. als eBook-veröffentlicht werden. Die besten Geschichten werden während einer Lesung vorgestellt.
- **Digitale Schnitzeljagten und Local-Based-Gaming:** Mittels Angeboten wie Actionbound oder Espoto können ohne digitale Vorkenntnisse digitale Schnitzeljagten erstellt werden. Der Spieler wird dann mittels einer App. zu verschiedenen Orten geführt und muss dort Aufgaben erfüllen und Rätsel lösen. Damit ergeben sich völlig neue Möglichkeiten z.B. für spielerische Bibliotheksführungen. Besonders spannend wird das Thema, wenn sie mit der Zielgruppe zusammen das jeweilige Spiel entwickeln. Dieser Ansatz eignet sich besonders gut bei Nicht-Nutzern.

DIE „GAMIFIED LIBRARY“: Hierbei geht es um die Implementierung von Spiel-Mechaniken und Modellen in alle Bereiche der Bibliotheksarbeit. Das bedeutet z.B. das Führungen oder auch die Partizipationsprozesse mit Spielmechaniken angereichert werden. Folgende Punkte sind für den erfolgreichen Einsatz von Computerspielen in der Bibliothek notwendig:

- Der Einsatz von Konsolenspielen ist kein Projekt, das nach einem gewissen Zeitraum beendet wird. Die Aufnahme dieses Mediums in das Angebot einer Bibliothek erfordert ein Konzept, das nicht nur die Erstanschaffung und Positionierung berücksichtigt, sondern auch die Überlegung einschliesst, wie die anfallenden Aufgaben so verteilt werden, dass der langfristige Einsatz gesichert ist, auch wenn dies bedeutet, dass andere Arbeiten und Veranstaltungsformen neu überdacht werden müssen. Alle Aktivitäten rund um das Thema Gaming sollten mit den Bibliotheksangeboten vernetzt werden, Teil des regulären Konzepts der Bibliothek sein und nicht eine kurzzeitige Erweiterung.
- Kennenlernen des Mediums durch eigenes Ausprobieren durch die Mitarbeiter, um nicht nur deren Medienkompetenz zu schulen, sondern vor allem, um allen Beteiligten ein Gefühl dafür zu geben, was das Medium Konsolenspiel so besonders macht und welche Mechanismen hier auf den Menschen wirken (Gamification).
- Ein Konzept, das über den Verleih von Spielen und gelegentliche Spielnachmittage hinausgeht. Hierzu gehören vor allem auch Veranstaltungen, die über das Medium informieren. Dies kann in Form von Beratungsgesprächen innerhalb der Öffnungszeiten stattfinden, aber auch Abendveranstaltungen müssen eingeplant werden, an denen die TeilnehmerInnen nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch das Medium kennen lernen.

Die wichtigste Grundlage ist aber die Authentizität mit der das Thema vermittelt wird. Bibliotheken, deren Mitarbeiter nicht bereit sind, sich mit dem Medium und der damit verbundenen Kultur auseinander zu setzen, werden keine erfolgreiche Arbeit leisten können. Voraussetzung hierfür ist vor allem ein Personalkonzept, das die notwendigen Arbeitsstunden zur Verfügung stellt, um die Gaming-Strategie langfristig und kontinuierlich umzusetzen.

EIN PAAR TIPPS UND TRICKS:

