



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

DEPARTMENT INFORMATION

Bachelorarbeit

Kulturgut Games als Handlungsauftrag für Bibliotheken? Status quo, Perspektiven und Empfehlungen

vorgelegt von
Henrike Hapke

Studiengang: Bibliotheks- und Informationsmanagement

Erste Prüferin: Prof. Dr. Ulrike Verch
Zweiter Prüfer: Andreas Hedrich

Hamburg, September 2015

Abstract

Games, seit 2008 Kulturgut, sind in einigen Großstadtbibliotheken bereits großflächig vertreten. Aber was ist so faszinierend an diesem Medium? Hierbei ist es beispielsweise interessant, welche Zielgruppen zur Nutzergruppe der „Gamer“ gehören oder was es für vielfältige Genres gibt.

Durch die immer populärer werdende Gamesbranche, sind Bibliotheken im Allgemeinen gefordert, sich dieser Entwicklung anzupassen. Hierbei ist festzustellen, dass bereits einige Projekte mit dem Game als Kulturgut existieren. Doch besteht beim „Kulturgut Game“ noch weiterer Handlungsbedarf? In diesem Zuge wurde eine Umfrage konzipiert, um den Ist-Zustand von Games in Landes- und Großstadtbibliotheken zu analysieren.

Der Punkt der Archivierung bedeutet für viele Bibliotheksmitarbeiter einige Unsicherheiten, da es zur Archivierung von Videospielen keine Richtlinien gibt. Dies ist ein Grund, warum deutsche Bibliotheken, bis auf wenige Ausnahmen, dieses Medium nicht archivieren. Die Zuständigkeiten müssen hier zukünftig klar verteilt werden. Auch über eine Pflichtexemplarabgabe bei Games sollte nachgedacht werden, damit einerseits die Situation für Bibliothekare klarer geregelt wird und auch die Interessen der Benutzer von Bibliotheken berücksichtigt werden.

Vielen Dank an meine Professorin Dr. Ulrike Verch und meinen Zweitprüfer Andreas Hedrich für Ihre Beratung und die wertvollen Tipps. Zudem danke ich meiner Familie und meinen Freunden für die mentale Unterstützung. Insbesondere meiner Mutter und meiner besseren Hälfte Simon. Euch gebührt mein größter Dank!

Abstract	2
1. Einleitung	6
2. Definition des Kulturguts	8
2.1 Der „Kultur“-Begriff	8
2.2 Das Kulturgut	9
2.3 Der „Deutsche Kulturrat e.V.“	9
3. Games	10
3.1 Definition „Game“	10
3.2 Die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospiel	11
3.3 Genres	12
3.3.1 Jump and Run	12
3.3.2 Shooter	14
3.3.3 Bewegungsspiel	15
3.3.4 Simulation	17
3.3.5 Renn- und Sportspiel	18
3.3.6 MMORPGs	19
3.3.7 Strategie	21
3.4 Definition „Gaming“	25
3.5 Zielgruppen	26
3.6 Kritik an dem Medium „Game“	28
4. Games als Kulturgut	30
4.1 Der Weg des Computerspiels zum Kulturgut	31
5. Ist-Zustand von Games in Landes- und Großstadtbibliotheken	33
5.1 Der Beantwortungszeitraum	33
5.2 Das Feedback	34
5.3 Die Teilnehmer	35
5.4 Die Ergebnisse	36
5.4.1 Landes- Großstadtbibliotheken ohne Games im Bestand	37
5.4.1.1 Stimmen zum Pflichtexemplar auch von von Games	37
5.4.2 Landes- und Großstadtbibliotheken mit Games im Bestand	41

5.4.2.1 Stimmen zur Archivierung von Games	44
5.4.2.2 Veranstaltungen	46
5.5 Fazit zur Umfrage.....	49
6. Best Practice Beispiele aus Deutschland.....	49
6.1 „Gamelounge“: Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin.....	50
6.2 „Hoeb4U“ der Bücherhallen Hamburg	51
6.3 Stadtteilbibliothek Köln – Kalk: „Games4kalk“	52
6.4 Leipzig, Greifswald und Hamburg: „ComputerSpielSchule“	53
7. Die Archivierung von Games.....	56
7.1 Die Abgabe eines Pflichtexemplars auch bei Games an die Deutsche National- bzw. Landesbibliothek	56
7.2 Das Computerspielmuseum in Berlin.....	57
7.3 Methoden und Probleme der Archivierung von Games	60
8. Fazit.....	61

Literaturverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Anhang

1. Anhang I: Fragebogen: „Landes- und Großstadtbibliotheken mit Games im Bestand“

2. Anhang II: Fragebogen: „Landes- und Großstadtbibliotheken ohne Games im Bestand“

2. Anhang III: Interview mit Andreas Lange im ComputerSpieleMuseum Berlin

1. Einleitung

Viele Bibliotheken, in erster Linie Öffentliche Bibliotheken wie beispielsweise die Bücherhallen Hamburg oder die Zentral- und Landesbibliothek Berlin, haben Games¹ in Ihrem Bestand und bauen diesen Bereich stetig aus. Doch nicht in allen Bibliotheken wird diesem Bereich eine größere Aufmerksamkeit zuteil. So heißt es in einem Artikel von Achim Fehrenbach: „Computerspiele – seit 2008 offiziell Kulturgut – sind in deutschen Bibliotheken kaum vertreten. Gründe sind Mittelkürzungen und fehlendes Engagement der Spielehersteller“ (Fehrenbach 2012). Obwohl Computerspiele bzw. Videospiele bereits seit mehr als sechs Jahren als Kulturgut gelten, ist der Stellenwert dieses Mediums in Bibliotheken sehr unterschiedlich. Vor allem fehlende Regelungen für die Archivierung und Sammlung von Games führen gerade in Landesbibliotheken zu Unsicherheiten bei den Bibliothekaren und Bibliotheksmitarbeitern.

Auch die Akzeptanz des Buches innerhalb unserer Gesellschaft war zu Beginn mit Widerständen verbunden und so galt das Lesen von Romanen im 18. Jahrhundert als „Laster der Dienstboten“ (vgl. Groschupf 2013). Es war demnach eine ungerne gesehene Angewohnheit, die in oberen Schichten nicht üblich war. Ein ähnliches Muster scheint sich in manchen Kreisen bei Computer- sowie Videospiele zu ergeben. Denn trotz der aktuell sehr vielfältigen und eindrucksvollen Spielelandschaft² gibt es dennoch immer wieder Negativschlagzeilen und der Begriff des „Killerspiels“³ will einfach nicht aus den Köpfen einer großen Bevölkerungsschicht weichen. Spiele können sehr viele Emotionen auslösen und damit die Empathiefähigkeit steigern, wie auch das Lesen eines Buches diese Kompetenz fördert. Die Behauptung, dass Aggressionen durch Spiele gefördert werden, ist nur bedingt haltbar, denn in Games können durchaus positiv konnotierte Charakteristika initiiert werden.

Das grundlegende Problem könnte allerdings auch darin liegen, dass viele Menschen, vor allem aus der älteren Generation „40+“, bisher nur wenig Berührung mit Videospiele und Computerspielen haben. Ausnahmen bilden Spiele wie „Candy Crush“ oder „Quizduell“ für das Smartphone. Hier gilt es „aufzuklären“ und das Medium „Game“ vertraut zu machen. Was genau ist ein Kulturgut und weshalb sollten Games in unserer Kultur überhaupt einen höheren

¹ „Game“: Die Bezeichnung Game, also das Computer- bzw. Videospiele, wird im Folgenden synonym zum Wort „Spiel“ gebraucht

² „Spielelandschaft“: Die vielfältige Bandbreite der Genres im Gaming-Bereich.

³ „Killerspiel“: Negativ konnotierter Ausdruck für ein Spiel mit gewalthaltigem Inhalt (Shooter)

Stellenwert haben? Diese Frage gilt vor allem auch für die Bibliothekare und die Mitarbeiter einer Bibliothek.

Ich beschäftige mich privat viel mit Computer- und Videospiele sowie älteren Konsolen oder Handhelden, wie zum Beispiel dem Nintendo 64 aus dem Jahr 1996 oder dem Game Boy Color von 1998. Hierbei wird mir immer wieder bewusst, wie viele positive Aspekte ich für mich daraus ziehen kann. Neben dem Teamwork bei Multiplayer-Games und einer steigenden Konzentrationsfähigkeit sind unter den Spielen immer wieder regelrechte „graphische Kunstwerke“⁴ dabei, unabhängig davon, wie alt das Spiel ist. Diese positive Haltung dem Medium „Game“ gegenüber möchte ich vermitteln. In erster Linie liegt bei mir persönlich das Interesse in der Frage: Was macht Games eigentlich zum Kulturgut? Hierbei spielen für mich sowohl die Gaming-Kultur, als auch die Fähigkeit des strategischen Denkens eine Rolle, welche durch das Spielen gefördert werden können.

Und warum ist das Medium „Videospiele“ so interessant für eine Bibliothek und kann auch eine neue Perspektive darstellen? Hierbei habe ich mich mit dem Ist-Zustand von Games als Kulturgut in Bibliotheken und anderen Bildungseinrichtungen beschäftigt. In diesem Zusammenhang habe ich eine Umfrage konzipiert, welche sich speziell an Landes- und Großstadtbibliotheken richtet und aufzeigen soll, wie aktuell mit dem Kulturgut Games und unter anderem mit der Sammlung und Archivierung dieses Mediums umgegangen wird. Sowohl verschiedene Best Practice-Beispiele aus Deutschland als auch aus dem internationalen Raum sollen dabei als Anhaltspunkt dienen, um Empfehlungen in erster Linie für Bibliotheken aussprechen zu können, denn Spiele können lehrreich sein, ohne gleich Lernsoftware sein zu müssen. Sie können Welten erschließen, welche die Fantasie anregen und somit die Spieler dahingehend fördern.

Neben dem Buch ist dieses im Gegensatz dazu neue Medium für einen Großteil der Bevölkerung von großem Interesse und sollte aus diesem Grunde von und in Bibliotheken besondere Beachtung finden, denn Games sind ein Teil unseres Kulturerbes und laut Christoph Deeg wird sich früher oder später jede Bibliothek bzw. jeder Bibliotheksmitarbeiter mit dem Thema Gaming befassen müssen (vgl. Deeg 2014). In diesem Sinne befaße ich mich im Folgenden Abschnitt mit der Definition des Kulturgutes im Allgemeinen.

⁴ „Graphische Kunstwerke“: Computerspiele mit einer beeindruckenden Graphik und einem besonderen Detailreichtum. Ein Beispiel für ein „graphisches Kunstwerk“ ist das PlayStation 3 – Spiel „Beyond- Two Souls“, welches beinahe wie ein Film mit echten Schauspielern wirkt.

2. Definition des Kulturguts

Bereits der Titel „Kulturgut Games als Handlungsauftrag für Bibliotheken [...]“ setzt eines voraus: Games sind Teil unserer Kultur (ein Kulturgut) und somit auch ein „Gut“, welches es zu wahren gilt. Aber was genau macht ein Medium zu einem Kulturgut?

Um diese Frage zu beantworten, ist unser heutiges Verständnis von dem „Kultur“-Begriff von Bedeutung. Zudem ist es interessant, wer überhaupt entscheidet, was ein Kulturgut ist bzw. wie etwas zu einem Kulturgut wird. An dieser Stelle spielt der Deutsche Kulturrat eine bedeutende Rolle.

2.1 Der „Kultur“-Begriff

Der Begriff „Kultur“ ist allgegenwärtig: *„Die lateinische Wurzel des Wortes ‚Kultur‘ ist das Verb ‚colere‘, das so gut wie alles bedeuten kann, von ‚hegen‘ und ‚pflegen‘ über ‚bewohnen‘ bis zu ‚anbeten‘ und ‚beschützen‘ “* (Eagleton 2001, S. 8). Demnach wird das in unserem Leben vorhandene Dasein in Form von Traditionen und Künsten gepflegt und weiterentwickelt und von Generation zu Generation weitergegeben. Bücher, Filme sowie Theater, Musik und Kunst gehören zu unserer Kultur und sind für uns selbstverständlich geworden, da wir täglich damit konfrontiert werden. Es wird zu unserer Geschichte: zu „cultus“, also zu unserer Gewohnheit.

Philosophisch betrachtet liegt der Ursprung der Kultur in der Natur (vgl. Brugger 1976, S. 207). Die Fähigkeit des Menschen, Kultur hervorzubringen, ist demnach angeboren und kann nur weiter vorangetrieben werden. Daraus lässt sich ableiten, dass das Ziel der Kultur in der Optimierung und Verbesserung der Natur selbst liegt. Hierbei ist es unbedeutend, ob die Verbesserung auf eine bzw. die eigene Person oder auf einen (Kultur-)Gegenstand gerichtet ist. Differenzieren lässt sich zwischen persönlicher Kultur, welche zum Beispiel die Moralvorstellungen und die Sprache meint und der Sachkultur (wie Technik und Kunst), welche sich durch Sachgüter auszeichnet. Jedoch können Sachgüter vererbt werden, persönliche Kultur hingegen muss von jedem Menschen neu erworben werden (vgl. Brugger 1976, S. 208), was durch eine entsprechende Pädagogik zusätzlich unterstützt und gefördert werden kann.

2.2 Das Kulturgut

Nach der Erläuterung des „Kultur“-Begriffs bleibt nun immer noch die Frage nach dem Kulturgut. Die Kunsthistorikerin Alheidis von Rohr erklärt ein Kulturgut auf folgende Weise: *„Unter Kulturgut werden [...] historische Objekte und Dokumente verstanden, die entweder in öffentlichen oder privaten Sammlungen: Museen, Archiven mit Quellenbeständen, untergebracht sind, oder Güter, die sich noch an ihrem ursprünglichen Platz befinden, wie Bauten und mobiles Kulturgut“* (Alheidis 1977, S. 13).

Kulturgüter sind demnach Sachgüter, die entweder beweglich oder aber unbeweglich sind. Beispielsweise Gemälde wie das „Blaue Pferd I“ von Franz Marc oder aber auch für unsere Geschichte wichtige Gebäude wie das „Schloss Britz“ in Berlin-Neukölln. Zusätzlich zählen auch Tonträger, Videospiele und Filme zu unseren Kulturgütern.

Sämtliche Kulturgüter bilden unser Kulturerbe. In der Haager Konvention von 1954 steht geschrieben, was ein Kulturgut charakterisiert: *„[...] bewegliches oder unbewegliches Gut, das für das kulturelle Erbe aller Völker von großer Bedeutung ist“* (BBK 2012, S. 8).

Darüber, was in Deutschland Kulturgut ist bzw. was Kulturgut werden soll, wird meist im Deutschen Kulturrat diskutiert und anschließend öffentlich gemacht. Hier werden vor allem aktuelle Themen aus verschiedenen kulturellen Bereichen, wie der Musik und dem Film besprochen.

2.3 Der „Deutsche Kulturrat e.V.“

Der Kulturrat wurde im Jahr 1981 *„als politisch unabhängige Arbeitsgemeinschaft kultur- und medienpolitischer Organisationen und Institutionen von bundesweiter Bedeutung“* (vgl. kulturrat.de) gegründet.

„Ziel ist es, die kulturelle Vielfalt in unserem Land zu schützen und zu fördern sowie adäquate Rahmenbedingungen für Kunst und Kultur zu schaffen, um ein lebendiges kulturelles Leben zu gewährleisten“ (2015 kulturrat.de).

Die Mitglieder setzen sich demnach dafür ein, unser Kulturgut zu schützen und die Entwicklungen in unterschiedlichen kulturellen Bereichen zu begleiten und gegebenenfalls zu fördern. Auch über das Medium „Computerspiel“ bzw. das „Game“ ist lange diskutiert worden,

denn Games haben auch heute sowohl Befürworter als auch Gegner (siehe: 4. Games als Kulturgut).

Der Kulturrat hat sich natürlich ebenfalls genau mit der Thematik auseinandergesetzt und Beiträge in deren Zeitung „Politik und Kultur“ mit dem Titel: „Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz“ (Zimmermann & Geißler 2008) gesammelt. Hier werden verschiedenste Positionen dargestellt und diskutiert.

3. Games

Games sind in unserem Alltag allgegenwärtig: „*Gaming ist ein Element unserer Alltagskultur, so wie Filme oder Pop-Musik*“ (Deeg 2014, S. 19). Die beeindruckende Vielfalt, welche in Musik-Genres oder Filmen zu erkennen ist, zeigt sich auch vergleichbar in der aktuellen Spielelandschaft.

Es werden Games auf dem Smartphone gespielt, Multiplayer-Games für mehrere Spieler wie zum Beispiel „Borderlands“ oder „League of Legends“ „gezockt“, Wimmelbilder, also Suchrätsel wie beispielsweise „Grim Tales“ gelöst oder aber MMORPGs (= Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) wie „World of Warcraft“ und „Aion“. Diese wenigen Beispiele sind nur eine Auswahl innerhalb einer unendlich erscheinenden Menge.

Was heute für viele selbstverständlich ist, ist im Vergleich zu anderen Medien, wie dem Buch, noch nicht sonderlich lang ein Teil unserer Kultur.

Auch wenn das Game als Kulturgut bereits offiziell anerkannt ist, muss im Folgenden den Anfängen der Gameskultur nachgegangen werden, damit der Umgang damit für Bibliothekare transparenter wird.

3.1 Definition „Game“

Es gibt verschiedene Herangehensweisen und Sichtweisen auf den Begriff des Games bzw. des Gamings. Ein Game, also ein Spiel meint klassisch unter anderem Brettspiele oder aber das Spielen an sich wie das Versteckspiel unter Kindern.

Der Begriff „Game“ hat sich jedoch auch in der deutschen Umgangssprache für Video- und Computerspiele eingebürgert. Die Bandbreite an verschiedenen Games ist hier groß.

Wolfgang Thomas und Ludger Stammermann definieren Games folgendermaßen:

„Computer- und Videospiele umfassen alle interaktiven, non-linearen Medien, die mit Hilfe audiovisueller Wiedergabe das Spielen ermöglichen oder Spiele zu Lernzwecken einsetzen. Dabei sind Trägermedium, Wiedergabesystem oder Übertragungsweg unwesentlich. Spiel ist eine freiwillige Beschäftigung von Einzelnen oder Gruppen, welche durch mindestens folgende Eigenschaften definiert ist: Interaktion zwischen Spiel und Medium und oder zwischen den Spielern, die Existenz eines Spielfeldes/Spielbereiches und das Vorhandensein von Spielregeln“ (Thomas & Stammermann 2007, S.12).

Das Spielen (Gaming) setzt demnach immer erstens eine Freiwilligkeit voraus. Spaß ist hierbei natürlich ein wichtiger Aspekt, aber auch die Konzentration über einen längeren Zeitraum sowie die Kommunikation innerhalb eines Teams wie zum Beispiel bei World of Warcraft und die Befolgung festgelegter Regeln. In diesem Zitat wird auch wie so oft zwischen Computer – und Videospiele unterschieden. Deshalb gehe ich im Folgenden der Frage nach, welche Unterschiede dafür eigentlich ausschlaggebend sind.

3.2 Die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospiele

Grundsätzlich werden die Begriffe „Computerspiel“ und „Videospiele“ oftmals synonym zueinander verwendet. Beide Gattungen gehören zu den Games und die Übergänge zwischen diesen sind heute manchmal kaum zu erkennen, da sie sehr fließend ineinander übergehen können und über ähnliche Eigenschaften verfügen. Viele Spiele erscheinen zudem als Video- und als Computerspiel. Zum Beispiel gibt es das Spiel Borderlands für die PlayStation und für den PC zu kaufen, so dass hier die Grenzen zwischen beiden Gattungen verschwimmen.

Ein Computerspiel wird in seiner ursprünglichen Form an einem Standrechner (PC) gespielt, wohingegen ein Videospiele eine andere Plattform in Form von einer Konsole benötigt, wie eine Xbox oder aber eine PlayStation. Eine klare Abgrenzung ist hier jedoch nicht möglich, da ein Standrechner auch als Konsole eingestuft werden kann, denn ein Wiedergabegerät, wie einen Fernseher oder einen Bildschirm, brauchen sowohl PCs als auch Konsolen. Ein Standrechner weist insofern Parallelen zu Konsolen auf, da es zum Beispiel auch möglich ist, einen PC an den Fernseher anzuschließen. Dieses ehemals nur auf Konsolen zutreffende Merkmal ist somit ebenfalls auf PCs übertragbar. Microsoft macht zum Beispiel möglich, das Nutzerprofil der Xbox mit dem PC zu verknüpfen, sodass Spieler der Xbox- oder PC-Versionen direkt online

gegeneinander spielen können (vgl. ZEIT ONLINE 2012). Die Übergänge werden demnach immer fließender.

Interessant wird jetzt in erster Linie, was man als „Gamer“⁵ für Möglichkeiten hat zu spielen, womit wir bei der Frage nach den verschiedenen Genres der umfassenden Spielelandschaft angekommen sind.

3.3 Genres

Wie bereits angesprochen, ist die Palette an unterschiedlichen Game-Typen nahezu grenzenlos. Es gibt unterschiedliche Hauptgenres, die zum Beispiel nach Abenteuer oder Strategie kategorisiert werden, welche sich in immer kleinere Verzweigungen aufspalten und immer spezifischer bzw. weitläufiger werden können. Meist ist aus diesem Grunde das Genre auch nicht eindeutig auszumachen und kann daher in mehrere Kategorien eingeordnet werden. Im Folgenden werden eine Auswahl der bekanntesten Genres vorgestellt. Neben der Erklärung zum jeweiligen Genre und den dazu passenden Beispielen ist ebenfalls erläutert, ob sich das Game bzw. Genre prinzipiell für Bibliotheken eignet.

3.3.1 Jump and Run

Ein Jump and Run-Spiel wird meist mit einem Charakter gespielt, welcher sich auf einer Ebene von links nach rechts bewegen muss, indem er Hindernisse durch das Hinauf- oder Hinabspringen erreicht. Dabei muss er oftmals gegen Feinde kämpfen und Schätze einsammeln.

⁵ „Gamer“: Aktive Spieler, die regelmäßig Online- bzw. Offline-Games spielen

Beispiel: Never Alone



Abb. 1: Ein Bild aus Never Alone. Quelle: ps4-info.de

Never Alone von Kisima Innitchuna ist ein graphisch sehr ansprechendes „Jump and Run-Spiel“, welches im Einzelspielmodus aber auch zu zweit gespielt werden kann. Es spielt in Alaska und erzählt die Geschichte der „Inupiat“, einem Volk der Inuit. Der Spieler macht sich dabei mit einem kleinen Mädchen und einem Polarfuchs auf die Reise, um das Rätsel zu lösen, aus welchem Grund das Volk des kleinen Mädchens aus deren Heimat vertrieben wurde. Dabei müssen Rätsel gelöst, hohe Klippen erklommen und die Kraft von Naturgeistern genutzt werden. Zwischendurch hat der Spieler die Möglichkeit sich Sequenzen zur Geschichte der Inupiat anzusehen. Die Waage zwischen Geschichte und Abenteuer ist sehr ausgeglichen.

USK: ab 6 Jahren

Eignung für Bibliotheken:

Das Spiel ist für Bibliotheken gut geeignet, da die Altersbegrenzung sehr niedrig gehalten ist. Des Weiteren ist Never Alone neben dem PC auch für die PlayStation 4, Xbox One und Wii U erhältlich, was die Frage nach den Lizenzen für den PC etwas unproblematischer gestaltet.

Denn dadurch ist die Lizenz nicht nur auf einen spezifischen Nutzer begrenzt. Es werden kulturelle Hintergründe wie zum Beispiel die historischen Wurzeln der „Inupiat“ vermittelt und gleichzeitig Spannung erzeugt. Somit zeigt sich dieses Spiel sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geeignet.

3.3.2 Shooter

Bei einem „Shooter“ oder auch „First-Person-Shooter“ geht es meist um den Gebrauch von Waffen, weshalb dieses Genre oft mit gemischten Gefühlen betrachtet wird. Meist sind Aufgaben (= Quests) zu lösen, in denen bzw. währenddessen Gegner getötet werden müssen, um diese zu erreichen. Shooter können oft im Einzelspielermodus, gängiger jedoch im Mehrspielermodus (= Ko-op, PvP) gespielt werden.

Beispiel: Borderlands



Abb. 2: Das Titelbild von Borderlands. Quelle: Steam.de

Im ersten Teil der Borderlands-Reihe hat der Spieler die Auswahl zwischen vier Kammerjägern. Neben der Wahl zwischen den Klassen des Soldaten, des Jägers, der Sirene und des Berserkers, stellt sich die Frage nach dem Einzelspiel oder dem Multiplayer-Modus. Zusätzlich bietet Borderlands die Möglichkeit insgesamt zu viert zu spielen.

Die Kammerjäger haben nun auf dem Planeten Pandora die Aufgabe, den Schlüssel zu einer sagenumwobenen Kammer zu finden. Auf dem Weg dorthin, stellen sich Ihnen einige

Widersacher in den Weg, welche sie gemeinsam besiegen müssen sowie Aufgaben, welche es zu erfüllen gilt.

USK: ab 18 Jahren

Eignung für Bibliotheken:

Da Borderlands erst ab 18 Jahren gespielt werden darf, kann die Ausleihe in Bibliotheken und die Aufnahme in den Bibliotheksbestand problematisch werden. Neben der Frage nach dem Ausweis kann auch schon die Hülle für kleine Kinder unheimlich sein. Eine Möglichkeit wäre es einen abgetrennten Bereich in der Bibliothek für Games ab 18 Jahren zu schaffen, der auch besonders gekennzeichnet wird, damit Eltern und Erzieher informiert sind.

Spiele wie Borderlands sind für viele aktive Gamer interessant, weswegen das Anbieten dieser Sparte in Bibliotheken vorteilhaft wäre und die Attraktivität für die Zielgruppe gesteigert werden könnte. Borderlands ist neben Windows und Mac auch für die Xbox 360 und PlayStation 3 verfügbar, kann demnach für verschiedene Konsolen erworben werden.

3.3.3 Bewegungsspiel

Ein Bewegungsspiel kann sehr vielseitig sein. Hierzu zählen beispielsweise Tanzspiele, in welche meist die Körperbewegungen integriert werden müssen und das auf dem Bildschirm Gesehene nachgetanzt werden muss, damit der Spieler Punkte erzielen kann. Besonders bekannt für Bewegungsspiele ist die Wii, bei welcher der Großteil der Spiele durch nahezu perfekte Bewegungen erfolgreich gespielt werden kann. Technisch gesehen, hat die Xbox Kinect, aufgrund eines integrierten Bewegungssensors (Tiefensensor) aber einen deutlichen Vorsprung.

Beispiel: Just Dance



Abb. 3: Das Titelbild von Just Dance-Greatest Hits. Quelle: 3boysandadog.com

Die Spieleserie Just Dance von Ubisoft wurde für verschiedene Konsolen veröffentlicht. Im Spiel müssen bestimmte Rhythmen und Schritte, welche virtuelle Tänzer vorgeben nachgetanzt bzw. mitgetanzt werden. Bis zu vier Personen können zur gleichen Zeit antreten.

USK: ohne Altersbeschränkung

Eignung für Bibliotheken:

Just Dance wurde für sechs verschiedene Konsolen konzipiert: Wii, Wii-U, Xbox 360 sowie PlayStation 3 und 4. Es ist ein geselliges Game für alle Altersstufen, weshalb es sich deshalb bestens für Bibliotheken eignet.

3.3.4 Simulation

In Simulationsspielen können alltägliche Dinge des Lebens wie auch unrealistische (übernatürliche) Dinge simuliert werden. Die Bandbreite an Simulationen reicht vom Fußball-Manager bis hin zum Städtebauer. Simulationen bieten die Möglichkeit auf virtuelle Weise zu fliegen, zu angeln oder die Post auszuliefern und vieles mehr.

Beispiel: Landwirtschaftssimulator



Abb. 4: Das Titelbild des Landwirtschafts-Simulator 15. Quelle: giga.de

Der Landwirtschaftssimulator macht die Träume von Menschen, die schon immer einmal Traktorfahren wollten, wahr. Hier kann der Spieler einmal ein Landwirt sein, die Felder bestellen und auf einem Bauernhof arbeiten. Damit zeigt dieses Genre deutliche Parallelen zu didaktisch akzeptierter Lernsoftware⁶.

USK: ohne Altersbeschränkung

⁶ „Didaktisch akzeptierte Lernsoftware“: Lernspiele wie „Oscar auf dem Bauernhof“, welche das frühkindliche Lernen am PC fördern.

Eignung für Bibliotheken:

Der Landwirtschaftssimulator-2015 eignet sich ausgezeichnet für Bibliotheken durch die nicht vorhandene Altersbegrenzung. Das Spiel ist aktuell bereits für den PC und Mac sowie für die PlayStation 3 & 4 und die Xbox 360 und Xbox One im Handel erhältlich.

3.3.5 Renn- und Sportspiel

Sport- und Rennspiele bieten die Möglichkeit einen Großteil aller Sportarten virtuell auszuprobieren. Fußball spielen mit der Lieblingsmannschaft oder ein Autorennen fahren mit einem Sportwagen, (fast) alles ist möglich.

Beispiel: Fast & Furious: Showdown



Abb. 5: Fast & Furious: Showdown. Quelle: Steam

Fast & Furious: Showdown ist kein klassisches Auto-Rennspiel. Hierbei müssen neben dem Autorennen Missionen gelöst werden und dafür kann man sich neue Autos und Modifikationen freischalten.

Ein rasantes Spiel für alle Auto-Fans. In acht verschiedenen Städten wie LA oder Moskau gibt es Fahrmissionen zu erledigen.

USK: ab 12 Jahren

Eignung für Bibliotheken:

Fast & Furious: Showdown eignet sich bestens für Bibliotheken, da Rennspiele für viele Zielgruppen interessant sind und in diesem Fall ab zwölf Jahren gespielt werden können. Das Spiel ist für den Nintendo 3DS, Nintendo Wii U, PlayStation 3 und Xbox 360 erschienen, womit das Lizenzproblem eines PC-Spiels umgangen ist.

3.3.6 MMORPGs

MMORPG ist die Abkürzung für Massively Multiplayer Online Role-Play Game und meint so viel wie ein Multiplayer Game, das von vielen Spielern gleichzeitig gespielt werden kann. Aufgaben müssen gelöst werden, um einen immer höher werdenden Level zu erreichen. In diesem Spiel hat man nur als Teampayer eine Chance auf Erfolg.

Beispiel: World of Warcraft



Abb. 6: World of Warcraft Screenshot. Quelle: Maria Siebert

Als eines der ersten MMORPGs ist World of Warcraft (kurz: WoW) von Blizzard Entertainment ein Paradebeispiel für dieses Genre. Dem Spieler bieten sich gleich zu Beginn des Spieles diverse Möglichkeiten seinen Char⁷ den eigenen Vorstellungen anzupassen. Beginnend mit der Auswahl einer Fraktion (Horde oder Allianz) sowie der eigentlichen Charaktererstellung durch die Auswahl von Rasse (Menschen, Pandaren, Orks, Nachtelfen ...) und Klasse (Jäger, Krieger, Paladin ...). Auch Aussehen und Geschlecht können hier natürlich ausgewählt und angepasst werden.

Zu Beginn wird der Spieler mit einfachen Quests⁸ an die Spielmechaniken herangeführt und erlernt den Umgang mit dem eigenen Char. Mit steigender Erfahrung und dem daraus resultierenden Levelaufstieg werden sowohl die Fähigkeiten des Charakters (klassenspezifische Zauber, Angriffe, Combos) als auch die durch das Besiegen von Gegnern oder als Belohnung für abgeschlossene Quests gewonnene Ausrüstung verbessert.

⁷ „Char“: Charakter bzw. Spielfigur

⁸ „Quest“: Aufgabe in einem Game, welche von den Gamern gelöst werden muss bzw. kann

Während des Levelns⁹ wird man aus dem rassenspezifischen Startgebiet auf eine Reise durch die Welt von WoW geführt. Jedes Gebiet ist hierbei für einen bestimmten Levelbereich ausgelegt, was den Level der Gegner und die Qualität der Questbelohnungen angeht. Hierbei sind die Gebiete graphisch schön gestaltet und bieten dem Betrachter viele optische Reize. Neben der Möglichkeit des Questens¹⁰ alleine (oder für einzelne Aufgaben auch in Gruppen bis zu 5 Spielern) steht vor allem das Zusammenspiel mit anderen Spielern im Vordergrund. Hierbei gibt es, je nach Präferenz des einzelnen Spielers, die Möglichkeiten in Instanzen oder Raids zusammen mit anderen Spielern Bosse zu besiegen, auf Schlachtfeldern oder sich in der Arena mit diesen im PvP (Player vs. Player) zu messen.

USK: ab 12 Jahren

Eignung für Bibliotheken:

Bei World of Warcraft (WoW) handelt es sich um ein Online-Spiel, für welches die Spieler einen eigenen Account haben und das Spiel aus dem Internet herunterladen müssen. Aus diesem Grund ist eine Ausleihe des Spiels in Bibliotheken nicht möglich. Für Bibliotheken bietet WoW allerdings trotzdem Potential, da Veranstaltungen zum Thema denkbar wären. Ein Themen-Tag oder das gemeinsame Spielen in der Bibliothek wären eine Möglichkeit der Umsetzung. Das Spiel ist ab 12 Jahren empfohlen und spricht damit eine breite Leser- bzw. Nutzergruppe an.

3.3.7 Strategie

Strategie-Spiele können sich sehr unterscheiden. Gleich ist meist der Fakt, dass während des Spielens komplexe Strategien entwickelt und ausprobiert werden, um zum Beispiel das gegnerische „Hauptquartier“ einzunehmen (vgl. Deeg 2014, S. 76). Unterschieden wird meist zwischen Echtzeit-Strategiespielen und rundenbasierten Strategiespielen. Bei Echtzeit-Strategiespielen müssen schnellstmöglich alle Entscheidungen an die aktuelle Situation innerhalb des Spiels (in Echtzeit) angepasst werden, wohingegen bei rundenbasierten Strategiespielen erst die eine Seite spielt und dann die andere.

⁹ „Leveln“: das Erreichen eines neuen und höheren Levels innerhalb des Games

¹⁰ „Questen“: das Erfüllen von Quests

Beispiel: StarCraft II



Abb. 7: Ein Screenshot von StarCraft II. Quelle: Gamersglobal.

Das Computerspiel StarCraft II ist ein typisches Beispiel für ein Echtzeit-Strategiespiel:

„In StarCraft II gibt es drei verschiedene Spezies, deren Armeen sich aus vollkommen unterschiedlichen Einheiten und Gebäuden zusammensetzen. Jede Spezies hat ihre eigenen Stärken sowie Schwächen- das Wissen um die taktischen Profile kann den Unterschied zwischen einem ruhmreichen Sieg oder einer vernichtenden Niederlage ausmachen“ (Battle.net).

Typisch für dieses Genre ist, dass nur durch strategisches Denken Erfolge erzielt werden können. Jeder Schritt muss daher genau geplant sein und es müssen Informationen über die gegnerische Seite gesammelt werden.

USK: ab 12 Jahren

Unterkategorie MOBA: Multiplayer Online Battle Arena

Beispiel: League of Legends



Abb. 8: Screenshot von League of Legends während der World Championships 2014. Quelle: mathewbrkr

League of Legends (LOL) fällt unter die Kategorie Multiplayer Online Battle Arena und wurde im Oktober 2009 von Riot Games veröffentlicht. Es wird online in einem Team von fünf Spielern gegen ein gegnerisches Team mit ebenfalls fünf Spielern (PvP = Player vs. Player) gespielt.

Ziel ist es mit strategischer Planung und viel Ideenreichtum, die gegnerischen Türme zu besiegen sowie die Basis der Gegner zu erreichen und diese am Ende zu zerstören.

Vor dem Spiel kann zwischen 126 Champions (Stand: Juni 2015) ausgewählt werden, mit denen man in der jeweiligen „Runde“ spielen kann. Vorher wird ebenfalls festgelegt, welche Rolle der Spieler in der jeweiligen Runde haben wird. Da es drei Lanes, also drei Wege zur Basis des Gegners gibt, müssen diese drei von mindestens einem Spieler verteidigt werden. Zusätzlich gibt es einen Jungler, welcher im Dschungel zwischen den Lanes agiert und vor allem für Überraschungsangriffe eingesetzt wird.

Jeder Champion hat unterschiedliche Kräfte und Fähigkeiten, welche hilfreich sein können. Es wird zusätzlich zwischen den Klassen Assassine, Magier, Support, Schütze, Tank und Kämpfer

unterschieden. Je nach der Klasse des Champions unterscheiden sich auch dessen Kräfte. Manche Champions können ihre Mitspieler heilen, wohingegen andere einen sehr hohen magischen Schaden bei ihren Gegnern verursachen können.

USK: ab 12 Jahren

Eignung für Bibliotheken:

LOL ist für Bibliotheken nur bedingt geeignet. Da es sich bei LOL um ein kostenloses Online-Spiel (free to play) handelt, was auf dem Computer vorinstalliert sein muss, ist eine Ausleihe nicht möglich. Auch bei StarCraft II, welches allerdings kostenpflichtig ist, ist dies der Fall. Allerdings bieten beide Games eine gute Möglichkeit für eine Veranstaltung in der Bibliothek. Mehrere Teams könnten zum Beispiel gegeneinander antreten und man könnte einen Wettbewerb organisieren. Dies ist zwar mit Aufwand verbunden, kann jedoch die Attraktivität der Bibliothek erheblich steigern. Auch eine Übertragung von aktuellen Events im eSport¹¹-Bereich, wozu LOL und StarCraft II zählen, wäre denkbar.

Bei allen vorgestellten Genres kann es zu Überschneidungen untereinander und zu anderen Genres kommen. Ein Computerspiel oder Videospiel kann also ein „Jump and Run“-Spiel und ein „Shooter“ sein und so kann die Zuordnung zu einem Genre oftmals nicht immer eindeutig sein. „Never Alone“ ist beispielsweise ein Jump and Run- Spiel, kann aber auch den Genres Adventure und Puzzle zugeordnet werden. Ähnlich ist es bei League of Legends. Hierbei handelt es sich wie bereits erwähnt um ein Echtzeitstrategiespiel und nennt sich gleichzeitig aber auch Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

¹¹ „eSport“: „Der Begriff elektronischer Sport bezeichnet den Wettkampf im Spielen von Computer- und Videospiele im Mehrspielermodus“ (Zenk 2008, S. 33).

3.4 Definition „Gaming“

Was Games sind und welche Vielfalt diese ausmachen, ist im Vorausgegangenen erörtert worden. Aber neben dem Medium Game als solches ist ebenfalls die Aktivität dahinter gemeint. „Gaming“ ist somit ein wichtiger Begriff.

„Gaming meint mehr als das Spielen von Computergames. Es geht dabei auch um die entstandene Gaming-Kultur, die Aktivitäten der Spieler außerhalb des eigentlichen Games und die daraus resultierenden Denk- und Arbeitsweisen, inkl. Themen wie Informations- und Wissensmanagement, Arbeitsorganisation etc. Es geht aber auch um Lesen und Schreiben und um Ästhetik und neue Kultur- und Lernorte“ (Deeg 2014, S. 6).

Gaming meint also viel mehr als nur das Spielen von Games, es ist unter anderem auch eine beinahe weltweite Gemeinschaft, die sich austauschen kann und dies auch tut. Es gibt zum Beispiel immer mehr Computerspiel-Messen wie die Gamescom, die Electronic Entertainment Expo (kurz= E3) oder die Tokyo Game Show mit tausenden Besuchern, wo die neuesten Games getestet werden können und ein Austausch unter den Interessierten stattfindet. Gaming heißt auch immer, dass es eine Community¹² zum jeweiligen Spiel gibt. Hier können sich unter anderem gegenseitig Tipps gegeben werden. Auch um Let's Player¹³ wie Gronkh oder auch Hand of Blood auf Kanälen wie YouTube haben sich große Communities entwickelt, welche zum Austausch unter den Fans dienen.

¹² „Community“: (Online-)Gruppe mit gemeinsamen Interessen und virtueller Treffpunkt für Gamer eines bestimmten Spiels etc.

¹³ „Let's Play“: Kommentiertes Game, welches vorrangig bei YouTube oder auf anderen Kanälen hochgeladen wird.

3.5 Zielgruppen

Für welche Zielgruppen Videospiele interessant sind, zeigt die Graphik von Statista, welche die Bandbreite innerhalb der Altersverteilung, welche sich mit Games auseinandersetzen und aktiv spielen und das nur in Deutschland.

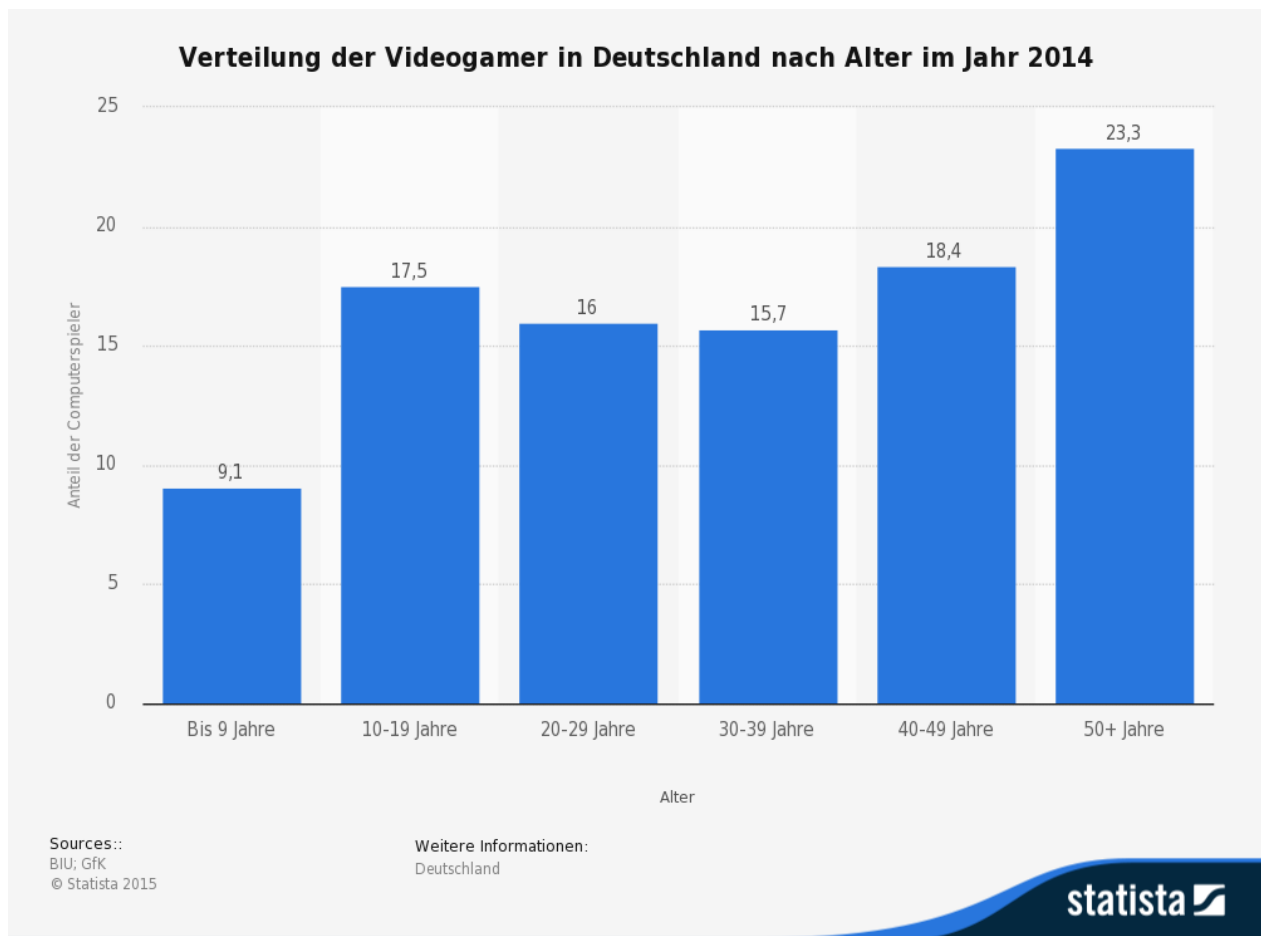


Abb. 9: Die Altersverteilung von Computerspielern in Deutschland im Jahr 2014. Quelle: Statista.de

Deutlich wird hier, dass Computerspiele keinesfalls nur für die Zielgruppe der jüngeren Gamer von etwa zehn bis 19 Jahren relevant sind, sondern deutlich darüber hinaus. Auch die Generation ab 50 Jahren hat in Ihrer Reihe aktive Gamer. Der Prozentsatz liegt in dieser Sparte sogar bei 23,3 % und somit sind Games durchaus nicht nur für Jugendliche und junge Erwachsene interessant.

„Der Anteil älterer Spieler ist höher, als dies die öffentliche Diskussion impliziert, sowohl in absoluten Zahlen, als auch anteilig an der jeweiligen Bevölkerungsgruppe“ (Grüniger, Quandt, Wimmer 2008, S. 115).

Wenn sich Bibliotheken dieser Entwicklung stellen, können neue Zielgruppen erschlossen und neue Nutzergruppen gewonnen werden.