- Jede Bibliothek unabhängig von ihrer Grösse oder Ausrichtung kann und sollte im Bereich Gaming aktiv sein. Aber Sie benötigen eine Strategie für Nutzungsformen digitaler Spiele.
- Einfach eine Playstation kaufen hinzustellen reicht nicht. Es geht darum Kontexte anzubieten.
- Konzentrieren Sie sich auf den Kontext und nicht auf die Technologie. Sie müssen nicht jede neue Konsole und nicht jedes neue Spiel anschaffen.
- Achten Sie bei Ihren Planungen auf die Bereiche Akustik und Licht. Gaming bedeutet immer auch eine gewisse Lautstärke.
- Bibliothekarinnen und Bibliothekare müssen nicht alles selber machen oder selber können. Sie sollen Kooperationen eingehen.
- Aber Alle Mitarbeiter sollten die Grundfunktionen der genutzten Hardware beherrschen
- Nehmen Sie mindestens 27" Monitore und planen Sie auch Platz für Zuschauer ein
- Besonders erfolgreiche Titel wie z.B. FIFA, Mario Kart sollten Sie immer mehrmals bestellen
- Besuchen Sie unbedingt die Gamescom in Köln – wir bieten jedes Jahr kostenlose Führungen an!
- Vernetzen Sie sich! Manchmal reicht es, wenn Sie Zugang zur Gaming-Community bekommen. Diese Gruppen können Ihnen bei Ihren Aktivitäten helfen
- Kombinieren Sie immer analoge und digitale Spiele
- Gaming ist nicht nur etwas für Kinder und Jugendliche – Gaming ist ein Thema für alle Altersgruppen und alle Gesellschaftsgruppen
- Spielen Sie unbedingt selber Computerspiele

ÜBER UNS

Seit über drei Jahren beschäftigen wir – Christoph Deeg und Michele Salvatore – uns gemeinsam mit der Frage, wie Bibliotheken das Thema Gaming und Gamification erfolgreich umsetzen können. Wir beraten und begleiten Bibliotheken jeglicher Grösse und Ausrichtung bei der Entwicklung und Umsetzung einer umfassenden und nachhaltigen Gaming-Strategie. Unser Fokus liegt dabei nicht auf der Technologie, sondern auf den Menschen und ihren Bedürfnissen sowie einer digital-analogen Vernetzung. Wir beraten und begleiten auch bei der Auswahl der richtigen Hard- und Software und bilden ganze Bibliotheksteams aus. Wir führen auch ganze Gaming-Projekte wie z.B. Turniere, Gameevents oder Actionbound-Workshops mit Ihnen in Bibliotheken durch.

CHRISTOPH DEEG

Christoph Deeg ist Berater und Speaker für digital-analogue 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. Im Moment entwickelt er weltweit local-based-games u.a. auch mit Bibliotheken in Deutschland und Mexiko. Der studierte Jazzmusiker ist Autor des Buches „Gaming und Bibliotheken“ und Gründer des Netzwerkes „games4culture“. Weitere Informationen findet man unter www.christoph-deeg.com und unter www.bibliotheksstrategien.de



Kontakt: christoph@christoph-deeg.com oder: +49-157-73808447

MICHELE SALVATORE SOZIOKULTURELLER ANIMATOR FH

Ist seit 20 Jahren in der offenen Kinder- und Jugendarbeit tätig und Inhaber der Agentur für Soziokultur "shochzwei gmbh" und arbeitet mit einem kleinen Pensum in einer Bibliothek. Er beschäftigt sich mit den Fragen, was eine soziokulturelle Bibliothek ist und wie eine Bibliothek zu einer solchen werden kann. Er entwickelt hierfür medienpädagogische Strukturen und begleitet die Prozesse in Bibliotheken. Seine Erfahrung hat gezeigt, dass bei der Planung und Durchführung von Kampagnen, Projekten und Veranstaltungen die Bedürfnisse, Interessen und Wünsche der Menschen im Mittelpunkt stehen müssen, nicht die Medien, wenn es um eine nachhaltige Entwicklung gehen soll. Immer mehr Bibliotheken sind im Bereich Gaming aktiv. Aber wie wird man zu einer "Gaming-Bibliothek"? Michele Salvatore hat viele Angebote in den Bereichen Gaming, Gamification und Soziokultur in Bibliotheken und der Jugendarbeit umgesetzt und steht mit seinem Praxiswissen für Workshops, Fragen und Diskussionen zu Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter www.shochzwei.ch und www.kbbi.ch/Play-Game-Lieschtel.853.0.html



Kontakt: m.salvatore@shochzwei.ch oder 079 379 66 71