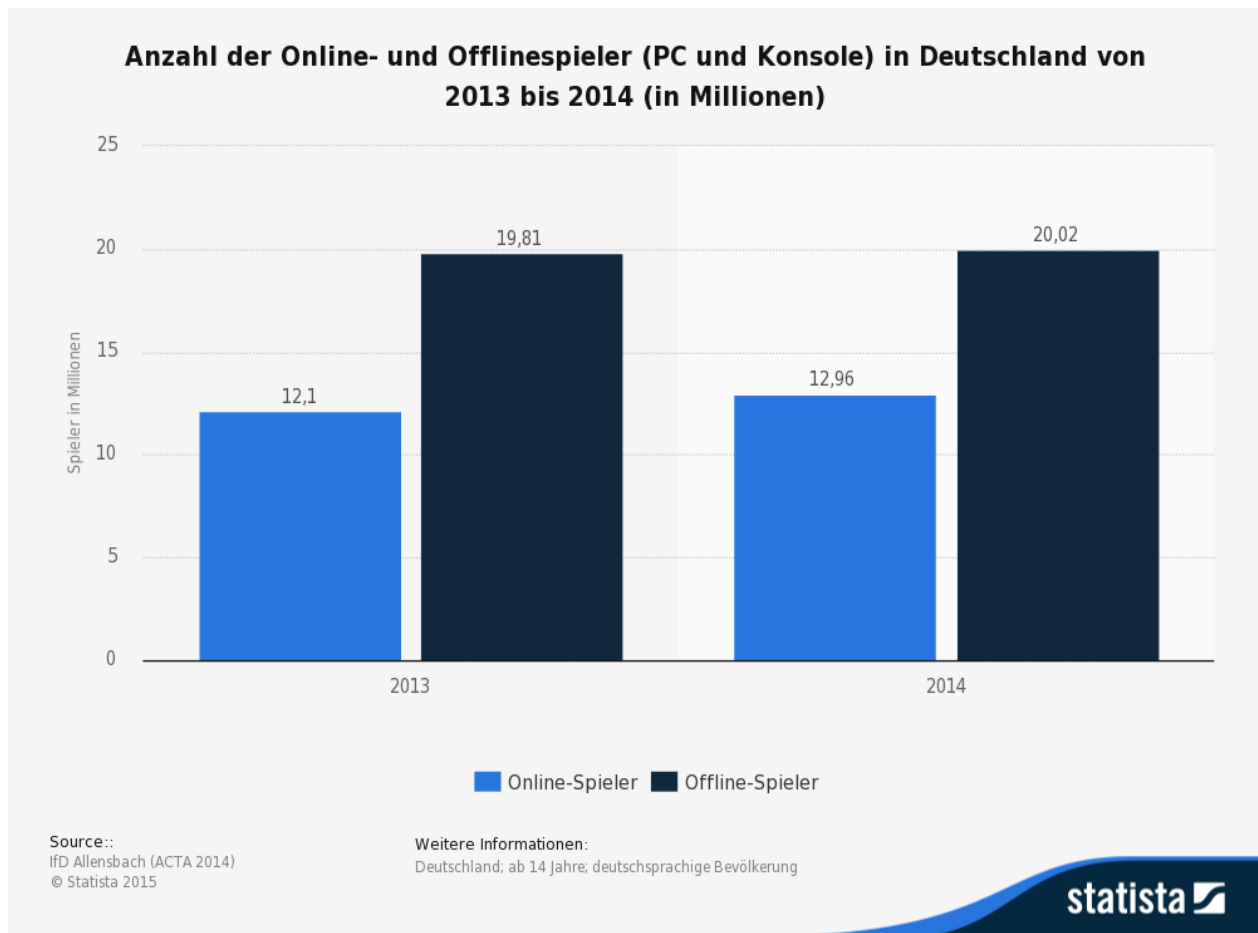


Abb. 10: Umfrage in Deutschland zur Online- und Offlinenutzung von Spielen der IfD Allensbach. Quelle: Statista

Auch die hohe Anzahl von Gamern zeigt hier, dass Games schon lange Teil unserer Alltagskultur und kaum mehr wegzudenken sind. Durchgeführt wurde die Umfrage durch die Allensbacher Computer- und Technik-Analyse (ACTA), welche der kontinuierlichen Beobachtung der Akzeptanz und Nutzung digitaler Techniken in Deutschland dient (vgl. Statista 2015). In deutschen Haushalten wurden Personen ab 14 Jahren befragt. Bei der Befragung wird zwischen der Nutzung von Online- und Offline-Games differenziert, wodurch zusätzliche Aussagen zum Nutzungsverhalten von Gamern gemacht werden können.

Im Jahr 2013 sind unter den Befragten etwa 12,1 Millionen Online-Gamer gelistet. 2014 steigt diese Zahl auf 12,96 Millionen an, was einen Trend nach oben erkennen lässt. Bei den Offline-Spielen sind die Zahlen noch höher. Die Zahl der Offline-Spieler sind im Jahr 2014 auf etwa 20 Millionen Gamer angestiegen. Diese Zahlen sind beeindruckend, da in kurzer Zeit so ein enormes Wachstum stattgefunden hat. So ist auch in den nächsten Jahren demnach ein stetiger Zuwachs zu erwarten, was wiederum durchaus für eine Berücksichtigung im öffentlichen Rahmen spricht.

Der Großteil der Gamer bezieht seine PC-Spiele aktuell über Online-Plattformen wie Steam oder Origin oder ganz nostalgisch als CD-ROM im Fachhandel. Ein Großteil der Konsolenspiele wird ebenfalls im Fachhandel erstanden. Dagegen wissen einige nicht einmal, dass es die Möglichkeit gibt, in Bibliotheken Videospiele auszuleihen. Bestehende Bibliothekskonzepte zum Thema Gaming können hier als positives Beispiel aufgezeigt werden (siehe „Best Practice“), wie der Hype um das Medium Game positiv für Bibliotheken genutzt werden kann. Durch vermehrte Werbung kann das Interesse an Bibliotheken für Gamer deutlich geweckt werden, indem das Kulturgut Game noch besser integriert wird.

3.6 Kritik an dem Medium „Game“

Neben der vielfältigen Spielelandschaft sowie einer Bandbreite an graphischen Kunstwerken gibt es auch immer wieder Kritikpunkte an Games, unter anderem bei spezifischen Games-Typen. An vorderster Front sei hier das Genre „Shooter“ zu nennen. Szenen voller Gewalt, Sexualität und Hass sind hier kein Einzelfall. Games mit solchen Inhalten unterliegen fast ausschließlich der USK ab 18 Jahren und sind nur für Erwachsene zu erwerben. Vor allem diesem Genre sowie Videospiele im Allgemeinen wurde in den letzten Jahren immer wieder nachgesagt, diese würden Aggressionen fördern und die Persönlichkeit beeinflussen. Eine amerikanische Forschergruppe aus Dartmouth hat dazu im August 2014 eine Studie veröffentlicht, die die Auswirkung von Videospiele auf Jugendliche zeigt. In dem Abstract der Studie steht Folgendes: *„Character-based video games do more than allow one to practice various kinds of behaviors in a virtual environment, they allow one to practice being a different kind of person. As such, we propose that games can alter self-perceptions of personal characteristics, attitudes, and values with broad consequences for behavior. In a multiwave, longitudinal study of adolescents, we examined the extent to which play of mature-rated, risk-glorifying (MRRG) games was associated*

with increases in alcohol use, cigarette smoking, aggression, delinquency, and risky sex as a consequence of its effects on personality, attitudes, and affiliations indicative of increased tolerance of deviance” (Hull, Brunnell, Prescott, Sargent 2014, S. 300).

Die Aussage der Studie ist also, dass Games unser Verhalten beeinflussen und verändern können. Die Ergebnisse hinsichtlich des gesteigerten Alkoholkonsums und vermehrter Aggression sind innerhalb der Studie laut eigenen Angaben der Forscher aber nur sehr bedingt aufgefallen.

Viele Studien belegen genau den gegenteiligen Effekt: Games können die Konzentration fördern und die Teamfähigkeit sowie das strategische Denken verbessern. Es steht also außer Frage, dass Games unser Verhalten verändern können, aber das muss nicht im negativen Sinne geschehen. Laut einer weiteren Studie aus den USA im Jahr 2010 können Ego-Shooter die Reaktionszeit und Konzentrationsfähigkeit fördern:

„By using a visual perceptual decision making task, the present study shows for the first time that action video game experience does indeed improve probabilistic inference. A neural model of this task establishes how changing a single parameter, namely the strength of the connections between the neural layer providing the momentary evidence and the layer integrating the evidence over time, captures improvements in action-gamers behavior” (Green, Pouget, Bavelier 2010, S. 1573).

Das Treffen von Entscheidungen kann bei Gamern, die vermehrt „Shooter“ spielen, demnach sehr viel schneller passieren. Bei „Shootern“ muss der Spieler sehr schnell reagieren und Entscheidungen treffen, beispielsweise um aus „Gefahrensituationen“ zu entkommen.

Gabriele Schulz, die stellvertretende Geschäftsführerin des Kulturrats, fasst die Aussagekraft von Studien, die negative Auswirkungen von Games untersuchen und angeblich feststellen wie folgt zusammen: *„In anderen Berichtsteilen wird sorgfältig herausgearbeitet, dass die vielfach erhobene Behauptung, in wissenschaftlichen Studien könne zweifelsfrei bewiesen werden, welche schädliche Wirkung Computerspiele haben, nicht haltbar ist. Im Gegenteil: Die Mehrzahl an Studien ist kaum vergleichbar, da das Forschungsdesign so unterschiedlich ist. Selbst wenn ein Ähnliches gewählt wird, kommen die Studien zu vollkommen gegensätzlichen Ergebnissen“ (Schulz 2008, S.13).*

Auch bei der Frage, ob Computerspiele den Titel „Kulturgut“ erhalten sollten, hat es anfangs einige Diskussionen und unterschiedliche Meinungsbilder gegeben, welche im Folgenden ausgeführt werden.

4. Games als Kulturgut

„Nach Johan Huizinga liegt sogar der Ursprung aller Kultur im Spiel und seinen zahlreichen Ausprägungen wie etwa dem symbolischen Wettstreit oder dem kreativen, regelungebundenen Spiel“ (Werning 2013, S. 7).

Das Spielen liegt in unserer Natur und somit in unserer Kultur.

Laut Christoph Deeg sei Gaming ein Element unserer Alltagskultur, so wie Filme oder Pop-Musik. Man könne auch sagen, es sei eine Form des Spielens und Spielen sei wiederum ein elementarer Bestandteil unserer Kultur, ja sogar unser Spezies (vgl. Deeg 2014, S. 6).

Games sind demnach für uns allgegenwärtig. Allerdings ist die Thematik: „Games als Kulturgut“ in der Forschung bisher vergleichsweise wenig beachtet worden. Es fallen nur wenige Autoren ins Auge, welche sich damit befassen. An führender Position ist hier im deutschen Raum Christoph Deeg zu nennen, welcher im August 2014 das Buch „Gaming und Bibliotheken“¹⁴ herausgebracht hat. Er ist Experte im Bereich Social-Media-Management, Gamification und Digitale Strategien sowie Mitgründer des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V.. In seinem Buch „Gaming in Bibliotheken“ geht Deeg auf die Wichtigkeit von Games (auch als Kulturgut) in Bibliotheken ein, stellt verschiedene Veranstaltungskonzepte vor und führt an die Thematik heran.

Auch Thomas Feibel, Journalist, Medienexperte und Begründer des TOMMIS, des deutschen Kindersoftwarepreises setzt sich mit Spielen auseinander und trägt dazu bei, dass Games mehr und mehr als Kultur wahrgenommen werden. Feibel setzt sich vor allem auch mit dem Lerneffekt auseinander, welchen zum Beispiel Kinderlernspiele mit sich bringen können. Seine Arbeit liegt unter anderem darin, als Experte Fachkenntnisse über Spiele und andere digitale Medien in Jugendbüchern darzulegen und diese in öffentlichen Bereichen wie Schulen und Bibliotheken zu präsentieren. So nimmt er Games und den Umgang damit ernst, aber zeigt auch entsprechende Gefahren auf. Dadurch dass Feibel Kompetenzen im Bereich des Gamings hat und die Freude der Anwender ernst nimmt, wird auch seine Kritik angenommen. Feibel gibt damit wichtige Hinweise für den Aufbau von Games als Kulturgut in Bibliotheken. Aber der Weg des Games zu einer Betrachtung auf kultureller Basis brauchte vor allem in Deutschland seine Zeit. Aus diesem Grund ist der Weg des Computerspiels bzw. Videospiele zum Kulturgut eine spannende Reise.

¹⁴ „Gaming und Bibliotheken“ ist ein Werk zu diesem Thema, das jeder Mitarbeiter in Öffentlichen Bibliotheken durchgearbeitet haben sollte, um entsprechende Kompetenzen auszubilden.

4.1 Der Weg des Computerspiels zum Kulturgut

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, schrieb am 17.07.2015 in einer Pressemeldung des Kulturrats auf kulturrat.de: *„Sind Computerspiele Kulturgut? Acht Jahre alt ist diese Diskussion in den Kulturverbänden, die zu einem klaren JA führte. Dass jetzt dem Kulturgut Game ein eigenes Dachthema auf dem gamescom congress gewidmet wird, zeigt, dass auch die Gameswirtschaft sich offensiver dazu bekennt, dass Computerspiele Kulturgut sind“* (Zimmermann 2015).

Aus diesem Zitat werden einerseits der lang diskutierte Weg des Computerspiels zum Kulturgut und andererseits die Wichtigkeit des Mediums innerhalb unserer Kultur deutlich.

2008 war das Jahr, in welchem das Computerspiel zum Kulturgut ernannt und der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (GAME) in den Deutschen Kulturrat aufgenommen wurde. Dieser Entscheidung gingen einige Diskussionen voraus und so schrieb Max Fuchs (Vorsitzender des Deutschen Kulturrats) in der Schrift „Politik und Kultur“ über Computerspiele Folgendes: *„Für die einen sind sie bzw. ist eine exzessive Nutzung eine wohlfeile Ursache aller möglichen Formen von Fehlverhalten, von Gewaltausbrüchen vor allem von Jungen und jungen Männern. Für andere sind sie Teil der Alltagskulturen Jugendlicher, sind sie Gegenstand seriöser wissenschaftlicher Untersuchungen. Offenbar gibt es gerade bei diesem Thema zwischen Befürwortung und Ablehnung wenig Kompromissmöglichkeit. Denn wie sonst ließe sich erklären, dass sich der vielleicht heftigste Streit in der Kulturpolitik in den letzten Jahren ausgerechnet an Computerspielen entzündet hat“* (Fuchs 2008, S. 7).

Aufgrund dieser verschiedenen Standpunkte zog sich die Akzeptanz von Games im kulturellen Bereich relativ lang hin und ist heute noch nicht vollständig gegeben, da teilweise noch Vorurteile existieren und mehr Aufklärungsarbeit geleistet werden sollte.

Wirtschaftlich gesehen ist die Gaming-Industrie schon seit längerem lukrativ, da der Markt große Erfolge erzielt. Diskutiert wird in erster Linie der Gewaltfaktor in Spielen. Hier sei gesagt, dass ein Großteil der Games bis heute ohne Gewalt auskommt. Die gegenteiligen Beispiele dagegen werden gerade in der Politik oft an den Pranger gestellt.

Im Februar 2008 machte Olaf Zimmermann hier deutlich: *„Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinausgeschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele“* (Schulz 2008, S. 9).

Diese Stellungnahme des Geschäftsführers führte zu einigen Diskussionen im Kulturrat. Auch darüber hinaus fand das Thema in der Presse ein großes Interesse. Gerade Sätze wie, dass jemand für Computerspiele eintrete, gleichzeitig Amokläufe von jungen Menschen gutheißen und die Opfer verhöhnern würde (vgl. Schulz 2008, S. 9), fanden hier ihren Raum. Aber es gab auch viele positive Resonanzen zu Zimmermanns Stellungnahme. Das ehemalige „Tabu“-Thema wurde so öffentlich legitimiert und einige aus dem kulturellen Bereich gaben nun zu, privat Videospiele zu spielen und froh über Zimmermanns Aktion zu sein. Das Denken in der Politik hat sich in kürzester Zeit dahingehend gewandelt, dass erkannt wurde, Computerspiele seien kulturell bedeutend.

Games können andere Kunstformen beeinflussen und umgekehrt. Gaming ist Inspiration für einige Filme und Bücher und findet auch in der Malerei ihren Platz. Dies und andere Faktoren führten dazu, dass am 31. März 2009 schließlich erstmalig der öffentlich geförderte Deutsche Computerspielpreis von dem BIU¹⁵ und GAME¹⁶ verliehen wurde. Der Preis wird einmal jährlich vergeben.

Der Medienwissenschaftler Prof. Dr. phil. Jürgen Fritz sagte im Vorfeld der Gamescom 2009 in einem Interview, dass Computerspiele sogar der Spiegel der kulturellen Identität einer Gesellschaft seien (vgl. Fritz 2009).

Im Jahr 2010 wurde dann das Computerspielmuseum in Berlin eröffnet, welches den Games nun einen festen Platz in der Kulturlandschaft bietet (vgl. BIU 2015). Heute gibt es zwar nach wie vor immer noch Kritiker zum Beispiel in Bezug auf einige Genres, aber dass Games zu unserer Kultur gehören, bezweifeln nur noch die wenigsten.

¹⁵ „BIU“: Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware e.V.

¹⁶ „GAME“: Bundesverband der Computerspielindustrie e.V.

5. Ist-Zustand von Games in Landes- und Großstadtbibliotheken

Auch wenn Games als Kulturgut offiziell anerkannt sind, erscheint mir der Umgang damit in Bibliotheken in dieser Hinsicht nicht selbstverständlich. Also habe ich eine Online-Umfrage mit dem Umfrage-Tool Unipark bzw. Questback konzipiert, um den Ist-Zustand von Games als Kulturgut in Bibliotheken zu ermitteln. Diese richtet sich speziell an Landes- und Großstadtbibliotheken. In erster Linie sollte so ermittelt werden, welche Bibliotheken überhaupt Games in Ihrem Bestand haben, welche Medien unter welchen Gesichtspunkten aufgenommen werden und wie unter anderem mit der Archivierung von Videospielen umgegangen wird. Zudem ist für mich die Frage, ob es auch ein Pflichtexemplar für Games geben sollte, von großer Bedeutung. Den Ablauf der Umfrage und die daraus resultierenden Ergebnisse werden in dieser Arbeit dargelegt.

5.1 Der Beantwortungszeitraum

Der Beantwortungszeitraum lag vom 17.07.2015 bis zum 31.07.2015. Die Befragten hatten zwei Wochen Zeit, um die Fragen zu beantworten. Aufgrund einer geringeren Rückmeldung der Landesbibliotheken, die ich im Umfrage-Tool ersehen konnte, hab ich den Zeitraum bis zum 05.8.2015 verlängert. Eine Erinnerungsmail wurde am 27.07.2015 verschickt, was sofort zu einer vermehrten Rückmeldung führte.

Die Startseite der Online-Umfrage ist im Folgenden zu sehen.

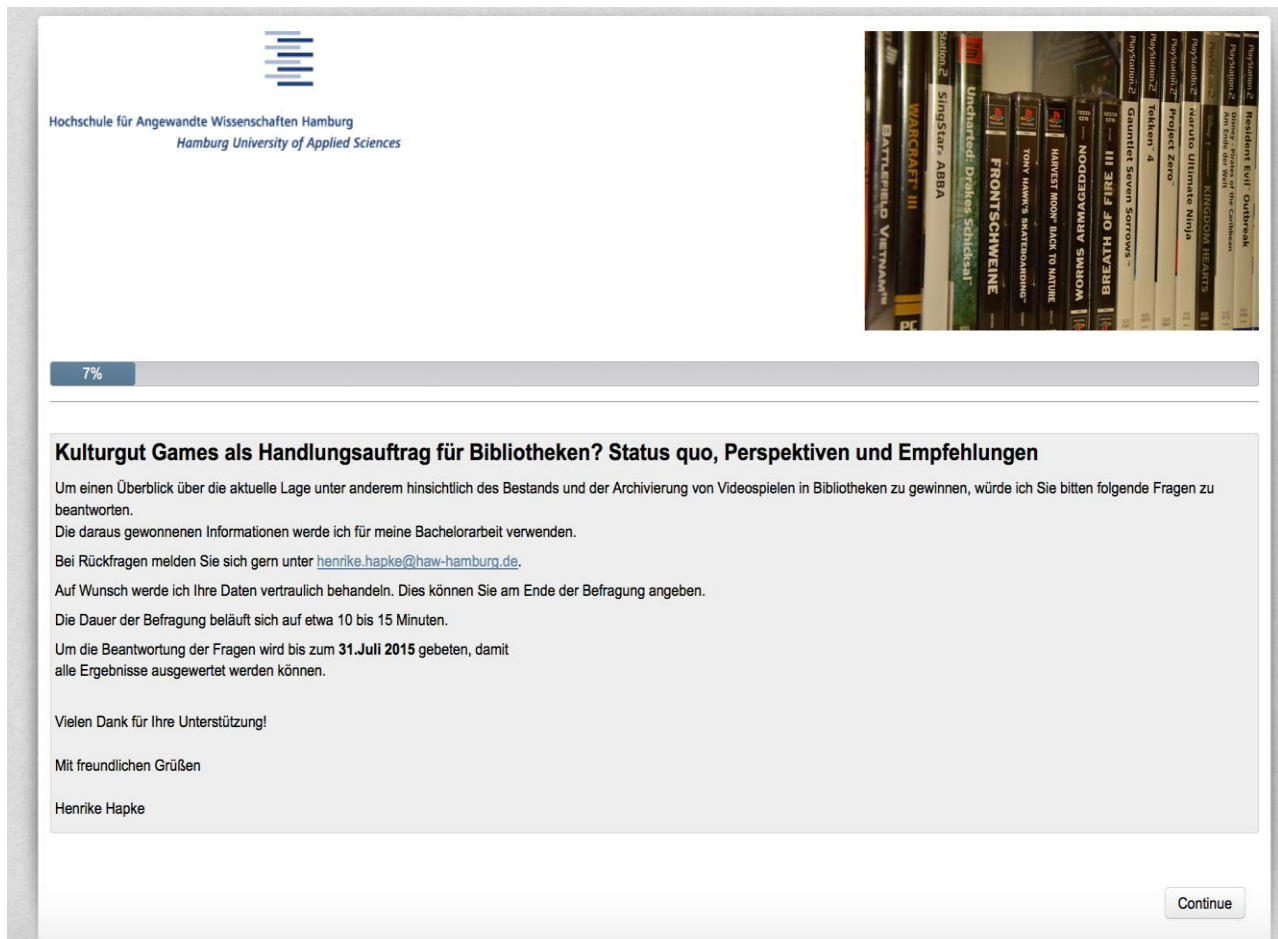


Abb. 11: Die Startseite der Online-Umfrage. Quelle: Henrike Hapke

5.2 Das Feedback

Wie erwartet hat sich ein ausführliches Feedback der Großstadtbibliotheken gezeigt, da viele Öffentliche Bibliotheken Games in Ihrem Bestand haben und in diesem Bereich aktiv sind. Viele Bibliotheksleitungen und –mitarbeiter haben sich daher für die Beantwortung viel Zeit genommen.

Die Befragung von Landesbibliotheken erscheint mir besonders wichtig, da diese grundsätzlich für die Archivierung im Printbereich zuständig sind. So sollte der Frage nachgegangen werden, ob Games zur Kategorie des Pflichtexemplars zählen sollten.

Bei den Landesbibliotheken zeigt sich eine deutlich geringere Rückmeldung innerhalb der Umfrage. Trotzdem habe ich auch einige Rückmeldungen von Bibliotheken ohne Games im Bestand (vorrangig von Landesbibliotheken) erhalten, was positiv zu werten ist.

5.3 Die Teilnehmer

Es wurden die Mitarbeiter von Großstadtbibliotheken wie Stadtbibliotheken und Büchereien befragt, da diese schon recht vertraut mit dem Thema Gaming bzw. dem Kulturgut Game sind und so Anregungen und Erfahrungen teilen, aber auch Probleme schildern können. Die Meinung von Bibliothekaren in Landesbibliotheken, darunter auch Universitäts- und Staatsbibliotheken, zu dieser Thematik finde ich besonders spannend, da es bisher für diese keine genauen Regelungen gibt, welche das Sammeln und Archivieren von Games festlegen und demnach auch keine Richtlinien vorhanden sind. Vor allem von Interesse war hierbei im Allgemeinen die Rückmeldung der Landesbibliotheken, welche zu Beginn der Umfrage schwer einzuschätzen war.

In erster Linie wurde die Leitung der jeweiligen Bibliothek befragt bzw. diese aufgefordert, die Umfrage an passende Mitarbeiter beispielsweise aus der Erwerbungsabteilung weiterzuleiten. Teilweise war die angemailte Leitung im Urlaub, weshalb die Stellvertretung angeschrieben wurde. Mein Indikator für zu befragende Großstadtbibliotheken lag bei Bestandszahlen über 60.000 Medieneinheiten (sechsstellige Bestandszahlen und mehr). Diese ermittelte ich vorrangig über die BIX-Statistik. Zudem ergänzte ich Bibliotheken durch eigene Internet-Recherchen in Großstädten. Die Landesbibliotheken wurden nach deren Titel „Landesbibliothek“ bzw. „Regionalbibliothek“ (vorrangig) und Aufgabe herausgesucht und anschließend befragt.

Insgesamt haben 31 von 57 Landes- bzw. Großstadtbibliotheken teilgenommen und die Umfrage bis zum Ende beantwortet. 26 Bibliotheken haben die Umfrage dagegen nur teilweise beantwortet, da Sie diese zwischendurch bzw. zu Beginn abgebrochen haben. Aus diesem Grund unterscheidet sich die Variable „n“ = Zahl derer, welche die jeweilige Frage beantwortet haben an einigen Stellen. Zusätzlich fällt die Beantwortung der Fragen insofern unterschiedlich aus, da durch eingebaute Filterfragen¹⁷ verschiedene Fragemuster erstellt wurden, um spezifischere Ergebnisse erhalten zu können. Es ist bewusst so gewollt, dass Bibliotheken mit Games im Bestand andere Fragen erhalten haben als Bibliotheken ohne Games in ihrem Bestand.

¹⁷ „Filterfragen“: Es wurden an verschiedenen Stellen Filterfragen verwendet. Zu Beginn bei der Trennung von Bibliotheken mit und ohne Games, später bei dem Aspekt der Archivierung. So konnte genauere Ergebnisse erzielt und differenziert werden.

5.4 Die Ergebnisse

Die Ergebnisse sind sehr unterschiedlich ausgefallen, da vorrangig Landesbibliotheken gegenüber Großstadtbibliotheken andere Prioritäten und Herangehensweisen verfolgen, wie sich in einigen Antworten herauskristallisiert.

Die erste Frage: „Erwerben Sie Videospiele bzw. haben Sie Videospiele in Ihrem Bestand?“ mussten alle Teilnehmer beantworten. Ein eingebauter Filter leitet die Teilnehmer zum richtigen „Fragebogen“ und bestimmt so den weiteren Verlauf der Umfrage.



Abb. 12: Erwerben Sie Videospiele bzw. haben Sie Videospiele im Bestand? n = 48

Je nachdem, ob die Befragten hier „Ja“ bzw. „Nein“ angekreuzt haben, werden Sie zu den passenden Fragen, sprich zu dem Fragebogen für Bibliotheken mit Games im Bestand bzw. ohne Games in dem Bestand weitergeleitet. 35 Bibliotheken geben an, dass Sie Games in Ihrem Bibliotheksbestand haben, 13 Probanden verneinen diese Frage. Das ergibt einen Prozentsatz von 72,92 % an Bibliotheken, welche Games in ihrem Bestand haben, was bereits ein positives Ergebnis darstellt. 27,08 % haben keine Games in ihrem Bestand, wobei hiervon ein Großteil Landesbibliotheken sind. Dies lässt Rückschlüsse darauf führen, dass in diesem Bibliotheksbereich Bedarf besteht, sich genauer mit der Thematik „Games als Kulturgut“

auseinanderzusetzen. Da Landes- und Regionalbibliotheken in Deutschland die Aufgabe haben, das deutsche Kulturerbe in Form von Literatur und anderen Medien zu sichern, sollte es hier genauere Regeln geben, denn Bibliotheken sind Lernort und Kulturinstitution zugleich. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, sollten Games ein Bestandteil dieses Ortes sein.

5.4.1 Landes- Großstadtbibliotheken ohne Games im Bestand

Den Fragebogen mit Games im Bestand haben alle Bibliotheken ausgefüllt, welche bei der ersten Frage nach den Games im Bestand „Nein“ ankreuzten. Bis zum Ende wurde dieser Fragebogen von acht Landesbibliotheken und einer Großstadtbibliothek ausgefüllt. Dass eine Großstadtbibliothek heutzutage keine Videospiele in ihrem Repertoire aufweist, ist recht ungewöhnlich, aber auch ein Zeichen, dass auch in diesem Bereich nicht alle Bibliotheken und Bibliothekare genügend aufgeklärt sind. Die folgende Frage bezieht sich auf den Bedarf, Games in den Bestand aufzunehmen.



Abb. 13: Gibt es in Ihrer Bibliothek Bedarf, Games in den Bestand aufzunehmen? n = 12

Von 12 Bibliotheken sagen 91,67 %, dass kein Bedarf bestünde, Games in Ihren Bestand aufzunehmen. 8,33 % geben den gelegentlichen Bedarf an. Bei der ergänzenden Zusatzfrage:

„Würden Sie in der Zukunft gern Games anbieten bzw. warum ist das Medium „Game“ für Ihre Bibliothek nicht von Interesse?“ gibt es sehr unterschiedliche Antworten. Bei einigen Bibliotheken besteht laut eigenen Angaben überhaupt kein Bedarf und Interesse daran, Games anzubieten, da es nicht in deren Bestandsprofil bzw. Sammlungsprofil passe oder weil wissenschaftliche Bibliotheken wie Universitätsbibliotheken nicht das richtige Publikum hätten. Die Eutiner Landesbibliothek gibt an, eine historische Forschungsbibliothek zu sein und dass das Medium „Game“ aus diesem Grund nicht interessant sei. An anderer Stelle ist die Thematik allerdings einfach noch nicht besprochen worden, was bei einigen, vorrangig Landesbibliotheken der Fall sein dürfte.

Offenheit wurde hingegen bei didaktisch konzipierten Spielen, also „Lernspielen“ bekundet, welche zum Beispiel für Schulungen genutzt werden könnten. Insgesamt jedoch stünde hier laut einer Angabe der Aufwand in keinem Verhältnis zum Ergebnis, da die rechtlichen sowie technischen Probleme bei Games (Archivierung, Lizenzen ...) noch gravierender als bei AV-Medien seien.

Wenn Games jedoch in den Bibliotheksbeständen der befragten Bibliotheken ohne Games ihren Platz hätten, so wäre der Stellenwert wie folgt:

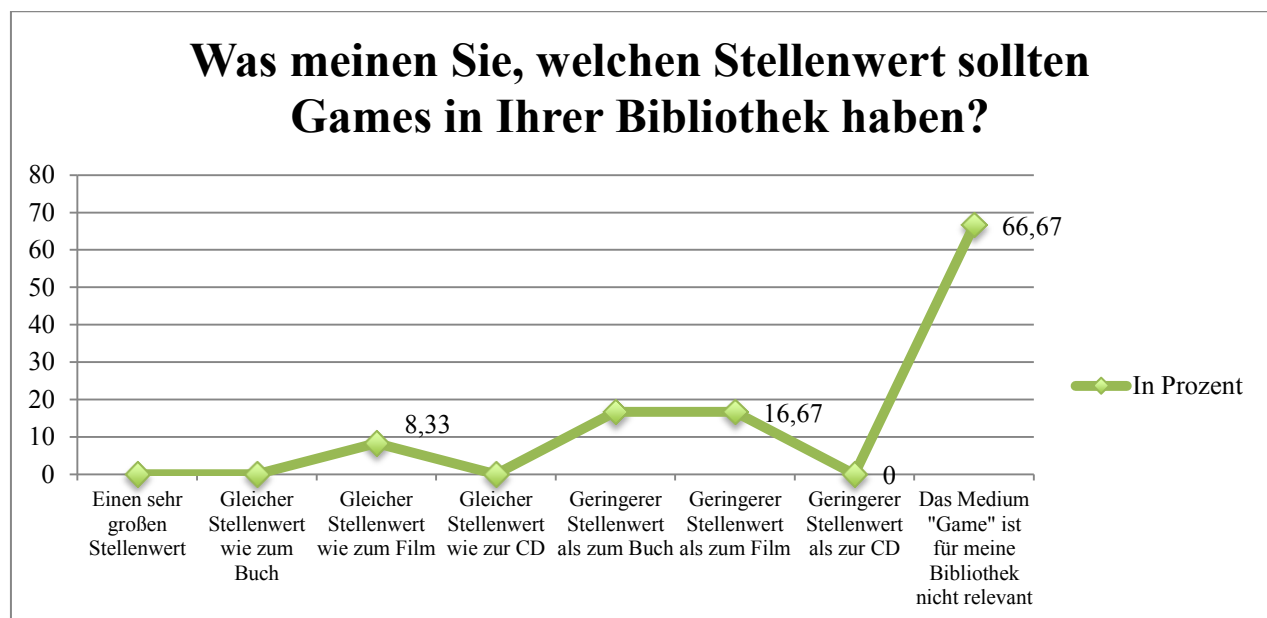


Abb. 14: Was meinen Sie, welchen Stellenwert sollten Games in Ihrer Bibliothek haben? n = 12

Hier sollte gezielt zwischen dem Stellenwert des Buches, des Films und der CD-ROM in Bezug zum Game differenziert werden. Von zwölf Bibliotheken geben 66,67 Prozent an, dass Games

für deren Bibliothek nicht relevant seien, also auch nicht in Zukunft. Fraglich ist, ob diese Einstellung in den nächsten Jahren bzw. Jahrzehnten weiterhin bestehen kann, was abzuwarten bleibt.

Etwas positiver wird das Medium Game von einer Bibliothek gewertet, welche es mit dem Film gleichsetzt. Verbreiteter ist hier allerdings die Meinung, dass Games einen geringeren Stellenwert als das Buch und der Film haben sollten (jeweils 16,67 %).

5.4.1.1 Stimmen zum Pflichtexemplar auch bei Games

Bei der Frage, ob es eine Pflichtexemplarregelung für Videospiele geben sollte, ist kein eindeutiges Ergebnis darstellbar, da die Meinungen dabei zu stark auseinandergehen.

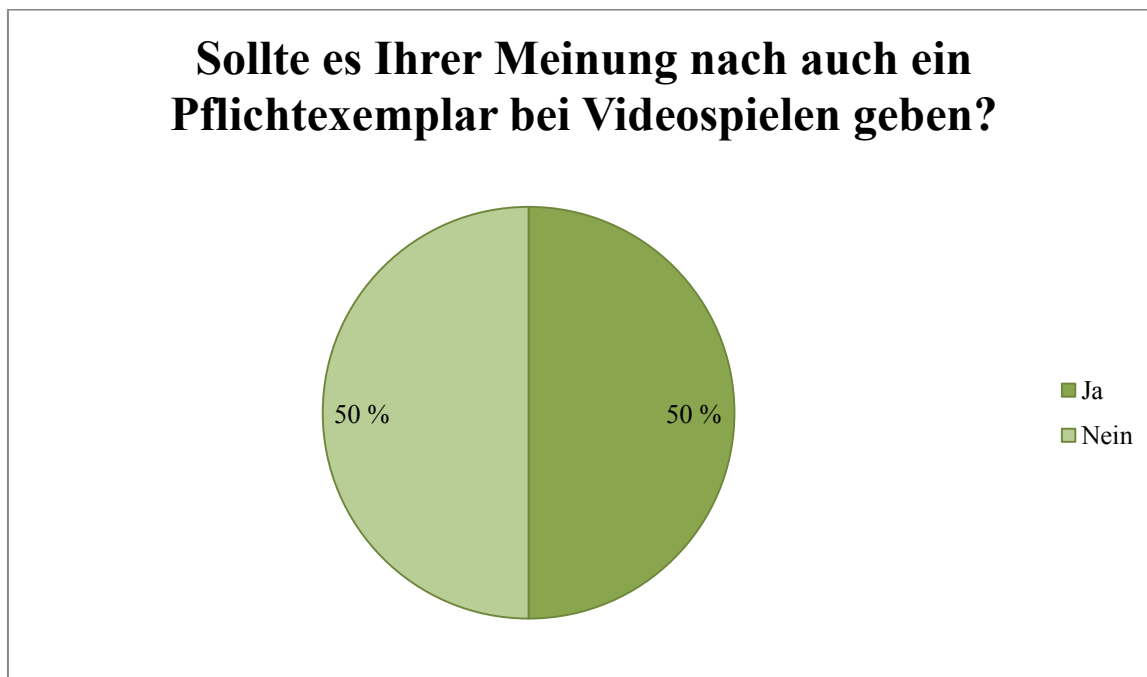


Abb. 15: Sollte es Ihrer Meinung nach auch ein Pflichtexemplar bei Videospiele geben? n = 10

Als allgemeine Rückmeldung zeigt sich, dass sich Landesbibliotheken nicht mit der Thematik auseinandersetzen würden, da Games in der Pflichtexemplarregelung nicht erfasst seien und es deshalb nicht in deren Zuständigkeitsbereich falle.

Dennoch scheint die Meinung dazu zweigeteilt, denn bei zehn Probanden entscheidet sich genau die Hälfte für ein „Ja“ und die andere für ein „Nein“ zum Pflichtexemplar für Videospiele.

Vermutlich verursacht gerade der Punkt, dass es kein geregelteres Gesetz für Games als Pflichtexemplar gibt, in erster Linie bei Landesbibliotheken Unsicherheiten, da diese nicht wissen, wie sie mit dem Medium „Game“ umgehen sollen. Durch die fehlenden festen Richtlinien bestehen Unklarheiten und die Zuständigkeit ist nicht geklärt. Ein Pflichtexemplar bedeutet schließlich auch die verbindliche Pflicht zur Archivierung. Auch sehen viele Landesbibliotheken den Zuständigkeitsbereich hier klar bei den Stadtbibliotheken, was das Ergebnis der nächsten Frage erklären könnte.

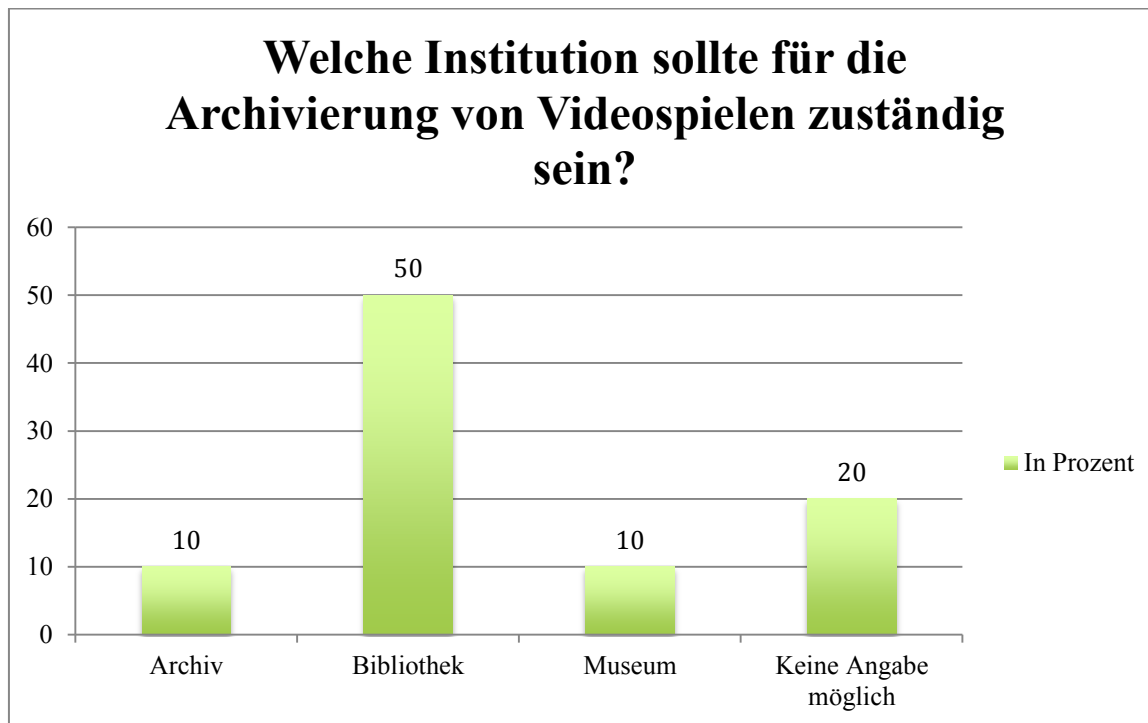


Abb. 16: Welche Institution sollte für die Archivierung zuständig sein? n = 9

50 % sind der Meinung, dass die Archivierung Aufgabe von Bibliotheken sei, wohingegen nur 10 % Archive und Museen für diese für zuständig halten. Aber wenn Bibliotheken für die Archivierung von Games aufkommen sollen, wäre es fraglich, ob es nicht in erster Linie die Aufgabe der Landesbibliotheken sei, denn Stadtbibliotheken sind schließlich nicht für die Aufgabe der Archivierung konzipiert und vorbereitet. Auch die Bibliotheken mit Sammelauftrag sind derzeit noch nicht genügend auf das „neue“ Medium eingestellt und es sollten hierfür klare Regelungen gefunden und kommuniziert werden. Des Weiteren sollte die Offenheit in diesem Bereich deutlich erhöht werden, damit dieser Prozess schneller passieren und Games ihren Platz

auch in Landesbibliotheken finden können. Denn diesen ist durchaus bewusst, dass Games zum Kulturerbe gehören und schon in wenigen Jahren Forschungsgegenstand sein werden.

5.4.2 Landes- und Großstadtbibliotheken mit Games im Bestand

32 Bibliotheksmitarbeiter gelangten nach der Einstiegsfrage zum Fragebogen für Bibliotheken. Die Frage: „Gibt es bei Ihnen einen Games-Verantwortliche(n) bzw. einen Ansprechpartner für Videospiele?“ fiel sehr positiv aus.



Abb. 17: Games-Verantwortliche in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 32

24 von 32 Bibliotheken geben hier an, einen Ansprechpartner speziell für Videospiele zu haben. Dies zeigt, dass gerade Stadtbibliotheken sich der Entwicklung in der Medienwelt mittlerweile recht großflächig angepasst haben. 9,4 % planen bereits die Benennung eines internen Verantwortlichen, was eine sehr positive Entwicklung von dem Kulturgut Games in Bibliotheken darstellt.

Auch die Frage nach den Sammelkriterien bei dem Bereich Games ist im nächsten Schritt sehr interessant, weil daran zu erkennen ist, wie der jeweilige Bestand ergänzt wird.

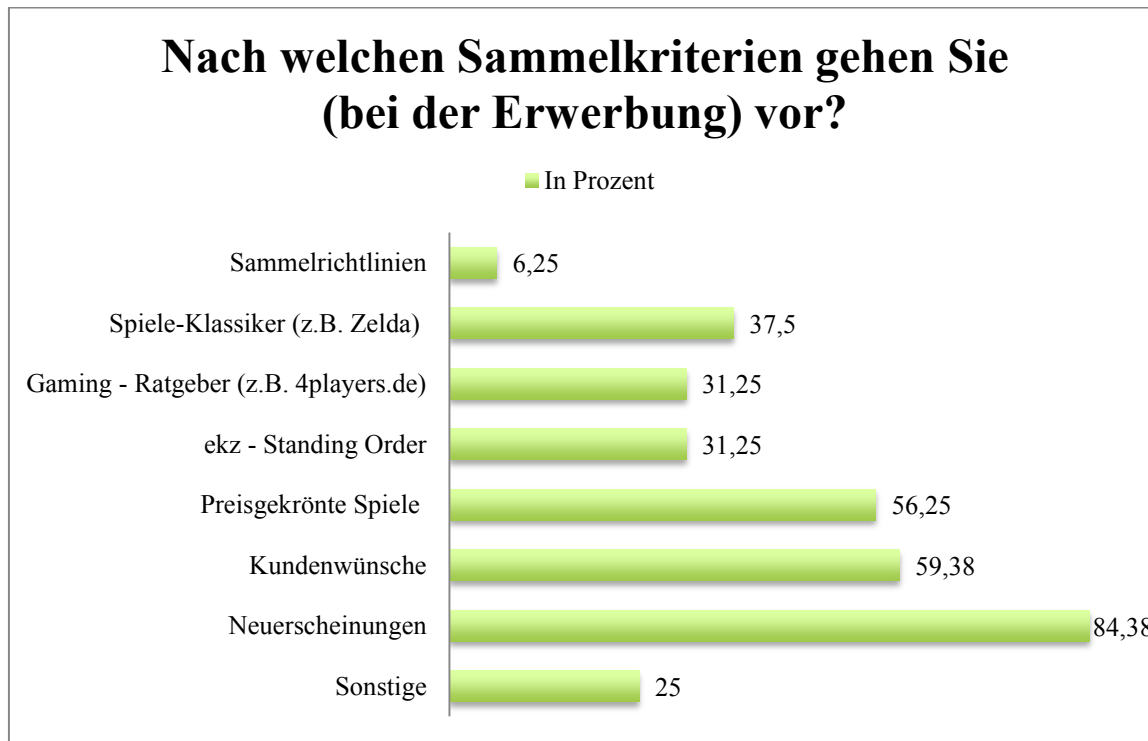


Abb. 18: Sammelkriterien von Games in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 32

Die Mehrheit mit 84,38 % richtet sich nach Neuerscheinungen, dicht gefolgt von Kundenwünschen und preisgekrönten Spielen. Einige Bibliotheken nutzen zudem die ekz-Standing Order, wobei die Stadtbibliothek Moers die Standing Order der Firma „Litfass Bücher“ in Dortmund nutzt. Es wird insofern nicht nur bei der ekz bestellt. Eine wichtige Rolle spielt ebenfalls der Etat.

Weitere Inspirationen werden zudem durch Gaming-Ratgeber gewonnen, wobei in der Umfrage das Beispiel 4players.de vorgegeben worden ist.

Durch die folgende Fragestellung wird der aktuelle Bestand der Spiele in den Bibliotheksbeständen analysiert.

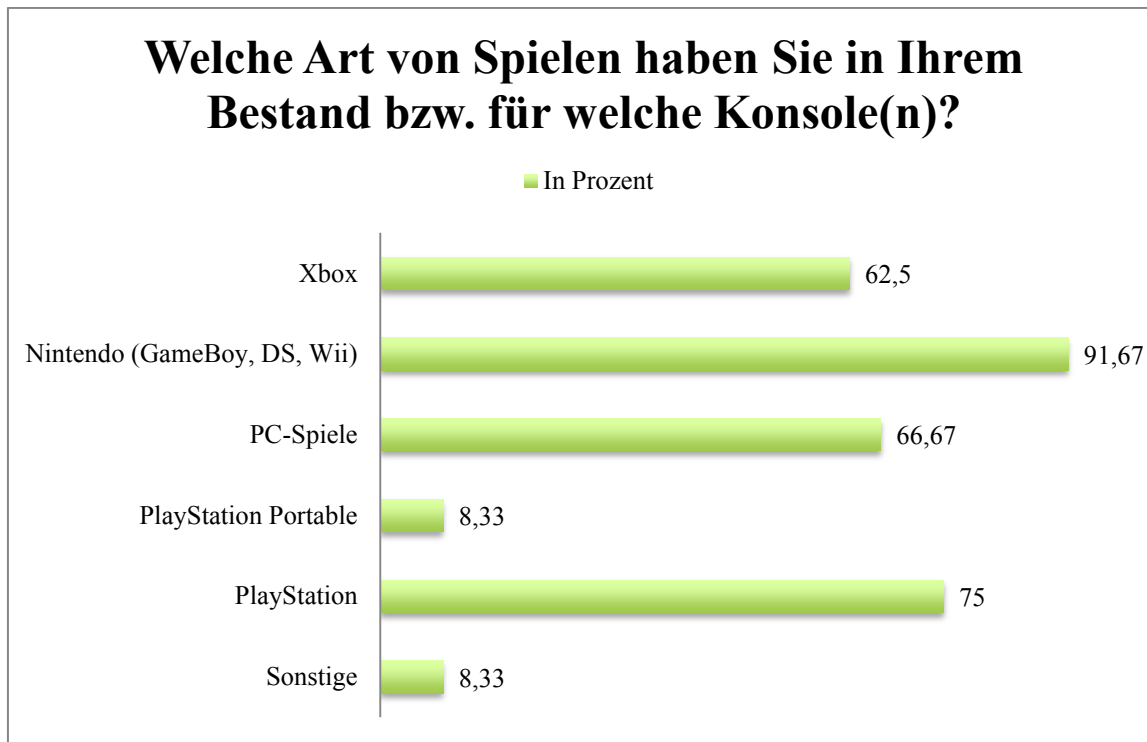


Abb. 19: Der Games-Bestand in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24

Die vorhandene Vielzahl an Games für die jeweiligen Konsolen ist beeindruckend. Mit 91,67 % liegt der Bereich „Nintendo“ mit den GameBoy-, DS- und Wii-Spielen auf dem ersten Platz. Danach folgen PlayStation-Spiele mit 75 %. PC-Spiele erreichen mit 66,67 % einen vergleichsweise hohen Prozentsatz, was durch die erschwerten Bedingungen im Lizenzbereich recht erstaunlich ist. In einigen gibt es sogar die Möglichkeit, Spiele für die PlayStation Portable zu entleihen. Nachdem die Frage der Games-Arten für die jeweiligen Konsolen erfragt ist, folgt die Unterscheidung in Gaming Genres.

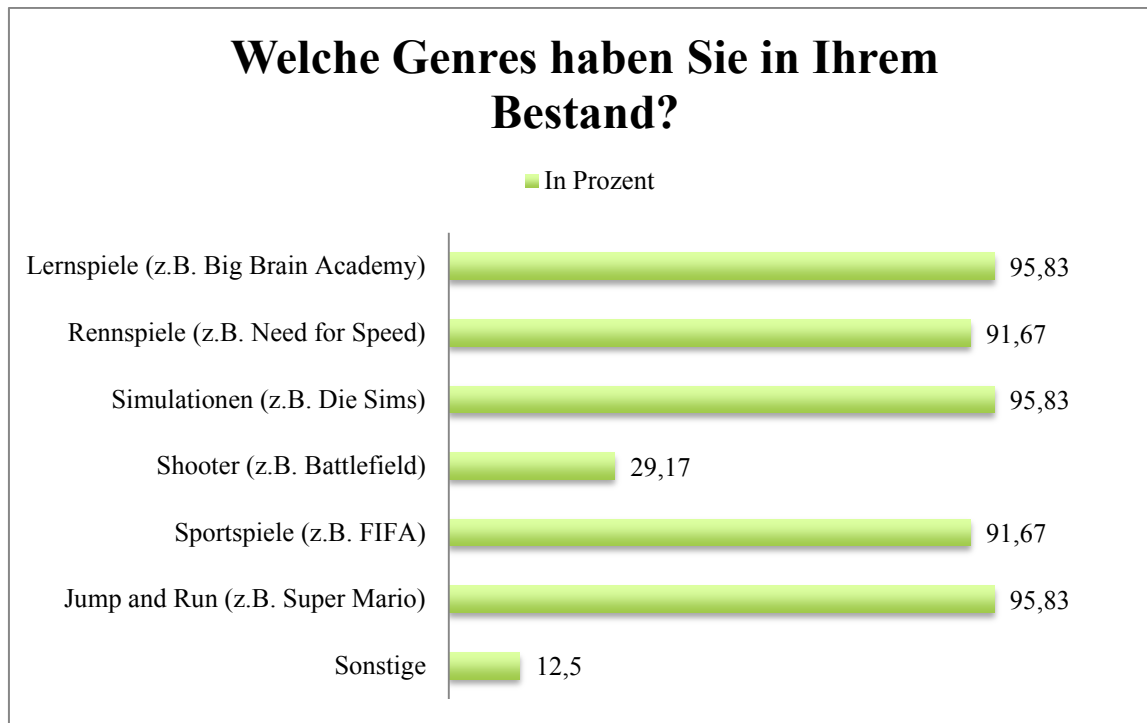


Abb. 20: Genres in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24

Lernspiele stehen in den befragten Bibliotheken in dem Bestand an erster Stelle (95,38 %). Dies überrascht nicht, haben Bibliotheken schließlich einen Bildungsauftrag, welchem es gerecht zu werden gilt. Die Verteilung zwischen den einzelnen Genres ist sehr ausgeglichen. Rennspiele, Sportspiele und Jump and Run sind nur wenige Prozent auseinander.

Überraschend ist, dass Shooter immerhin in 29,17 % der Bibliotheken im Bestand zu finden sind. Hier wäre es interessant zu wissen, wie mit der Präsentation dieses Genres umgegangen wird. Es könnte zum Beispiel dafür einen separaten Bereich geben.

Die Stadtbibliothek Moers gibt zusätzlich an, dass diese Party-, Musik-, Action- und Abenteuer-Spiele sowie Point'n Click anbietet.

In acht teilnehmenden Bibliotheken besteht ebenfalls die Möglichkeit, vor Ort Konsolen zu nutzen oder diese sogar auszuleihen. Die Stadtbibliothek Köln hat eine beachtliche Anzahl an den vielfältigsten Konsolen zur Verfügung, darunter unter anderem die Wii, Wii U, New Nintendo 3DS XL, Xbox One sowie die PlayStation 3 und 4. Die Münchener Stadtbibliothek verfügt ebenfalls über die PlayStation, Wii und Xbox. In der Stadtbibliothek Karlsruhe gibt es eine Wii zur Nutzung vor Ort, wobei zurzeit über mehr diskutiert wird. Vierzehn Standorte haben keine Konsolen.

Bei der Auswahl der passenden Games gehen die Prioritäten nur bedingt auseinander.

Die Frage: „Haben Sie vorwiegend aktuelle Games oder legen Sie auch Wert darauf, dass die Nutzer Zugriff auf ältere Games erhalten?“ hat auch den Hintergrund herauszufinden, in wieweit mit der Gamesgeschichte, in Form von älteren Games und Konsolen, in Relation zu den Neuerscheinungen umgegangen wird und wie diese im Verhältnis zueinander stehen. Vierzehn Bibliotheken geben hier an, besonders aktuelle Games in ihrem Bestand zu haben. Zwölf Bibliotheken haben auch ältere Spiele in Ihrem Bestand. 33,33 % achten auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen neuen und älteren Spielen und Konsolen. Niemand hingegen gibt an, dass sie nur ältere Spiele in Ihrem Bestand haben. Neben Neuerscheinungen wird demnach auch auf das Sammeln von älteren Games geachtet, um ein gutes Verhältnis zwischen neuem und altem Material zu schaffen. Bei dem Prozentsatz, was Games von dem Gesamtbestand ausmachen, gibt es sowohl eine unterschiedliche Verteilung als auch einen Durchschnitt als Ergebnis.

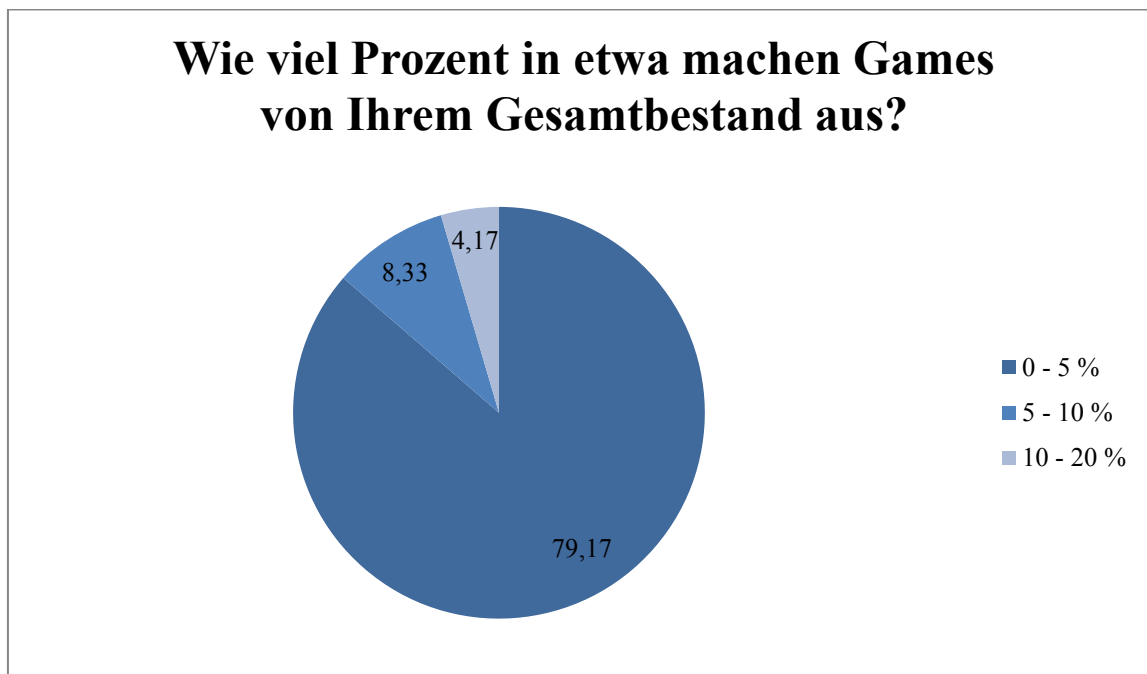


Abb. 21: Games in Relation zum Gesamtbestand in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24

Bei der Frage nach dem Prozentsatz von Games innerhalb des Bestandes wird nach einem Schätzwert gefragt. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, einen genauen Wert anzugeben oder aber die Angabe, dass keine Aussage dazu möglich sei. Aus diesem Grund sind nur die drei Schätzwertmöglichkeiten in der obigen Graphik aufgenommen.

79,17 %, also 19 Bibliotheken haben etwa null bis fünf Prozent Games in Ihrem Bestand. Dieser Wert ist vergleichsweise gering, wenn man dies in Bezug zum Buch sieht. Bedacht werden muss hierbei aber natürlich, dass der Gamesbestand sich erst seit viel kürzerer Zeit entwickeln kann. 8,33 % geben fünf bis zehn Prozent an, was bereits einen größeren Anstieg verzeichnen lässt. Eine Bibliothek gibt sogar an, dass von deren Gesamtbestand zehn bis zwanzig Prozent Games darstellen, was eine sehr positive Entwicklung deutlich macht.

5.4.2.1 Stimmen zur Archivierung von Games

Wenn man von dem Kulturgut in Form von Medien spricht, ist auch immer die Archivierung von Bedeutung, um das Kulturerbe zu sichern. Aus diesem Grund wird gefragt, ob Games archiviert werden.

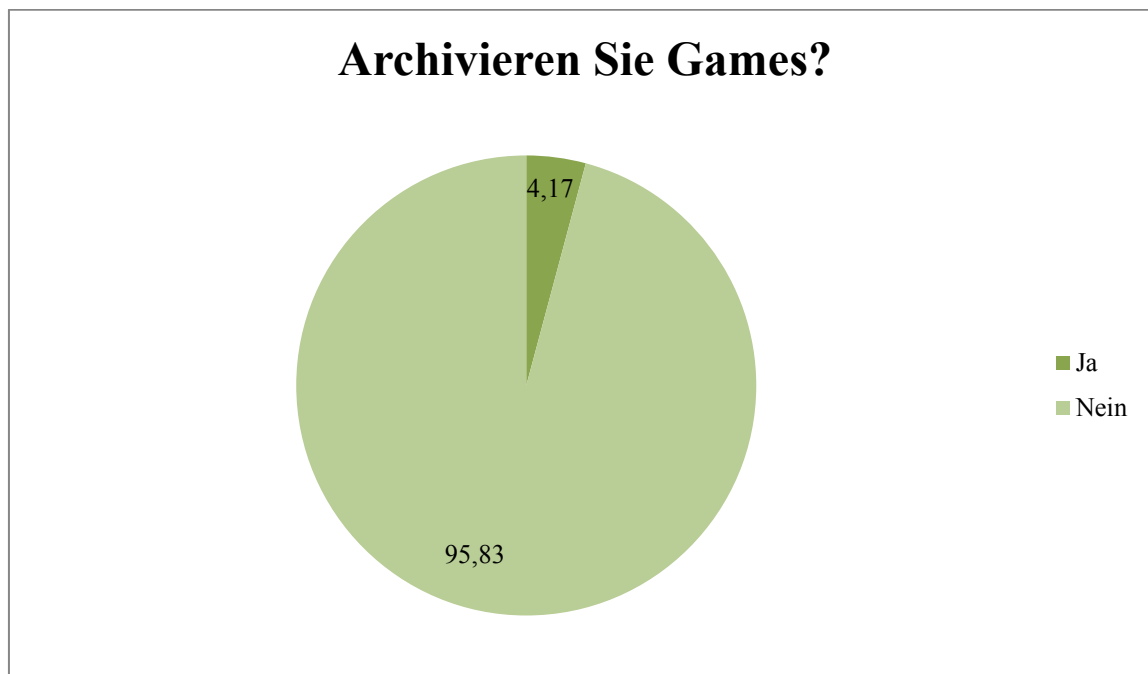


Abb. 22: Die Archivierung in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24

Hier fällt die Antwort eindeutig aus: 95,83 % (23 Bibliotheken) archivieren Games nicht. Nur eine Bibliothek archiviert laut eigenen Angaben. Für dieses Ergebnis gibt es natürlich Gründe. In erster Linie besteht oftmals ein Platzproblem. Die Hoeb4U Hamburg sowie die Stadtbibliothek Moers geben an, dass die räumlichen Kapazitäten dafür fehlten.

„Als öffentliche Bibliothek haben wir keine Archivfunktion, die Spiele haben einen hohen Umsatz – wir bräuchten also reine Archivexemplare [...] es müsste die Hardware ebenfalls archiviert werden“ (Stadtbibliothek Hannover).

Durch Kratzer seien die Beschädigungen zu groß, um Games nach längerer Nutzung weiterhin nutzbar zu halten. Eine häufige Aussage ist insgesamt auch, dass Stadtbibliotheken keine Medien archivieren bzw. insbesondere keine AV-Medien. Hier wird deutlich, welchen Aufwand die Archivierung bedeuten würde und solange die Zuständigkeiten in diesem Bereich nicht geklärt sind, scheint ein Handeln von allen Beteiligten nicht unbedingt zielführend. Aber wie denken Bibliotheken darüber, wer für die Archivierung von Games zuständig sein sollte?

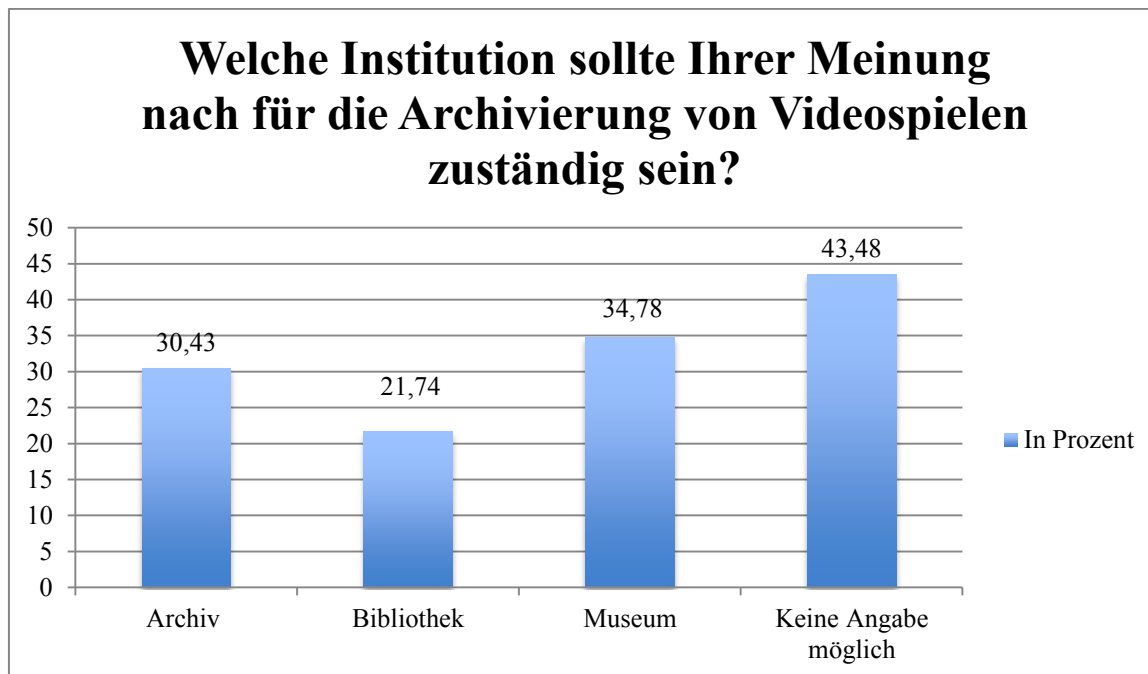


Abb. 23: Welche Institution sollte für die Archivierung von Videospiele zuständig sein? n = 23

In dieser Statistik wird die Unsicherheit seitens der Bibliothekare und Bibliotheksmitarbeiter in Bezug auf die Archivierung deutlich. Der Großteil mit 43,38 % gibt an, keine Angaben darüber machen zu können, wer für die Archivierung von Games zuständig sein sollte. An erster Stelle werden danach Museen mit 34,78 % und Archive mit knapp 30 % genannt. Bibliotheken hingegen finden sich auf dem letzten Platz wieder. Ein klares Zeichen dafür, dass die Zuständigkeit für die Archivierung von Games zurzeit noch nicht bei den Bibliotheken selbst gesehen wird und abzuwarten bleibt, wie sich dies in den nächsten Jahren entwickeln wird.

Die Stadtbibliothek Karlsruhe macht den Vorschlag, Spieleanbieter oder Fancommunities könnten möglicherweise den Part der Archivierung übernehmen.

In einem anderen Bereich sind vor allem Großstadtbibliotheken sehr aktiv in der Durchführung von Veranstaltungen zum Thema Gaming und allem, was dazu gehört.

5.4.2.2 Veranstaltungen

Es gibt in vielen Bibliotheken bereits einige Veranstaltungsformate im Gaming-Bereich. Diese reichen von Wii-Spieleangeboten für Senioren bis zu Medienabenden zum Thema Gaming, Gaming-Sucht oder aber Gaming-Turnieren bis zu offenen Spieleangeboten.

Die Stadtbibliothek Braunschweig organisiert beispielsweise regelmäßig Spielenachmittage für Kinder und in der Stadtbibliothek Karlsruhe finden Videospielturniere statt.

Bei der Stadtbibliothek Köln gibt es eine Zweigbibliothek, die besonders positiv auffällt: die Stadtteilbibliothek Kalk hat mit Games4kalk, das Medium Game in den Bibliotheksalltag integriert. Hier gibt es unter anderem jede Woche ein Treffen der „Spieletestergruppe“ unter Anleitung eines Medienpädagogen (mehr unter: Best Practice).

Wenn es darum geht, welchen Stellenwert Games in Bibliotheken haben sollten, gehen die Meinungen der Experten deutlich auseinander. In der folgenden Graphik sind die unterschiedlichen Ansätze gesammelt.

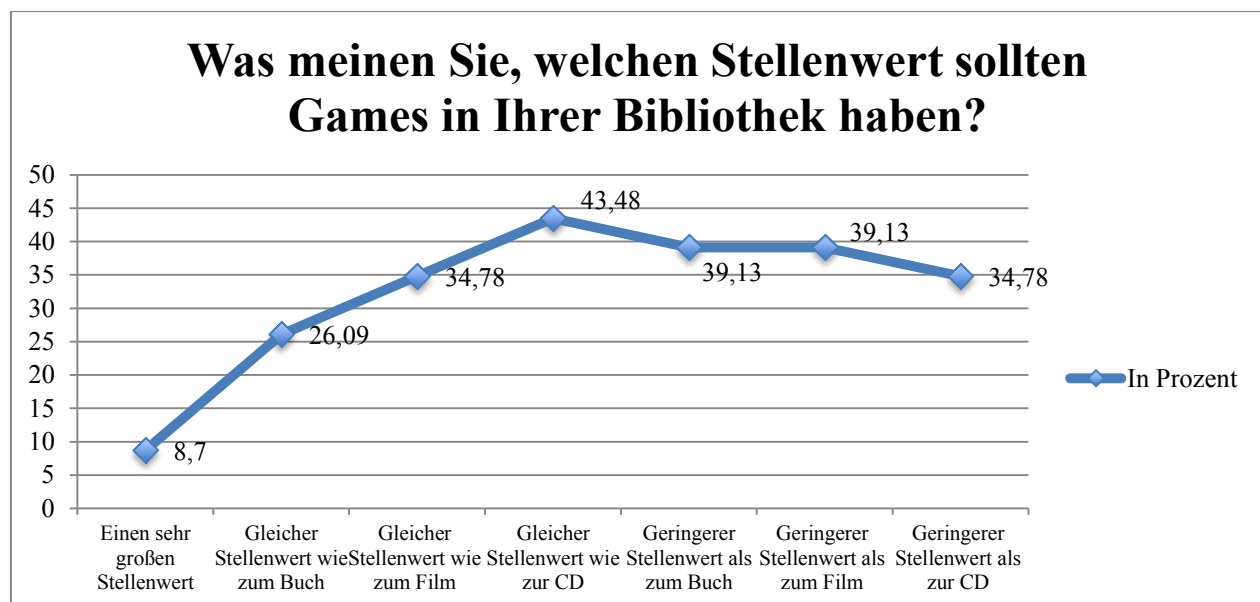


Abb. 24: Der Stellenwert von Games in der Bibliothek. n = 23

Der Trend geht hier in die Richtung der CD-ROM. 43,48 % geben an, den Stellenwert von Games in Bibliotheken mit CDs gleichsetzen zu können. Knapp 39 % sehen den Stand von Games sogar geringer als zum Buch und zum Film, was zeigt, dass das Meinungsbild hier deutlich auseinander geht.

5.5 Fazit zur Umfrage

Insgesamt kann ein Großteil der Bibliotheken von sich behaupten, dass sie im Bereich Gaming schon einige Erfolge vorweisen können und damit dem Medium „Game“ als Kulturgut eher gerecht werden. Gerade die Vielfalt des Angebotes an verschiedenen Genres und Konsolen sowie Veranstaltungsformaten ist dabei sehr positiv einzuschätzen. Es fallen bei der Umfrage aber auch deutliche Unsicherheiten in einigen Belangen wie der Archivierung und den damit zusammenhängenden Zuständigkeiten auf. Die Frage, wer für den Erhalt des Kulturguts Game zuständig ist, muss in der Zukunft noch beantwortet werden.

Bei den Landesbibliotheken fällt auf, dass einige aus deren Reihen Games sehr offen gegenüber stehen, andere wissen wenig damit anzufangen und schließen die Beschäftigung mit diesem neuen Medium von vornherein aus. Gerade hier sollte Aufklärungsarbeit geleistet und an die Thematik herangeführt werden, was schon Christoph Deeg gefordert hat und mit seinem Ratgeber einen Schritt in diese Richtung geleistet hat.

Doch wie ist es allgemein um die Angebote rund um das Thema Games als Kulturgut in Bibliotheken gestellt?

6. Best Practice Beispiele aus Deutschland

In Deutschland gibt es viele Bibliotheken, welche Games in ihrem Bestand haben und diesen stetig ausbauen. Des Weiteren gibt es auch Einrichtungen wie beispielsweise die Zentral- und Landesbibliothek Berlin (kurz ZLB), in welcher auch ältere Konsolen und Spiele genutzt werden können. Somit bleibt der Zugang zu „vergangenen“ Spielformen, welche durch komplexere und moderne Konsolen und Effekte abgelöst werden, erhalten. Doch wie ist es derzeit um die Games als Kulturgut in Bibliotheken bzw. in Kooperation mit diesen gestellt?

Es gibt bereits viele interessante und erfolgreiche Projekte wie zum Beispiel „Games4Kalk“ oder die „ComputerSpielSchule“ in Leipzig, Greifswald und seit 2015 auch in Hamburg sowie Initiativen, welche sich mit digitalen Spielen und „Creative Gaming“¹⁸ auseinandersetzen und so den Zugang zu Games fördern. Im Folgenden werden einige nationale Projekte in und mit Bibliotheken vorgestellt, welche das Medium Game als Kulturgut erkannt und umgesetzt haben.

6.1 „Gamelounge“: Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Die heutige Zentral- und Landesbibliothek (kurz = ZLB) wurde 1995 aus der Amerika-Gedenkbibliothek und der Berliner Stadtbibliothek zusammengeführt (vgl. www.zlb.de). Hier finden verschiedene Veranstaltungen statt, darunter auch aus dem Gaming-Bereich. Am 4.07.2015 beispielsweise wird zum ersten Mal von der Jugendbibliothek in der ZLB ein Mario Kart 8 - Turnier in Kooperation mit Nintendo veranstaltet.

Startseite > Event | 1. Mario Kart 8 Turnier

EVENT | 1. MARIO KART 8 TURNIER



04.07.2015
10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Berliner Stadtbibliothek, E-LernBar Schloßplatz 6-7 10178 Berlin

Erstes offizielles Mario Kart 8 Turnier

Das Turnier findet in der ehemaligen E-LernBar der ZLB statt. Ab 09.00 Uhr ist Einlass, das Turnier startet um 10.00 Uhr und um 18.00 Uhr ist Schluss!

Jeder Teilnehmer darf eine Begleitperson mitbringen! Teilnehmer unter 16 Jahren müssen zwingend von einem Erziehungsberechtigten begleitet werden. Die Anreise erfolgt in eigener Organisation und auf eigene Kosten.



Hinweis: Begleitpersonen dürfen leider nicht am Turnier teilnehmen. Es stehen aber zwei Stationen mit Mario Kart 8 bereit, damit sie das Spiel selber ausprobieren können.



Das Turnier wird im Versus-Modus ausgetragen. Das heißt, dass jeder gegen jeden spielen wird, es gibt keine Teams. Alle Items werden aktiviert sein. Pro Konsole treten 4 Teilnehmer

SCHNELLZUGRIFF

- Veranstaltungen
- Programm der Kinder- und Jugendbibliothek
- Ausstellungen
- Themenraum

ALLGEMEINE AUSKUNFT & INFORMATION

Service-Telefon: +49 30 90226-401

→ Zur Online-Auskunft

Abb. 25: Event der ZLB: 1. Mario Kart 8-Turnier. Quelle: zlb.de


Bei diesem Turnier, welches in der ehemaligen E-LernBar stattfindet, wird im Versus-Modus gespielt, das heißt, dass es keine Teams gibt und jeder gegen jeden spielt.

¹⁸ „Creative Gaming“: Creative Gaming meint den kreativen Umgang und die Auseinandersetzung mit Computerspielen.

6.2 „Hoeb4U“ der Bücherhallen Hamburg

Die Jugendbibliothek „Hoeb4U“ der Hamburger Bücherhallen gibt es seit Dezember 2005 (vgl. buecherhallen.de) und sie liegt in Hamburg-Altona. Das junge Team der Hoeb4U besteht, im Gegensatz zu den anderen Zweigstellen der Bücherhallen, in erster Linie aus Azubis und Praktikanten, welche während ihrer Ausbildungszeit auch in der Jugendbibliothek lernen dürfen und so immer wieder neue Ideen mit einbringen können.


Jugendliche mit einem gültigen Ausweis der Bücherhallen können hier unter anderem neben Romanen, CDs und DVDs auch PC- und Konsolenspiele ausleihen. Hierbei reicht das Repertoire von Spielen für den PC und Mac, über Xbox360, PlayStation 2 und 3, Nintendo Wii, Nintendo DS und die PlayStation Portable (vgl. buecherhallen.de).



» Locations
» Events
» Medien
» Buch-Tipps
» CD-Tipps
» Film-Tipps
» Game-Tipps
» Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk
» **Beyond: Two Souls**
» Donkey Kong Country: Tropical Freeze
» Ghost Stories
» Hanafuda
» Journey Collector's Edition
» LEGO City Undercover
» Luigi's Mansion 2
» New Super Mario Bros. U
» Rayman Legends
» Sly Cooper: Jagd durch die Zeit
» Victorious – Taking the Lead!
» Medientipp-Archiv
» Medienwelt

Du bist hier: [Hoeb4U](#) > [Medien](#) > [Game-Tipps](#) > **Beyond: Two Souls**

Beyond: Two Souls



Von vielen wird Beyond: Two Souls als eines der besten Spiele 2013 bezeichnet.
Grund genug für uns, sich das Spiel mal genauer anzuschauen:

Du übernimmst die Rolle von Jodie (verkörpert von "Juno" Ellen Page). Seit ihrer Geburt ist sie mit einer geisterartigen Existenz namens Aiden verbunden, kann mir ihr sprechen und sie kontrollieren, sobald sich beide jedoch einige Meter voneinander entfernen, verspürt Jodie große Schmerzen.

In Beyond: Two Souls begleitet man Jodie von Kindesbeinen bis ins Alter von etwa 30 Jahren. Die Geschichte wird dabei allerdings nicht am Stück, sondern episodenhaft erzählt und springt zwischen bestimmten Sequenzen und Altersabschnitten hin und her.

Wir erleben mit, wie Jodie als kleines Mädchen von ihrem Adoptivvater als Monster beschimpft wird und sind dabei, als sie aufgrund ihrer Fähigkeiten das Interesse einer paranormalen Unterabteilung der CIA erregt.
Dort findet sie mit dem Forscher Nathan Dawkins (dargestellt vom Schauspiel-Urgestein Willem Dafoe) und dem Pfleger Cole eine „neue Familie“. Doch Jodie merkt, dass man sie wegen Aiden nie als normalen Menschen akzeptieren wird.
Das Verhältnis zu ihrer geisterhaften Existenz schwankt zwischen Verbundenheit und Hass.

Wie auch bei den Spielen "Heavy Rain" und "Fahrenheit" wähnt man sich bei Beyond: Two Souls eher in einem Blockbuster als beim Gaming vor der heimischen Konsole. Die Story ist sehr bedacht aufgebaut und fordert einem auf, bis zum Ende hin wach zu bleiben.

USK: Freigegeben ab 16 Jahren.
Andre (Praktikant)
Dezember 2013
[Zum Katalogeintrag](#)

Abb. 26: Game-Tipp der Hoeb4U von Beyond – Two Souls. Quelle: Hoeb4U

Neben Game-Tipps auf der Website der Hoeb4U, wie hier zum PlayStation-Spiel „Beyond- Two Souls“: finden auch regelmäßig Veranstaltungen rund um das Thema Gaming statt, wie zum Beispiel „Let’s Play und Streaming für Einsteiger“ am 27.06.2015.

6.3 Stadtteilbibliothek Köln – Kalk: „Games4kalk“

Die Stadtteilbibliothek Köln-Kalk gehört zur Stadtbibliothek Köln und zeigt, wie man Games als Kulturgut präsentieren kann. Einmal die Woche gibt es hier eine Spieletestergruppe, welche sich an Jugendliche ab zwölf Jahren richtet, die unter Anleitung eines Medienpädagogen¹⁹ unterschiedliche Spiele und Konsolen testen und unter spieleratgeber-nrw.de Bewertungen verfassen. Zusätzlich finden sich monatlich in der Zentralbibliothek „Spieletesterfamilien“ zusammen, wo sich Eltern und deren Kinder zwischen sechs und zehn Jahren treffen, um gemeinsam Computer- und Videospiele zu testen und ihre Qualität zu bewerten.

Für einige Veranstaltungen wird hier laut der Stadtbibliothek Köln auch mit den Medienpädagogen des Spieleratgebers NRW kooperiert.



Abb. 27: Plakat zu „Kalk spielt!“. Quelle: Stadtbibliothek Köln

Vergangene Veranstaltungen wie „Kalk spielt“ finden in regelmäßigen Abständen im Bibliotheksalltag statt. Hier wird einmal monatlich gemeinsam ein aktuelles Game gespielt.

¹⁹ „Medienpädagogen“ haben hier die Aufgabe Medienkompetenz zu vermitteln und einen reflektierten Umgang mit Games zu fördern.

6.4 Leipzig, Greifswald und Hamburg: „ComputerSpielSchule“

Die „ComputerSpielSchule“ ist ein Projekt, welches in direkter Kooperation mit Öffentlichen Bibliotheken realisiert wird. Es startete im Jahr 2008 in Leipzig und im Jahr 2012 kam Greifswald hinzu. 2015 schließlich folgte Hamburg. Hier kam eine Kooperation mit den Hamburger Öffentlichen Bücherhallen zustande. In Baden-Württemberg ist auch eine ComputerSpielSchule geplant.

Das Ziel der ComputerSpielSchule ist es, zwischen Kindern und Erwachsenen mit Hilfe von Pädagogen ein Verständnis für digitale Spiele zu schaffen, welches heutzutage nicht immer selbstverständlich ist: *„Die Gründung der ComputerSpielSchule (Leipzig 2008 und Greifswald 2012) soll ein Verbindungselement dieser Welten schaffen: Eltern und PädagogInnen können sich Wissen rund um Computerspiele aneignen (u. a. zum Jugendmedienschutz, zu Spielegenre- & Plattformen) sowie Spielewelten selbst erleben“* (ComputerSpielSchule Greifswald).

Die Eröffnung in Hamburg war sehr gut besucht und die Spielestationen wurden sehr gut angenommen.

Unter anderem gab es am Eröffnungstag der ComputerSpielSchule in Hamburg (= CSH) die Möglichkeit, bei Bedarf mit Hilfestellung, eine Spielebewertung zu verfassen. Dafür mussten Fragen zu gezeigten Ausschnitten aus Games beantwortet werden. Also fand auch eine wirkliche Auseinandersetzung mit den Games statt, was wiederum eine Reflexion über diese notwendig macht. Genau das soll erreicht werden, ein freudvoller aber auch reflektierter Umgang mit dem Medium.



Abb. 28: Eine Spielebewertung während der Eröffnung der ComputerSpielSchule Hamburg. © Initiative Creative Gaming // Fotografin: Bente Stachowske.

Neben der Spielebewertung gab es bei der Eröffnung verschiedene Gaming-Stationen, an denen zum Beispiel das Spiel Minecraft ausprobiert werden konnte. Dieses Konzept wird es im laufenden Betrieb ebenfalls geben. Auch ein interaktiver Part war eingeplant: Das Street Game Snake sorgte für die nötige Bewegung und wurde im nahegelegenen Park gespielt.



Abb. 29: Das Streetgame Snake. © Initiative Creative Gaming // FotografIn: Bente Stachowske.

Die CSH meint: *„Digitale Spiele haben Bücher als Lieblingsmedium längst abgelöst. Dabei haben Bücher und digitale Spiele einiges gemeinsam: Sie ermöglichen das Eintauchen in fiktive Welten, die Beschäftigung mit Rollen(-bildern), die Auseinandersetzung mit Themen und Inhalten aus der eigenen Lebensrealität. Hier knüpft die ComputerSpielSchule Hamburg an, indem sie Räume schafft, in denen Held*innen aus Büchern in Spielfiguren transformiert, virtuelle Welten aus Buchstaben und Zeichen in digitale Umgebungen übersetzt und Erzählungen aus Romanen in Computerspielen nacherzählt werden können“* (ComputerSpielSchule Hamburg 2015).

Hierbei handelt es sich um ein spannendes Projekt rund um Games und Gaming. In diesem Sinne sind Spiele wie zum Beispiel zu Harry Potter von J.K. Rowling zu nennen. Auf diese Weise zeigt sich eine Vertiefung der Auseinandersetzung mit den literarischen Figuren. So wird sowohl über das Medium Buch als auch über das passende Game die Empathiefähigkeit geschult. Es zeigt sich die Wichtigkeit, dass die Medien Bücher, Filme und Spiele in Bibliotheken gleichberechtigt behandelt werden.

7. Die Archivierung von Games

Bei Printmedien wie Büchern gibt es in Deutschland klare Regelungen und Gesetze zur Archivierung von Printmedien, Musikalien und Netzpublikationen.

Games haben unter anderem in der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) noch nicht ihren Platz gefunden. Die Frage nach einem Pflichtexemplar auch für Videospiele wird immer lauter, was im Folgenden deutlich wird.

7.1 Die Abgabe eines Pflichtexemplars auch bei Games an die Deutsche Nationalbibliothek bzw. Landesbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek erhält auf der Grundlage des „Gesetz[es] über die Deutsche Nationalbibliothek“ (DNBG) vom 22.06.2009 sowie der Pflichtablieferungsverordnung (PflAV) vom 17. Oktober 2008 jeweils zwei Pflichtexemplare von Printmedien, die in Deutschland veröffentlicht wurden sowie in Deutschland erschienene Musikalien. Zudem fallen Medien unter die „Ablieferungspflicht“, wenn der Verfasser seinen Hauptwohnsitz in Deutschland hat, auch wenn dieser im Ausland lebt (vgl. DNB.de). Landes- und Regionalbibliotheken haben zusätzlich den Auftrag Publikationen auf Landes- und Regionalebene zu sammeln.

Bei Games gibt es dafür zurzeit noch keine genauen Regelungen, denn diese fallen nicht unter die Pflichtablieferungsverordnung, obwohl sie Kulturgut sind und daher schließlich auch archiviert werden sollten. Mittlerweile wird von einigen Fronten auch dafür gekämpft, dass Games in erster Linie in den Sammlungskatalog der DNB aufgenommen werden.

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) fordert dies und sagt: *„Spiele würden sichtbarer als bisher eine Anerkennung als Kulturgut erfahren und ihre gesellschaftliche Bedeutung in der Soziokultur wäre deutlicher berücksichtigt. Gerade der hohe Standard deutscher Spiele war und ist international beispielgebend. Dies stärkt auch Deutschland als innovativen Kulturstandort“* (Spiele-Autoren-Zunft 2015).

Die SAZ fordert also eine Gleichberechtigung des Mediums Game mit anderen Medien und die damit verbundene Aufnahme dieses zum Sammlungs- und Archivierungsgegenstand in den Nationalbibliotheken sowie auf Landes- und Regionalebene. Außerdem wird hier deutlich gemacht, wie wertvoll Games mittlerweile für die deutsche Kultur sind.

Dass Games gesammelt und archiviert werden sollten, hat das Computerspielmuseum in Berlin erkannt und sich vor allem der Sammlung und Präsentation von aktuellen wie auch historischen Games- und Konsolenbeständen angenommen. Dank eines Interviews mit dem Leiter des Museums konnten neue Erkenntnisse gewonnen werden.

7.2 Das Computerspielmuseum in Berlin



Abb. 30: Das Computerspielmuseum in Berlin. Foto: Henrike Hapke

Das Computerspielmuseum ist ein privates Museum und wurde 1997 in Berlin eröffnet. Laut eigenen Angaben ist es die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur (vgl. Computerspielmuseum.de).

„Wir hatten zehn Jahre keine ständige Ausstellung von Anfang 2001 bis 2011 und haben stattdessen Ausstellungsprojekte gemacht. In dieser Zeit wurde kontinuierlich weiter gesammelt. Die Sammlung die heute vorhanden ist, ist in 18 Jahren kontinuierlich gewachsen“ (Lange 2015).

Das Museum steht unter der Leitung von Andreas Lange und umfasst ca. 300 Exponate zur Kulturgeschichte der Games und einen Bestand (Stand 2015) von etwa 25.000 Computerspielen und Anwendungen, mehr als 300 Konsolen und Computersysteme sowie über 10.000 Zeitschriften aus mehr als 60 Jahren Spielegeschichte:

„Wir haben 70 % der Spiele katalogisiert, aber es gibt nach wie vor ganze Reihen von Kisten, wo wir teilweise nicht wissen, welche Spiele sich darin befinden und nur bei einigen eine Vorsichtung stattfinden konnte. [...] Es sind mehr als 25.000“ (Lange 2015).

Zusätzlich gibt es Literatur, Automatenysteme, Videos und Merchandising-Artikel im hauseigenen Museumsshop für die Besucher zu sehen.



Abb. 31: Die „Game Meilensteine“ des Computerspielmuseums. Foto: Henrike Hapke

Im Museum werden neben Automaten, welche man aus Spielhallen kennt, auch Meilensteine der Spielegeschichte ausgestellt. Man findet eine große Wand gefüllt mit „Game Meilensteinen“, die besonders bekannte sowie seltene Games präsentiert. Hier verewigt ist das Spiel „Archon“ aus dem Jahr 1983 oder auch „Super Mario 3“ von 1988.

Neben den „Game Meilensteinen“ gibt es auch eine „Wall of Hardware“, welche Konsolen zeigt, die heute teilweise nur noch schwer zu finden sind und mittlerweile einen enormen Sammlerwert erreicht haben. Mittlerweile tritt hier laut Andreas Lange ein immer größer werdendes Platzproblem auf, da immer mehr neue Konsolen und Spiele veröffentlicht werden und auf den Markt kommen. Zukünftig bleibt hier die Überlegung, nach einem neuen und größeren Standort für das Computerspielmuseum zu suchen, nicht aus.



Abb. 32: Die „Wall of Hardware“ mit Konsolen aus zwei Jahrzehnten Spielegeschichte. Foto: Henrike Hapke

Gefördert und ermöglicht wurde die Sammlung des Computerspielmuseums vom Förderverein für Jugend und Sozialarbeit, kurz fjs e.V.. Dieser hat sich zur „Sammlung und Bewahrung von digitaler interaktiver Kultur verpflichtet (vgl. computerspielmuseum.de). Der Großteil der Games wurde zudem durch Sachspenden ermöglicht.

Die Intention des Museums ist folgende: *„Computerspiele sind ein bedeutsamer Bestandteil unserer zunehmend durch digitale Technologien geprägten Kultur. Das Computerspielemuseum setzt sich aktiv dafür ein, die Kultur und Geschichte von digitalen Spielen einem breitem Publikum mit Hilfe von Ausstellungen, medienpädagogischen Angeboten, Veranstaltungen und Publikationen zu vermitteln. Ziel ist es, das Verständnis von digitalen interaktiven Unterhaltungsmedien zu vertiefen und so die Medienkompetenz zu erhöhen“* (Computerspielemuseum.de).

Hier steht das „Kulturgut Games“ im Fokus und das Ziel Gaming-Inhalte in verschiedener Form zu vermitteln. Neben unterschiedlichen Veranstaltungen bieten die Mitarbeiter des Museums auch spezialisierte Führungen wie beispielsweise eine Kultur-Führung mit dem Titel „Computerspiele als Medium im Spannungsfeld von Design, Kunst und Kultur“ an.

7.3 Methoden und Probleme der Archivierung von Games

Die Archivierung von digitalen Medien kann langfristig problematisch werden, wenn man sie dauerhaft nutzbar machen möchte, da sie durch den regelmäßigen Gebrauch irgendwann nicht mehr verwendet werden können und beschädigt sind. Diese sollen schließlich einen sehr langen Zeitraum überdauern, um das Kulturerbe zu sichern. Des Weiteren gibt es im Games-Bereich immer weniger haptisch greifbare Datenträger. Laut Lange sei dies die Herausforderung der Zukunft: Die Zeit des physikalischen Datenträgers sei vorbei (vgl. Lange 2015). So kommt es, dass ein Großteil der Games heute nur noch online heruntergeladen wird, zum Beispiel über die digitalen Game Stores Steam oder Origin. Games auf physikalischen Datenträgern sind mittlerweile bereits zu einem Nischenmarkt geworden. Durch die nur online herunterladbaren Spiele kann es jedoch, wenn man an die Zukunft denkt, zu Problemen kommen:

„Der Download ist noch nicht mal das Hauptproblem, man lädt es ja irgendwo hin und wenn es die Festplatte ist. [...] aber ein Problem entsteht dann, wenn man Connect²⁰ herstellen muss. Wenn der Server dann vom Netz geht, habe ich keine Möglichkeit mehr, das Spiel zu spielen. Auch wenn ich noch einen Code habe auf meiner Festplatte“ (Lange 2015).

Wenn man ein Game zum Beispiel bei Steam kauft, dann wird es im Anschluss heruntergeladen. Einige Games benötigen jedoch eine bestehende Verbindung zu einem Server, damit diese

²⁰ „Connect“: Eine Verbindung über das Internet zu einem Server herstellen.

überhaupt spielbar sind. Geht nun dieser Server vom Netz, kann das Spiel nicht mehr genutzt werden. Für solche Fälle muss noch eine Lösung gefunden werden.

Für physikalische Datenträger gebe es hingegen Transfer-Techniken, welche das Spiel inklusive Kopierschutz vom Originaldatenträger auf einen virtuellen Datenträger übertragen würden, ohne dass der Kopierschutz dabei zerstört würde (vgl. Lange 2015). Durch die Erstellung eines 1:1 Abbilds sowie eines Imageformates merkt der Datenträger dabei nicht, dass er kopiert wurde.

Es gibt demnach durchaus Möglichkeiten der Vervielfältigung im Games-Bereich. Dafür müssen jedoch gewisse Kompetenzen erlernt werden, um die Erhaltung von Games sicherzustellen.

Nach den vorangegangenen Ausführungen der Auseinandersetzung mit Games als Kulturgut in Bibliotheken innerhalb dieser Arbeit komme ich nun zu folgenden Ergebnissen.

8. Fazit

Mein Ergebnis ist es mit dieser Arbeit, die Relevanz des Themas „Gaming“ bzw. des Mediums „Videospiele (Game)“ für Bibliotheken dargestellt und gleichwertig bzw. ergänzend zu anderen Medien wie dem Buch oder Videos dargestellt zu haben, denn meiner Meinung nach ist das „Game“ eines der Hauptmedien der Zukunft.

Neben der Etablierung des Mediums „Videospiele“ ist es weiterhin auch von besonderer Wichtigkeit zu hinterfragen, wie dieses effektiv für die Bibliotheken genutzt werden kann. Die Best Practice-Beispiele zeigen deutlich, dass einige Bibliotheken sich der Entwicklung im Gaming-Bereich angepasst haben. Hierzu gehören für mich an erster Stelle eine große Auswahl und Bandbreite an verschiedenen Spielen und Konsolen der letzten Jahrzehnte sowie aktuelle Formate und somit die Integration von Games in den Bibliotheksbestand. Hinzu kommen verschiedene Veranstaltungen und Projekte wie das Konzept der ComputerSpielSchule, in welcher der Umgang und das Auseinandersetzen mit Games praktiziert und erlernt werden kann.

Die Umfrage hat mehrere Dinge verdeutlicht. Zum einen sind vor allem der Großteil der Großstadtbibliotheken dem Thema Games sehr offen gegenüber eingestellt und integrieren diese in Form von Veranstaltungsformaten und in Ihrem Bestand sehr erfolgreich. Der Aspekt der Archivierung und die damit verbundene Sicherung des Kulturerbes spielt hier jedoch keine Rolle.

Bei den Landes- und Regionalbibliotheken ist vor allem aufgefallen, dass sich einige aus diesem Bereich von vornherein keine Games in deren Beständen vorstellen können, da diese für deren Nutzerschaft nicht relevant seien. Hier ist jedoch die Frage: Wer ist dann für die Archivierung von Games zuständig? Landesbibliotheken haben schließlich einen Sammel- und Archivierungsauftrag auf Landes- und Regionalebene. Doch dies gilt bisher nicht für Games. Hier sollten und müssen klare Regeln definiert und Zuständigkeiten festgelegt werden, um die Unsicherheiten des Bibliothekspersonals zu beseitigen und in Zukunft abzusichern, dass Games neben beispielsweise Büchern und Filmen auch archiviert werden.

Insgesamt ist die Quellenlage in diesem Forschungsbereich nicht sonderlich breit, weshalb Quellen auch in erster Linie durch Interviews und den Kontakt durch Personen zum Beispiel direkt aus dem Bibliotheksbereich eine große Bereicherung darstellen. Hier haben sich die Auseinandersetzung mit dem vorliegenden Thema über die Online-Befragung und das Interview mit dem Leiter des Computerspielmuseums als aufschlussreich erwiesen. Auch wenn schon viele Vermutungen im Raum standen, zeigt die Beantwortung der Befragung deutlich die aktuelle Beachtung von Games in Bibliotheken auf. Demnach sollten der Bestand und die Archivierung von Games in Bibliotheken klar geregelt und die Kompetenz im Umgang mit dem Gaming insgesamt erweitert werden.

Das Thema ist längst nicht erschöpfend behandelt und wird in Hinsicht auf die Zukunft weitergedacht werden müssen, denn Bibliotheken sind wie bereits erwähnt sowohl Lernort als auch Kulturinstitution zugleich.

Literaturverzeichnis

Print:

BRUGGER, Walter: *Kultur*. In: BRUGGER, Walter (Hrsg.): *Philosophisches Wörterbuch*. 18. Aufl., Breisgau: Herder, 1976, S. 207-208.

BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (Hrsg.): *Spielbar.de - Faszination Computerspiele: Basisinformation und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen*. Ausgabe 2014. Berlin: bpb, 2014.

DEEG, Christoph: *Gaming und Bibliotheken*. Berlin: De Gruyter, 2014.

DEUTSCHER KULTURRAT (Hrsg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. 2., erw. Aufl., Berlin: Deutscher Kulturrat, 2008.

EAGLETON, Terry: *Was ist Kultur?* München: C.H. Beck, 2001.

FROMME, Johannes; MEDER, Norbert; VOLLMER, Nikolaus: *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske + Budrich, 2000.

FORSTER, Winnie: *Spielkonsolen und Heimcomputer – 1972-2009*. 3. erw. Aufl., GAMEplan, 2009.

FUCHS, Max: *Vorwort*. In: DEUTSCHER KULTURRAT (Hrsg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. 2., erweiterte Aufl., Berlin: Deutscher Kulturrat, 2008, S. 7-8.

GRÜNINGER, Helmut; QUANDT, Thorsten; WIMMER, Jeffrey: *Generation 35 Plus – Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler*. In: QUANDT, Thorsten; WIMMER, Jeffrey; WOLLING, Jens (Hrsg.): *Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 113-134.

HUIZINGA, Johann: *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 119.-121. Tausend. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1956.

KEMPF, Matthias: *Die internationale Computer- und Videospieleindustrie: Structure, Conduct und Performance vor dem Hintergrund zunehmender Medienkonvergenz*. IGEL Verlag GmbH, 2010.

KENT, Steven L.: *The Ultimate History of Video Games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville [u.a.]: Prima Publishing, 2001.

KIRSCH, Breanne A.: *Games in Libraries: Essays on using play to connect and instruct*. 1. Aufl., Jefferson [u.a.]: McFarland & Company, 2014.

LISCHKA, Konrad: *Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise, 2002.

- MARR, Ann Christine: *Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung: Bibliotheken auf neuen Wegen*. Wiesbaden: Dinges & Frick GmbH, 2010.
- NEIBURGER, ELI: *Gamers... In the Library?! Chicago*: American Library Association, 2007.
- ROHR, Alheidis: *Kulturgut: Erfassen, Erschließen, Erhalten*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1977.
- SCHADE, Frauke; UMLAUF, Konrad (Hrsg.): *Handbuch Bestandsmanagement in Öffentlichen Bibliotheken*. Bd. 42. Berlin: De Gruyter, 2012.
- SCHULZ, Gabriele: *Einführung: Streitfall Computerspiele*. In: DEUTSCHER KULTURRAT (Hrsg.): *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. 2., erweiterte Aufl., Berlin: Deutscher Kulturrat, 2008, S. 9-13.
- WEHSACK, Michael-Peter: *Der Jugendmedienschutz für Video- und Computerspiele in Deutschland, Frankreich und Großbritannien – Rechtsvergleich und Analyse der Entwicklungsperspektiven unter Berücksichtigung der Einschätzungen systembeteiligter Akteure und Experten*. Hamburg, Universität Hamburg, Rechtswissenschaften, Dissertation, 2011.
- WERNING, Stefan: *Spielkulturen – Vorüberlegungen zur Funktion und Bedeutung des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur*. In: KOUBEK, Jochen; MOSEL, Michael; WERNING, Stefan (Hrsg.): *Spielkulturen – Computerspiele in der Gegenwartskultur im Alltagsdiskurs*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2013, S. 7-13.
- WOLFGANG, Thomas & STAMMERMANN, Ludger: *In-Game Advertising – Werbung in Computerspielen: Strategien und Konzepte*. Wiesbaden: Gabler Verlag, 2007.
- ZENK, Christoph: *Gaming – Volkssport der Generation: Einführung in den elektronischen Sport*. In: MITGUTSCH, Konstantin; ROSENSTINGL, Herbert (Hrsg.): *Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben*. Wien: Braumüller, 2008, S. 33-39.

Online-Quellen:

BATTLE.NET: *Anfänger Guide- StarCraft II*. Online verfügbar unter: <http://eu.battle.net/sc2/de/game/guide/whats-sc2>, zuletzt geprüft am 26.08.15

BUFFED: *Computerspiele sind Kulturgut geworden*. 18.08.2009. Online verfügbar unter: <http://www.buffed.de/buffedde-Brands-143860/News/Computerspiele-sind-Kulturgut-geworden-792078/>, zuletzt geprüft am 25.08.2015

BUNDESAMT FÜR BEVÖLKERUNGSSCHUTZ UND KATASTROPHENHILFE (Hrsg.): *Schutz von Kulturgut bei bewaffneten Konflikten*. 7. Auflage. Bonn: BBK, 2012. Online verfügbar unter: https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/Downloads/BVS/Downloads/Schutz_von_Kulturgut.pdf?__blob=publicationFile, zuletzt geprüft am 25.08.2015

COMPUTERSPIELSCHULE Greifswald: *Über uns*. Online verfügbar unter: <http://www.computerspielschule-greifswald.de/uber-uns/>, zuletzt geprüft am 25.08.15

COMPUTERSPIELSCHULE HAMBURG: *Öffnungszeiten und Workshops*. Online verfügbar unter: <http://csh.creative-gaming.eu/>, zuletzt geprüft am 25.08.2015

COMPUTERSPIELEMUSEUM: *Über Uns: Weltweit erstes Computerspielemuseum*. Online verfügbar unter: http://www.computerspielemuseum.de/1219_Ueber_uns.htm, zuletzt geprüft am 25.08.15

DEEG, Christoph: Christoph Deeg: *Digitales Arbeiten – Digitales Lernen – Digitales Spielen*. Online verfügbar unter <https://crocksberlin.wordpress.com/about/>, zuletzt geprüft am 24.08.15

DEUTSCHER KULTURRAT: *Was ist der Deutsche Kulturrat e.V.?* (24.02.2014). Online verfügbar unter: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=170&rubrik=1>, zuletzt geprüft am 25.08.15

DEUTSCHER KULTURRAT: *Gemeinsam stark für die Kultur!* Online verfügbar unter: <http://www.kulturrat.de/dokumente/DerDeutscheKulturrat.pdf>, zuletzt geprüft am 25.08.15

DEUTSCHER KULTURRAT: *gamescom congress 2015: Kulturgut Games* (17.07.2015). Online verfügbar unter: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=3177&rubrik=2>, zuletzt geprüft am 25.08.15

DPA: *PC-Spiele fördern Konzentration*. In: N24.de (6.08.2009). Online verfügbar unter: <http://www.n24.de/n24/Nachrichten/Netzwelt/d/747122/pc-spiele-foerdern-konzentration.html>, zuletzt geprüft am 25.08.15

FEHRENBACH, Achim: *Games gehören in die Bibliotheken*. In: ZEIT-Online vom 12.März 2012. Online verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/games-in-bibliotheken>, zuletzt geprüft am 24.08.15

FEIBEL, Thomas: *Büro für Kindermedien Berlin*. Online verfügbar unter: <http://www.feibel.de/index.php>, zuletzt geprüft am 25.08.15

FEIBEL, Thomas: *Deutscher Kindersoftwarepreis*. Online verfügbar unter: <http://www.kindersoftwarepreis.de>, zuletzt geprüft am 25.08.15

GOGOLIN, Heiko: *Harvard-Studie zu Videospiele: Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz*. In: Spiegel Online – Netzwelt (03.05.2008). Online verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/harvard-studie-zu-videospielen-nichtspielen-ist-ein-zeichen-fehlender-sozialkompetenz-a-548754.html>, zuletzt geprüft am 25.08.15

GREEN, C. Shawn; POUGET, Alexandre; BAVELIER, Daphne: *Improved Probabilistic Inference as a General Learning Mechanism with Action Video Games*. In: *Current Biology* 2010, 20, S. 1573–1579, verfügbar unter: http://ac.els-cdn.com/S0960982210009425/1-s2.0-S0960982210009425-main.pdf?_tid=8640df80-4020-11e5-a822-00000aacb360&acdnat=1439294594_cb0bf976cddf67c40bd72322c294e9c5, zuletzt geprüft am 24.08.15

HULL, Jay G.; BRUNELLE, Timothy J.; SARGENT, James D.: *A Longitudinal Study of Risk-Glorifying Video Games and Behavioral Deviance*. In: *J Pers Soc Psychol*. 2014, 107(2): S. 300-325. Verfügbar unter: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4151190/pdf/nihms617012.pdf>, zuletzt geprüft am 24.08.15

KÜHL, Eike: *PC-Spiele erreichen das nächste Level*. In: DIE ZEIT-Online (12.10.2012). Online verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-10/pc-konsole-videospiele-entwicklung>, zuletzt geprüft am 25.08.15

LINDEMANN, Thomas: *Auch Videospiele-Macher wollen jetzt Staatsgelder*. In: DIE WELT (17.04.2012). Online verfügbar unter: <http://www.welt.de/spiele/article106194395/Auch-Videospiele-Macher-wollen-jetzt-Staatsgelder.html>, zuletzt geprüft am 25.08.15

MÜLLER-JUNG, Joachim: *Krasse Typen, schwache Teenies*. In: Frankfurter Allgemeine- Online (29.08.14). Online verfügbar unter: <http://www.faz.net/aktuell/wissen/gewalt-in-videospielen-krasse-typen-schwache-teenies-13123587.html>, zuletzt geprüft am 25.08.15

SPIELE-AUTOREN-ZUNFT E.V.: *Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek!* (01.07.2015). Online verfügbar unter: http://www.spieleautorenzunft.de/tl_files/files/dokumente-de/Initiatoren%20-%20Spiele%20in%20den%20Sammlungskatalog%20der%20DNB.pdf, zuletzt geprüft am 25.08.2015

STACHOWIAK, Roland: *Der Schutz von Kulturgut: Gestern- Heute- Morgen*. In: Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (Hrsg.), *Bevölkerungsschutz* 4, 2008, 10ff. Online verfügbar unter: http://www.kulturgutschutz.eu/downloads/Publikation_Der_Schutz_von_Kulturgut.pdf, zuletzt geprüft am 25.08.15

ZENTRAL- UND LANDESBIBLIOTHEK BERLIN: *Geschichte*. Online verfügbar unter: <http://www.zlb.de/ueber-uns/ueber-uns/geschichte.html>, zuletzt geprüft am 25.08.15

Abbildungsverzeichnis

1. Abb.: Ein Screenshot von „Never Alone“. In: ps4info.de, <http://www.ps4info.de/wp-content/uploads/2015/07/never-alone.jpg>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
2. Abb.: Titelbild von Borderlands. In: Steam.de, <http://store.steampowered.com/agecheck/app/8980/>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
3. Abb.: Titelbild des Tanspiels Just Dance. In: 3boysandadag.com, <http://3boysandadog.com/wp-content/uploads/2012/08/146769.png>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
4. Abb.: Titelbild des Landwirtschaftssimulator 2015. In: GIGA.de, <http://www.giga.de/spiele/landwirtschafts-simulator-15/gallery/landwirtschafts-simulator-2015-fahrzeugliste-und-markenubersicht/>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
5. Abb.: Screenshot aus dem Spiel Fast & Furious: Showdown. In: Steam.de , <http://store.steampowered.com/app/224340/?l=german>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
6. Abb.: Privater Screenshot von World of Warcraft. Aufgenommen von: Maria Siebert
7. Abb.: Ein Screenshot von StarCraft II. Quelle: Gamersglobal.de, <http://www.gamersglobal.de/sites/gamersglobal.de/files/news/teaser/346/ss28-hires.jpg>, zuletzt geprüft am 26.08.2015
8. Abb.: Screenshot von League of Legend während der World Championships 2014. In: mathewbrkr.wordpress.com, <https://mathewbrkr.files.wordpress.com/2014/09/screen-shot-2014-09-25-at-4-37-52-pm.png>, zuletzt geprüft am 21.08.2015
9. Abb.: BIU. (n.d.). Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2014. In: Statista - Das Statistik-Portal. Online verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/290890/umfrage/altersverteilung-von-computerspielern-in-deutschland/>, zuletzt geprüft am 26.08.2015
10. Abb.: IfD Allensbach. (n.d.). Anzahl der Online- und Offlinespieler (PC und Konsole) in Deutschland von 2013 bis 2014 (in Millionen). In: Statista - Das Statistik-Portal. Online verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/168809/umfrage/anzahl-online--und-offlinespieler-computerspiele/>, zuletzt geprüft am 26.08.2015
11. Abb.: Die Startseite der Online-Umfrage. Quelle: Henrike Hapke
12. Abb.: Erwerben Sie Videospiele bzw. haben Sie Videospiele in im Bestand? „n“ = 48. Quelle: Henrike Hapke
13. Abb.: Gibt es in Ihrer Bibliothek Bedarf, Games in den Bestand aufzunehmen? n = 12. Quelle: Henrike Hapke
14. Abb.: Was meinen Sie, welchen Stellenwert sollten Games in Ihrer Bibliothek haben? n = 12. Quelle: Henrike Hapke

15. Abb.: Sollte es Ihrer Meinung nach auch ein Pflichtexemplar bei Videospiele geben? n = 10. Quelle: Henrike Hapke
16. Abb.: Welche Institution solle für die Archivierung zuständig sein? n = 9. Quelle: Henrike Hapke
17. Abb.: Games-Verantwortliche in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 32. Quelle: Henrike Hapke
18. Abb.: Sammelkriterien von Games in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 32. Quelle: Henrike Hapke
19. Abb.: Der Games-Bestand in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24. Quelle: Henrike Hapke
20. Abb.: Genres in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24. Quelle: Henrike Hapke
21. Abb.: Games in Relation zum Gesamtbestand in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24. Quelle: Henrike Hapke
22. Abb.: Die Archivierung in Landes- und Großstadtbibliotheken. n = 24. Quelle: Henrike Hapke
23. Abb.: Welche Institution sollte für die Archivierung von Videospiele zuständig sein? n = 23. Quelle: Henrike Hapke
24. Abb.: Der Stellenwert von Games in der Bibliothek. n = 23. Quelle: Henrike Hapke
25. Abb.: Event der ZLB: 1. Mario Kart 8-Turnier. Quelle: ZLB.de. Online verfügbar unter: <http://www.zlb.de/kalender-detail/kalender/event-1-mario-kart-8-tunier.html>, zuletzt geprüft am 25.08.2015
26. Abb.: Game-Tipp der Hoeb4U von Beyond- Two Souls. Quelle: Hoeb4U. Online verfügbar unter: <http://i.ytimg.com/vi/spRYUSMLVQ0/maxresdefault.jpg>, zuletzt geprüft am 25.08.2015
27. Abb.: Plakat zu „Kalk spielt!“. Quelle: Stadtbibliothek Köln. Online verfügbar unter: <https://stadtbibliothekkoeln.files.wordpress.com/2014/10/wasserturm gaming.jpg>, zuletzt geprüft am 25.08.2015
28. Abb.: Eine Spielebewertung während der Eröffnung der ComputerSpielSchule Hamburg. © Initiative Creative Gaming // Fotografin: Bente Stachowske
29. Abb.: Das Streetgame Snake. © Initiative Creative Gaming // Fotografin: Bente Stachowske
30. Abb.: Das Computerspielmuseum in Berlin. Foto: Henrike Hapke
31. Abb.: Die „Game Meilensteine“ des Computerspielmuseums. Foto: Henrike Hapke
32. Abb.: Die „Wall of Hardware“ mit Konsolen aus zwei Jahrzenten Spielegeschichte. Foto: Henrike Hapke

Anhang I: Fragebogen – „Landes - und Großstadtbibliotheken ohne Games im Bestand“

„Games als Kulturgut in Bibliotheken“

Um einen Überblick über die aktuelle Lage der Nutzung und Archivierung von Videospielen in Bibliotheken zu gewinnen, würde ich Sie bitten folgende Fragen zu beantworten.

Die daraus gewonnenen Informationen werde ich für meine Bachelorarbeit mit dem Titel: „Kulturgut Games als Handlungsbedarf für Bibliotheken? Status quo, Perspektiven und Empfehlungen“ verwenden.

Bei Rückfragen melden Sie sich gern unter henrike.hapke@haw-hamburg.de.

Auf Wunsch werde ich Ihre Daten vertraulich behandeln. Dies können Sie am Ende der Befragung angeben.

Die Dauer der Befragung beläuft sich auf etwa 10 bis 15 Minuten.

Um die Beantwortung der Fragen wird bis zum 31.Juli gebeten.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

1. Erwerben Sie Videospiele bzw. haben Sie Videospiele in Ihrem Bestand?

Ja

Nein

2. Gibt es in Ihrer Bibliothek Bedarf Games in den Bestand aufzunehmen?

Zum Beispiel aufgrund vermehrter Nutzerwünsche

Ja

Nein

Gelegentlich

3. Würden Sie in der Zukunft gern Games anbieten bzw. warum ist das Medium "Game" für Ihre Bibliothek nicht von Interesse?

4. **Was meinen Sie, welchen Stellenwert sollten Games in Ihrer Bibliothek bekommen?**
Mehrfachnennungen möglich

- Einen sehr großen Stellenwert
- Gleicher Stellenwert wie zum Buch
- Gleicher Stellenwert wie zum Film
- Gleicher Stellenwert wie zur CD

- Geringerer Stellenwert als zum Buch
- Geringerer Stellenwert als zum Film
- Geringerer Stellenwert als zur CD
- Das Medium "Game" ist für meine Bibliothek nicht relevant

5. **Sollte es Ihrer Meinung nach auch ein Pflichtexemplar bei Videospiele geben?**

- Ja
- Nein
- Dazu kann ich keine Angabe machen

6. **Welche Institution sollte Ihrer Meinung nach für die Archivierung von Videospiele zuständig sein?** [Mehrfachnennungen möglich]

- Archiv
- Bibliothek
- Museum
- Sonstiges: _____

Dazu kann ich keine Angabe machen

7. **Haben Sie (zum Thema „Games“) noch Anmerkungen?**

8. **In was für einer Bibliothek arbeiten Sie?**

Landesbibliothek bzw. Regionalbibliothek

Großstadtbibliothek

9. **Wie lautet der Name Ihrer Bibliothek?**

Name: _____

10. **Möchten Sie, dass Ihre Angaben vertraulich behandelt werden?**

Meine Daten können gern offen im Rahmen der Bachelorarbeit verwendet werden.

Ja, ich möchte nicht, dass meine Daten offen genannt werden.

Anhang II: Fragebogen – „Landes – und Großstadtbibliotheken mit Games im Bestand“

„Games als Kulturgut in Bibliotheken“

Um einen Überblick über die aktuelle Lage hinsichtlich des Bestands und der Archivierung von Videospiele in Bibliotheken zu gewinnen, würde ich Sie bitten folgende Fragen zu beantworten. Die daraus gewonnenen Informationen werde ich für meine Bachelorarbeit mit dem Titel: „Kulturgut Games als Handlungsbedarf für Bibliotheken? Status quo, Perspektiven und Empfehlungen“ verwenden.

Bei Rückfragen melden Sie sich gern unter henrike.hapke@haw-hamburg.de.

Auf Wunsch werde ich Ihre Daten vertraulich behandeln. Dies können Sie am Ende der Befragung angeben.

Die Dauer der Befragung beläuft sich auf etwa 10 bis 15 Minuten.

Um die Beantwortung der Fragen wird bis zum 31.Juli 2015 gebeten.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

1. Erwerben Sie Videospiele bzw. haben Sie Videospiele in ihrem Bestand?

Ja

Nein

2. Gibt es bei Ihnen eine(n) Games-Verantwortlich(en) bzw. einen Ansprechpartner für Videospiele? [Mehrfachnennungen möglich]

Ja

Nein

Dies ist in Zukunft geplant

3. **Nach welchen Sammelkriterien gehen Sie (bei der Erwerbung) vor?**
[Mehrfachnennungen möglich]

- Sammelrichtlinien
- Neuerscheinungen
- Kundenwünsche
- Preisgekrönte Spiele
- Spiele-Klassiker (wie z.B. Zelda)
- ekz- Standing Order
- Gaming- Ratgeber wie z.B. 4players.de
- Sonstiges: _____

4. **Welche Art von Spielen haben Sie in Ihrem Bestand bzw. für welche Konsole(n)?**
[Mehrfachnennungen möglich]

- PlayStation
- PlayStation Portable
- Xbox
- PC-Spiele
- Nintendo (GameBoy, Nintendo DS, Wii)
- Sonstige: _____

5. **Welche Genres haben Sie in Ihrem Bestand?**
[Mehrfachnennungen möglich]

- Jump and Run (z.B. Super Mario)
- Sportspiele (z.B.: FIFA)

- Shooter (z.B. Battlefield)
- Simulationen (z.B. die Sims)
- Rennspiele (z.B. Need for Speed)
- Lernspiele (z.B. Big Brain Academy)
- Sonstige: _____

6. Haben Sie auch Konsolen in Ihrem Bestand?

- Ja
- Nein

Wenn ja, welche?

7. Haben Sie vorwiegend aktuelle Games oder legen Sie auch Wert darauf, dass die Nutzer Zugriff auf ältere Games erhalten?

[Mehrfachnennungen möglich]

- Ich versuche besonders aktuelle Games in meinem Bestand zu haben
- Ich habe auch ältere Spiele in meinem Bestand
- Ich habe ausschließlich ältere Spiele in meinem Bestand
- Ich achte auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen neuen und älteren Spielen, sowie Konsolen
- Ich habe keine genaue Übersicht

8. **Wie viele Medieneinheiten bzw. Prozent in etwa machen Games von Ihrem Gesamtbestand aus?**
[Hier können Sie entweder einen geschätzten Wert bzw. einen genauen Wert angeben]

a) Geschätzter Wert:

- 0 – 5 %
- 5 – 10 %
- 10 – 20 %
- mehr als 20 %

b) Falls vorhanden, genauer Wert.

- Keine Angabe möglich

9. **Archivieren Sie Games (z.B. besonders alte und seltene Games)?**

- Ja
- Nein
- Dazu kann ich keine Angaben machen.

10. **Was archivieren Sie?**
-

- Keine Angabe möglich

11. Aus welchen Gründen archivieren Sie bzw. archivieren Sie nicht?

a) Ich archiviere, weil....

b) Ich archiviere nicht, weil....

12. Finden in Ihrer Bibliothek Veranstaltungen zum Thema „Gaming“ bzw. Games statt? Wenn ja, in welcher Form?

13. Welche Institution sollte Ihrer Meinung nach für die Archivierung von Videospielen zuständig sein? [Mehrfachnennungen möglich]

- Archiv
- Bibliothek
- Museum
- Sonstiges: _____
- Dazu kann ich keine Angabe machen

14. Was meinen Sie, welchen Stellenwert sollten Games in Ihrer Bibliothek haben? (Mehrfachnennungen möglich)

- Einen sehr großen Stellenwert
- Gleicher Stellenwert wie zum Buch
- Gleicher Stellenwert wie zum Film

- Gleicher Stellenwert wie zur CD
- Geringerer Stellenwert als zum Buch
- Geringerer Stellenwert als zum Film
- Geringerer Stellenwert als zur CD
- Das Medium "Game" ist für meine Bibliothek nicht relevant

15. Treten aktuell oder sind bereits Probleme bei der Sammlung und Archivierung von Games aufgetreten?

16. Möchten Sie noch etwas zum Thema Games sagen?

17. Von welcher Art ist Ihre Bibliothek?

- Landesbibliothek bzw. Regionalbibliothek
- Großstadtbibliothek

18. Wie lautet der Name Ihrer Bibliothek?

Name: _____

19. Möchten Sie, dass Ihre Angaben vertraulich behandelt werden?

- Ja
- Meine Daten können gern offen im Rahmen der Bachelorarbeit verwendet werden.

Anhang III:

Interview mit Andreas Lange am 16.07.2015 im Computerspielemuseum in Berlin

Seit wann gibt es das CSM?

Seit 1997 gibt es das CSM und die erste ständige Ausstellung wurde eröffnet. Die Idee ist ein Jahr älter und wurde als Vorbereitungszeit genutzt. Seit Anfang 2011 ist das CSM in der Karl-Marx-Allee in Berlin und ist nun die zweite ständige Ausstellung. Wir hatten 10 Jahre keine ständige Ausstellung von Anfang 2001 bis 2011 und haben stattdessen Ausstellungsprojekte gemacht. In dieser Zeit wurde aber kontinuierlich weiter gesammelt. Die Sammlung die heute vorhanden ist, ist in 18 Jahren kontinuierlich gewachsen. Sie wächst nach wie vor, überwiegend durch private Spenden.

Wie wird mit dem Raumproblem durch den immer mehr wachsenden Bestand umgegangen?

Auch vor dem Umzug wurde über dieses Problem nachgedacht. Es war uns klar, dass der vorhandene Platz auf Dauer nicht ausreichen wird. Daher war es eine große Herausforderung für die Räumlichkeiten und Ausstellung eine passende Auswahl an Medien zu treffen. Es ist so, dass wir ein privates, nicht gefördertes Museum sind und auch schauen müssen, was wir uns überhaupt leisten können. Es ist schon nicht so häufig, dass Museen auf diesem Niveau hier existieren in Deutschland, privat betrieben werden und tatsächlich in der Lage sind die monatlichen Kosten (allein 8.000 Euro Miete) sowie Personalkosten usw. erwirtschaften zu können. Die große Mehrheit kann durch Eintrittsgelder finanziert werden und insofern stellte sich gar nicht die Frage, ob mehr Platz besser wäre. Es ist das, was wir uns leisten konnten.

Jetzt ist über die 4 ½ Jahre, die wir hier sind ein zweiter Aspekt dazu gekommen. Denn wir haben von Jahr zu Jahr mehr Besucher, was uns natürlich sehr freut. Die Ferienzeiten sind die Zeiten, die am meisten besucht sind und es gibt Zwischenzeiten, die nicht so gut besucht sind. Wir hatten aber jetzt das letzte Jahr 86.000 Besucher und das ist schon eine gute Zahl, die auch fast schon für eine schwarze Null ausreicht. Es ist nicht mehr ganz so lang hin. Aber in den Saisonzeiten wird ein Füllungsgrad erreicht, in welchen die Besucher nicht mehr das optimale Besuchserlebnis

haben, sodass wir einerseits von der Vielfalt dieses Themas ein Platzproblem haben und aufgrund der Dynamik des Themas.

Wenn man sich unsere „Wall of Hardware“ anguckt, hört diese 2001 auf. Das war 2005 noch in Ordnung, mittlerweile müssen wir uns aber der Frage stellen, warum es da einige Konsolen gar nicht mehr gibt, die heute historisch sind und mein Hinweis dazu ist: Da ist die Wand zu Ende. Da geht es leider nicht weiter, die „Wall of Hardware“ ist ja chronologisch aufgebaut und das zeigt, dass wir es mit einem Thema zu tun haben, was sich sehr schnell entwickelt und nicht historisch abgeschlossen ist und diese Entwicklung zu begleiten, macht uns und unseren Besuchern großen Spaß. Da steckt eine Attraktion drin und insofern kommt dann immer noch mehr Frisches und Neues dazu. Auch das ist ein Grund, warum wir mehr Platz benötigen. Es ist auch nicht ausgeschlossen, dass wir noch einmal umziehen, um uns noch mehr zu vergrößern.

Gibt es in Zukunft die Chance, dass das Museum Förderungen erhält?

Wir haben diese Ausstellung einrichten können, auch über Förderungen: Über Lottogelder und europäische Struktur Gelder, die der Kultursenat in Berlin ausgeschüttet hat. Und natürlich schließen wir nicht aus, dass für eine zukünftige Ausstellung wieder Fördergelder beantragt und genehmigt werden könnten. Alles in allem haben wir eine gute Beziehung, einerseits zum Bezirk, aber auch auf Landesebene zur Senatskanzlei und anderen relevanten Institutionen wie dem Kultursenat und Stellen im Land Berlin. Wir gehen schon davon aus, dass unser bisheriger Weg dort sehr wohlwollend und auch glücklich zur Kenntnis genommen wurde, da wir auch eine zusätzliche Attraktion für die Stadt darstellen und uns daher auch geglaubt wird, wenn wir sagen: Wir können das noch besser machen. Und das macht uns zuversichtlich, dass wir beim Antrag zumindest ernsthaft in Erwägung gezogen werden.

Sie sind seit Anfang an dabei?

Ich bin der Gründungsdirektor und habe das allerdings immer im Auftrag gemacht. Der Gründerverein ist der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit, 1990 in Ostberlin zu Wendezeiten gegründet. Dieser hat 1994 neben anderen Sachen die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gegründet und ab da spätestens aber auch schon vorher zum Beispiel im Projekt „Computerspiele Beratung“ einen deutlichen Zug hin zu Computerspielen gemacht, der

dann mit dem CSM einfach nur noch mal ausgebaut wurde. Ich war dann einer der ersten Gutachter vor Ort und wurde also gefragt, ob ich nicht ein Museum für Computerspiele aufbauen wollte. Das gab es ja damals noch nicht und das schloss sich für mich wunderbar an meine Abschlussarbeit an, die ich 1994 abgeschlossen hatte und durch die ich dann Gutachter der USK wurde. Dieser kulturelle Ansatz war für diese Zeit eher ungewöhnlich für Computerspiele und insofern passte das für mich sehr gut und bis heute bin ich vor allen Dingen auch kulturell motiviert.

Spielen sie auch privat?

Ich würde mich selber nicht als Hardcore-Spieler bezeichnen. Sicher spiele ich. Ich habe aber deutlich das Gefühl, ich müsste mehr spielen. Aber die Zeit wird zunehmend knapp und die Managementtätigkeiten bilden einen Großteil meiner Arbeit. Spielen ist nicht meine erste Motivation, aber es gehört zum Job dazu und ist Teil meiner Arbeit. Aber ich kann es durchaus auch genießen nicht zu spielen und auf irgendeinen Bildschirm zu gucken.

Wie groß ist Ihr Computerspiel-Bestand?

Mittlerweile sind es etwa 25.000 Computerspiele. Wir wissen es allerdings selber nicht ganz genau. Wir haben 70 % der Spiele katalogisiert, aber es gibt nach wie vor ganze Reihen von Kisten, wo wir teilweise nicht wissen, welche Spiele sich darin befinden und nur bei einigen eine Vorsichtung stattfinden konnte. Uns ist also leider nicht mehr gegeben, als zu sagen: Es sind mehr als 25.000.

Wie schwer ist es bestimmte sowie seltene Spiele etc. für die Sammlung zu suchen?

Es wird zunehmend schwerer. Wir haben den Vorteil, dass wir aus unserer in 18 Jahren bestehenden Sammlung schöpfen können und als ich angefangen habe den Grundstock für die Sammlung zusammenzukaufen, gab es EBay noch nicht. Das heißt, ich bin damals über Flohmärkte getingelt und habe in der Zweiten Hand gesucht und das war mehr oder weniger unter Elektroschrott zu finden. Der Sammlermarkt war so gut wie gar nicht ausgeprägt. Nur in

einigen wenigen Bereichen fing das damals schon langsam an. Die Zeit des Schnäppchens ist mit eBay und der daraus resultierenden Transparenz allerdings vorbei gewesen.

Und dann kriegen wir natürlich vor allem Spenden, die oft sehr gut erhalten sind. Die Leute sind glücklich, dass das noch jemand zu schätzen weiß.

Es wird zunehmend schwierig. Vitrinen-Exponate werden wir immer finden, aber wenn man Geräte spielbar machen will, dann hat man einen Verschleiß und man muss sie reparieren. Das ist dann schon noch mal eine andere Nummer. Wir gehen im Prinzip davon aus, das Original-Hardware nicht länger als 40 Jahre hält, das ist eine herrschende Meinung und damit ist das eh irgendwann vorbei, das die Leute an Originalhardware spielen können oder diese benutzen können. Bis dahin ist es eine Attraktion und wir versuchen unser Bestes, müssen aber auch eine Balance zwischen unseren Möglichkeiten und dem Betrieb sichern und es kostet ja auch Geld.

Die Geräte sind für die vielen Besucher nicht gemacht. Selbst wenn man Neuware hat, ist es schwierig, da sie nicht für die Masse, sondern für den Privatgebrauch gemacht sind. Die Instandhaltung gehört zum Geschäft dazu und kostet eben auch, neben Miete und Personal.

Wie läuft das mit der Archivierung bei Ihnen, im Zeitalter der Games-Plattformen wie Steam und Origin?

Das ist die Herausforderung der Zukunft: Die Zeit der physikalischen Datenträger ist vorbei! Diese werden jetzt Liebhabereditionen, es wird aber ein Nischenmarkt werden. Der Download ist noch nicht mal das Hauptproblem, man lädt es ja irgendwo hin und wenn es die Festplatte ist. Das ist eigentlich egal, aber ein Problem entsteht dann, wenn man Connect irgendwo herstellen muss. Wenn der Server dann vom Netz geht, habe ich keine Möglichkeit mehr, das Spiel zu spielen. Auch wenn ich noch einen Code habe auf meiner Festplatte. Das ist sicherlich eine Art von Kopierschutz, der noch mal anders gehandhabt werden muss, als die anderen Kopierschütze, die wir auf den physikalischen Datenträgern oder den Bestellscheiben haben. Das kriegt man mit Technologie hin, über Cracks, die das Spiel verändern, aber es gibt auch Transfer - Techniken, die das Spiel inklusive Kopierschutz vom Originaldatenträger in einen virtuellen Datenträger rüber ziehen, ohne das der Kopierschutz zerstört wird. Dabei merkt dieser nicht, dass er auf einem anderen Datenträger sitzt, sondern kopiert wurde, weil ihm das Imageformat, was ihm transferiert wird durch einen speziellen Controller erzeugt wird, welchen auch Nationalbibliotheken und Polizeibehörden verwenden und welcher auf einer sehr niedrigen Flux-

Ebene arbeitet. Dieser Controller erstellt ein 1:1 Abbild und ein Imageformat, was auf Emulatoren abgespielt werden kann. Also das sind Dinge die sind auch garstig, aber in den Griff zu bekommen. Dagegen ist ein Server, der nicht mehr Online geht weitaus problematischer. Hier muss man gucken, wie auch zukünftige Generationen Zugriff erhalten können.

Kriegen Sie zum Beispiel neue Spiele gestellt?

Es gibt konkret ein Beispiel: Electronic Arts bemustert uns. Wenn wir jetzt bei Nintendo anrufen würden und fragen würden: „Könnt ihr mir das Spiel schicken?“, dann würden sie das sicherlich auch machen. EA dagegen hat keinen Mangel an Spielestau, was die Digitalisierung angeht und was man auch bedenken muss: Wir hatten jahrelang die USK im Haus, weshalb auch neue Spiele reingekommen sind, auch in das Archiv. Wir sind es gewohnt, uns um die Vergangenheit zu kümmern und die USK-Spiele zu bekommen. Die USK ist jedoch nicht mehr im Verein, zu welchem auch das Museum gehört, sondern ist 2007 überführt worden in die Industrie. Also insofern haben wir das Archiv, was bis dahin entstanden ist. Aber das ist bisher auch schon ein historisches Archiv. Und dazu kommt, dass zunehmend weniger Spiele auf physikalischen Datenträgern veröffentlicht werden.

Wir sind das offizielle Archiv des deutschen Computerspielpreises und erhalten jedes Jahr die Nominierungen und auch die Einsendungen, also das komplette Paket an Dokumenten, aber auch an Spiele-Codes und insofern haben wir durch diese Funktion die Spiele, die beim deutschen Computerspielpreis eingereicht werden. Seit diesem Jahr existiert auch die Kategorie „Bestes internationales Spiel“ und entsprechend groß sind in diesem Jahr die Einreichzahlen und das ist schon signifikant, wenn man durch diesen Preis alle Einreichungen des Jahres bekommt.

Ab wann sollte man Early-Access Spiele archivieren?

Es können hoch interessante Werke sein. Man weiß natürlich nicht ganz, welche Fragestellungen zukünftige Generationen da ran tragen, es ist eine Schwierigkeit aller Archivare und Bewahrungsinstitutionen, dass man das nicht genau weiß, aber gerade die unfertigen Sachen, da gibt es Gründe, warum diese dann gestoppt worden sind und so weiter. Die sind dann nicht super distribuiert worden, da gibt's nur relativ wenige Leute, die das haben. Das können schon interessante Sachen sein. Ich bin da sehr offen. Wenn mir welche angeboten werden, dann

natürlich bewahren wir die, aber ich reiße mich da nicht drum. Wir haben bei der Katalogisierung und Inventarisierung eh schon einen Stau und können nicht alles aufnehmen.

Brauchen Sie zufällig noch einen Bibliothekar?

Wir haben leider keine einzige Stelle in unserer Sammlung. Nur einen Sammlungsleiter, der zurzeit ehrenamtlich tätig ist. Das liegt daran, dass wir schon Schwierigkeiten haben den Betrieb der Ausstellung über die Eintrittsgelder zu finanzieren. Wir halten einen gewissen Stand in der Sammlung. Wir kümmern uns um gewisse Sachen, aber zum Beispiel systematisch mal einen Transfer aufzusetzen z.B. der magnetischen Datenträger, die jeden Tag Daten verlieren, da sie entmagnetisieren. Das ist uns nicht gegeben, da wir einfach keine Mittel dafür haben. Das müsste man aber machen und insofern, hoffen wir zwar und arbeiten daran, die ganze Sammlungs- und Bewahrungstätigkeit auch auf stabilere Füße zu stellen. Dazu muss jedoch eine nachhaltige Basis gegeben sein. Denn das ist die Phase bei den Games, wie eigentlich allen anderen Kulturbereichen, in der die Fans entscheidend sind. Es waren zuerst die Fans, die den Wert verstanden haben und die angefangen haben, sich um das Vergangene zu kümmern. Erst im zweiten Schritt kommen die Institutionen und wir sind die institutionelle Seite. Institutionen haben Nachteile gegenüber den Fans, sie sind langsamer, teuer. Fans sind leidenschaftsgetrieben und Leidenschaft kostet nicht so viel. Und sie sind schneller und flexibler. Aber sie haben auch ein paar Nachteile: Sie sind unsystematisch und vor allem stehen persönliche Abhängigkeiten im Weg. Zum Beispiel der bekannteste Amiga-Emulator „WinUAE“ wird mittlerweile nur noch von einer Person verstanden. Wenn der sagt: „Ich habe keinen Bock mehr!“, dann gibt es keinen, der den Emulator nutzen kann. Wir können also nicht davon ausgehen, dass wir in 50 Jahren Menschen finden, die so eine emotionale Beziehung zu den alten Plattformen und Spielen empfinden, wie die Leute, die jetzt noch leben. So dass jetzt genau die Situation ist, in der das Wissen und die Fähigkeiten übergeben werden von der Community hin zu den Institutionen. Wir übernehmen quasi und eine unserer Aufgaben ist es, eine nachhaltige Basis zu schaffen, um Abhängigkeiten zu verhindern.

Was das Juristische angeht: Wir sind darauf angewiesen, dass das alles in einem legalen Rahmen passiert. Wir fangen an die Gesetzesgeber unter Druck zu setzen. Wir sagen: „Leute, was da gesetzlich vorliegt ist „Murks“ für uns! Das funktioniert so überhaupt nicht.“ Wir definieren, was wir brauchen, auch gesetzlich. Das sind alles Bereiche finanziell, wie auch technisch, aber auch

juristisch, wo Vieles verbessert werden muss, damit es eine tragfähige Basis geben kann. Mit dem Ziel auch zukünftigen Generationen, einen möglichst technisch guten, niedrighschwelligen Zugang zu diesem Teil unseres historischen und kulturellen Erbes zugänglich zu machen. Das ist die Phase in der wir uns gerade befinden, die Übergabe von der Community hin zur Institution. Das ist eine große Aufgabe, aber wie auch beim Film: Es wiederholt sich. Es sind historische Figuren, die sich immer wieder wiederholen. Das ist nichts Ungewöhnliches. Man weiß auch, ob des Ergebnis. Es wird mindestens ein Computerspielmuseum in jedem reicheren postindustriellen Land dieser Erde geben, wie es auch Filmmuseen gibt. Es wird die entsprechenden Mittel geben, die zur Verfügung gestellt werden. Sicherlich ist die Frage berechtigt: Wann wird das sein? Werden wir das noch erleben? Man geht halt ein Stück mit, man gibt sich Mühe, um das zu befördern. Aber insgesamt ist eine Gelassenheit da, weil das der Lauf der Dinge ist. So war er immer, so wird er auch bei Games sein.

Kennen Sie noch mehr Computerspielemuseen?

Ja! Wir haben sogar letzgens einen europäischen Verband gegründet von Computerspielemuseen, Archiven und Bewahrungsprojekten Da sind z.B. zwei Nationalbibliotheken dabei, die Dänen und die Schweden, die aufgrund eines Gesetzes Games bewahren. Die Franzosen auch. Die Library of Congress hat letzgens einen Workshop angekündigt, der nachgeholt wird: Ein internationaler Expertenworkshop, zu dem ich auch eingeladen war. Weil sie eine nationale Strategie aufsetzen wollen, zur Bewahrung von Computerspielen. In Holland soll auch ein nationales Archiv aufgebaut werden. In Rom gibt es ein uns vergleichbares Museum. In England hat eines eröffnet. In Süd-Korea hat jetzt eins aufgemacht, was über drei Etagen geht. Seit zwei Jahren hat dies geöffnet. Es gibt viele Initiativen zum Beispiel von Sammlern. Aber ohne einen professionellen Kontext ist dies kaum machbar.

Wie viele Mitarbeiter haben Sie?

10 sozialversicherungspflichtige Arbeitsplätze und einiges an Selbständigen und Ehrenamtlichen.

Vielen Dank, für das Interview!

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangabe kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift