



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

DEPARTMENT INFORMATION

Bachelorarbeit

**GAMING-ANGEBOTE IN ÖFFENTLICHEN BIBLIOTHEKEN DER SEKTION 3A –
EIN STATE-OF-THE-ART-BERICHT**

vorgelegt von

Jennifer Grüler

Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

erste Prüferin: Prof. Dr. Ute Krauß-Leichert

zweite Prüferin: Vera-Marie Rodewald

Hamburg, August 2016

Abstract

Videospiele sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Bei Bibliotheken ist dieses Thema jedoch noch nicht wirklich angekommen, so fehlt es zudem an Literatur und Forschung auf diesem Gebiet.

Die aktuelle Verwendung von Videospielen soll in dieser Arbeit anhand einer quantitativen Umfrage dargestellt werden, wozu Bibliotheken der Sektion 3A befragt werden. Die Ergebnisse der Umfrage werden außerdem in einem Interview mit dem Experten Christoph Deeg analysiert, der zudem seine Sicht auf Angebote zum Thema Gaming in Bibliotheken darstellt. Aus den Ergebnissen werden Handlungsempfehlungen ausgesprochen für Bibliotheken, die ihren Gaming-Bereich auf- oder ausbauen wollen.

Die Ergebnisse zeigen, dass eine große Mehrheit der befragten Bibliotheken in der Sektion 3A bereits Videospiele verleihen, jedoch nur etwa die Hälfte auch darüber hinaus Gaming-Angebote anbieten, bei denen zumeist die Zielgruppe auch sehr begrenzt ist.

Bei Bibliotheken, die noch keine Angebote zum Thema Gaming haben, werden als Gründe der Etat, die benötigte Zeit sowie das Personal genannt.

In Bereich Gaming besteht noch großer Handlungsbedarf, da die Aufgaben von Bibliotheken in der heutigen Zeit klar über den Verleih von Medien hinausgehen. Bibliotheken dürfen das Thema nicht als Projekt sehen, sondern als ein langfristiges, wichtiges Thema.

Schlagworte

Gaming, Bibliotheken, Gaming-Kultur, Gaming-Angebot, Umfrage, Experteninterview, Videospiele, digitale Spiele, neue Medien

Inhaltsverzeichnis

Anhangsverzeichnis.....	III
Abbildungsverzeichnis	IV
1 Einleitung	1
1.1 Thesen.....	3
1.2 Stand der Forschung	3
1.3 Methode	4
1.4 Zielsetzung	4
1.5 Gliederung	5
2 Theorie.....	6
2.1 Glossar	6
2.2 Definitionen	8
2.2.1 Videospiele.....	8
2.2.2 Gaming	8
2.2.3 Gamer	10
2.3 Relevanz von Gaming für Bibliotheken	11
2.4 Fazit	14
3 State-of-the-Art-Bericht	16
3.1 Statistik Gaming	16
3.2 Quantitative Befragung.....	17
3.2.1 Grundgesamtheit.....	17
3.2.2 Erwartung	17
3.2.3 Pretest	18
3.2.4 Erhebung.....	18
3.2.5 Konzeption des Fragebogens.....	19
3.2.6 Auswertung.....	21
3.2.7 Interpretation	33
3.3 Experteninterview.....	35
3.3.1 Der Experte.....	35
3.3.2 Kontakt	35
3.3.3 Konzeption des Interviews	36
3.3.4 Auswertung des Interviews	36

3.3.5 Interpretation des Interviews	40
3.4 Fazit	41
4 Handlungsempfehlungen	43
4.1 Anforderungen.....	43
4.2 Handlungsempfehlung I	43
4.3 Handlungsempfehlung II	44
4.4 Handlungsempfehlung III.....	44
4.5 Beispiel für einen Flyer	44
4.6 Beispiel für eine Umfrage.....	45
4.7 Literaturtipps	47
5 Fazit	48
6 Ausblick.....	50
Literaturverzeichnis	51
Anhang	V

Anhangsverzeichnis

Anhang 1: Der Fragebogen.....	V
Anhang 2: E-Mail an die Bibliotheken.....	XIII
Anhang 3: Fragebogen, ausgewertet	XV
Anhang 4: E-Mail an Herrn Deeg.....	XXXVI
Anhang 5: Fragen für das Experteninterview	XXXVII
Anhang 6: Transkript des Interviews.....	XXXIX

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel 1 aus der Online-Umfrage	20
Abbildung 2: Beispiel 2 aus der Online-Umfrage	20
Abbildung 3: Auswertung: Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Videospiele?.....	22
Abbildung 4: Auswertung: Für welche Konsolen bieten Sie Videospiele zum Verleih an?.....	23
Abbildung 5: Auswertung: Für welche Altersklasse verleihen Sie Videospiele?	24
Abbildung 6: Auswertung: Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Konsolen?.....	24
Abbildung 7: Auswertung: Welche Konsolen verleihen Sie?	25
Abbildung 8: Auswertung: Besuchen Sie und Ihre Kollegen weiterführende Fortbildungen oder ähnliches zum Thema Gaming?.....	26
Abbildung 9: Auswertung: Wie schätzen Sie den Bereich Gaming für Bibliotheken ein?	27
Abbildung 10: Auswertung: Wie schätzen Sie die Zukunft von Gaming-Angeboten, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, für Bibliotheken ein?	28
Abbildung 11: Auswertung: Bieten Sie Angebote zum Thema Gaming an, die über den Verleih von Videospiele und Konsolen hinausgehen?	30
Abbildung 12: Auswertung: Sehen Sie Optimierungsmöglichkeiten für Ihr Gaming- Angebot?.....	31
Abbildung 13: Auswertung: Planen Sie in nächster Zeit Angebote zum Thema Videospiele anzubieten?	32
Abbildung 14: Umgang von Bibliotheken mit Pokémon Go	50

1 Einleitung

Wenn man während der Mittagspause über den Campus der Universität Hamburg geht, sieht man derzeit überdurchschnittlich viele Studenten mit ihrem Smartphone. Besonders viele sind es beim Gebiet der Mensa. Sie stehen, lehnen an Bäumen oder sitzen im Gras. An dieser Stelle ist eine Pokémon-Arena und jeder möchte diese Arena besitzen. Pokémon Go von Niantic, das am 13. Juli 2016 in Deutschland erschien, ist innerhalb kürzester Zeit ein weltweites Phänomen geworden. Nur wenige Tage nach Erscheinen von Pokémon Go hatte sich der Marktwert von Nintendo, dem Lizenzinhaber, verdoppelt (BoerseOnline 2016).

Am 19. Juli 2016 erreichte diese Diskussion auch das Forum InetBib. Die Bibliothek Nordenham hatte Pokémon Go in ihren Räumlichkeiten verboten und ein Bild davon auf Facebook veröffentlicht. Soll man ein Spiel, das offenbar Millionen bewegt, in den Räumen der Bibliothek unterbinden oder soll man die Chance nutzen, um neue Nutzer für die Bibliothek zu gewinnen und die Bibliothek als Dritten Ort, also ein Ort, an dem sich Menschen gerne, neben dem eigenen zu Hause und der Arbeit, aufhalten, zu etablieren (InetBib 2016)?

Videospiele sind ein fester Bestandteil der deutschen Kultur geworden. Sie bieten Möglichkeiten sich kreativ mit unserer Umwelt auseinanderzusetzen (Initiative Creative Gaming 2016). Zudem liegt ihnen „eine Schlüsseltechnologie zu Grunde, die für viele andere Bereiche von erheblicher Bedeutung ist, also (z.B. bei Simulationen in der Produktentwicklung, in der Medizin oder in der schulischen und beruflichen Bildung)“ (Stiftung Digitale Spielekultur, 2016).

Die Entwicklung in der Branche ist rasant. Prognosen zeigen, dass im Jahr 2019 über 2,26 Milliarden Euro allein in Deutschland im Bereich digitale Spiele umgesetzt werden sollen. Im Jahr 2014 waren es im Vergleich dazu nur 1,89 Milliarden (PWC, 2015).

Auch Bücher zählen in Deutschland seit Jahrhunderten zum Kulturgut. Für Bibliotheken ist Leseförderung ein vollkommen natürlicher Bestandteil und lässt sich in jedem Portfolio einer guten Öffentlichen Bibliothek wiederfinden. Angebote, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen, finden sich in kaum einer Bibliothek.

Christoph Deeg bezeichnete bereits im Jahr 2010 „Gaming als ein bedeutendes Thema bzw. Aufgabengebiet für Bibliotheken in der Zukunft“ (Deeg 2010, S. 223). Gleichzeitig räumt er ein, dass dieser Ansatz jedoch noch sehr fremd anmutet. Bibliotheken bieten digitale Spiele zum Verleih an, um Jugendliche wieder in ihre Räumlichkeiten zu locken. Dass digitale Spiele jedoch großes Potenzial zur Kultur- und Wissensvermittlung bieten, wird oft übersehen (Deeg 2010, S.223).

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit soll die Frage beantwortet werden, ob es Gaming-Konzepte in öffentlichen Bibliotheken der Sektion 3A gibt, die über die Ausleihe von digitalen Spielen hinausgehen. Bei Bibliotheken der Sektion 3A handelt es sich um Bibliotheken, deren Nutzeranzahl im Einzugsgebiet zwischen 50.000 bis 100.000 liegt. Es soll erreicht werden, dass Bibliotheken das Potenzial von digitalen Spielen in der Kultur- und Wissensvermittlung sehen und dem Umgang mit Spielen einen ähnlich hohen Stellenwert wie zum Beispiel der Leseförderung einräumen.

Die Entscheidung für Öffentliche Bibliotheken wurde getroffen, weil es für die Entwicklung eines Gaming-Konzepts einen Unterschied machen könnte, ob es sich um eine Wissenschaftliche oder eine Öffentliche Bibliothek handelt.

Eine deutschlandweite Umfrage zum Stand von Gaming-Konzepten in Bibliotheken, würde den Rahmen einer Bachelorarbeit deutlich überziehen, daher wird sich die vorliegende Arbeit auf eine Sektion begrenzen.

Zur Auswahl standen Bibliotheken der Sektion 3A und / oder 3B. Nach Durchsicht der Sektionen wurde die Sektion 3A gewählt. Das liegt zum einen daran, dass die Anzahl an Bibliotheken in den jeweiligen Sektionen sehr unterschiedlich ist. Die Sektion 3A umfasst etwa 110 Bibliotheken, während die Sektion 3B, also „Öffentliche Bibliothekssysteme und Bibliotheken für Versorgungsbereiche bis 50.000 Einwohner und Landkreise mit bibliothekarischen Einrichtungen“ (dbv 2016b), um die 1.500 Bibliotheken umfasst. Der andere Grund ist, dass Bibliotheken der Sektion 3A zumeist mehr finanzielle und personelle Mittel haben als kleine Bibliotheken und die Wahrscheinlichkeit, dort ein Gaming-Konzept zu finden, vermutlich größer ist als in Bibliotheken der Sektion 3B.

1.1 Thesen

Die Bachelorarbeit stützt sich auf die Thesen, dass

- grundsätzlich davon auszugehen ist, dass in nahezu allen Bibliotheken Videospiele ausgeliehen werden. Ähnlich wie Filme oder Hörbücher, nehmen in Bibliotheken inzwischen weitere Medien ihren Raum ein.
- es wahrscheinlich ist, dass in den wenigsten Bibliotheken Angebote im Bereich Gaming, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, angeboten werden. Bibliotheken sehen sich noch immer als reine Vermittler von Buchkultur (Deeg 2014, S. 17) und sind daher sehr zögerlich, wenn es um neue Themen und Technologien geht.
- die häufigsten Gründe, warum kein Gaming-Angebot in den Bibliotheken eingeführt wird, werden in den Bereichen des nicht vorhandenen Etats und des mangelnden Personals zu finden sein.

1.2 Stand der Forschung

Eine ausführliche Literaturrecherche ergab, dass auf dem Gebiet „Gaming in Bibliotheken“ bisher im deutschsprachigen Raum kaum bis keine Literatur vorhanden ist. Man findet das Werk „Gaming und Bibliotheken“ von Christoph Deeg. Deeg versteht sein Werk jedoch eher als Leitfaden für die Einführung von Gaming in der Bibliothek und nicht als theoretisches Grundwerk (Deeg 2014, S. 2).

Zum Thema Gaming, mit all seinen Schlagworten, ergab sich in einer ersten Literaturrecherche eine sehr große Treffermenge an Werken. Dies gilt auch für den Begriff Computerspiele.

Für Literatur, die den Bereich Gaming und Bibliotheken umfasst, findet sich nur ein relevantes deutsches Werk, sowie eine Handvoll englischsprachiger Werke. Es gibt einen Aufsatz in einem Sammelwerk, der jedoch, ebenso wie die deutsche Monographie, von Christoph Deeg geschrieben wurde. Es sind einige ältere Artikel in Fachzeitschriften vorhanden. Deutschlandweit existieren zwei bis drei Blogs, die für das

Thema relevant sind. Eine Erhebung, ob es Gaming-Konzepte in Bibliotheken in Deutschland gibt, ist noch gar nicht vorhanden, daher besteht keine Vergleichsmöglichkeit. Umso wichtiger ist es, in dem Bereich Gaming in Bibliotheken zu forschen. Um eine fundierte Grundlage für weitere Forschungen zu haben, ist eine deutschlandweite Umfrage in den einzelnen Bibliothekssektionen wichtig, die mit der vorliegenden Arbeit für einen Teilbereich geschaffen werden soll.

Es wurden durchaus schon Bachelorarbeiten über Gaming in Bibliotheken geschrieben. Diese Arbeiten bezogen sich aber auf Konzept einföhrungen in einer bestimmten Bibliothek oder auf eine Analyse von Konzepten bestimmter Bibliotheken.

1.3 Methode

Im ersten Teil der vorliegenden Arbeit werden relevante Begriffe anhand einer Literaturrecherche definiert und die Relevanz von Gaming für Bibliotheken dargelegt.

Eine Auswertung von aktuellen Statistiken zeigt auf, wie sich Gaming auf verschiedene Aspekte des Lebens auswirkt. Hier wird beschrieben, was Gaming für die Wirtschaft und das private Leben bedeutet.

Um den Stand von Gaming in Öffentlichen Bibliotheken der Sektion 3A darzustellen, wird eine quantitative Erhebung durchgeführt. Diese Erhebung soll zeigen, wie Videospiele und ihre Kultur in den deutschen Bibliotheken gesehen werden und ob die Bibliotheken eine Zukunft für das Thema in ihrem Bereich sehen.

Auf Grundlage der quantitativen Umfrage wird anschließend ein Experteninterview durchgeführt. Hier werden die Angaben der Bibliotheken analysiert und eine Einschätzung zu den Antworten gegeben werden. Das Experteninterview wird mit Christoph Deeg geführt.

Schließlich wird es, als Resultat aus der quantitativen Umfrage und dem Experteninterview, Handlungsempfehlungen für die Bibliotheken geben.

1.4 Zielsetzung

Das Ziel der Arbeit ist, einen aussagekräftigen State-Of-The-Art-Bericht zum Thema Gaming in Bibliotheken zu geben. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden,

welchen Teil Gaming im Lebensbereich der Deutschen einnimmt und dass es wichtig ist, Gaming zu einem festen Bestandteil der Bibliotheken zu machen. Dies soll anhand von Literaturrecherche und des Experteninterviews noch bestätigt werden.

1.5 Gliederung

Insgesamt ist die Bachelorarbeit in fünf Teile aufgeteilt.

Der erste Teil der Bachelorarbeit ist die Einleitung.

Im zweiten Teil wird ein ausführlicher theoretischer Hintergrund geschaffen. Anhand der führenden Fachliteratur werden die Begriffe „Videospiele“, „Gamer“ und „Gaming“ aufgegriffen und definiert. Insbesondere wird auf den typischen Gamer, also Spieler von Videospiele, eingegangen. Danach wird die Relevanz von Gaming in Bibliotheken erläutert.

Im dritten Teil der Arbeit wird die quantitative Umfrage vorgestellt und ausgewertet. Anschließend wird das Experteninterview mit Christoph Deeg präsentiert.

Auf Grundlage der vorliegenden Ergebnisse aus der quantitativen Umfrage und dem Experteninterview, werden im vierten Teil der Arbeit grundlegende Anforderungen und Handlungsmöglichkeiten vorgestellt. Diese sollen den Bibliotheken helfen, einen Gaming-Bereich in ihren Räumlichkeiten einzurichten.

Der fünfte Teil der Arbeit ist das Fazit. Es werden alle wichtigen Aspekte der Arbeit zusammengefasst. Zudem wird ein Ausblick auf das Thema Gaming in Bibliotheken gegeben.

2 Theorie

Im folgenden Teil, geht es darum bestimmte Griffe zu erklären und zu definieren. Auch die Relevanz von Gaming für Bibliotheken wird dargestellt.

2.1 Glossar

Cosplay

Cosplay bedeutet, sich als eine Figur aus seinem Lieblingsspiel zu verkleiden. Dabei schneiden und basteln Cosplayer ihre Kostüme selbst. Cosplay hat sich vor allem aus dem Anime- und Mangabereich entwickelt und hat sich schließlich auf Videospiele ausgeweitet (Jugendszenen 2016).

Dritter Ort

Als Dritten Ort bezeichnet man „inszenierte Lebensräume, in denen man sich vorübergehend aufhält. Es sind Orte zwischen dem eigenen Zuhause (erster Ort) und der Arbeitswelt/Ausbildungsstätte (Zweiter Ort). Familien, Jugendliche, Senioren treffen sich dort zum Einkauf, zur Unterhaltung, zum Essen und Trinken“ (Barth 2015, S.426).

Handheld

Der Begriff setzt sich aus den Worten „Hand“ und „Held“ zusammen und bedeutet grob übersetzt in der Hand halten. Bei einem Handheld handelt es sich um eine tragbare Konsole wie zum Beispiel den Gameboy oder Nintendo 3DS (Duden 2016a).

Independent-Game

Unter einem Independent-Game versteht man, anders als bei einem Triple-A-Titel, ein Videospiel, das entwickelt wurde, ohne einen Geldgeber hinter der Entwicklung zu haben. Independent-Titel sind meist um ein Vielfaches günstiger zu erwerben als Triple-A-Titel. Dies hat vor allem damit zu tun, dass sie grafisch oft nicht mit den Blockbustern in der Spielebranche mithalten können. Allerdings hat sich inzwischen eine ganze Szene um diese Art von Videospielen gebildet und wirklich gute Spiele unter

den Independent-Games werden schnell bekannt und auf Verkaufsplattformen wie Steam sind sie sehr beliebt und werden oft gekauft (Schischka 2016).

Let's Play Videos

In einem Let's Play Video „dokumentieren Gamer ihr Spielerlebnis“ in Form eines Videos. Diese Videos werden zumeist auf YouTube veröffentlicht und je nach Spieler von Millionen verfolgt (Böhm 2012).

Einer der erfolgreichsten deutschen Let's Player derzeit ist Gronkh. Im August 2016 hat er mehr als vier Millionen Zuschauer auf seinem YouTube-Kanal (Gronkh 2016).

Lore

Bei der Lore handelt es sich um die Hintergrundgeschichte einer fiktiven Welt.

Retro-Gaming

Als Retro-Gaming bezeichnet man das Spielen von alten Video- und Automaten Spielen. Dabei geht es vor allem um Spiele aus den 80er und 90er Jahren (Retromagazine 2015).

Shooter

Ein Shooter ist ein Computerspiel „in denen der Kampf gegen menschenähnliche Gegner geführt wird“ (RP Online 2009) Dies geschieht zumeist mit Schusswaffen. In Deutschland werden diese Spiele auch oft Killerspiele genannt.

Steam

Steam ist eine von mehreren Plattformen im Netz, die Videospiele zum Download anbieten. Es bietet die Möglichkeit sich mit mehreren Millionen Spielern weltweit online zu verbinden. Spiele, die über Steam heruntergeladen werden, können nur über den eigenen Steam-Account gespielt werden (Steam 2016).

Triple-A-Titel

Unter dem Begriff Triple-A oder auch „AAA“ versteht man Videospiele, „denen während der Entwicklung ein besonders hohes Budget zur Verfügung gestellt wurde. Bereits vor der Veröffentlichung wird für einen AAA-Titel möglichst viel Marketing

betrieben, um einen kommerziellen Erfolg zu erzielen. AAA-Titel sind somit in etwa mit den sogenannten Blockbustern aus der Filmbranche zu vergleichen“ (Zick 2015).

2.2 Definitionen

Im nachfolgenden Teil dieser Arbeit geht es vor allem um das Einführen von Begriffen, die im Verlauf häufiger benutzt werden.

Zu diesem Zweck werden die Begrifflichkeiten „Videospiele“, „Gaming“ und „Gamer“ anhand der Fachliteratur und anhand von führenden Enzyklopädien kurz definiert.

2.2.1 Videospiele

Die offizielle, deutsche Beschreibung eines Videospieles lautet: „elektronisches Spiel, das über den Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus eingreift“ (Duden 2016b).

„Computer- und Videospiele verbinden in sich alle vorhergegangenen Medienformen. Sprache, Text, Klang und Bewegtbild verschmelzen mit einer Interaktivität und intrinsischen Motivation des Spielers zu einer einzigartigen Erfahrung“ (BIU 2016).

Videospiele sind also die digitale Form eines normalen Spiels. Das Spiel wird mit Hilfe eines Endgeräts (also beispielsweise Computer, Konsole) und Steuermöglichkeiten (z.B. Controller, Tastatur) ausgeführt.

2.2.2 Gaming

Gaming bedeutet in der bloßen Übersetzung nichts Anderes als spielen. Und die Menschheit spielt, solange sie existiert (Huizinga 2011, S. 9).

Es gibt mehrere Autoren die sich daran versucht haben, Gaming zu definieren. Diese Definitionen gehen aber oft nicht über die Beschreibung von grundlegenden Dingen, die zu einem Spiel gehören, hinaus (Deeg 2014, S. 6).

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des >>Andersseins<< als das >>gewöhnliche Leben<<“ (Huizinga 2011, S. 37).

Jane McGonigal definiert den Begriff „Gaming“ oder „Spiel“ ähnlich wie Huizinga. McGonigal beschreibt Merkmale für Gaming in vier Punkten.

In Punkt eins gibt sie an, dass Gaming ein klares Ziel haben muss. Zum Beispiel in Form einer Aufgabe, die der Spieler lösen muss (McGonigal 2011, S. 33).

Der zweite Bestandteil ist ein Regelwerk. Der Spieler muss Grenzen haben, innerhalb derer er sein Ziel erreichen kann. Dieses Regelwerk darf aber nicht zu starr sein. Es muss bestimmte Freiräume bieten, damit der Spieler seine Kreativität ausleben kann. (McGonigal 2011, S.33).

Als drittes muss das Spiel ein klares Feedback geben. Der Spieler muss wissen, wie weit er schon gekommen ist. Es muss klar ersichtlich sein, was die aktuelle Aufgabe ist und wie lange er noch braucht, um das Ziel des Spiels zu erreichen. (McGonigal 2011, S. 33).

Der letzte Punkt gibt an, dass der Spieler das Spiel freiwillig spielt. Sowohl das Ziel, als auch das Regelwerk und die damit einhergehenden Einschränkungen muss er akzeptieren (McGonigal 2011, S. 33).

Diese Ansicht vertritt auch Johan Huizinga: „Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln“ (Huizinga 2011, S. 16).

Doch das allein macht digitales Spielen nicht aus. Die vorangegangenen vier Punkte, die Gaming definieren, lassen sich auch auf analoge Spiele übertragen. Digitale Spiele weisen zwei grundlegende Punkte auf, die sie vom analogen Spiel unterscheiden. Die Maschinen, mit denen wir sie spielen - also Konsolen oder Computer - sind in der Lage komplexe Welten zu erschaffen, die jenseits unserer Vorstellungskraft liegen. Der

zweite grundlegende Punkt ist die Vernetzung. Wir sind im digitalen Spiel mit der ganzen Welt verbunden. Dies gilt auch für Offline- und Single-Player-Spiele. Hier erfolgt die Vernetzung außerhalb des Spiels über Internetseiten wie Foren und Wikis. Diese beiden Punkte eröffnen völlig neue Möglichkeiten (Eli Neiburger, zitiert durch Deeg 2014, S. 7).

Zum Gaming gehört eine ganze Kultur. Zu Spielereihen erscheinen Romane, große Spielehersteller veranstalten Hausmessen (z.B. BlizzCon), Fans schneiden sich die Kostüme ihrer Videospielden und verkleiden sich als diese oder schreiben Fanfictions über die Welten, in denen sie sich bewegen. Die Gaminggemeinschaft hat eine eigene Sprache, die man nur schwerlich versteht, wenn man sich nicht in dieser Gemeinschaft bewegt (Deeg 2014, S. 6).

Ein Beispiel dafür ist World of Warcraft. Die Lore für die Welt in der sich die Spieler bewegen, ist so gewaltig, dass auch mehrere Romanreihen veröffentlicht wurden, damit die Spieler sich noch genauer über ihre Welt informieren konnten.

Für die halbwegs erfolgreichen Spiele legen die Gamer eigene Wikis an, es gibt Videotutorials oder Let's Play Videos auf Youtube (Deeg 2014, S. 18).

2.2.3 Gamer

Oft ist der Begriff Gamer mit einem negativen Beigeschmack behaftet. Ein Beispiel dafür ist der Amoklauf in Emsdetten im Jahr 2006. Die Medien berichteten damals, dass Bastian B. sogenannte Killerspiele gespielt hatte (Migutsch, 2008, S. 1). Also Spiele, in denen es darum geht, virtuelle Menschen abzuschießen.

Häufig sind auch Assoziation mit Sucht und Aggression ein Grund für eine negative Einstellung gegenüber Gamern. „Dabei ist eine pauschale Bewertung von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen aufgrund der Vielfalt an Technik und Inhalten nicht angemessen“ (JIM 2016, S. 21).

Die beliebtesten Spiele sind für Jugendliche nicht nur Ego-Shooter, auch andere Genres und Spiele, wie die Sims und FIFA werden gerne gespielt (JIM 2016, S. 19).

In den letzten Jahren haben diese Vorurteile jedoch abgenommen und Gaming ist „gesellschaftsfähig“ geworden. Dies belegen auch die Daten von Statista, deren

Experten sich ausgiebig mit dem Thema beschäftigt und mehrere Umfragen zum Thema „Gamer“ durchgeführt haben.

In Deutschland spielen im Jahr 2015 über 40% aller Deutschen regelmäßig digitale Spiele (Statista 2015a).

Schaut man auf aktuelle Statistiken, ist der Durchschnittsgamer etwa 32 Jahre alt (Statista 2015b) und das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen Spielern ist nahezu ausgeglichen (Statista 2015c).

Es spielen sowohl Hauptschüler als auch Gymnasiasten und auch wenn Schüler der mittleren Reife am häufigsten unter den Gamern vertreten sind, so hält es sich in allen Bildungsgraden die Waage (Statista, 2015d).

2.3 Relevanz von Gaming für Bibliotheken

Warum sollten sich Bibliotheken mit Gaming beschäftigen? Oftmals kommt diese Frage von außerhalb der Bibliothek: Von den Kommunen oder Nutzern, die oft gerne eine Begründung für digitale Spiele in der Bücherei haben möchten. In Deutschland verbindet man Bibliotheken immer noch fast ausschließlich mit Büchern und allem was mit der Buchkultur zu tun hat (Deeg 2014, S. 25).

Computerspiele sind jedoch nicht nur zur Unterhaltung gedacht. Neben den kulturellen Aspekten - seit 2008 sind Computerspiele vom deutschen Kulturrat als deutsches Kulturgut anerkannt (BIU 2016) - werden Computerspiele auch in der Bildung eingesetzt. So gibt es zum Beispiel den Bereich der Serious Games. Diese werden in „Bereichen wie Gesundheitsförderung, Prävention, Jugend- und Erwachsenenbildung eingesetzt. Um das Lernen verschiedenster Inhalte im Spiel durch die direkte Anwendung von Wissen zu erleichtern“ (KIM 2015, S. 52).

In der Zusammenfassung der Studie „Jugend, Information, (Multi-)Media – Studienreihe zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger“ (JIM-Studie) vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) der letzten 15 Jahre zeigt sich deutlich, dass Gaming ein zentraler Punkt im Leben von Jugendlichen ist. Beinahe 50% der Befragten besitzen sowohl eine tragbare als auch eine feste Spielekonsole (JIM 2016, S. 18).

23% der Befragten Jugendlichen spielen täglich oder mehrmals wöchentlich auf den Konsolen (JIM 2016, S. 18).

Bereits 1998 spielten 38% der Befragten täglich oder mehrfach die Woche Computerspiele. Inzwischen hat sich dies auch auf Online-Spiele ausgeweitet. 48% der Jugendlichen spielen inzwischen täglich oder mehrfach die Woche. 29% davon spielen online, die übrigen 19% immer noch offline (JIM 2016, S. 20).

66% aller Jungen zwischen zwölf und 19 schätzen digitale Spiele als wichtig ein. Bei den Mädchen sind es 25% (JIM 2016, S. 21).

In der Studie „Kinder + Medien, Computer + Internet – Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger“ (KIM-Studie) vom mpfs zeigt sich ebenfalls die Tendenz zum Gaming. 23% der Befragten geben an, dass das digitale Spielen für sie eine sehr gern genutzte Freizeitaktivität ist (KIM 2015, S. 53).

24% der Kinder spielen täglich, 38% noch ein- oder mehrmals die Woche (KIM 2015, S. 53).

Gaming ist ein wichtiger Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen und hat in den letzten Jahren immer mehr zugenommen, wie die beiden Studien zeigen.

Gaming hat oftmals positive Effekte. Spiele, sowohl die analogen wie auch die digitalen, werden oftmals dafür genutzt, Emotionen zu festigen. Oftmals spielen Menschen, wenn sie ihren Ärger oder ihre Wut abbauen wollen. Dabei eignen sich nicht nur Spiele, bei denen man sich bewegen muss, sondern auch digitale Spiele, die Kampfhandlungen enthalten (Schell 2012, S. 550).

Ein weiterer positiver Effekt ist, dass in Spielen die reale Welt meist ausgeschaltet werden kann. Dies gibt Spielern die Möglichkeit, die tatsächlichen Ereignisse mit einigem Abstand zu betrachten. Wenn dann fertig gespielt wurde, kann mit einer neuen Sicht, an die Dinge herangegangen werden (Schell 2012, S. 550).

Videospiele können uns auch bei sozialen Interaktionen helfen. Oftmals ist das Knüpfen von Kontakten in der realen Welt nicht einfach. Viele Menschen sind schüchtern und trauen sich nicht auf Fremde zuzugehen. Videospiele bieten die Möglichkeit auf einem anderen Weg Kontakte zu knüpfen und Beziehungen aufzubauen. Man teilt ein gemeinsames Interesse und findet so zum Beispiel leichter neue Gesprächsthemen (Schell, 2012,0 S. 551).

Zusätzlich kann man durch digitale Spiele auch lernen. Dabei geht es nicht nur um den Bereich der Serious Games. Durch das Spielen erlangen wir viele Kernkompetenzen, die wichtig für unser weiteres Leben sind.

Spieler lernen sobald sie beginnen ein Videospiele zu spielen. Videospiele sind oftmals komplex. Der Spieler muss wissen, was die Ziele eines Spiels sind und wie er diese erreicht. Um die Ziele eines Spiels zu erreichen, sind oftmals komplexe Problemlösungsmechaniken eingebaut, die der Spieler lösen muss (Deeg 2014, S. 17, Schell 2012, S. 551).

Spieler lernen grundsätzlich in Try-and-Error-Cycles. Das bedeutet, sie versuchen etwas und scheitern mit dem gewählten Ansatz an der Problemlösung. Dann versuchen sie es erneut auf einem anderen Weg. Dies geschieht solange, bis sie die Aufgabe lösen können. In einem Computerspiel ist es auch nichts Schlechtes, etwas nicht direkt im ersten Anlauf zu schaffen. Durch den Fehlschlag, trainiert man sich selbst und auch seine Spielfigur (Deeg 2014, S. 17).

Videospiele bedeuten auch Leseförderung. Es gibt kein Videospiele bei dem man nicht lesen muss. In Videospiele passiert dies jedoch meist nebenher. Als Beispiel führt Deeg das Spiel Pokemon an. Hier gibt es sehr viel Text und die Kinder müssen, wenn sie weiterspielen wollen, unweigerlich den gelesenen Text verstehen. So gehen sie oftmals zu Eltern und fragen nach, wenn sie ein Wort nicht verstehen (Deeg 2014 S. 18).

Wir lernen durch Gaming und können damit neue Formen des Lernens unterstützen. Selbstverständlich ersetzen Videospiele keine Bücher, denn nicht jeder Mensch findet Videospiele interessant (Deeg 2014, S. 19).

Zudem gibt es viele Daten und Fakten die der Mensch nur aus Büchern lernen kann. Aber Gaming ist eine Möglichkeit die Bibliotheken zu erweitern und neue Ansätze zu bieten, wie die Bibliotheken in Zukunft für ihre Nutzer da sein wollen (Deeg 2014, S. 19).

Wenn sich Bibliotheken mit den positiven Aspekten von digitalen Spielen beschäftigen, müssen sie dies natürlich auch mit den negativen tun. Natürlich gibt es auch negative Auswirkungen von Computerspielen. Zum einen wäre da die explizite, grafische Darstellung von Gewalt in vielen Spielen. Gewalt wird hier oftmals mit Blut in

Verbindung gebracht. Shooter wie Battlefield oder Call of Duty sind häufig umstritten. Dabei wird oft vergessen, dass auch in der videospieľfreien Welt schon Gewalt in den Spielumgebungen der Kinder vorkommt. So sind zum Beispiel Märcen, vor allem in ihren Ursprungsversionen, sehr gewalttätig. Auch die heutigen Nachrichten kommen ohne Gewaltmeldungen nicht mehr aus (Schell 2012, S. 558).

Da es sich beim Thema Gaming um ein relativ neues Thema handelt, gibt es zur Gewalteinwirkung von Videospieľen auf Spieler noch keine ausreichenden Erkenntnisse, die belegen würden, dass digitale Spiele die Menschen negativ beeinflussen. Bisläng scheint es jedoch so, als gäbe es keine psychischen Schäden auf die Gamer (Schell 2012, S. 560).

Ein weiterer negativer Punkt ist eine mögliche Sucht nach Videospieľen. „Das heißt, dass jemand so übermäßig viel spielt, dass andere, wichtigere Aspekte des Lebens darunter leiden, wie zum Beispiel die Schule, die Arbeit, die Gesundheit oder persönliche Beziehungen“ (Schell 2012, S. 561).

Suchtverhalten bei Spielen wird jedoch nicht erst seit dem Aufkommen von Videospieľen beobachtet. Dieses Suchtverhalten tritt auch häufig bei Glücksspielen auf, es ist also kein Verhalten, das ausschließlich im Videospieľbereich auftritt. Zudem tritt eine tatsächliche Videospieľsucht sehr selten in Erscheinung (Schell 2012, S. 561).

2.4 Fazit

Beim Gaming handelt es sich um eine Weiterentwicklung unseres Spielens. Eine Tätigkeit, die wir seit Jahrtausenden ausüben. Das Spiel wurde in den letzten 30 Jahren nur um eine digitale Komponente erweitert, die es uns ermöglicht, komplexe Welten auf einem Bildschirm darzustellen und so unserer Phantasie mehr Spielraum zu geben. Videospieľe gehören heutzutage zum Kulturgut.

Zudem können durch die Nutzung von digitalen Spielen wichtige Kompetenzen erlangt werden. Dies gilt vor allem für die Kompetenz komplexe Zusammenhänge schnell zu verstehen oder aber auch die Nutzung von neuen Medien intuitiv zu begreifen.

Selbstverständlich gibt es bei Videospieľen auch negative Aspekte, die aber, mit einer ausreichenden Aufklärung seitens der Community und den Nutzern, ausgeräumt werden können.

Wenn Bibliotheken sich als Lernort, als Kulturvermittler und als Dritter Ort darstellen wollen, gehört ein gutes Angebot im Bereich der digitalen Spiele dazu.

3 State-of-the-Art-Bericht

Im nachfolgenden Kapitel, gibt es einen kurzen statistischen Überblick über den Bereich Gaming. Darauf folgt die Vorstellung, Auswertung und Interpretation der quantitativen Umfrage sowie das Experteninterview mit Christoph Deeg.

3.1 Statistik Gaming

Videospiele sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Wir spielen sie auf dem PC, der Konsole, dem Handheld oder dem Smartphone. Im Leben vieler Menschen nehmen diese Spiele einen wichtigen Platz ein.

Die Umsätze auf dem Computer- und Videospiegelmarkt liegen in Milliardenhöhe. Im Jahr 2009 wurden 1,8 Milliarden Euro umgesetzt, im Jahr 2015 lag dieser Umsatz bei 2 Milliarden Euro (BIU 2016b).

Dabei wird klar, dass stationäre Konsolen der umsatzstärkste Teil sind. Im Jahr 2014 wurden 58,9% des Umsatzes durch Konsolenspiele erzielt, 27,3% erwirtschafteten Videospiele für den PC und nur 13,9% des Umsatzes entstanden durch den Verkauf von Spielen für Handhelds und mobile Endgeräte (BIU 2015).

Insgesamt spielen deutschlandweit etwa 34,3 Millionen Menschen regelmäßig Videospiele. Davon sind 18,1 Millionen männlich. Bei den restlichen 16,2 Millionen Spielern handelt es sich um Frauen (BIU 2016c).

Davon sind 25% der Videospiele über 50. Gut die Hälfte der Spieler (49%), sind zwischen 20 und 49 Jahre alt, also im Erwachsenenalter. 9% der Spieler sind Kinder bis 9 Jahre. Und 17% der Spieler sind 10-19 Jahre (BIU 2016d). Dies ist entgegen dem gängigen Bild eines Gamers, der häufig als Jugendlicher gesehen wird.

Im Jahr 2014 wurden 1,9 Milliarden Euro für Videospiele ausgegeben. Die Prognosen zeigen, dass im Jahr 2019 bis 2,2 Milliarden Euro ausgegeben werden sollen. Die Tendenz zum Kauf von Videospiele ist also steigend (PWC 2015).

3.2 Quantitative Befragung

„Die Besonderheit einer Befragung liegt darin, dass eine zuvor ausgewählte Person Selbstauskunft über einen Befragungsgegenstand gibt. Dies können beispielsweise das zukünftige, aktuelle oder vergangene Verhalten der Person, ihre Einstellungen, Meinungen oder Präferenzen sein“ (Fühles-Ubach, 2013, S.96).

In der nachfolgenden Befragung handelt es sich bei den ausgewählten Personen um Repräsentanten von Bibliotheken der Sektion 3A.

3.2.1 Grundgesamtheit

„Unter Grundgesamtheit ist diejenige Menge von Individuen, Fällen, Ereignissen zu verstehen, auf die sich die Aussagen der Untersuchung beziehen sollen und die im Hinblick auf die Fragestellung und die Operationalisierung vorher eindeutig abgegrenzt werden muss“ (Kromrey 2009, S. 255).

Die Grundgesamtheit für die quantitative Umfrage, auf welcher diese Bachelorarbeit beruht, sind die Bibliotheken der Sektion 3A. Bei Bibliotheken der Sektion 3A handelt es sich um „Öffentliche Bibliothekssysteme und Bibliotheken für Versorgungsbereiche von 50.000 bis 100.000 Einwohner und Landkreise mit bibliothekarischen Einrichtungen“ (dbv 2016).

Zur Zeit der Umfrage waren deutschlandweit 110 Bibliotheken Mitglied in dieser Sektion.

3.2.2 Erwartung

Wie auch schon den Hypothesen zu entnehmen, ist die Erwartung, dass wenig Bibliotheken Angebote zur Verfügung stellen, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen. Zudem wird aufgrund der hohen Kosten kaum eine Möglichkeit für die Bibliotheken bestehen, Konsolen auszuleihen.

Der Stellenwert von Gaming ist in Bibliotheken noch sehr umstritten, daher wird erwartet, dass die Bibliotheken das Thema Gaming als nicht so wichtig erachten.

3.2.3 Pretest

Der Pretest, also die sorgfältige Kontrolle des fertigen Fragebogens, dient dazu, Verständnisfragen und mögliche Logikfehler zu klären. Dieser Test erfolgt vor dem tatsächlichen Livestart des Fragebogens und wird mit ausgewählten Personen durchgeführt (Kromrey 2009, S. 384).

Der Fragebogen wurde zunächst in schriftlicher Form erfasst und der betreuenden Dozentin vorgelegt.

Nach einer ausgiebigen Besprechung des Fragebogens wurde dieser mit dem Tool Questback, welches von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg zur Verfügung gestellt wird, erfasst.

Nach Erfassung der Fragen mit Questback wurde ein Peer-Review durchgeführt. Um die Logik, den richtigen Aufbau und eventuelle Verständnisfragen zu testen, hatten sich mehrere Studenten aus dem Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement bereiterklärt den Online-Fragebogen zu testen.

Die nach diesem Test eingegangenen Anmerkungen wurden überprüft und der Fragebogen ggf. angepasst.

3.2.4 Erhebung

Die Einladung zur Teilnahme an der Umfrage zum Thema „Gaming in Öffentlichen Bibliotheken der Sektion 3A“ erfolgte per E-Mail. Die E-Mail-Adressen der Teilnehmer wurden aus dem Mitgliederverzeichnis der Sektion 3A des Deutschen Bibliotheksverbandes (dbv) entnommen. Die Erhebung erfolgte über vier Wochen, vom 26. April bis zum 25. Mai 2016.

Die Einladung an die Bibliotheken per Mail erfolgte am 26. April 2016. Erinnerungen an die Umfrage erfolgten jeweils am 09. und 18. Mai 2016. Insgesamt nahmen 43 Bibliotheken an der statistischen Erhebung teil.

3.2.5 Konzeption des Fragebogens

Der Fragebogen ist in drei Blöcke aufgeteilt, die grundlegende Fragen zum Thema Videospiele und Themen, die über das bloße Spielen von Videospiele hinausgehen, behandeln. Der Fragebogen hat insgesamt 31 Fragen, von denen, aufgrund der Antwortmöglichkeiten auf bestimmte Fragen, nicht alle beantwortet werden müssen. Um die Hemmschwelle zur Beantwortung des Fragebogens zu senken, müssen zwei Dinge beachtet werden. Die ungefähre Dauer für die Beantwortung eines Fragebogens sollte nicht mehr als 15 Minuten betragen, um die Bibliothekare nicht zu sehr in Ihrem Beruf zu behindern. Zudem wird die Möglichkeit gegeben, den Fragebogen zwischendurch zu schließen und später an der Stelle fortzusetzen, an welcher der Bibliothekar pausiert hat. Dies ermöglicht dem Bibliothekar den Nutzern im Arbeitsalltag zu helfen und später wieder an der Umfrage teilzunehmen ohne von vorne zu beginnen.

Zu Beginn wird eine Einstiegsfrage gestellt. Diese lautet „Bieten Sie in Ihrer Bibliothek Videospiele zum Verleih an?“. Diese Einstiegsfrage „sollten einfach und leicht zu beantworten sein, um gleich zu Beginn Misstrauen abzubauen und Interesse und Motivation zu wecken“ (Fühles-Ubach, 2013, S. 104).

Block 1

Der erste Block des Fragebogens beschäftigt sich mit dem allgemeinen Verleih von Videospiele und Konsolen. Damit sollte zum einen die Hemmschwelle gemindert werden in den Fragebogen einzusteigen, zum anderen soll herausgefunden werden, ob alle Bibliotheken der Sektion 3A beim Verleih von Videospiele auf dem gleichen Stand sind.

Der Verleih von Konsolen ist eher zweitrangig, aber dennoch interessant, da hier zum Beispiel die Möglichkeit bestünde Gaming-Events in der Bibliothek durchzuführen, da die Geräte bereits vor Ort sind.

Block 2

Der zweite Block ist das Herzstück der Umfrage. Hier geht es um Aktivitäten zum Thema Gaming, die über den bloßen Verleih von Videospiele und Konsolen hinausgehen.

Im ersten Teil des Blocks geht es um den Stellenwert von Gaming-Angeboten in Öffentlichen Bibliotheken. Es dreht sich um die Frage, ob Gaming in Bibliotheken überhaupt relevant ist. Die Befragten sollen hier einmal einschätzen ob der Bereich „Sehr wichtig“ oder „Unwichtig ist“.

Frage 14) Wie schätzen Sie den Bereich "Gaming" für Bibliotheken ein?



Abbildung 1: Beispiel 1 aus der Online-Umfrage

Um diese Aussage noch genauer zu prüfen, sollen die Umfrageteilnehmer anhand von sechs Aussagen die Wichtigkeit des Themas für die Bibliothek einschätzen.

Frage 15) Bitte setzen Sie sich in folgender Frage mit einzelnen Einschätzungen auseinander und geben Sie eine Bewertung ab. Wie schätzen Sie die Zukunft von Gaming-Angeboten, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen, für Bibliotheken ein?

	Stimme ich voll zu	Stimme ich zu	Stimme ich kaum zu	Stimme ich überhaupt nicht zu
Es ist eine Aufgabe von Bibliotheken, auch Angebote zum Thema Videospiele anzubieten, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es reicht, wenn die Bibliothek Videospiele zum Verleih anbietet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dieses Thema ist für Bibliotheken uninteressant.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Man muss abwarten wie sich das Thema entwickelt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gaming wird in Zukunft für Kinder und Jugendliche interessant sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gaming wird in Zukunft für alle Nutzergruppen interessant sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videospiele dienen lediglich der Unterhaltung und haben in Bibliotheken keine Zukunft.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Abbildung 2: Beispiel 2 aus der Online-Umfrage

Im zweiten Teil des Blocks wird dann abgefragt, ob in den Bibliotheken bereits Gaming-Angebote stattfinden. Ist dies der Fall, sollen die Bibliotheken die Angebote benennen und beschreiben wie die Nutzer die Angebote annehmen. Zum Schluss soll noch angegeben werden, ob und welche Optimierungsmöglichkeiten vorgenommen werden könnten.

Wenn die Bibliotheken keine Aktivitäten rund um den Bereich Gaming anbieten, soll kurz erläutert werden, warum das so ist und ob sich die Bibliotheken vorstellen können, dass in Zukunft zu ändern.

Block 3

Der dritte Block der Umfrage beschäftigt sich mit demographischen Fragen. Es geht hier zum einen darum, herauszufinden, ob ein Etat eigens für die Anschaffung von Videospiele und die Durchführung von Veranstaltungen in diesem Bereich vorliegt. Zudem soll die Anzahl der tatsächlichen Nutzer herausgefunden werden und der Anteil der Ausleihe von Videospiele auf die Gesamtmedien, die in der Bibliothek ermittelt werden.

3.2.6 Auswertung

Bei den befragten Bibliotheken handelt es sich um Öffentliche Bibliotheken der Sektion 3A. Dies sind, wie bereits erwähnt, mittelgroße Bibliotheken. Um einen Überblick über die tatsächliche Größe zu geben, werden demografische Daten abgefragt. Dabei geht es um die Anzahl der aktiven Nutzer und die Ausleihzahlen der Medien innerhalb der Bibliotheken.

5% der Befragten Bibliotheken haben weniger als 2.500 aktive Nutzer. Zwischen 2.501 und 5.000 Nutzer haben 30%. Der Großteil (35%) der Bibliotheken hat zwischen 5.001 und 7.000 Nutzer. Bei 14% der Bibliotheken sind zwischen 7.501 und 10.000 Nutzer aktiv und bei 16% sogar mehr als 10.000.

Die Ausleihzahlen für den Gesamtmedienbestand liegen in den letzten drei Jahren zwischen 10.000 und 904.000 Ausleihen. Die Ausleihzahlen für Videospiele liegen meist im vierstelligen Bereich. Die Zahlen liegen hier zwischen 100 und 26.152 Ausleihen jährlich.

Gleich zu Beginn wird die Frage gestellt, ob die Bibliotheken Videospiele verleihen. Hier soll ermittelt werden, ob alle Bibliotheken auf dem gleichen Stand sind oder ob es noch Öffentliche Bibliotheken in der Sektion 3A gibt, die noch keine Videospiele verleihen. Auf die Frage antworten 84% mit „Ja“. 16% hingegen verleihen keine Videospiele in ihren Bibliotheken.



Abbildung 3: Auswertung: Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Videospiele?

Auf die Frage warum die Bibliotheken keine Videospiele verleihen, ist die häufigste Antwort (50%), dass die Anschaffung zu kostenintensiv ist. Eine der Bibliotheken führt den Gaming-Bereich zum Zeitpunkt der Umfrage gerade ein. Lediglich eine Bibliothek gibt an, dass Gaming nicht in den Aufgabenbereich der Bibliothek fällt. Zudem steht in 25% der Bibliotheken, die keine noch Videospiele verleihen, zur Diskussion dies in naher Zukunft den Nutzern anzubieten.

Wenn Bibliotheken Konsolenspiele zur Ausleihe anbieten, ist es wichtig zu wissen, welche Art von Konsolenspielen angeschafft werden. Dies kann hilfreich sein, um ein mögliches Gaming-Konzept für die Bibliotheken anzubieten und dieses auf die Nutzergruppen für die Spiele abzustimmen. Bei dieser Frage ist eine Mehrfachantwort möglich. Die beliebteste Konsole (86%) ist die Nintendo Wii. Danach folgen mit 64% Spiele für die Nintendo Wii U, die Playstation 3 und den Nintendo DS, der Nintendo 3DS kommt auf 61%. Auch für den PC bieten noch 61% der Bibliotheken Spiele zum Verleih an.

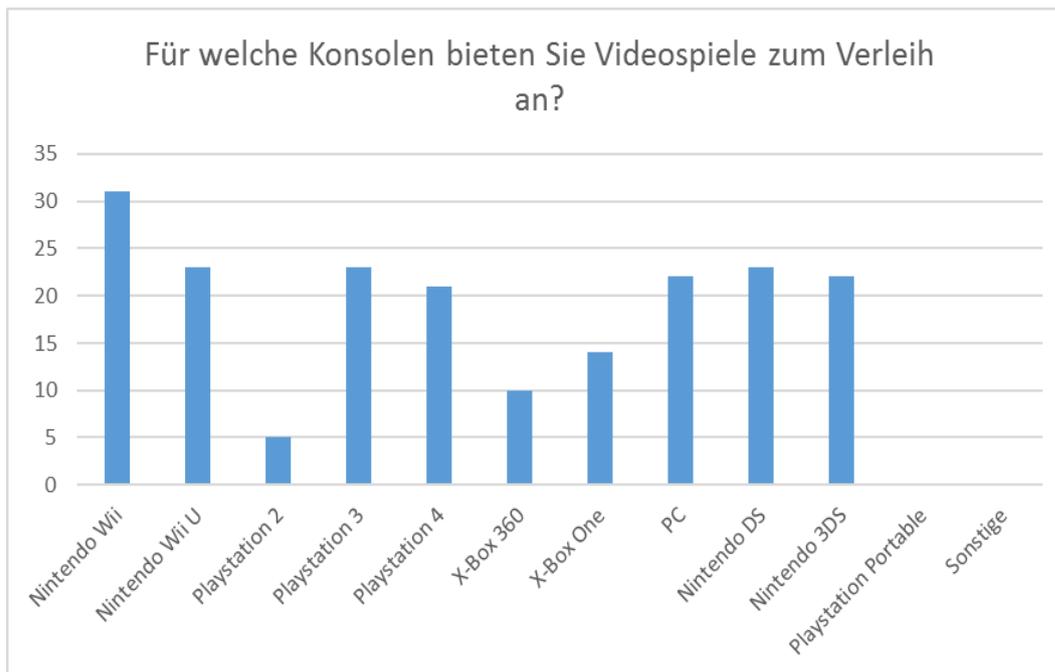


Abbildung 4: Auswertung: Für welche Konsolen bieten Sie Videospiele zum Verleih an?

78% der befragten Bibliotheken geben zudem an, dass es einen speziellen Grund gibt, warum sie sich für Spiele der von ihnen angegebenen Konsolen entschieden haben. Diese Gründe sind sehr unterschiedlich. Eine Bibliothek gibt an, dass sie die Spiele wegen dem Format der Hülle verleihen. Diese müssen nicht extra umgearbeitet werden. Oft spielt aber auch eine Rolle, dass die Zielgruppe für Videospiele in den Bibliotheken oftmals Kinder und Jugendliche sind. Ein weiterer Grund ist auch die Verbreitung und Aktualität des Endgeräts.

Bibliotheken bauen den Bestand rund um die Konsolenspiele um Kinder (69%) und Jugendliche (68%) auf. Nur 36% der befragten Bibliotheken geben an, diese auch explizit an Erwachsene zu verleihen. 33% geben an, dass sie Spiele für alle Altersklassen anbieten. Auch bei dieser Frage war eine Mehrfachantwort möglich.

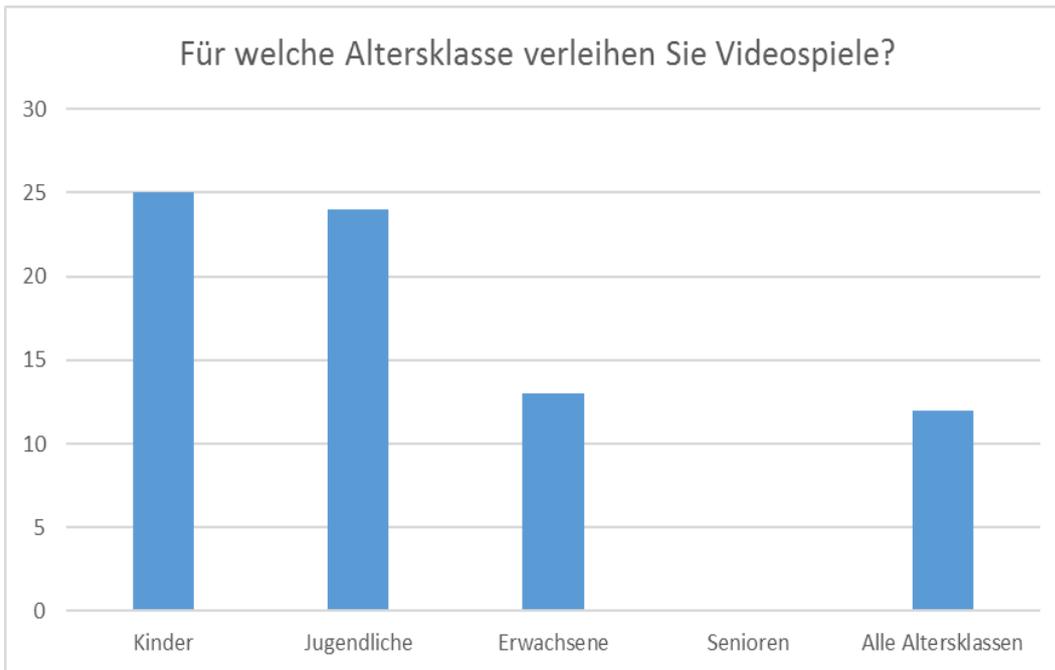


Abbildung 5: Auswertung: Für welche Altersklasse verleihen Sie Videospiele?

Nach der Abfrage, ob alle Bibliotheken überhaupt Videospiele verleihen, geht es nun noch um den Verleih der Konsolen. 91% der Bibliotheken geben an, dass sie keine Konsolen verleihen.



Abbildung 6: Auswertung: Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Konsolen?

Häufig wird als Begründung angegeben, dass die Kosten für die Anschaffung der Konsolen zu hoch sind. Aber auch die Angst vor der Rückgabe defekter Hardware wird genannt. Ein weiterer Grund ist zudem der Zeitaufwand für die Kontrolle des Geräts und des Zubehörs bei der Ausleihe und der Rückgabe.

Wenn Konsolen verliehen werden, handelt es sich hauptsächlich um die Playstation 4 (75%) oder den Nintendo 3DS (75%). Auch die Nintendo Wii (50%) oder die Wii U (50%) werden verliehen.

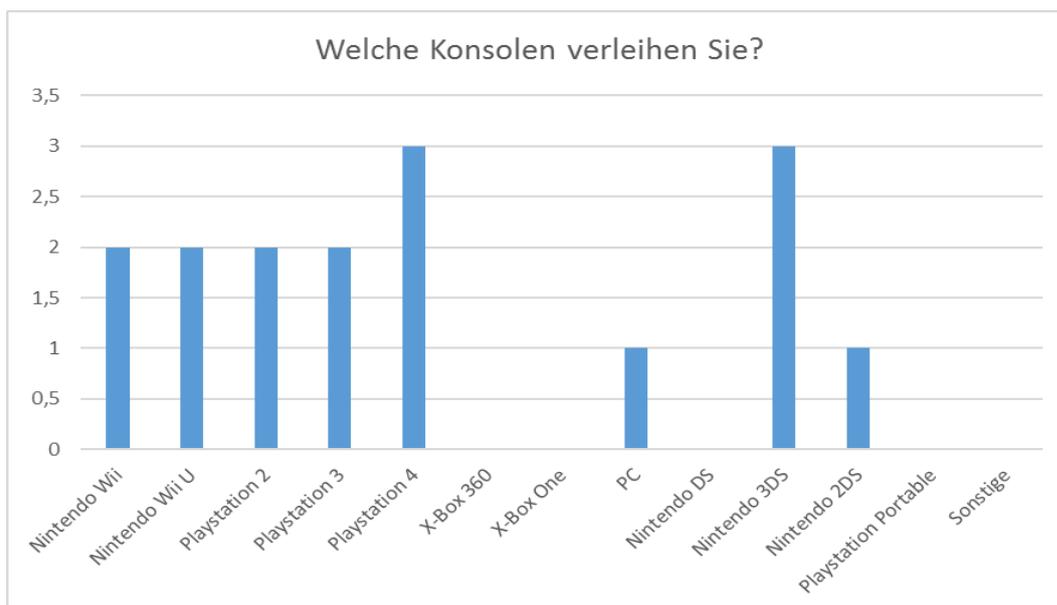


Abbildung 7: Auswertung: Welche Konsolen verleihen Sie?

Die Hälfte der Bibliotheken gibt jedoch an, dass die Konsolen nur für die Benutzung in den Räumen der Bibliothek ausgeliehen werden können. In zwei der Befragten Bibliotheken können die Nutzer die Konsolen tatsächlich für den Gebrauch zu Hause ausleihen.

Überwiegend wird das Angebot die Konsolen auszuleihen von den Nutzern gut bis sehr gut (75%) angenommen.

Nach den Bestandsfragen zu Videospielen und Konsolen geht es in den nächsten Teilen der Umfrage um Angebote, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen. Hier ist die erste Frage, ob sich die Mitarbeiter der Bibliotheken mit dem Thema

auseinandersetzen und eventuell auch Fortbildungen oder ähnliches zum Thema Gaming besuchen. 44% antworteten auf diese Frage mit Ja.

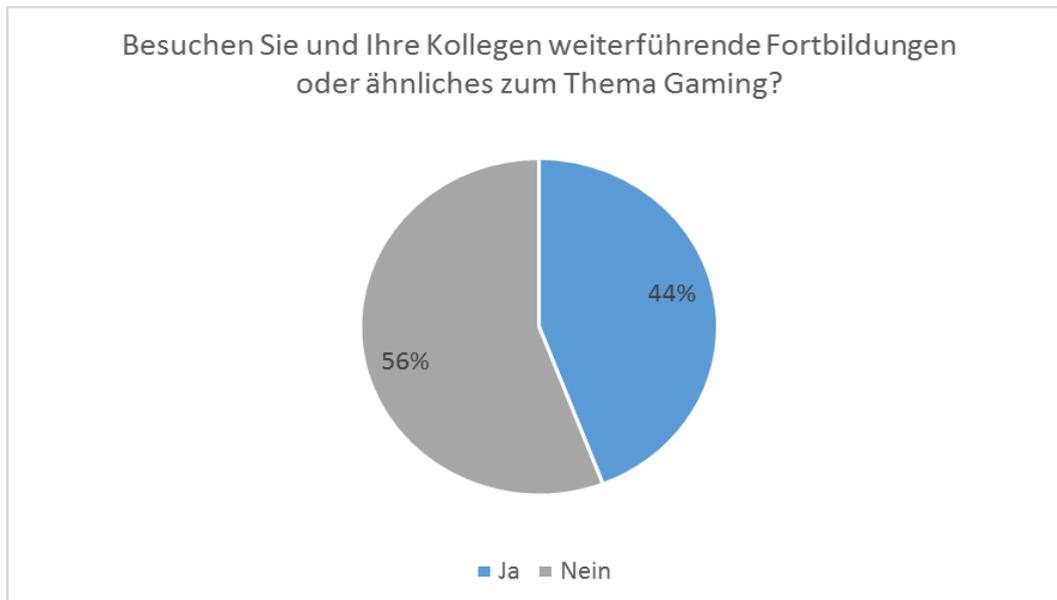


Abbildung 8: Auswertung: Besuchen Sie und Ihre Kollegen weiterführende Fortbildungen oder ähnliches zum Thema Gaming?

Als nächstes soll der Begriff Gaming für Bibliotheken eingeschätzt werden. Die Hälfte (51%) aller befragten Bibliotheken hält Gaming für ein wichtiges Thema, 14% halten Gaming für sehr wichtig. Weniger als 5% halten das Thema für „Kaum Wichtig“. Etwa ein Drittel (30 %) sehen Gaming in Bibliotheken als Neutral an. Keine der befragten Bibliotheken hält das Thema für unwichtig.



Abbildung 9: Auswertung: Wie schätzen Sie den Bereich Gaming für Bibliotheken ein?

Bei der nächsten Frage werden die Bibliotheken gebeten sieben Aussagen zum Thema „Gaming in Bibliotheken“ zu bewerten. Diese Aussagen lauten:

- Aussage 1: Es ist eine Aufgabe von Bibliotheken, auch Angebote zum Thema Videospiele anzubieten, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen.
- Aussage 2: Es reicht, wenn die Bibliothek Videospiele zum Verleih anbietet.
- Aussage 3: Dieses Thema ist für die Bibliothek uninteressant.
- Aussage 4: Man muss abwarten, wie sich das Thema entwickelt.
- Aussage 5: Gaming wird in Zukunft für Kinder und Jugendliche interessant sein.
- Aussage 6: Gaming wird in Zukunft für alle Nutzergruppen interessant sein.
- Aussage 7: Videospiele dienen lediglich der Unterhaltung und haben in Bibliotheken keine Zukunft.

Jede Aussage wird von den Bibliotheken bewertet. Die möglichen Bewertungen sind:

- Stimme ich voll zu
- Stimme ich zu
- Stimme ich kaum zu
- Stimme ich überhaupt nicht zu



Abbildung 10: Auswertung: Wie schätzen Sie die Zukunft von Gaming-Angeboten, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen, für Bibliotheken ein?

Bei der ersten Aussage ging es darum, ob es eine Aufgabe von Bibliotheken ist, auch Angebote zum Thema Videospiele anzubieten, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen. 79% der Bibliotheken geben an, dass diese Aussage zutrifft. 21% der Befragten stimmen „kaum“ zu. Keiner der Befragten, ist der Meinung, dass diese Aussage gar nicht zutrifft.

Bei der Aussage „Es reicht, wenn Bibliotheken Videospiele zum Verleih anbieten,“ stimmen 33% der Befragten zu, 5% davon voll. 47% geben an, dass diese Aussage kaum zutrifft und 21% stimmen überhaupt nicht zu.

Die dritte Aussage lautet „Dieses Thema ist für Bibliotheken uninteressant“. Diese Aussage bejahen 7%. 93% der Befragten hingegen sind der Meinung, dass diese Aussage kaum bzw. überhaupt nicht stimmt.

35% der Bibliotheken stimmen zu, dass man abwarten muss, wie sich das Thema Gaming entwickelt. 64% der Bibliotheken schätzen diese Aussage anders ein. Sie sind der Meinung, dass man nicht erst abwarten muss.

Die folgenden zwei Aussagen beschäftigen sich mit der Frage, für wen Gaming interessant sein wird. Die Aussage, dass Gaming in Zukunft für Kinder und Jugendliche

interessant sein wird, bestätigen 93% der Befragten. 5% stimmen dieser Aussage kaum und 2% überhaupt nicht zu.

Als Gegensatz zu dieser Aussage wurde dann in den Raum gestellt, dass Gaming für alle Nutzergruppen interessant sein würde. Hier geben 88% an, dass diese Aussage zutrifft. 9% stimmen kaum und 2% überhaupt nicht zu.

Die letzte Aussage lautet „Videospiele dienen lediglich der Unterhaltung und haben in Bibliotheken keine Zukunft“. Nur 2% der Bibliotheken gehen mit dieser Aussage konform. 26% waren der Meinung, dass diese Aussage kaum stimmt und 72%, dass sie überhaupt nicht zutrifft.

Nach der Einschätzung zum Thema Gaming-Angebote in öffentlichen Bibliotheken, geht es dann darum, ob in den einzelnen Bibliotheken schon Veranstaltungen angeboten werden.

47% der befragten Bibliotheken bieten Angebote, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, an. Dabei handelt es sich um Veranstaltungen wie Gaming-Days, Gaming-Turniere, Spielenachmittage, Eltern-LAN usw.

Es werden auch über den Verleih von Spielen hinaus Medien wie Romanreihen zum Videospiele angeboten. Dazu zählen aber auch Tipps und Tricks sowie Komplettlösungen, Zeitschriften oder Minecraft-Bücher.

Die Bibliotheken bieten Informationsabende an oder nehmen am TOMMI teil. Beim TOMMI handelt es sich um den Deutschen Kindersoftwarepreis. Dieser wird vom dbv unterstützt. Kinder zwischen sechs und 13 Jahren wählen in den teilnehmenden Bibliotheken ihre Lieblingsspiele in den Bereichen Apps, Computer- und Konsolenspiele und elektronisches Spielzeug (dbv 2016c).

Auch Informationsmaterial zum Thema Gaming und Internetsicherheit liegt in den Bibliotheken aus.

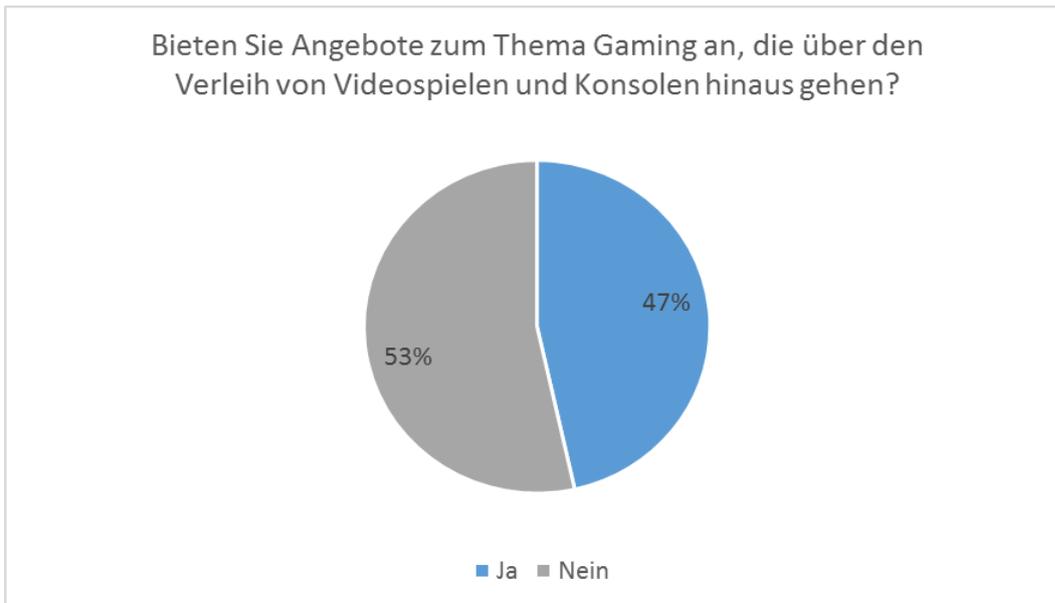


Abbildung 11: Auswertung: Bieten Sie Angebote zum Thema Gaming an, die über den Verleih von Videospiele und Konsolen hinausgehen?

Die Angebote zum Thema Gaming werden hauptsächlich für Kinder (90%) und Jugendliche (85%) angeboten. Nur 35% der Veranstaltungen sind auch für Erwachsene gedacht. 5% der Bibliotheken geben an, Angebote für Senioren zu haben. Eine Bibliothek erklärt, dass es auch Veranstaltungen für Lehrkräfte gibt.

Bei der Frage ob sie einen bestimmten Grund haben, Veranstaltungen für diese Zielgruppe anzubieten, geben viele Bibliotheken an, dass vor allem Kinder- und Jugendliche die Angebote annehmen. Ein Grund ist es auch, Jugendliche in die Bibliothek zu locken. Häufig ist es auch so, dass die Veranstaltungen für Erwachsene nicht angenommen oder nachgefragt werden.

Auf Nachfrage wie die Nutzer die Gaming-Angebote annehmen, antworten die meisten Bibliotheken positiv. Vor allem Kinder und Jugendliche besuchen die angebotenen Veranstaltungen gerne. Es wird angegeben, dass die Angebote, die für den Freizeitbereich angeboten werden, besser angenommen werden, als die Angebote, die als Informationsbereich deklariert sind, z. B. Eltern-LAN.

Eine Bibliothek gibt an, dass es eher schleppend läuft, weil Bibliotheken und Gaming in den Augen der Nutzer noch nicht zusammengehören.

80% der Bibliotheken, die Gaming-Angebote anbieten, sehen in Ihrem Angebot einen Optimierungsbedarf.

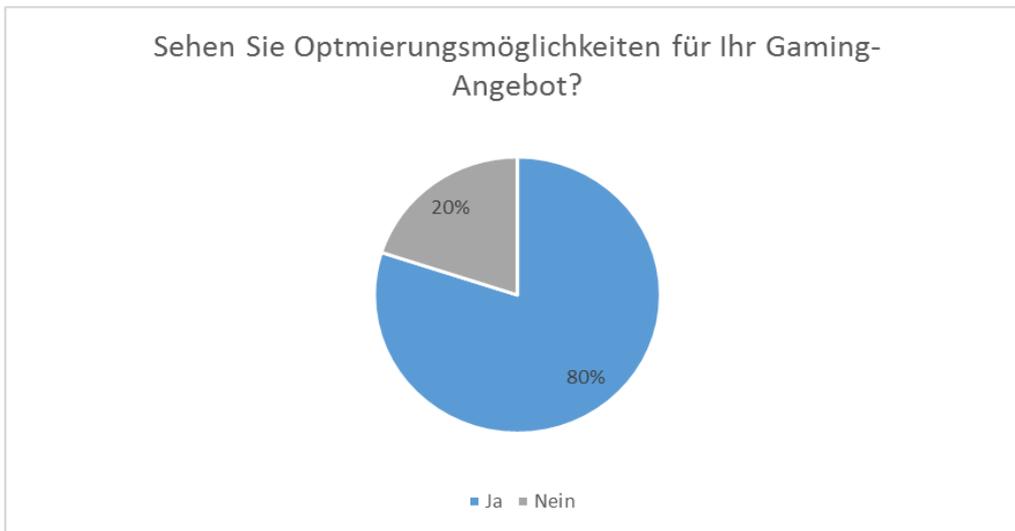


Abbildung 12: Auswertung: Sehen Sie Optimierungsmöglichkeiten für Ihr Gaming-Angebot?

Ein wichtiger Optimierungswunsch im Hinblick auf das bestehende Gaming-Angebot in den befragten Bibliotheken ist, mehr und vor allem regelmäßige Veranstaltungen einzuführen. Auch der Wunsch nach mehr Personal zur Betreuung von Gaming-Angeboten wurde angeführt. Als Optimierungsmöglichkeiten werden aber auch Akzeptanz bei den Kollegen, Hardwareanschaffung und Werbungsmöglichkeiten genannt.

53% der Bibliotheken geben an, dass sie keine Gaming-Veranstaltungen anbieten. Auf die Frage, warum das so ist, sind die häufigsten Antworten „Wir haben keine Zeit“ (52%) und „Uns fehlen die finanziellen Mittel“ (52%). Häufig wird aber auch angegeben, dass es keine Mitarbeiter im Unternehmen gibt, die sich mit diesem Thema beschäftigen (43%). Im Gegensatz wird nur in einer Bibliothek die Meinung vertreten, dass Gaming nicht zum Aufgabenbereich der Bibliotheken gehört. Bei dieser Frage war eine Mehrfachantwort möglich.

Auf die Frage, unter welchen Voraussetzungen Bibliotheken weiterführende Angebote zum Thema Videospiele und Gaming anbieten würden, antworten viele der Bibliotheken, dass sie Gaming anbieten würden, wenn Mitarbeiter vorhanden wären, die

sich für das Thema interessieren bzw. wenn sie mehr personelle Ressourcen hätten. Auch die Bereitstellung für Räume ist ein Aspekt, der einen Gaming-Bereich möglich machen könnte. Ein wichtiger Grund sind auch fehlende Finanzen.

17% der Bibliotheken, die derzeit kein Gaming anbieten, planen in nächster Zeit ihr Angebot dahingehend zu erweitern.

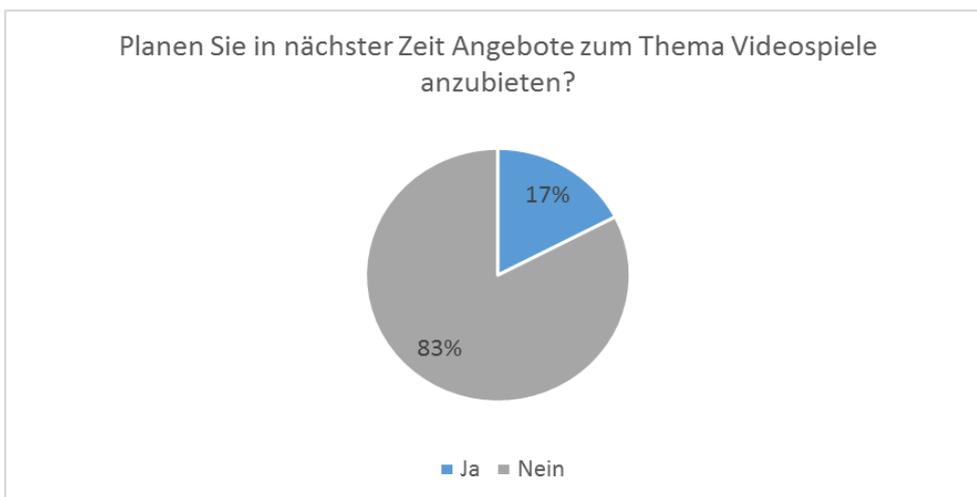


Abbildung 13: Auswertung: Planen Sie in nächster Zeit Angebote zum Thema Videospiele anzubieten?

Da Gaming-Angebote und der Verleih von Videospiele in Bibliotheken kontinuierlich ansteigen, beschäftigen sich die nächsten Fragen mit dem Etat. Es soll festgestellt werden, ob es einen Etat für Videospiele und Angebote zum Thema Gaming gibt.

In 60% der Bibliotheken gibt es einen eigenen Etat für Videospiele. Dieser betrug 2013 durchschnittlich 1.902,17 €, im Jahr 2014 betrug der Schnitt 1.899,00€ und 2015 lag er bei 2417,34 €.

In fünf der Bibliotheken gibt es einen eigenen Etat für Angebote rund um das Thema Gaming. Zwei davon erhielten diesen Etat erst ab 2015. Die Höhe des Etats variiert zwischen 235,00 Euro und 3.000,00 Euro. Anzumerken ist aber, dass der Betrag entweder gleichbleibend oder aber steigend ist. Keine der Bibliotheken bekam im Folgejahr weniger Etat für den Bereich zugesprochen.

3.2.7 Interpretation

Aus der Umfrage geht deutlich hervor, dass das Thema Gaming noch sehr neu ist, aber langsam in den Bibliotheken ankommt.

In einem Großteil der Bibliotheken sind Videospiele bereits Teil des Bestandes. In den Bibliotheken, in denen es keine Videospiele gibt, ist oftmals der Kostenfaktor ein Problem. Das lässt darauf schließen, dass viele Bibliotheken hauptsächlich aktuelle Titel für aktuelle Konsolen als relevant ansehen.

Vor allem Titel für Konsolen der Firma Nintendo werden in Bibliotheken zum Verleih angeboten. Nintendo ist dafür bekannt viele Spiele für Kinder und Jugendliche anzubieten. Das deutet darauf hin, dass Bibliotheken vor allem Kinder und Jugendliche als Zielgruppe für Gaming sehen.

Dies bestätigt sich auch in den Antworten auf die Frage, für welche Altersklasse die Videospiele verliehen werden. Hier wird angegeben, dass Spiele hauptsächlich an Kinder und Jugendliche ausgeliehen werden. Auch auf die Frage, ob es einen speziellen Grund gibt, warum sie sich für Spiele der von Ihnen angegebenen Konsolen entschieden haben, ist einer der häufigsten Gründe „Sind für Kinder und Jugendliche interessant“.

Wie erwartet gibt der Großteil (91%) der Bibliotheken an, dass Sie keine Konsolen verleihen. Aktuelle Konsolen liegen im Preisbereich von 300 € ¹aufwärts. Handhelds sind ab etwa 150 € zu erwerben. Da schon die Spiele recht teuer sind, Triple-A-Titel liegen je nach Konsole zwischen 60 € bis 80 €, lag es hier nah, dass gerade Konsolen zu teuer zum Erwerb sind.

Bisher halten etwa zwei Drittel der Bibliotheken Gaming für ein wichtiges Thema für Bibliotheken. Dem Trend der letzten Jahre zu Folge steigt der Anteil der Bibliotheken, die Gaming als wichtig erachten. Es wäre interessant das Ausmaß zu beobachten. Ein Teil der Bibliotheken schätzt den Bereich als Neutral ein. Eventuell lässt das darauf schließen, dass sich noch nicht genauer mit dem Thema auseinandergesetzt wurde.

¹ Hierbei handelt es sich um Durchschnittspreise, die auf Online-Portalen von Media Markt oder Saturn üblich sind.

In den Bibliotheken, in denen bereits Veranstaltungen zum Thema Gaming angeboten werden, sind vor allem Kinder und Jugendliche die Zielgruppe. Dies hat sicherlich auch mit dem Bestandsaufbau zu tun. Das Angebot für Erwachsene umfasst meist nur Informationsabende. Hier zeigt sich ein großes Defizit.

Dass das Thema Gaming in Bibliotheken immer mehr Fuß fasst, sieht man an der Einschätzung bestimmter Aussagen. Hier zeigt sich deutlich, dass die Tendenz dahingeht, dass wenn man Gaming-Angebote anbietet, dies nicht nur mit dem Verleih von Videospielen zu tun hat.

Und auch wenn viele Bibliotheken ihre Angebote auf Jugendliche ausrichten, so sind sie doch zu einem Großteil der Meinung, dass Gaming-Angebote für alle Nutzergruppen interessant sind.

Es ist festzustellen, dass - auch in den Augen der Bibliotheken - Videospiele nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern auch in Bibliotheken eine Zukunft haben. Man muss hier jedoch auch anmerken, dass, wenn sich Bibliotheken als Dritter Ort etablieren wollen, Unterhaltung ein wichtiger Punkt ist, den Bibliotheken in Zukunft anbieten müssen.

3.3 Experteninterview

Im Rahmen der quantitativen Umfrage wurde ein Experteninterview geführt, um die Ergebnisse der Umfrage zu analysieren. Bei einem Experteninterview handelt es sich um ein Interview mit einer Person, die sich „durch ein detailliertes und spezialisiertes Wissen“ (Wassermann 2015, S.51) auf ihrem Gebiet auszeichnet. Dabei geht es „weniger um die Person des Befragten als darum, seine Expertise in einem bestimmten Bereich durch gezielte Fragen in einem eher kurzen Gespräch abzufragen“ (Flick 2009, S. 115).

3.3.1 Der Experte

Im Rahmen des Interviews wurden mehrere Experten per E-Mail angefragt. Auf diese Anfragen kam kein Rücklauf, so dass nur ein Experteninterview durchgeführt werden konnte. Das Experteninterview wurde mit Christoph Deeg geführt. Deeg ist einer der führenden Spezialisten für das Thema Gaming in Bibliotheken. Er ist „Berater und Speaker für die Bereiche Social-Media-Management, Gamification und Digitale Strategien“ (Deeg, 2016) und Autor des 2014 erschienenen Buches „Gaming und Bibliotheken“. Seit einigen Jahren berät er Bibliotheken beim Aufbau von Gaming-Konzepten und hält Vorträge zum Thema.

3.3.2 Kontakt

Deeg wurde per E-Mail angeschrieben und war direkt bereit ein Interview zum Thema „Gaming-Angebote in Öffentlichen Bibliotheken“ zu führen. Der Termin musste aus persönlichen Gründen Deegs zweimal verschoben werden und fand dann schließlich am 20. Mai 2016 statt.

3.3.3 Konzeption des Interviews

Das Interview besteht aus zehn Fragen, die vorab an Deeg geschickt wurden. Die ersten zwei Fragen sind Einstiegsfragen. Hier ging es vor allem um den beruflichen Werdegang Deegs und wie er dazu gekommen ist, auch Bibliotheken zu beraten.

Die Fragen zwei bis sechs beschäftigen sich zum einen mit dem Thema Literatur zum Thema Gaming in Bibliotheken. Davon gibt es leider sehr wenig. Zudem geht es um zwei grundlegende Fragen zum Thema Gaming.

Die letzten vier Fragen gehen auf die bisherigen Ergebnisse der quantitativen Umfrage ein. Zum Zeitpunkt des Interviews hatten 40 Bibliotheken die Umfrage beantwortet. Drei weitere Bibliotheken beantworteten den Fragebogen nach dem Interview mit Deeg noch.

3.3.4 Auswertung des Interviews

Das Interview mit Christoph Deeg fand am 20. Mai 2016 statt und dauerte 38:26 Minuten. Bei den ersten beiden Fragen handelt es sich um sogenannte Einstiegsfragen um das „Eis zu brechen“. Danach wurde allgemein auf das Thema Gaming eingegangen und abschließend wurden noch Fragen zur Auswertung der quantitativen Auswertung gestellt.

Über Deeg selbst

Deeg habe, nach eigener Aussage, verhältnismäßig spät mit dem Spielen von Computerspielen angefangen, sein jüngerer Bruder war eher daran interessiert als er. Er betont aber, dass er schon immer etwas mit Spielen zu tun gehabt habe.

Mit dem Thema Digitalisierung, Gaming, Social Media und Gamification in Bibliotheken kam er das erste Mal auf dem Bibliothekartag in Mannheim in Berührung. Nach einigen Vorträgen gründete er die Zukunftswerkstatt, ein gemeinnütziger Verein, der sich mit der Frage beschäftigt, „wie kulturelle und wissenschaftliche Inhalte heute und in der Zukunft vermittelt werden“ (Bibliotheksportal 2016).

Nach und nach traten immer mehr Bibliotheken und Institutionen an ihn heran.

Gaming in Bibliotheken

Auf dem Bibliothekartag 2015 in Nürnberg sprach Mark Robin Horn davon, dass es kein Gaming-Angebot sei, wenn Bibliotheken nur Videospiele verleihen. Diese Aussage bestätigt Deeg. Er erklärt, dass sich Bibliotheken heute nicht mehr halten können, wenn sie ausschließlich Medien verleihen. Auch könne man „Bibliothek“ nicht mehr so definieren, da Bibliotheken wesentlich mehr Aufgaben hätten, als nur den Verleih von Büchern. Die Schwierigkeit im Gaming-Bereich sieht er darin, dass die Digitalisierung hier so schnell voranschreitet wie in sonst keinem Bereich. Außerdem würden Bibliotheken versuchen die Bestandsmodelle, die sie für Bücher verwenden, auch auf Videospiele und Gaming anzuwenden. Dies würde leider nicht funktionieren. Deeg gibt an, dass es eine Gaming-Kultur gebe, die oft nicht verstanden würde.

Bibliotheksmitarbeiter

Ein Problem, was dazu führt, dass Gaming in Bibliotheken nicht angenommen wird, könnte sein, dass viele Bibliotheksmitarbeiter und auch Nachwuchskräfte in Bibliotheken Angst haben, sich mit dem Thema Gaming auseinanderzusetzen, weil sie sich in diesem Bereich nicht auskennen. Hierbei handle es sich hier um ein ganz großes Problem im Bibliotheksbereich, sagt Deeg. Viele Nachwuchskräfte, die sich für ein Studium im Bereich Bibliothekswissenschaften interessieren, wären meist auf den Buchbereich fixiert. Für ihn fehle noch der Schritt, dass die Bibliotheken sich als neutraler Ort für alle Arten von Medien, Wissen, Bildung und Kultur sehen. Bibliotheken seien noch sehr fixiert auf eine bestimmte Art von Medien und Kultur.

Literatur zum Thema Gaming

Wenn man zum Thema „Gaming und Bibliotheken“ eine Literaturrecherche startet, kommen leider sehr wenige Treffer. Zum Thema Gaming ohne den Zusatz Bibliothek findet man dafür relativ viel. Dies könnte problematisch sein, wenn man sich für Facharbeiten oder die Einrichtung eines Gaming-Bereichs informieren möchte. Deeg sieht hier den Grund darin, dass Bibliotheken die Bereitschaft fehlt sich im digitalen Bereich wirklich einzubringen. Er gibt an, dass Bibliotheken komplett strategieunfähig seien. Themen die gerade neu sind, wie eben Gaming oder Digitalisierung, würden von Bibliotheken erfahrungsgemäß nicht auf der Strategie- sondern auf der operativen Ebene gelöst.

In den Aus- und Weiterbildungsbereichen gäbe es von den Professoren und Lehrbeauftragten keine wirklichen Literaturvorschläge für Themen wie Digitalisierung und Gaming.

Im Bereich Gaming gäbe jedoch drei, vier gute Bücher, die sich mit dem Thema befassen. Als Beispiel führt Deeg „The Art of Game Design“ an. Dieses Werk könne man auf eine Bibliothek anwenden und so ein gutes Konzept ausarbeiten.

Probleme bei der Einführung eines Gaming-Bereichs

In der quantitativen Umfrage wurden Bibliotheken der Sektion 3A befragt. Die Frage an Deeg war, ob es aufgrund des Verwaltungsapparates hier vielleicht schwieriger ist, ein Gaming-Angebot zu etablieren als in kleinen Bibliotheken, wo zwischen Bibliothekar und entscheidender Stelle nicht so viele Instanzen liegen. Sieht er vielleicht die Gründe im fehlenden Etat oder daran, dass der Etat nicht umgeschichtet werden kann, weil Bibliothekare auf ihren Etat bestehen. Deeg sieht hier eine sehr komplexe Fragestellung. Er stimme in allen Aussagen, die in der Frage enthalten sind, zu.

Etat

Nach Auswertung der Umfrage bieten 20 % der befragten Bibliotheken keine Konsolenspiele an, weil diese als zu teuer in der Anschaffung sind. Deeg gibt an, dass es kein Argument sei, dass kein Geld für Konsolenspiele vorhanden ist. Als Beispiel zieht er die Gebühren für das Munzinger-Archiv, eine große Datenbank, heran. Diese würde von den Bibliotheksnutzern kaum genutzt, eine Lizenz koste aber richtig Geld. 80% aller Deutschen unter 24 würden hingegen regelmäßig Computerspiele spielen.

Das Geld sei in den Bibliotheken jedoch durchaus vorhanden. Die Frage, die sich stellen würde, wäre, wofür das Geld ausgegeben wird.

Der zweite wichtige Aspekt sei die Strategie hinter dem Gaming-Bereich. Man müsse nicht die Triple-A-Titel in der Bibliothek haben, wenn die Strategie besagt, dass nicht die aktuellen Titel in der Bibliothek vorhanden sein müssen. Zumal die Triple-A-Titel oft in die USK 18 und USK 16 Bereiche fallen. Diese würden von Bibliotheken meist wegen dem Jugendschutz nicht angeboten. Zu einem breiten Bestand im Thema Gaming würden auch Independent-Titel, die grundsätzlich in der Anschaffung günstiger sind, gehören.

Zum Bestandsaufbau eines Gaming-Bereichs gehöre nicht, alles im Bestand zu haben, sondern sagen zu können, wo der Nutzer das gewünschte Medium bekommen könne, sagt Deeg. Man habe ja auch nicht alle Bücher in der Bibliothek, sondern bestelle über die Fernleihe oder gebe Ratschläge, wo der Titel sonst noch aufzutreiben wäre.

Möglich sei es auch, Titel die z. B. nur über Steam zu spielen sind, in der Bibliothek spielbar zu machen. Kostenlose Apps könne man über Tablets zur Verfügung stellen.

Zudem gäbe es noch den Bereich der Retrogames. Viele alte Konsolen könne man günstig kaufen. Klassiker wie Super Mario oder Donkey Kong könne man dadurch sehr gut in der Bibliothek spielbar machen.

Da sei auch noch der Bereich der Drittmittelfinanzierung über Fördervereine, gibt Deeg an. Es gäbe durchaus Aktivitäten in Förderprogrammen zum Thema Gaming, auch auf Landesebene.

Es werde natürlich teuer, wenn Bibliotheken versuchen mit Videospiele eine Art Spiegel-Bestseller-Liste zu erstellen.

Personal

Die Bibliotheksmitarbeiter seien das wichtigste Potenzial in einer Bibliothek, dadurch wäre es aber auch gleichzeitig die Achillesferse.

Laut Deeg sei es personenabhängig, ob Gaming-Angebote in Bibliotheken eingeführt werden oder nicht. In den seltensten Fällen würde die Einrichtung eines Gaming-Bereichs an der Kommune scheitern.

Deeg biete zudem kostenlose Fortbildungen zum Thema Gaming an. Diese würden jedoch nicht gut besucht werden. Auch hier sieht er wieder den Punkt des Nicht-Wollen und nicht des Nicht-Könnens.

Dabei sei es nicht wichtig, dass die Person eine Affinität zu Videospiele habe. Als Beispiel nennt er die Bibliothekarin einer One-Person-Library in Nordrhein-Westfalen. Die Bibliothekarin habe gar keinen Bezug zu Gaming, aber sie wolle diesen Bereich gerne in ihrer Bibliothek haben und biete daher jedes Projekt an, dass sie anbieten könne.

Zeit

Auch Zeit sei kein Grund, einen Gaming-Bereich nicht anbieten zu können. Bibliotheken würden immer irgendwas machen, wie zum Beispiel Leseförderung, Bilderbuchkino und so weiter. Es gäbe kaum eine Bibliothek, wo wirklich die Zeit fehle. Der Betrieb und die Veranstaltungen würden grundsätzlich auch am Laufen gehalten, wenn plötzlich zehn Mitarbeiter wegen Krankheit und Urlaub ausfielen.

Gaming-Angebote in Öffentlichen Bibliotheken

Dass gut 50% der befragten Bibliotheken Angebote in Ihrem Portfolio haben, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, überrascht Deeg nicht. In seinem Netzwerk games4culture, das vor drei Jahren gegründet wurde, seien inzwischen über 1.000 Mitglieder. In dem Bereich Gaming würde durchaus etwas passieren. Dies läge auch daran, dass viele externe Angebote von Medienpädagogen zur Verfügung gestellt werden würden, die dann in die Räumlichkeiten der Bibliotheken kommen, um dort ihre Projekte durchzuführen. Deeg ist eher darüber verwundert, dass nicht mehr Bibliotheken in dem Bereich aktiv sind.

3.3.5 Interpretation des Interviews

Gaming hält bereits in gut 45% der Bibliotheken Einzug. Das zeigt, dass Bibliotheken sich des Themas annehmen. Auch nach dem Interview mit Christoph Deeg zeigt sich, dass bereits einige Bibliotheken in den Gaming-Bereich einsteigen wollen. Oftmals geben Bibliotheken aber an, dass ihnen Geld, Zeit und Mitarbeiter fehlen. Dies ist nicht unbedingt der ausschlaggebende Punkt.

Das Grundlegendste, um einen Gaming-Bereich in der Bibliothek einzuführen, sei - laut Deeg - der Wille des ausführenden und entscheidenden Personals. Es ginge nicht um das Geld, um die Zeit oder die Menge an Mitarbeitern. Deeg sagt, es gehe grundsätzlich erst einmal um den Willen. Wenn man den Gaming-Bereich wolle, dann bekäme man ihn auch eingeführt. Es müsse kein sehr kostenintensiver Gaming-Bereich sein. Die Triple-A-Titel zu verleihen sei nicht ausschlaggebend für einen Gaming-Bereich. Wichtig ist das Drumherum. Bibliotheken würden auch nicht jedes Buch verleihen,

sondern nur eine bestimmte Auswahl. Das könne bei Videospiele ähnlich sein. Zudem seien die Aktivitäten um das Medium herum ausschlaggebend.

Das Thema Gaming sei noch sehr neu, aber wichtig. Wenn sich Bibliotheksmitarbeiter informieren wollen, kann dies über den Buchsektor geschehen. Es gibt drei, vier geeignete Monographien im amerikanischen Raum. Das von Deeg erwähnte Buch „The Art of Game Design“ ist auch ins Deutsche übersetzt worden. Ansonsten mangelt es leider an deutschen Standardwerken zum Thema Gaming.

Um Bibliothekaren die Angst vor den sich derzeit immer weiter ausbreitenden Themen wie Digitalisierung und Gaming zu nehmen, dürfe nicht erst im Beruf begonnen werden. Um den Bibliothekaren von Morgen ein neues Verständnis und einen Ausblick auf die Bibliotheksaufgaben zu geben, muss hier bereits in der Ausbildung oder im Studium begonnen werden. Die Mitarbeiter der Bibliothek müssen beginnen die Bibliothek als dritten Ort zu sehen und nicht mehr nur als Vermittler von Literatur und Leseförderung. Auch als Bibliothekar dürfe man etwas aussuchen, was man selbst gut findet. Die Mitarbeiter einer Bibliothek drücken ihr einen Stempel auf. Dazu gehört auch, zu wissen was die Nutzer wollen.

Bibliotheken verleihen nicht nur Bücher, sie bieten auch Lesungen, Bilderbuchkinos, Führungen und Schulungen in der Bibliothek sowie Veranstaltungen zur Leseförderung und vieles mehr im Bereich Bücher und Belletristik an. Dies sind Standardaufgaben von Bibliotheken. Wenn Bibliotheken nur Videospiele verleihen, sind sie in diesem Bereich bloße Verleihstationen. In diesem Bereich müsse das Angebot ausgeweitet werden.

Abschließend möchte Deeg den Bibliotheken noch mit auf den Weg geben, dass Gaming kein Thema für ein Projekt ist:

„Spielen ist die älteste Kulturtechnik der Welt, sie ist wahrscheinlich älter als das, was wir heute lesen und schreiben nennen. Und es ist der Schlüssel zu allen digitalen und analogen Bildungs- und Kulturwegen, die wir gehen wollen.“

3.4 Fazit

Es lässt sich feststellen, dass Videospiele einen großen Teil im Leben der Deutschen einnehmen. So spielen gut 45% der Deutschen regelmäßig Videospiele. Davon sind beinahe 50% Frauen.

Auch die deutsche Wirtschaft profitiert von den Videospiele. Sie produzieren Umsätze in Milliardenhöhe.

Die Prognosen deuten darauf hin, dass der Bereich der Videospiele in Zukunft noch stärker genutzt wird und noch mehr Geld umsetzen wird.

Die Auswertung und Interpretation der Umfrage zeigen, dass Gaming bereits ein Bestandteil in den meisten Bibliotheken ist.

Man sieht, dass Gaming in Bibliotheken funktionieren kann. Dafür muss man nicht in einer großen Bibliothek arbeiten, das funktioniert auch in einer kleinen One-Person-Library.

Viele Bibliotheken sind bereit, Gaming als Teil der Bibliothek zu sehen, doch ihnen fehlt das richtige Konzept und die richtige Strategie. Auch Angst vor dem Neuen kann eine Rolle spielen. Die Punkte Zeit, Geld und Ressourcen sollten neu überdacht werden, wenn ein Gaming-Bereich in der Bibliothek eingerichtet werden soll.

Ein großes Problem ist der Umgang mit den Spielen beim Bestands- und Veranstaltungsaufbau. Mit Videospiele kann man nicht wie mit Büchern umgehen, da sie ganz anders funktionieren. Hier muss man sich mit der Funktionsweise auseinandersetzen und sollte sich mit Gamern auseinandersetzen, die es sicherlich schon in jeder Bibliothek gibt.

Positiv ist, dass der Großteil der Bibliotheken - auch die, die bisher keine Gaming-Angebote haben - den Bereich Gaming als wichtig für sich erachten. Unabhängig von Zeit, Geld und Ressourcen geben sie an, dass Gaming immer relevanter wird.

4 Handlungsempfehlungen

Ein großer Wunsch war es, mit dieser Arbeit Handlungsempfehlungen an Bibliotheken geben zu können, damit diese ihren Gaming-Bereich auf- bzw. ausbauen können. Um diese Handlungsempfehlungen geben zu können, bedarf es einiger Anforderungen, auf die im ersten Teil eingegangen wird, ehe zu den eigentlichen Handlungsempfehlungen übergegangen wird.

4.1 Anforderungen

Die wichtigste Anforderung, die sich aus dem Experteninterview ableiten lässt, ist der Wille einen Gaming-Bereich einzurichten. Für einen guten Gaming-Bereich bräuchte es keine Spiele, sondern nur eine vernünftige Strategie, sagte Christoph Deeg im Interview.

Auch wichtig ist, sich mit dem Bereich Gaming auseinanderzusetzen. Es reicht nicht, einen vagen Plan zu haben, dass man in der Bibliothek etwas mit Gaming machen könnte. Der Themenbereich ist sehr komplex. Bibliotheksmitarbeiter sollten sich zunächst über das Thema informieren (Deeg 2014, S. 145).

Natürlich spielen auch noch andere Anforderungen mit in den Aufbau eines Gaming-Bereiches hinein. In der Umfrage kommen selbstverständlich auch die Punkte des Geldes, der Zeit und der Mitarbeiter zur Sprache. Dies alles sind grundlegende Dinge bei der Einrichtung eines Gaming-Bereichs in der Bibliothek.

4.2 Handlungsempfehlung I

Zunächst sollten Bibliotheken, die daran interessiert sind, einen Gaming-Bereich aufzubauen, eine Strategie entwickeln. Diese Strategie kann mit dem gesamten Team entwickelt werden. Bibliotheken müssen sich entscheiden, was sie mit dem Gaming-Bereich machen wollen, bevor sie ihn aufbauen. Das gilt vor allem in Richtung des Bestandsaufbaus und der regelmäßig geplanten Veranstaltungen. Die Strategie kann auch auf die Raumplanung auswirken (Deeg 2014, S. 146).

4.3 Handlungsempfehlung II

Netzwerken ist in Gaming-Communities eine der wichtigsten Aktivitäten. Dies sollten die Bibliotheken auf sich übertragen. Gamer behalten keine Informationen für sich, sondern tauschen sie in Wikis oder Gaming-Foren aus. Das liegt daran, dass alle Spieler gerne auf Augenhöhe gegeneinander antreten wollen. Zudem ist es oftmals wichtig, jeden Aspekt eines Spiels kennenzulernen, jeden Raum und jede Höhle zu erforschen (Deeg 2014, S. 18). Bibliotheken können sich das zu Nutze machen. Deutschlandweit gibt es bereits gute Konzepte. Man kann eine Best-Practice-Recherche durchführen.

Bibliotheken sollten sich bestehende Gaming-Konzepte ansehen. Die Umfrage hat ergeben, dass es bereits jetzt viele Bibliotheken gibt, die Gaming-Angebote erfolgreich anbieten. Mit einer Internetrecherche kann man sich informieren, was in anderen Bibliotheken angeboten wird und wie es gemacht wird.

4.4 Handlungsempfehlung III

Auch die Suche nach Kooperationspartnern ist ein wichtiger Faktor beim Aufbau eines Gaming-Bereichs. Dies ist vor allem notwendig, wenn Zeit und Ressourcen in den Bibliotheken nur begrenzt vorhanden sind. Es gibt mehrere Organisationen und Vereine, die inzwischen anbieten, in die Räumlichkeiten der Bibliotheken zu kommen und dort Vorträge zu halten oder Veranstaltungen durchzuführen.

4.5 Beispiel für einen Flyer

Vereine und Stiftungen im Bereich Bibliothek sind oftmals bemüht Bibliotheken Handwerkszeug mitzugeben, wenn Sie neue Sachen ausprobieren möchten.

Anbei folgt ein Beispiel für den Text eines Flyers, der Bibliotheken zugesandt werden kann, wenn sie sich dafür interessieren, einen Gaming-Bereich aufzubauen, aber nicht genau wissen, wie sie das tun sollen.

Der Gaming-Bereich in Ihrer Bibliothek!

Ein wichtiger Schritt, der gut überlegt sein sollte. Was können Sie tun?

Entwickeln Sie eine Strategie!

Was wollen Sie mit dem Gaming-Bereich in Ihrer Bibliothek erreichen?

Wollen Sie sich auf Retro-Gaming spezialisieren?

Wollen Sie einen Bereich in der Bibliothek anbieten, in dem gespielt werden kann?

Wollen Sie Medien verleihen?

Was sind Ihre Ziele und wer ist Ihre Zielgruppe?

Machen Sie eine kleine Umfrage: Was erwarten die Nutzer von einem Gaming-Bereich?

Wo könnte der Gaming-Bereich entstehen, wo ist der Raum dazu?

Wer muss wie viel Zeit einplanen?

Formulieren Sie ihre Ziele abschließend aus und legen sie diese Ihren Kollegen vor. Vielleicht können Sie dadurch noch mehr Kollegen von Ihrem Vorhaben überzeugen!

4.6 Beispiel für eine Umfrage

Eine Nutzerumfrage wäre eine Möglichkeit, die Nutzer der Bibliothek am Aufbau eines Gaming-Bereichs teilhaben zu lassen und dabei herauszufinden, was die Nutzer von einem Gaming-Bereich erwarten. Anbei gibt es ein Beispiel für eine kurze Umfrage, die Bibliotheken ohne viel Aufwand am Tresen auslegen könnten. Auch die Auswertung sollte nicht zu aufwendig sein.

Liebe Nutzer!

Um auf dem neusten Stand zu bleiben, denken wir darüber nach, einen Gaming-Bereich in unserer Bibliothek einzurichten. Dieser Gaming-Bereich würde auch Veranstaltungen in der Bibliothek miteinbeziehen.

1 Spielen Sie regelmäßig Videospiele?

Ja

Nein

2 Was würden Sie sich von einem Gaming-Bereich erwarten?

Der Verleih von Videospielen ist vollkommen ausreichend.

Bücher rund um bekannte Videospiele und die Geschichte des Gamings.

Einen tieferen Einblick in die Gaming-Kultur.

Endgeräte auf denen ich Spiele ausprobieren kann.

Regelmäßige Veranstaltungen

3 Wie alt sind Sie?

4 Ich bin...

... männlich?

... weiblich?

4.7 Literaturtipps

Die Literatur über die Thematik Gaming in Bibliotheken ist sehr übersichtlich. Trotzdem gibt es einige Werke, die man beachten kann und sollte. Nachfolgend sind hier einige Werke und Websites aufgeführt, die man zu lesen in Betracht ziehen sollte, wenn ein Gaming Bereich aufgebaut werden soll.

Das erste Werk ist „Gaming in libraries“ von Kelly Nicole Czarnecki. Bei diesem Werk handelt es sich um einen Leitfaden, wie man Gaming in Bibliotheken einführen kann und was man dabei beachten muss.

Ebenfalls ein erster Leitfaden für die Einführung von Gaming in Bibliotheken ist das Buch von Christoph Deeg: „Gaming und Bibliotheken“. Dies geht von einer kurzen Geschichte des Gamings hin bis zu den einzelnen Spielekonsolen und kleinen Anleitungen für Gaming-Angebote.

Um zu begreifen, was Spieler an Konsolenspielen fasziniert, eignet sich vor allem das Buch von Jesse Schell, „The Art of Game Design“. Der Autor beschreibt aus Sicht eines Gamedesigners, was für Gamer wichtig ist, wie sie das Medium Videospiel sehen und wo der Reiz liegt, es zu spielen.

Einen ersten Einblick in mögliche Veranstaltungen bekommt man auf dem Internetauftritt der Initiative Creative Gaming unter <http://www.creative-gaming.eu/>. Die Initiative bieten viele Beispiele, zum Teil auch zum Download, an, damit man diese direkt in der Bibliothek ausprobieren kann. Viele der Beispiele sind oftmals mit weiterführenden Links versehen. Es gibt auch Informationen zu Workshops, Vorträgen und Fortbildungen. Um das Thema Gaming zu vertiefen, können Bibliotheken hier viele Informationen erhalten.

5 Fazit

Videospiele sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Der Bereich Gaming hat eine große Relevanz für Bibliotheken, wird jedoch von ihnen noch zögerlich angenommen.

Zu Beginn der Arbeit wurden drei Thesen aufgestellt. Bei der ersten These handelte es sich um die Aussage, dass der Großteil der Bibliotheken Videospiele zum Verleih anbietet. Wie erwartet ist dies auch der Fall. Nur ein Fünftel der befragten Bibliotheken hat Videospiele nicht im Bestand. Dies wurde anhand der quantitativen Umfrage bewiesen.

Die zweite These sagte aus, dass es wahrscheinlich ist, dass in den wenigsten Bibliotheken Angebote im Bereich Gaming, die über den Verleih von Videospielel hinausgehen, angeboten werden. Diese These kann nicht bestätigt werden. Beinahe 50% der befragten Bibliotheken bieten inzwischen Angebote, die über den Verleih von Videospielel hinausgehen, in diesem Bereich an. Versäumt wurde hier die Frage zu stellen, ob diese Angebote selbst organisiert werden oder ob die Angebote durch Externe durchgeführt werden.

Die These, dass die häufigsten Gründe, warum kein Gaming-Angebot eingeführt wird, in den Bereichen Etat und Personal zu finden sind, kann bestätigt werden. Diese Gründe wurden, zusätzlich zur Zeit, am häufigsten angegeben. Deeg sagte hierzu im Experteninterview, dass die Einführung eines Gaming-Bereiches in den meisten Fällen möglich ist, wenn die Mitarbeiter einer Bibliothek dies auch wollen. Hier muss auch noch erwähnt werden, dass in Bibliotheken nicht jedes Videospiel und jede Konsole zu finden sein muss. Das ist im Literaturbereich ebenfalls selten gegeben. Hierfür ist eine gute Strategie wichtig, auf die sich Bibliotheken beim Bestandsaufbau berufen können. Ebenso gibt es Angebote, die prozentual deutlich weniger von den Nutzern der Bibliothek genutzt werden als Videospiele. Hier könnten Bibliotheken eine Umschichtung des Etats in Erwägung ziehen.

Man sollte versuchen, den Bereich Gaming so vielschichtig wie möglich zu sehen. In diesem Bereich gibt es viele verschiedene Arten von Spielen und Spielern und ebenso verschieden sind die Meinungen, wie das perfekte Spiel auszusehen hat oder wie ein Gaming-Bereich gestaltet sein sollte. Bibliotheken müssen herausfinden, was für ihre Nutzer am sinnvollsten ist. Beim Spielen lernt man durch Try-and-Error. Im Bereich Gaming-Angebote könnten sich Bibliotheken dieses Prinzip zu Nutze machen. Ein mögliches Gaming-Angebot kann ausprobiert werden, um zu sehen, wie es durch Nutzer angenommen wird. Sollte das Angebot nicht angenommen werden, kann man, nach Rücksprache mit den Nutzern, das Angebot überarbeiten, bis die Nutzer davon begeistert sind. Bibliotheken müssen die Angst vor dem Neuen verlieren und versuchen mit den digitalen Medien zurecht zu kommen.

Ein wichtiger Aspekt ist zudem, dass Bibliotheken als Hauptzielgruppe für Videospiele Kinder und Jugendliche sehen. Von dieser Ansicht sollten sie abweichen. Die Statistiken zeigen, dass Kinder und Jugendliche die Nutzergruppe ist, die am wenigsten Videospiele spielt. Das Gaming-Angebot sollte auf alle Nutzergruppen ausgeweitet werden.

6 Ausblick

Nach der Diskussion um Pokémon Go bei InetBib, tauchten auf Facebook und Instagram oft Bilder von Bibliotheken auf, die Pokémon Go in ihren Räumlichkeiten erlauben. Spiele wie Pokémon Go verwenden Augmented Reality, also Spiele, die die reale und die digitale Welt miteinander verbinden. Diese Spiele sind Teil einer neuen Entwicklung in der Gaming-Branche. So wie Gaming-Angebote eine neue Entwicklung und Teil der Zukunft für Bibliotheken sind.



Abbildung 14: Umgang von Bibliotheken mit Pokémon Go

Im Laufe dieser Bachelorarbeit wurde das Thema Gaming lediglich angerissen. Hier ist viel mehr Raum für Forschungen. Interessant wäre eine rein theoretische Fundierung über den Bereich Gaming. Was ist Gaming und wie funktioniert es? Was hat es mit der Kultur rund um den Bereich zu tun? Auch eine deutschlandweite Umfrage, wie der Stand von Bibliotheken im Bereich Gaming ist, muss erforscht werden. In der vorliegenden Arbeit wurde aufgrund, der Länge und Zeit nur eine Sektion befragt und ausgewertet. Es stellt sich zudem die Frage, ob Bibliotheken eine Strategie hinter ihrem Gaming-Angebot haben und wie diese aussieht. Geforscht werden kann auch im Bereich Drittmittelfinanzierung. Auch der Bereich der Medienkompetenzförderung gehört zum Thema Gaming dazu, wurde aufgrund der Länge aber in der vorliegenden Arbeit nicht behandelt.

Das Thema ist neu und aktuell und es sollte unbedingt weiter in diesem Bereich geforscht werden.

Literaturverzeichnis

ABB 14, 2016: *PokemonGo in der Bibliothek*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-30] Verfügbar unter: <https://www.basicthinking.de/blog/wp-content/uploads/2016/07/pokemon-go-bibliothek-e1469263235524.png>

BIU, 2015: *Anzahl der verkauften Computer- und Videospiele in Deutschland von 2006 bis 2014 (in Millionen Stück)*. [Online] Stand: 2015-07 [Zugriff am: 2016-06-27] Verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/150673/umfrage/in-deutschland-verkaufte-computer-und-videospiele-seit-2006>

BIU, 2016: *Kulturgut Digitale Spiele*. [Online] Stand: 2016-07-24 [Zugriff am 2016-07-24] Verfügbar unter: <http://www.biu-online.de/kulturgut-digitale-spiele/>

BIU, 2016b: *Umsatz im Gesamtmarkt für Computer- und Videospiele (ohne Spielekonsolen) in Deutschland von 2009 bis 2015 (in Millionen Euro)*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-27] Verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/317808/umfrage/umsatz-im-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland>

BIU, 2016c: *Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht im Jahr 2016 (in Millionen)*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-27] Verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/197219/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht>

BIU, 2016d: *Verteilung der Videogamer in Deutschland nach Alter im Jahr 2016*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-27] Verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/290890/umfrage/altersverteilung-von-computerspielern-in-deutschland>

BÖHM, Markus, 2012: „*Let's Play*“-Videos: Zocken für Zehntausende. [Online] Stand: 2012-01-30 [Zugriff am 2016-08-09] Verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/let-s-play-videos-zocken-fuer-zehntausende-a-811499.html>

BARTH, Robert, 2015: Die Bibliotheken als Dritter Ort. In: *Forum Bibliothek und Information*. 67 (07/2015), S. 426-429. ISSN 1869-1137

BIBLIOTHEKSPORTAL, 2015: *Zukunftswerkstatt. Kultur- und Wissensvermittlung e. V.* [Online] Stand: 2015-06-04 [Zugriff am 2016-08-14] Verfügbar unter: <http://www.bibliotheksportal.de/bibliotheken/projekte/zukunftswerkstatt.html>

BOERSEONLINE, 2016: *Nintendo-Aktie plus 14 Prozent: Pokemon Go-Hype verdoppelt Marktwert.* [Online] Stand: 2016-07-19 [Zugriff am 2016-07-27] Verfügbar unter: <http://www.boerse-online.de/nachrichten/aktien/Nintendo-Aktie-plus-14-Prozent-Pokemon-Go-Hype-verdoppelt-Marktwert-1001311384>

DBV, 2016: *Sektion 3A im dbv.* [Online] Stand: 2016-06-18 [Zugriff am 2016-06-18] Verfügbar unter: <http://www.bibliotheksverband.de/fachgruppen/sektionen/sektion-3a.html>

DBV, 2016b: *Sektion 3B im dbv.* [Online] Stand: 2016-06-18 [Zugriff am 2016-06-18] Verfügbar unter: <http://www.bibliotheksverband.de/fachgruppen/sektionen/sektion-3b.html>

DBV, 2016c: *Deutscher Kindersoftwarepreis „TOMMI“.* [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-13] Verfügbar unter: <http://www.bibliotheksverband.de/dbv/projekte/tommi-kindersoftwarepreis.html>

DEEG, Christoph, 2010: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema. In: Julia BERGMANN, Hrsg.: *Handbuch Bibliothek 2.0*. Berlin [u.a.]: de Gruyter Saur. S. 223-244. ISBN: 978-3-11-023209-7.

DEEG, Christoph, 2014: *Gaming und Bibliotheken*. Berlin [u.a.]: de Gruyter Saur (Praxiswissen). ISBN: 978-3-11-031271-3.

DEEG, Christoph, 2016: *Über mich*. [Online] Stand: 2016 [Zugriff am 2016-05-20]
Verfügbar unter: <http://christoph-deeg.com/about/>

DUDEN, 2016a: *Handheld*. [Online] Stand: 2016-08 [Zugriff am 2016-08-09]
Verfügbar unter: <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/handheld>

DUDEN, 2016b: *Videospiel*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-03]
Verfügbar unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel>

FLICK, Uwe, 2009: *Sozialforschung: Methoden und Anwendungen: Ein Überblick für die BA-Studiengänge*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. ISBN: 978-3-499-55702-6

FÜHLES-UBACH, Simone, 2013: Quantitative Befragungen. In: UMLAUF, Konrad, FÜHLES-UBACH, Simone, SEADLE, Michael, hrsg.: *Handbuch Methoden der Bibliotheks- und Informationswissenschaft: Bibliotheks-, Benutzerforschung, Informationsanalyse*. Berlin [u.a.]: De Gruyter. S. 96 – 113. ISBN: 978-3-11-025553-9

GRONKH, 2016: *Gronkh's YouTube-Kanal* [Online] Stand: 2016-08 [Zugriff am 2016-08-09] Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/user/Gronkh?gl=DE&hl=de>

HUIZIGA, Johan, 2011: *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 22. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. ISBN: 978-3-499-55435-3.

INETBIB, 2016: *PokemonGo-freie Zone in Nordenham* [Online] Stand: 2016-07 19 [Zugriff am 2016-07-22] Verfügbar unter:
<http://www.inetbib.de/listenarchiv/msg58545.html>

INITIATIVE CREATIVE GAMING, 2016: *Aufgaben und Ziele der Stiftung*. [Online] Stand: 2013-05-28 [Zugriff am 2016-08-03] Verfügbar unter: <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/aufgaben-und-ziele-der-stiftung>

JIM, 2013: *15 Jahre JIM-Studie: Jugend, Information, (Multi-Media): Studienreihe zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger: 1998-2003*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. [Online] Stand: 2013-12 [Zugriff am 2016-08-03] Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM15/PDF/15JahreJIMStudie.pdf> (Zusammenfassende Studie!)

JUGENDSZENEN, 2016: *Szeneprofil: Cosplay*. [Online] Stand: 2016-08 [Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter: <http://wp1026128.server-he.de/wpsz/?portfolio=cosplay>

KIM, 2015: *KIM-Studie 2014: Kinder + Medien, Computer + Internet: Basisuntersuchung 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. [Online] Stand: 2015-02 [Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>

KROMREY, Helmut, 2009: *Empirische Sozialforschung: Modelle und Methoden der standardisierten Datenerhebung und Datenauswertung*, 12. Überarbeitete und ergänzte Aufl., Stuttgart: Lucius & Lucius. ISBN; 978-3-8282-0484-3.

MCGONIGAL, Jane, 2011: *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*. München: Heyne Verlag. ISBN: 978-3-453-16781-0.

MIGUTSCH, Konstantin, ROSENSTINGL, Herbert, 2008: Faszination Computerspielen. In: MIGUTSCH, Konstantin, ROSENSTINGL, Herbert, hrsg.: *Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben*. Wien: Universitäts-Verlagsbuchhandlung. S. 1 – 6. ISBN: 978-3-7003-1674-9

SCHISCHKA, Benjamin, 2016: *Die besten Indie-Games*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-03] Verfügbar unter: <http://www.pcwelt.de/ratgeber/Die-besten-Indie-Spiele-1512890.html>

PWC, 2015: *Prognose zu den Konsumentenausgaben für Videospiele in Deutschland von 2003 bis 2019 (in Millionen Euro)*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-27] Verfügbar unter:

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/3765/umfrage/konsumentenausgaben-im-segment-games-seit-2003>)

RETROMAGAZINE, 2015: *Die Zukunft der Retro-Videospiele*. [Online] Stand: 2015-06-06 [Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter:

<http://www.retromagazine.eu/retro/2015-06/die-zukunft-der-retro-videospiele/>

RPONLINE, 2009: *Sind Ego-Shooter „Killerspiele?“*. [Online] Stand: 2009-03-29

[Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter: <http://www.rponline.de/digitales/games/sind-ego-shooter-killerspiele-aid-1.2131482>

SCHELL, Jesse, 2012: *Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln*. 1. Aufl. Heidelberg [u.a.]: mitp. ISBN: 978-3-8266-9188-1

STATISTA, 2015a: *Anteil der Computer- und Videospiele in Deutschland in den Jahren 2013 bis 2015*. [Online] Stand: 2015 [Zugriff am: 2015-12-23] Verfügbar unter:

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/315860/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland/>

STATISTA, 2015b: *Anteil der Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2015 nach Altersgruppe*. [Online] Stand: 2015 [Zugriff am: 2015-12-23] Verfügbar

unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/315924/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland-nach-alter/>

STATISTA, 2015c: *Anzahl der Nutzer im Markt für Digitale Games in Deutschland nach Altersgruppe und Geschlecht im Jahr 2015 (in Millionen)*. [Online] Stand: 2015

[Zugriff am: 2015-12-23] Verfügbar unter:

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/461306/umfrage/nutzer-im-markt-fuer-digitale-games-in-deutschland-nach-alter-und-geschlecht/>

STATISTA, 2015d: *Verteilung der Computerspieler in Deutschland nach Bildungsgrad im Jahr 2014*. [Online] Stand: 2015 [Zugriff am: 2015-12-23] Verfügbar unter: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/418967/umfrage/verteilung-der-computerspieler-in-deutschland-nach-bildungsgrad/>

STEAM, 2016: *Willkommen bei Steam*. [Online] Stand: 2016-08-10 [Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter: <http://store.steampowered.com/about/>

STIFTUNG DIGITALE SPIELEKULTUR, 2016: *Aufgaben und Ziele der Stiftung*. [Online] Stand: 2016-07 [Zugriff am 2016-07-18] Verfügbar unter: <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/aufgaben-und-ziele-der-stiftung>

WASSERMANN, Sandra, 2015: Das qualitative Experteninterview. In: *Methoden der Experten- und Stakeholdereinbindung in die sozialwissenschaftliche Forschung*, Wiesbaden: Springer VS. ISBN: 978-3-658-01686-9.

ZICK, Thomas, 2015: *AAA-Titel: Was ist das?* [Online] Stand: 2015-02-15 [Zugriff am 2016-08-10] Verfügbar unter: http://praxistipps.chip.de/aaa-titel-was-ist-das_36629

Anhang

Anhang 1: Der Fragebogen

Fragen zum Verleih von Videospielen und Konsolen.

Obwohl die Bachelorarbeit eigentlich mit dem Thema von Angeboten zu tun hat, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen, halte ich es für sinnvoll, einmal abzufragen, ob Videospiele verliehen werden und wie die Resonanz ist.

1. Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Videospiele?

Es sollte auf jeden Fall zu sehen sein, ob all diese Bibliotheken tatsächlich auch Videospiele verleihen oder ob es noch Bibliotheken gibt, die dies nicht tun.

Ja (Weiter bei Frage 4) / Nein (Weiter bei Frage 2)

Wenn Nein:

2. Warum nicht?

Sollte es noch Bibliotheken geben, die keine Spiele verleihen, wäre es interessant zu wissen, warum sie es nicht tun.

Zu kostenintensiv / Die Nutzer haben kein Interesse / Es wird von der Kommune nicht gewünscht / Es fällt nicht in den Aufgabenbereich der Bibliothek / Sonstiges

3. Steht zur Diskussion in Ihrer Bibliothek Videospiele zu verleihen?

Dann möchte ich noch wissen, ob in den Bibliotheken in denen keine Spiele verliehen werden, das Thema des Verleihs zur Diskussion steht.

Ja / Nein

Wenn Ja:

4. Für welche Konsolen bieten Sie Videospiele zum Verleih an?

Eine Frage mit Mehrfach-Antwort um eine eventuelle Tendenz für diese Bibliotheken darstellen zu können.

- Nintendo Wii
- Wii U
- Playstation 2
- Playstation 3
- Playstation 4
- X-Box 360
- X-Box-One
- PC
- Nintendo DS
- Nintendo 3 DS
- Playstation Portable
- Sonstige

5. Gibt es einen Grund, warum Sie sich für Spiele der von Ihnen angegebenen Konsolen entschieden haben?

Eventuell möchte eine Bibliothek nur eine bestimmte Nutzergruppe ansprechen. Zum Beispiel werden nur Spiele für Handhelds angeboten. Dann hat das sicherlich einen Grund, der interessant zu wissen wäre.

Ja (Weiter bei Frage 6) / Nein (Weiter bei Frage 8)

Welcher Grund ist das?

Angabe des Grundes, sofern einer vorliegt.

Offene Frage

6. Für welche Altersklassen verleihen Sie Videospiele?

Mit dieser Frage soll erforscht werden, ob Bibliotheken als Hauptgruppe für Videospiele Kinder und Jugendliche ansehen oder ob sie alle Nutzer in ihr Angebot mit einbeziehen.

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene
- Alle Altersklassen

7. Verleihen Sie Konsolen?

Es soll festgestellt werden, ob Bibliotheken auch Konsolen zu den Spielen, die sie verleihen, anbieten.

Ja / Nein

Wenn Nein:

8. Warum nicht?

Wenn keine Konsolen zum Verleih zur Verfügung stehen, wäre interessant zu wissen, warum nicht.

Offene Frage

Wenn Ja:

9. Welche Konsolen verleihen Sie?

Wenn Konsolen verliehen werden, wäre es interessant zu wissen, ob es eine Tendenz zu bestimmten Konsolen gibt.

- Nintendo Wii
- Wii U
- Playstation 2
- Playstation 3
- Playstation 4
- X-Box 360
- X-Box-One
- PC
- Nintendo DS
- Nintendo 3 DS
- Playstation Portable
- Sonstige

10. Wie sind die Ausleihbedingungen für Konsolen?

Gibt es bestimmte Ausleihbedingungen für Konsolen oder ist es wie mit den anderen Medien: Über den Ausweis für zwei oder vier Wochen ausleihbar.

Offene Frage

11. Wie nehmen Ihre Nutzer das Angebot Konsolen auszuleihen an?

Dann muss festgestellt werden, ob die Nutzer das Angebot überhaupt annehmen oder ob die Konsolen gar nicht ausgeliehen werden.

- Sehr Gut
- Gut
- Mittel
- Schlecht
- Gar Nicht

Ab hier beginnen die Fragen zum Thema von weiterführenden Gamingangeboten.

12. Der Begriff Gaming ist sehr vielschichtig. Viele Menschen verstehen darunter nur das Spielen von Videospielen. Um das Thema Videospiele hat sich inzwischen aber eine eigenständige Kultur entwickelt. So gibt es zum Beispiel zu vielen Videospielen Filme oder Bücher, die das Universum des Videospiele weiterentwickeln und neue Geschichten erzählen. Haben Sie sich in Ihrer Bibliothek schon einmal mit der Kultur rund um das Thema Videospiele und Gaming informiert?

Diese Frage dient dazu, einzuschätzen, ob Bibliotheken sich mit dem Thema auseinandersetzen.

Ja / Nein

13. Wie schätzen Sie das Gebiet Gaming für Bibliotheken ein?

Skala von „Sehr wichtig“ bis „Unwichtig“.

14. Bitte setzen Sie sich in folgender Frage mit einzelnen Einschätzungen auseinander und geben Sie eine Bewertung ab. Wie schätzen Sie die Zukunft von Gaming-Angeboten für Bibliotheken ein?

- Es ist eine Aufgabe von Bibliotheken auch Angebote zum Thema Videospiele anzubieten die über den Verleih von Videospielen hinausgehen.
- Es reicht, wenn die Bibliothek Videospiele zum Verleih anbietet.

- Dieses Thema ist für Bibliotheken uninteressant.
- Man muss abwarten wie sich das Thema entwickelt.
- Gaming wird in Zukunft für Kinder und Jugendliche interessant sein.
- Gaming wird in Zukunft für alle Nutzergruppen interessant sein.
- Videospiele dienen lediglich der Unterhaltung und haben in Bibliotheken keine Zukunft.

(Jeweils Abgabe einer Einschätzung von „Stimme ich voll zu“ bis „Stimme ich gar nicht zu“.)

15. Bieten Sie Angebote zum Thema Gaming an, die über den Verleih von Videospielen und Konsolen hinaus gehen an?

Ab dieser Frage wird es nun wirklich interessant. Gibt es Angebote in Bibliotheken, die sich mit dem Thema Gaming befassen und auch angeboten werden. Zum Beispiel Dinge wie Eltern-LANs, Machinima-Filme drehen oder einfach nur „Zocken in der Bibliothek“.

Ja / Nein

Wenn Ja:

16. Welche Angebote bieten Sie an?

Diese Frage soll darstellen, was in Bibliotheken schon angeboten wird.

Offene Frage

17. Für welche Nutzergruppe sind diese Angebote?

Hier soll erforscht werden ob Bibliotheken mit ihren Angeboten alle Nutzergruppen ansprechen oder ob sie eine bestimmte dafür ins Auge gefasst haben.

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene
- Senioren
- Familien
- Sonstige

18. Wenn nur eine Nutzergruppe: Warum bieten Sie Angebote nur für diese bestimmte Nutzergruppe an?

Sollten die Angebote zum Thema Gaming tatsächlich nur für eine Nutzergruppe angeboten werden, möchte ich gerne wissen, warum das so ist. Vielleicht sehen Bibliotheken diesen Bereich bei einer bestimmten Gruppe.

Offene Frage

19. Wie nehmen Ihre Nutzer die Angebote an?

Natürlich möchte ich wissen, wie gut Angebote in diesem Segment schon von den Nutzern angenommen werden.

Offene Antwort

20. Sehen Sie Optimierungsmöglichkeiten für Ihr Gaming-Angebot?

Ja / Nein

21. In welcher Form könnten Sie sich die Optimierungsmöglichkeiten vorstellen?

Offene Antwort.

Der nächste Fragenblock beschäftigt sich damit, dass es in der Bibliothek keine weiterführenden Angebote zum Thema Gaming gibt. Hier soll erforscht werden, warum das so ist, ob es vielleicht schon in Planung ist und welche Voraussetzungen gegeben sein müssten, um Angebote einzuführen. Diese Fragen sind besonders für die Experteninterviews interessant, da hier auf die einzelnen Aussagen eingegangen werden und eventuell geholfen werden kann.

Wenn Nein:

22. Warum bieten Sie keine weiterführenden Angebote zum Thema Gaming an?

- Das gehört nicht zu Bibliotheksaufgaben
- Wir würden gerne, aber keiner unserer Mitarbeiter hat Wissen über Videospiele
- Wir haben keine Zeit
- Die Nutzer interessiert es nicht
- Es fehlen die finanziellen Mittel
- Sonstiges

23. Planen Sie in nächster Zeit Angebote zum Thema Videospiele anzubieten?

Ja / Nein

24. Unter welchen Voraussetzungen würde Ihre Bibliothek weiterführende Angebote zum Thema Videospiele und Gaming anbieten?

Offene Frage

Zum Abschluss möchte ich noch wissen, wie viele aktive Nutzer die Bibliothek hat, die den Fragebogen ausgefüllt hat, und wie das Verhältnis der Ausleihe von Videospiele auf die Gesamtausleihe in den letzten drei Jahren gewesen ist. Eventuell lässt sich hier ablesen, wie sich der Verleih von Spielen entwickelt.

25. Gibt es in Ihrer Bibliothek ein Etat für die Anschaffung von Videospiele?

Ja / Nein

26. Wie hoch ist dieser Etat?

27. Gibt es in Ihrer Bibliothek ein Etat für Angebote rund um das Thema Gaming?

28. Wie hoch ist dieser Etat?

29. Wie viele Nutzer hat Ihre Bibliothek?

Bis 2.500

2.501 bis 5.000

5.001 bis 7.500

7.501 bis 10.000

Mehr als 10.000

30. Wie sind die Ausleihzahlen für alle Medien in den Jahren 2013, 2014 und 2015?

2013

2014

2015

31. Wie sind die Ausleihzahlen für Videospiele in den Jahren 2013, 2014 und 2015?

2013

2014

2015

Anhang 2: E-Mail an die Bibliotheken

Sehr geehrte Damen und Herren,

wussten Sie, dass ...

... der Deutsche Kulturrat im Jahr 2008 Videospiele zum Kulturgut erklärt hat?

... eine Umfrage des „Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware“ (BUI) von 2011 ergab, dass der „Durchschnittsgamer“ 31 Jahre alt ist?

... die gleiche Umfrage ergab, dass beinahe jeder zweite Videospielder eine Frau ist?

Der Begriff Gaming ist sehr vielschichtig. Viele Menschen verstehen darunter nur das Spielen von Videospiele. Um das Thema Videospiele hat sich inzwischen aber eine eigenständige Kultur entwickelt. So gibt es zum Beispiel zu vielen Videospiele Filme oder Bücher, die das Universum des Videospiele weiterentwickeln und neue Geschichten erzählen.

Bekannte Vorreiter auf dem Gebiet von Angeboten zum Thema Videospiele und Gaming sind die Stadtbibliothek Köln mit dem Standort Kalk, hier gibt es eine eigene Gaming-Bibliothek und die Bücherhallen Hamburg, die seit Juli 2015 mit der Computerspielschule zusammenarbeitet. Es werden regelmäßig Infoabende angeboten, an denen sich Eltern über Videospiele informieren können. Es gibt Workshops zum Thema Spielebewertung für bestimmte Zielgruppen, z.B. für Familien.

Mein Name ist Jennifer Gräler und ich bin Studentin im sechsten Semester für „Bibliotheks- und Informationsmanagement“ an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. Mein Thema für die Bachelorarbeit ist „Gaming-Angebote in Öffentlichen Bibliotheken der Sektion 3A“. Dabei handelt es sich um einen State-Of-The-Art-Bericht, der den aktuellen Stand an Angeboten die mit dem Thema Gaming zu tun haben in Öffentlichen Bibliotheken darstellen sollen.

Ich möchte Sie bitten, sich kurz 15 – 20 Minuten Zeit zu nehmen um den von mir erarbeiteten Fragebogen auszufüllen. Gaming-Angebote in Bibliotheken sind ein neues, aber wichtiges Thema, dass auch bei den Kommunen mehr Beachtung finden muss. Ich hoffe, mit der Bachelorarbeit eine Möglichkeit zu finden, Kommunen nahe zu bringen, dass auch für dieses neue Gebiet, Geld in Bibliotheken investiert werden muss.

Ich bedanke mich für Ihre Hilfe.

Mit freundlichen Grüßen

Jennifer Gräler

Anhang 3: Fragebogen, ausgewertet

Frage 1) Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Videospiele?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	36	84%
2	Nein	7	16%

Frage 2) Warum verleihen Sie keine Videospiele in Ihrer Bibliothek?

Code	Antwortoption	n	%
1	Zu Kosten intensiv	4	50%
1	Die Nutzer haben kein Interesse	1	13%
1	Es wird von der Kommune nicht gewünscht	1	13%
1	Es fällt nicht in den Aufgabenbereich der Bibliothek	1	13%
1	Sonstiges	4	50%

Frage 2) Warum verleihen Sie keine Videospiele in Ihrer Bibliothek? – Sonstiges

Antwortoption

Wir starten im Sommer, vorher muss erst noch die Benutzungs- und Gebührensatzung geändert werden

Raumproblem

Wir verleihen Konsolenspiele Wii/Pls; Computerspiele

Sicherungsaspekte RFID, Konzept nicht vorhanden

Frage 3) Steht zur Diskussion in Ihrer Bibliothek Videospiele zu verleihen?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	2	25%
2	Nein	6	75%

Frage 4 - Für welche Konsolen bieten Sie Videospiele zum Verleih an?

Code	Antwortoption	n	%
1	Nintendo Wii	31	86%
1	Nintendo Wii U	23	64%
1	Playstation 2	5	14%
1	Playstation 3	23	64%
1	Playstation 4	21	58%
1	X-Box 360	10	28%
1	X-Box One	14	39%
1	PC	22	61%
1	Nintendo DS	23	64%
1	Nintendo 3DS	22	61%
1	Playstation Portable	0	0%
1	Sonstige	0	0%

Frage 5) Gibt es einen speziellen Grund, warum Sie sich für die Spiele der von Ihnen angegebenen Konsolen entschieden haben?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	28	78%
2	Nein	8	22%

Frage 6) Welcher Grund ist das?

- Verbreitung, Nachfrage. Für Wii, PS3 und Xbox360 werden jedoch keine neuen mehr angeschafft.
- Zunächst wurden zwei Jahrzehnte lang nur PC-Spiele angeboten, da PCs keinem abrupten Generationswechsel unterlagen und PCs als Spieleplattform sehr verbreitet waren. Mit dem Einzug der Erzwungenen Onlineregistrierungen für PC-Spiele fielen in den letzten Jahren die meisten wirklich interessanten Titel weg. Da wir weiterhin interessante Unterhaltungssoftware anbieten wollten, entschieden wir uns kurz nach ihrem Erscheinen für die Wii und das DS, da diese die größte Verbreitung erzielten und die meisten Spiele keine USK-18-Kennzeichnung trugen. Mit den letzten Generationenwechsel haben wir uns wiederum für die Konsole mit den höchsten Verkaufszahlen entschieden. Spiele für mehr als eine aktuelle Konsole anzubieten sprengt das dafür vorgesehene Budget.
- Wir haben uns auf Grund einer Umfrage für die besagten Konsolen entschieden. Weiterhin sind wir eine Bibliothek für Familien und decken mit den Nintendo-Konsolen diesen Bereich ab.
- Diese Konsolen werden von unseren Kundinnen und Kunden am meisten nachgefragt.
- Format der Hülle (muss nicht umgearbeitet werden)
- Wir haben uns an der Nachfrage orientiert, wollen gleichzeitig die Bibliothek als multimedialen Ort und als Treffpunkt präsentieren
- Mir ging es ganz einfach auch um die Anzahl an Nachfragen. Nach den von uns ausgesuchten Konsolen werden am häufigsten gefragt. Mittlerweile überlege ich auch schon für die PS4 Spiele zu kaufen, weil auch immer häufiger danach gefragt wird. Aber mit 10 Spielen brauche ich da auch nicht erst anfangen.

- Zielgruppen sollten Kinder, Jugendliche und deren Familien sein. Eine sehr große Rolle spielt dabei der Medienetat der Bibliothek.
- Angefangen haben wir mit Wii und Nintendo DS - 3DS, da das mehr die Familienkonsolen sind. Mit der Zeit kam die Frage von den Nutzern ob wir auch Playstation 3 Spiele haben. Später haben wir dann auch PS3 und Xbox 360 spiele angeschafft. Jetzt sind wir bei Überwiegend PS4- und PS3spielen gelandet, da hier die nachfrage am höchsten ist.
- Wii hat viele Familienspiele, PS3 ist sehr weit verbreitet
- Die Playstation 2 ist inzwischen veraltet, Playstation Portable nicht oft vertreten bzw. erfragt worden. Wir haben kaum Spiele für ab 18!
- PC-Spiele = fast jeder Haushalt besitzt einen PC im Haushalt, die Spiele können so von (fast) allen Nutzern geliehen werden Nintendo DS/3DS-Spiele = eine Umfrage unter den Lesern ergab, dass der Nintendo DS als Spielekonsole vorrangig von jüngeren Kindern genutzt wird und dieses Medium am meisten nachgefragt ist
- Weil es die gängigsten und aktuellsten sind.
- In der Zweigstelle Weilerstraße der Stadtbücherei Landshut werden zwei mal wöchentlich Gaming-Nachmittag für Kinder und Jugendliche angeboten. Sie haben die Möglichkeit Wii, Wii-U und X-Box-Spiele zu spielen. Seit 2010 beteiligt sich die Stadtbücherei Landshut an der bundesweiten TOMMI-Aktion (durch eine Fachjury vorausgewählte Konsolenspiele werden von Kinder und Jugendlichen getestet und bewertet). Bei der Auswahl der Konsolenspiele haben wir uns weitgehend an Leserwünschen, sowie der Toplisten der Fachgeschäften orientiert.
- Angebot richtet sich an Kinder und Jugendliche (max. und selten FSK 16); breite Fächerung des Angebotes, populäre Konsolen berücksichtigt. Das Angebot wurde mit der Zeit erweitert d.h. aktualisiert.
- Aufgrund des zu geringen Etats musste eine bestimmte Auswahl getroffen werden. Es wurde entschieden nur die verkaufstärksten Konsolenspiele anzuschaffen.
- Marktbeobachtung, d.h. Nachfrage von Lesern nach bestimmten Konsolen b) Datenträger können mit Sicherheitsetikett versehen werden

- also scheiden kleine Datenträger wie, z.B. Nintendo DS aus c)
Vorhandensein einer Spielkonsole in Bibliothek - zum Spielen für die
Kinder und Testen bei Reklamationen

- Auswahl soll lediglich für Kinder, Jugendliche relevant sein.
- Beliebtheit der Konsolen, Spiele für Kinder und Familien stehen im Mittelpunkt
- werden im ekz-ID besprochen - werden am häufigsten nachgefragt - als wir begannen die Spiele zu erwerben, waren PS2 u. XBox360 bereits veraltet
- PC-Spiele hatten eine große Zielgruppe durch die hohe Verfügbarkeit der Geräte; aber CD-ROM ist mittlerweile ein "aussterbendes" Medium; Spieleangebot für unterschiedliche Konsolen derzeit nicht finanzierbar
Trend bei mobilen Geräte geht zu "Kosten" und "Nutzung nur auf diesem Gerät" -> wir werden uns zurück ziehen
Zunahme von Internetverbindungen und "Steam-Konten", Browserspiele sind besser verfügbar
- Um mehr Jugendliche in die Bibliothek zu bekommen
- XBOX One und PS4 sind Marktführen PS3 war bis dato Marktführend
Nintendo bietet besonders für Jüngere, Familien und Gruppen ein ausgezeichnetes Spielerepertoire an. Das Angebot für DS/3DS ist besonders umfangreich und bietet auch Lernspiele
- Spiele für Nintendo Wii- + WiiU-Konsolen erschienen uns am langlebigsten, und da diese Spiele sehr teuer sind, haben wir uns entscheiden, nicht für alle Konsolen ein paar Spiele anzuschaffen, die dann schnell veraltet sind, sondern uns auf ein sehr verbreitetes System zu konzentrieren und dafür eine größere Auswahl bereitzuhalten. PC-Spiele werden daneben weiterhin in geringerem Umfang angeschafft, da PCs ebenfalls noch immer weit verbreitet sind.
- das familienfreundlichste Angebot - generationenübergreifend
- Angefangen hat es mit Wii-Spielen, da diese sehr kooperativ sind und die Steuerung die Spieler auffordert sich zu bewegen. Dadurch, dass die Produktion der Videospiele sich für die Wii einstellte und die Nachfrage an PS3- und PS4-Spielen stieg, schafften wir diese an.

- Da für diese Konsolen ein hoher Bedarf besteht. Zudem sind die Cartridges von Nintendo 3ds oder PS Vita spielen schwieriger zu sichern.
- Kundennachfrage; möglichst breites Angebot für Kinder/Jugendliche/Erwachsene händelbares Ausleihverfahren

Frage 7) Für welche Altersklasse verleihen Sie Videospiele?

Code	Antwortoption	n	%
1	Kinder	25	69%
1	Jugendliche	24	67%
1	Erwachsene	13	36%
1	Senioren	0	0%
1	Alle Altersklassen	12	33%

Frage 8) Verleihen Sie in Ihrer Bibliothek Konsolen?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	4	9%
2	Nein	39	91%

Frage 9) Warum verleihen Sie in Ihrer Bibliothek keine Konsolen?

- keine vorhanden
- Aus Kostengründen und weil wir auch keine Spiele anbieten. Wir sehen es nicht als Aufgabe der Bibliothek, Hardware zu verleihen.
- Kostenfrage & Defekt-Gefahr seitens der Leser. Wir haben jetzt mit dem Verleih von Tiptoi- und TING-Stiften angefangen und gucken erstmal wie gut das mit unseren Lesern vor Ort dauerhaft klappt (ohne Hardware-Defekte)
- Hoher Aufwand, hohe Kosten.
- wir werden das Spielen an Konsolen in der Bibliothek anbieten, und auch die Spiele verleihen. Die Konsolen selbst werden nicht verliehen nicht. Die Controller für die Konsolen werden für das Spielen in der Bibliothek verliehen.
- Ist bisher im Bestandsaufbau nicht vorgesehen
- Kosten- und Personalgründe. Der Aufwand der Kontrolle wäre zu groß.
- zu wenig Platz zur Präsentation und zu teuer

- Problem des Schadensersatzes im Falle der Nichtzurückgabe oder Beschädigung.
- Der Etat reicht dafür nicht aus.
- Kam nie zum Gespräch, teuer in Anschaffung...
- der finanzielle Aufwand und die sichere Ausleihe sind zu aufwendig
- Zu aufwendig und nicht gewünscht
- Keine Finanzen dafür.
- Erstens ist das verleihen von Konsolen sehr Kostenintensiv, da man auch mehrere anbieten möchte. Zweitens ist das verleihen ein weiterer Knackpunkt. Hier kommen die Fragen: Ist die Konsole versichert oder was passiert wenn jemand kommt und sagt die ist kaputt oder sie gar nicht mehr wiederbringt.
- Wir haben dazu keinen Platz und noch nicht die nötigen Finanzmittel.
- Zu teuer und aufwändig
- Sehr aufwendig, Kontrolle über evtl. Beschädigung erforderlich, Ziemlich hohe Kosten
- Bisher keine Nachfrage, bzw. kein Budget vorhanden
- Wartung zu intensiv, Kosten bei Ersatz zu hoch, Anschaffung zu teuer in dem Maße
- Wir verleihen nur E-book-reader. Eine Kontrolle der Konsolen auf Funktionsfähigkeit wäre zu aufwändig.
- Weil der Ausleihaufwand zu hoch ist. Zum einen müssten die Leser die Konsolen bei uns persönlich ausleihen, was sich mit der Selbstverbuchung beißt, die ansonsten für die meisten anderen Medien gilt und weil der Schaden, falls die Konsolen nicht zurückgebracht werden oder kaputt gehen, immens wäre.
- Finanzielle Gründe
- zusätzlicher Aufwand
- Kein Geld für die Anschaffung vorhanden. Keine Zeit, um die Konsolen zu überprüfen.
- Wartung kann nicht gewährleistet werden.
- der Etat ist eng bemessen - zu hohe Anschaffungskosten

- Betreuung der Technik ist nicht möglich.
- Finanzielle Gründe
- Kostengründe, technischer Aufwand
- das sprengt unseren Finanzrahmen
- Da wir diese empfindlichen Geräte nach jeder Ausleihe zeitaufwändig überprüfen müssten um eine angemessene Laufzeit zu gewährleisten. Der Wert einer Konsole ist so hoch, dass im Falle einer Schadenserstattung unser Zielgruppenmilieu einer Zahlung nicht nachkommen könnte.
- viele haben Konsolen zu Hause - Kontrolle bei Rückgabe zeitaufwendig - teuer
- Warum Konsolen verleihen, wenn keine Spiele dazu ausgeliehen werden können.
- keine entsprechende finanzielle und personelle Möglichkeiten vorhanden
- Aufgrund des Preises und die fehlende Kapazität die Konsolen nach der Rückgabe auf Funktionalität und eventuelle Schäden zu prüfen.
- Dafür hatten wir bislang keinen Etat.
- Weil wir vor Ort zunächst welche haben und weil der Support/die Wartung für Konsolen zu aufwändig sind.
- Wir haben keinerlei technische Geräte in der Ausleihe.

Frage 10) Welche Konsolen verleihen Sie?

Code	Antwortoption	n	%
1	Nintendo Wii	2	50%
1	Nintendo Wii U	2	50%
1	Playstation 2	2	50%
1	Playstation 3	2	50%
1	Playstation 4	3	75%
1	X-Box 360	0	0%
1	X-Box One	0	0%
1	PC	1	25%
1	Nintendo DS	0	0%
1	Nintendo 3DS	3	75%
1	Nintendo 2DS	1	25%
1	Playstation Portable	0	0%
1	Sonstige	0	0%

Frage 10) Welche Konsolen verleihen Sie? - Sonstige

Es sind keine Items in der Frage vorhanden.

Frage 11) Wie sind die Ausleihbedingungen für Konsolen?

- Der Nutzer muss in der Bibliothek angemeldet sein und ein Mindestalter von 18 haben. Weiterhin werden 20€ Pfand vom Nutzer hinterlegt.
- 14 tägige Ausleihfrist
- Nutzung nur im Haus (keine Ausleihe für zu Hause)
- Sie sind nur in unserem Gebäude zu benutzen, und das für 2-3 Stunden

Frage 12) Wie wird das Angebot Konsolen auszuleihen von Ihren Nutzern angenommen?

Code	Antwortoption	n	%
1	Sehr Gut	1	25%
2	Gut	2	50%
3	Mittel	1	25%
4	Schlecht	0	0%
5	Sehr Schlecht	0	0%

Frage 13) Der Begriff Gaming ist sehr

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	19	44%
2	Nein	24	56%

Frage 14) Wie schätzen Sie den Bereich "Gaming" für Bibliotheken ein?

Code	Antwortoption	n	%
1	Unwichtig	0	0%
2	Kaum wichtig	2	5%
3	Neutral	13	30%
4	Wichtig	22	51%
5	Sehr Wichtig	6	14%

Frage 15) Bitte setzen Sie sich in folgender Frage mit einzelnen Einschätzungen auseinander und geben Sie eine Bewertung ab. Wie schätzen Sie die Zukunft von Gaming-Angeboten, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, für Bibliotheken ein?

Code	Antwortoption	n	%
Es ist eine Aufgabe von Bibliotheken, auch Angebote zum Thema Videospiele anzubieten, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen.			
1	Stimme ich voll zu	13	30%
2	Stimme ich zu	21	49%

4	Stimme ich kaum zu	9	21%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	0	0%
Es reicht, wenn die Bibliothek Videospiele zum Verleih anbietet.			
1	Stimme ich voll zu	2	5%
2	Stimme ich zu	12	28%
4	Stimme ich kaum zu	20	47%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	9	21%
Dieses Thema ist für Bibliotheken uninteressant.			
1	Stimme ich voll zu	0	0%
2	Stimme ich zu	3	7%
4	Stimme ich kaum zu	13	30%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	27	63%
Man muss abwarten wie sich das Thema entwickelt.			
1	Stimme ich voll zu	1	2%
2	Stimme ich zu	14	33%
4	Stimme ich kaum zu	13	31%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	14	33%
Gaming wird in Zukunft für Kinder und Jugendliche interessant sein.			
1	Stimme ich voll zu	19	45%
2	Stimme ich zu	20	48%
4	Stimme ich kaum zu	2	5%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	1	2%
Gaming wird in Zukunft für alle Nutzergruppen interessant sein.			
1	Stimme ich voll zu	13	30%
2	Stimme ich zu	25	58%
4	Stimme ich kaum zu	4	9%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	1	2%
Videospiele dienen lediglich der Unterhaltung und haben in Bibliotheken keine Zukunft.			
1	Stimme ich voll zu	0	0%
2	Stimme ich zu	1	2%
4	Stimme ich kaum zu	11	26%
5	Stimme ich überhaupt nicht zu	31	72%

Frage 16) Bieten Sie Angebote zum Thema Gaming an, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	20	47%
2	Nein	23	53%

Frage 17) Welche Angebote, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen, bieten Sie in Ihrer Bibliothek an?

- Wettbewerb-Veranstaltungen, im Moment jedoch unregelmäßig (das nächste Mal im Rahmen der Ferienspiele im August)
- Verleih von Literatur zum Thema Videospiele, Tipps und Komplettlösungen und Romanreihen in Videospieldwelten. Gaming-Events.

- Gaming-Days. Gaming-Turniere. Informationsabende. Broschüren über den richtigen Umgang mit Gaming
- Gaming-Veranstaltungen "Zocken in der Bücherei"
- Wir haben jeden Monat einen Gamingnachmittag gemacht. Dies ist ein wenig eingebrochen, aus diesem Grund machen wir jetzt 3 - 4 Gamingabende für verschiedene Altersgruppen
- Konsole in der Bibliothek mit vorinstalliertem Spiel zum Spielen vor Ort
- Spielenach- bzw. Vormittage mit 2 Wii-Konsolen in der Bibliothek
- Tommi, Gaming-Events (im Mai eine Pre-EM), Beratung zu den Konsolen vor Ort mit Ausprobieren
- Teilnahme an TOMMI-Kindersoftwarepreis, Angebote zum Internetführerschein für Kinder, Freies Wii, Wii-U und X-Box-Spielen in der Bücherei, Kindernachmittage mit Wii-Marathon
- Eltern-LAN, verschiedene Vorträge, gemeinsames Spielen, etc.
- Spieleabend ab diesem Jahr für Familien.
- "Zocken" in der Bibliothek (jeden Freitag ist "Gaming-Day" in der Kinder- und in der Jugendabteilung)
- Sicherheit beim Zocken
- Spielenachmittage
- Gamin-Tage / Gamin-Turnier Zeitschriften (M!Games, Game Star....)
Die begleitenden Bücher zu Populären Spielen (Minecraft, Leogo, Marvel, DC, generell TV-Serien für Kinder und Erwachsene (Game of Thrones, Violetta....)) Begleitende Brettspiele soweit vorhanden (Dragons, HdR, HP....)
- Bücher zu Minecraft
- Spielenachmittage in den Sommerferien / Dienstag - Freitag ab 13 Uhr
- In Kooperation mit dem Jugendhaus veranstalten wir 4 x im Jahr ein Wii-Turnier und bieten zusätzlich im Rahmen des Sommerferienprogrammes einen Wii-Nachmittag an.
- Gaming-Turnier

- Spieletestergruppe, Gamescamp on Tour, Eltern-LAN, Coding (von Computerspielen), kleiner Turniere (Mario Kart, Fifa, etc.), Minecraft-Projekte

Frage 18) Für welche Nutzergruppen sind diese Angebote?

Code	Antwortoption	n	%
1	Kinder	18	90%
1	Jugendliche	17	85%
1	Erwachsene	7	35%
1	Senioren	1	5%
1	Familien	6	30%
1	Sonstige	1	5%

Frage 18) Für welche Nutzergruppen sind diese Angebote? - Sonstige

- Lehrkräfte, Intressenten aller Art

Frage 19) Gibt es einen bestimmten Grund, warum Sie die Angebote für die von Ihnen genannten Nutzergruppen anbieten?

- Potenzielle Nachfrage.
- Angebote für Erwachsene/Eltern wurden bisher nicht angenommen.
- Unser Bibliotheksschwerpunkt Angebote für die ganze Familie
- Wir halten die Gaming-Kultur für sehr wichtig und wollen damit Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt erreichen.
- Im letzten Jahr habe ich einen Gamingabend ab 18 gemacht, dieser wurde leider nicht angenommen. Aus diesem Grund sind wir bei den Gamingabenden ab 6 und ab 12 geblieben.
- öffentlich zugängliche Konsole, deshalb nur Spiele mit FSK 0
- Das Angebot richtet sich hauptsächlich an Kinder und Jugendliche, aber es ist nicht eingeschränkt, jeder kann mitmachen.
- -
- Die Zweigstelle Weilerstraße bietet schwerpunktmäßig Kinder- und Jugendmedien an. Das Veranstaltungsangebot richtet sich auch vor allem an Kinder und Jugendliche.
- Eigentlich würden wir noch viel mehr Angebote anbieten, allerdings ist dies aufgrund der begrenzten Personal-Kapazitäten nicht möglich.

- Bestandsaufbau und Veranstaltungen zielen auf diese Benutzergruppen.
- wurde von Erwachsenen noch nicht nachgefragt - nur Kinder und Jugendliche fragten nach der Möglichkeit auch in der Bibliothek zu spielen - ich denke, Erwachsene spielen eher auf ihrer eigenen Konsole zu Hause
- Weil diese besonders davon betroffen sind, eine Spielsucht zu entwickeln
- Gaming ist eine gute Möglichkeit, Jugendliche in die Bibliothek zu bekommen
- Es ist vergleichsweise leicht Medien für diese Zielgruppe zu bestellen. Die o.g. Zielgruppen sind die Kernzielgruppen der Entwickler und Manager
- Das sind Nutzer der Bücherei, alle Gruppen können im Grunde das Angebot nutzen. Kinder und Jugendliche sind aber besonders interessiert.
- unser Bestand ist für Kinder, deshalb werden die Spielenachmittage für Kinder angeboten
- Um zu zeigen, dass die Bibliothek heute vielfältig ist und nicht nur aus Büchern besteht. Damit die Nutzergruppen lernen mit diesen Geräten richtig umzugehen und natürlich auch um neue Bibliotheksnutzer zu gewinnen.
- Kinder und Jugendliche erreicht man am ehesten.
- Weil nur so die Vielfalt der Gaming-Kultur bedient werden kann und ein alleiniger physischer Zugang das Kulturgut nicht ausreichend vertritt. Zudem haben Bibliotheken den Auftrag der Medienkompetenzförderung, der nur mit aktiven, vielseitigen Angeboten geschaffen werden kann.

Frage 20) Wie nehmen die Nutzer Ihr Angebot an?

- Relativ gut. Die Premiere war diesen Februar, nach der Eingewöhnung war die Veranstaltung gegen Ende gut besucht.
- Die Ausleihzahlen sind gut. Die Teilnehmerzahlen waren bisher eher miserabel.

- Die Gaming-Aktionen werden sehr gut angenommen, die Informationsabende eher nicht.
- Bei den Veranstaltungen, die wir bis jetzt angeboten haben, war die Resonanz sehr gut.
- Das Angebot für die Gamingabende wird relativ gut angenommen. Es sind überwiegend 10 Kinder angemeldet. Im durchschnitt nehmen ca. 8 Teil.
- 10-20 Kinder pro Woche, wird als Freizeitangebot begriffen
- Anfangs ganz gut, es hat aber nachgelassen.
- Noch etwas zaghaft
- Die Gaming-Nachmittage sind gut besucht. Die Ausleihe der Konsolenspiele steigt seit 2011 kontinuierlich. Die Stadtbücherei Weilerstraße ist ein neben dem Jugendtreff "Checkpoint" ein beliebter Aufenthaltsort für Kinder und Jugendliche.
- Nur schleppend, da Bibliotheken immer noch nur selten mit dem Thema Gaming in Verbindung gebracht werden.
- Spieleangebote sind sehr beliebt. Einen Spieleabend führen wir erstmals im Oktober 2016 durch.
- Jugendliche sehr gut (es kommt jeden Freitag jemand) - Kinder eher mittel (es kommt nicht jeden Freitag jemand)
- Bisher gibt es kaum Nutzer da dieser Bereich noch sehr neu ist
- Die Nachmittage sind ausgebucht
- Bestand Iserlohn 23.12.2015

	Bestand	Aktiver Bestand	Aktiver Bestand	Bestand	Zugang	Abgang
Kinderbücherei Nintendo 3DS	161	58	98,14	2552	15,85	16,15
Kinderbücherei Nintendo DS	66	66	100,00	1142	17,30	17,30
Kinderbücherei PS3	47	44	93,62	488	10,38	11,09
Kinderbücherei PS4	54	54	100,00	456	8,44	8,44
Kinderbücherei Wii	99	95	95,96	1454	14,69	15,31
Kinderbücherei Wii U	54	46	85,19	542	10,04	11,78
Kinderbücherei XBOX ONE	46	39	84,78	261	5,67	6,69

Es hat sich allerdings im Bestand bereits eine Menge getan. Diese Zahlen dürften dieses Jahr übertroffen werden.

- Bücher zu Minecraft laufen sehr gut
- kleine Gruppen, aber konstant - wir sind mit der Nutzung zufrieden und sehen es als ein wichtiges Angebot an
- Sehr gut. Bei unseren Turnieren und Nachmittagen gibt es 2 Wii-Stationen und es können immer max. 16 Personen bei einer Veranstaltung teilnehmen. Die Nachfrage ist so groß, dass meistens 12 - 16 Teilnehmer dabei sind.
- Die Veranstaltungen kommen bei den Nutzern sehr gut an.
- Die Angebote werden unterschiedlich gut wahrgenommen. Die Spieltestergruppe beispielsweise wächst von Woche zu Woche. Das Angebot der Eltern-LAN hingegen haben eher wenig Eltern angenommen.

Frage 21) Sehen Sie Optimierungsmöglichkeiten für Ihr Gaming-Angebot?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja, folgende:	16	80%
2	Nein	4	20%

Frage 21) Sehen Sie Optimierungsmöglichkeiten für Ihr Gaming-Angebot? - Ja, folgende:

- Erprobung geeigneter Spiele für die Veranstaltungen für alle Altersgruppen ("USK-Problem")
- z.B. lernen mit Konsolen, verstärkt Konsole als Familiengegenstand....
- Gaming-Nachmittag mindestens 1x wöchentlich
- Vielleicht ein Kooperation mit einem Anbieter z.B. EA oder Ubisoft
- Betreutes Spielen
- Mehr Zeit/Personal, mehr Werbung
- Fortbildung im Bereich Bibliothekspädagogik
- Mehr Werbung, vor allem aber mehr Etat
- Konsolen in der Bibliothek zum Spielen.
- Größere Auswahl und mehr Veranstaltungen zu diesem Thema
- Info-Veranstaltung: Kindersicherung für Konsolen: wie geht das?
- mehr Angebote
- wir werden auf PS 4 erweitern

- Auf einer weiteren Konsole wie der Playstation 4, das Angebot ausweiten. Z.B. durch das FIFA-Spiel ein Trainingslager einzurichten und online evtl. gegen andere (Bibliotheken) anzutreten
- Ständige Spielmöglichkeit in der Bibliothek
- Mehr Ausstattung im Bereich PC-Gaming (Hardware!), Besseres Internet zum vernetzten spielen, Mehr Akzeptanz bei anderen Kollegen

Frage 22) Warum bieten Sie keine weiterführenden Angebote zum Thema Gaming an?

Code	Antwortoption	n	%
1	Gaming gehört nicht zu den Bibliotheksaufgaben	1	4%
1	wir würden gerne, aber keiner unserer Mitarbeiter hat Wissen zum Thema	10	43%
1	Wir haben keine Zeit	12	52%
1	Die Nutzer interessiert es nicht	1	4%
1	Uns fehlen die finanziellen Mittel	12	52%
1	Sonstiges	10	43%

Frage 22) Warum bieten Sie keine weiterführenden Angebote zum Thema Gaming an? -

Sonstiges

- wir bieten gaming bis jetzt nicht an.
- ist für die Zeit nach dem Start geplant
- Fehlende Infrastruktur (Konsolen, Fernseher, ...)
- Wir sind noch in der "Findungsphase"
- Ich bin leider die Einzige aus unserer Bibliothek, die sich dafür interessiert. Mir fehlt leider ein bisschen die Unterstützung durch die Kollegen.
- Wir haben nicht das nötige Personal dafür und überwiegend eine hohe Altersstruktur in der Stadt
- Wir haben dafür keine räumlichen Möglichkeiten oder personelle Kapazitäten.
- wir halten uns nicht für "glaubwürdig", die Zeit für die Erarbeitung aktuellen Wissens fehlt, die Angebote anderer Anbieter um uns herum "scheitern" oder werden nicht angenommen
- Integration im Haus schwierig, Aufhänger?
- Es fehlt an räumlichen Möglichkeiten.

Frage 23) Unter welchen Voraussetzungen würde Ihre Bibliothek weiterführende Angebote zum Thema Videospiele und Gaming anbieten?

- falls wir gaming anbieten könnten
- Wenn wir Mittel dafür hätten, im Kollegium eine oder mehrere Personen, die die Szene kennen oder selbst Teil von ihr sind und entsprechendes Wissen und Kontakte haben.
- wenn die Satzungsänderung im Rat beschlossen ist, werden wir einen Gamingbeirat gründen, ein bis zweimal pro Woche Gamingnachmittage anbieten
- Junge, interessierte Mitarbeiter
- mehr Raum, mehr Geld, geeignete Mitarbeiter
- Erhöhung der personellen Ressourcen
- Externer Anbieter, der Geräte mitbringt und das Angebot übernimmt.
- wenn die zeitlichen Ressourcen der interessierten Mitarbeiter ausreichen
- Falls wir mal überhaupt nichts mehr zu tun haben und kurz vor der Langweile stehen
- Wenn das Interesse von den Kollegen mehr wäre u wenn ich noch jemanden zur Seite hätte, der zum Beispiel in einem GameStore arbeitet. Der könnte mich dann Top beraten, was ich dann an die Leser weitergeben könnte.
- ausreichende Finanzen, um technische Voraussetzungen zu schaffen
- Da wir zurzeit eine neue Bibliothek bauen, könnten wir uns dieses Angebot bei ausreichenden Finanzmitteln schon vorstellen. In der neuen Bibliothek werden wir auch einen Gamingraum haben mit 3 großen Bildschirmen, dazu einige Möglichkeiten, am PC zu spielen. Zusätzlich in der Kinderbibliothek eine Wii-Konsole. Dazu zieht in das neue Gebäude auch das Kreismedienzentrum ein, hier können Synergien erwartet werden. Wir werden uns außerdem in der nächsten Zeit mit diesem Thema ausführlicher beschäftigen und uns fortbilden.
- Wir benötigen mehr und jüngeres Personal
- wenn größere bzw. separate Räume vorhanden wären - größere Nachfrage seitens der Leser - wenn ausreichend Personal vorhanden ist
- Mehr Personal, mehr Geld, Fortbildungen!

- bessere personelle und finanzielle Ausstattung
- Wenn genügend Zeit für die Vorbereitung da wäre und man etwas regelmäßiges daraus machen würde.
- Größeres Raumangebot, mehr personelle und finanzielle Ressourcen.
- x
- siehe 22
- Kenntnisse über den lokalen Markt, Zusammenarbeit mit glaubwürdigen etablierten Partnern, Angebote ohne pädagogischen Ansatz, die die Zielgruppe treffen;
- Konsolen, Spiele, Veranstaltungsformate
- Wenn die räumlichen Möglichkeiten dazu geschaffen werden könnten.

Frage 24) Planen Sie in nächster Zeit Angebote zum Thema Videospiele anzubieten?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	4	17%
2	Nein	19	83%

Frage 25) Gibt es in Ihrer Bibliothek einen Etat für Videospiele?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	26	60%
2	Nein	17	40%

Frage 26) Wie hoch war der Etat für Videospiele in den letzten drei Jahren? (2013-2015)

2013	2014	2015
0	0	0
0	0	0
0	3.600	2.600
450	820	850
1.900	1.900	2.000
500	500	500
0	222	814
3.000	2.900	2.600
600	1.200	700
4.500	5.000	5.500
5.300	4.400	4.800
2.000	3.000	3.300
900	900	900
1.000	1.000	1.000
6.000	2.000	2.000
2.000	2.000	2.000
1.700	1.600	1.500
0	0	900
0	0	4.200
1	1	1
2.500	3.000	4.500
5.000	3.000	4.250
3.400	3.400	3.400
0	0	0
0	235	785
0	0	1.500
3.000	3.000	5.000

Frage 27) Gibt es in Ihrer Bibliothek einen Etat für Angebote rund um das Thema Gaming?

Code	Antwortoption	n	%
1	Ja	6	14%
2	Nein	37	86%

Frage 28) Wie hoch ist dieser Etat in den letzten drei Jahren gewesen? (2013)

2013	2014	2015
0	0	0
0	0	1.000
3.000	3.000	3.000
1.000	1.000	1.000
0	235	785
0	0	1.000

Frage 29) Wie viele Nutzer hat Ihre Bibliothek?

Code	Antwortoption	n	%
1	Bis 2.500	2	5%
2	2.501 bis 5.000	13	30%
3	5.001 bis 7.500	15	35%
4	7.501 bis 10.000	6	14%
5	Mehr als 10.000	7	16%

Frage 30) Wie sind die Ausleihzahlen für den Gesamtmedienbestand in den letzten drei Jahren? (2013-2015)

2013	2014	2015
0	0	460.000
640.000	635.000	628.000
145.904	145.879	0
265.223	252.118	229.539
233.881	211.417	200.071
161.353	157.905	147.945
226.190	266.230	251.429
201.374	191.964	198.243
487.119	473.183	458.134
139.681	145.867	146.292
600.000	600.000	600.000
486.000	500.010	492.000
0	0	50.000
382.291	352.216	465.744
224.700	206.500	205.000
290.542	290.049	279.679
174.800	170.700	175.700
335.137	341.591	354.910
390.926	387.926	385.889
0	700.000	670.000
0	0	0
477.574	487.939	479.761
711.148	714.435	698.556
0	0	0
282.187	268.874	264.912
890.000	904.000	885.000
296.378	290.046	284.482
685.790	702.534	685.619
0	0	238.400
305.656	306.735	286.198
1	1	1
232.168	238.692	235.830
0	0	254.642
10.000	12.000	11.000
700.000	550.000	608.000
173.352	195.179	236.076
453.317	445.453	425.141

524.671	501.135	494.330
625.296	597.711	585.084
346.067	335.224	320.993
138.824	135.760	132.766
328.892	335.690	333.394
484.496	467.727	453.724

Frage 31) Wie sind die Ausleihzahlen für Videospiele in den letzten drei Jahren? (2013-2015)

2013	2014	2015
0	0	0
0	0	0
0	0	0
3.217	2.970	2.559
0	0	0
0	0	0
2.973	2.555	6.797
0	0	0
2.028	1.728	1.708
4.200	4.200	3.500
1.157	1.140	1.100
7.936	7.209	6.775
0	0	0
7.449	5.753	7.785
0	0	0
26.152	26.128	23.869
3.364	3.520	3.600
3.063	3.700	3.351
0	0	0
4.400	4.200	3.600
0	0	0
13.309	12.776	10.380
9.936	12.249	12.387
0	0	0
330	394	346
147	2.050	2.566
2.347	1.623	1.106
2.800	2.177	1.628
0	0	4.379
4.948	6.072	6.371
1	1	1
2.074	3.440	3.453
0	0	1.723
0	0	100
4.500	6.000	9.900
1.170	2.813	4.490
2.905	2.276	2.056
0	0	0
1.520	2.400	2.929
889	833	665
4.470	4.200	3.497
4.309	3.427	2.989
6.729	6.135	5.909

Anhang 4: E-Mail an Herrn Deeg

Sehr geehrter Herr Deeg,

mein Name ist Jennifer Gräler und ich studiere Bibliotheksmanagement im 6. Semester an der HAW Hamburg. Ende April 2016 werde ich mit dem Schreiben meiner Bachelorarbeit beginnen. Die Arbeit wird sich mit dem Thema Gaming in öffentlichen Bibliotheken beschäftigen und soll hauptsächlich den aktuellen Stand der Dinge darstellen. Dazu werde ich alle Bibliotheken der Sektion 3A nach ihrem Gaming-Angebot befragen.

Zusätzlich zu dieser quantitativen Umfrage möchte ich im Rahmen meiner Bachelorarbeit gerne Experteninterviews führen. Da Sie auf dem Gebiet Gaming und Bibliotheken der führende Spezialist in Deutschland sind, liegt es nahe, dass ich mich an Sie wende. Ich hoffe, in diesem Interview auch schon Ergebnisse aus meiner Umfrage einfließen lassen zu können.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie sich bereit erklären würden, Ende Mai ein Interview mit mir zu führen. Selbstverständlich würde ich zu Ihnen nach Berlin kommen.

Wenn Sie genauere Informationen möchten, lasse ich Ihnen gerne mein Exposé zu kommen. Für Fragen stehe ich jederzeit zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Anhang 5: Fragen für das Experteninterview

1 Wie sind Sie Gamer geworden und war es schon immer Ihr Wunsch Ihr Hobby mit dem Beruf zu verbinden?

2 In Ihrer beruflichen Tätigkeit beraten Sie Unternehmen und Institutionen in den Bereichen Social-Media-Management, Gamification und Digitale Strategien. Was war / ist Ihre Intention auch Bibliotheken zu beraten?

3 Auf dem Bibliothekartag 2015 in Nürnberg gab es eine Vortragsreihe zum Thema Makerspace und Gaming. Dort wies Mark Robin Horn, Berater für Öffentliche Bibliotheken bei der Bezirksregierung Detmold, darauf hin, dass die Einrichtung eines Gaming-Bereichs nicht gleichbedeutend mit dem Verleih von Spielen ist, sondern darüber hinaus geht. Sehen Sie das auch so?

4 Bei der Recherche zu meiner Bachelorarbeit, stößt man auf relativ wenig deutsche Publikationen zum Thema Gaming in Bibliotheken. Glauben Sie es besteht ein Zusammenhang dazu, dass das Thema noch relativ neu ist? Könnte es auch damit zusammenhängen, dass Bibliotheken in Deutschland häufig noch den Ruf haben nur Lernort zu sein.

5 Gaming ist unter Bibliotheken immer noch ein sehr neues und sehr umstrittenes Thema. Selbst unter meinen Kommilitonen gibt es einige, die nicht verstehen, warum man Angebote zum Thema Gaming anbieten sollte. Warum sollte man das Ihrer Meinung nach tun?

6 Wenn ich jetzt soweit bin, dass ich alle Kollegen auf meine Seite gezogen habe, fehlt mir immer noch Geld. Was empfehlen Sie für eine Argumentation gegenüber der Kommune?

7 In meiner Bachelorarbeit geht es um das Thema „Gaming-Angebote in Öffentlichen Bibliotheken der Sektion 3A“. Ich bilde hier den deutschlandweiten Stand in

mittelgroßen Bibliotheken ab. Meine Umfrage läuft nun schon ein paar Tage. Nun ist es tatsächlich so, dass ein Drittel der Bibliotheken keine Videospiele zum Verleih anbieten. Häufig wird angegeben, dass der Verleih zu Kosten intensiv ist. Gerade Spiele für die neuen Konsolen sind natürlich teuer. Was würden Sie den Bibliotheken empfehlen?

8 Tatsächlich bieten 40% der von mir befragten Bibliotheken schon Angebote in Ihren Räumlichkeiten an, die über den Verleih von Videospiele hinausgehen. Natürlich ist die Umfrage noch in einer sehr frühen Phase und ich hoffe auf noch weitere Antworten. Überrascht Sie dieses Zwischenergebnis?

9 Von den verbliebenen 60% die keine Gaming-Angebote anbieten, antworteten auf die Frage nach dem Warum der Großteil der Bibliotheken, dass sie gerne Angebote anbieten würden, es aber an fehlendem qualifizierten Personal mangeln würde. Wir wissen, dass Bibliotheken häufig an Geldmangel leiden. Unter diesem Geldmangel leidet natürlich auch die Personalbeschaffung. Was empfehlen Sie diesen Bibliotheken? Reicht es eventuell Fortbildungsangebote zu machen? Oder hofft man auf neue, junge Mitarbeiter?

10 Möchten Sie den Bibliotheken noch etwas mit auf den Weg geben?

Anhang 6: Transkript des Interviews

- Gräler Hallo, Herr Deeg
- Deeg Morgen. Grüß Sie.
- Gräler Morgen. Freut mich, dass es dann doch noch geklappt hat.
- Deeg Ja. Tut mir leid. Das war irgendwie bei dem Aufnehmen, beziehungsweise als ich im Krankenhaus war, war es so, dass ich irgendwie ganz viele Termine eingetragen hatte in den Kalender und diese irgendwie nicht angekommen sind. Das habe ich neulich schon einmal gehabt. Also das ist ein bisschen doof. Ich bin schon am Überlegen ob ich wieder auf, zu mindestens als BackUp-System, wieder auf analoge Kalender zurückgreife. Mal gucken.
- Gräler Versteh ich. Aber gar kein Problem. Ist es Ihnen lieber wenn ich auch über Video anrufe oder ist es Ihnen gleich?
- Deeg Ist mir egal. Wie Sie es wollen. Ich kann auch gerne mein Video ausmachen. Wie Sie wollen. Mir ist das völlig egal. Ich mach das immer mit an. Aber Sie müssen das auf keinen Fall tun.
- Gräler Ich entschuldige mich schon mal, wenn ich etwas viel huste, ich kämpfe noch mit den Nachwirkungen einer Grippe.
- Deeg Oh mein Gott.
- Gräler Ja.
- Deeg Oh ja, ich hör schon.
- Gräler Ich würde das Gespräch gerne aufzeichnen, das ist einfach leichter für die Auswertung hinterher.
- Deeg Ja bitte unbedingt. Machen Sie das unbedingt.
- Gräler Gut, in Ordnung. Wollen wir direkt anfangen? Erstmal noch Gratulation zur Tochter.
- Deeg Danke
- Gräler Gut... Ich hatte Ihnen die Fragen ja vorab schon einmal geschickt.
- Deeg Genau
- Gräler Dann fang ich einfach mit der ersten Frage einmal an.
- Deeg Ja.

Gräler Herr Deeg, wie sind Sie Gamer geworden und war es schon immer Ihr Wunsch, ihr Hobby mit ihrem Beruf zu verbinden?

Deeg Ja und Nein. Wenn man das wirklich auf Computerspiele bezieht oder so was, dann muss man sagen: Eigentlich nein. Ich habe verhältnismäßig spät mit Gaming angefangen. Also eigentlich war mein Bruder derjenige... Der ist 3 Jahre jünger... und wir hatten irgendwann den Nintendo NES zu Hause und er hat dann Super Mario bis zum Wahnsinn gespielt. Ich hab's dann ab und zu auch mal gespielt und war dann so ein bisschen gelangweilt. Wobei ich zugeben muss, dass ich sehr früh mit Gaming angefangen habe, in der Form als der C64 aufkam und bei uns im Dorf so eine Messe war. Früher gab's noch so ganz kleine Messen in den Dörfern. Und da war so jemand, der hatte einen Computer dastehen und hatte eben da Spiele. So ganz alte, einfach Spiele wie Asteroids und so weiter draufgehabt. Und dann habe ich halt gezockt. Und das war dann immer so, dass immer, wenn ich irgendwo war, die Option war, mal zu Spielen. Ich habe auch mein Schülerpraktikum beim Chemieunternehmen B. Braun Melsungen gemacht. Da war ich und wollte technischer Zeichner werden und dachte das wäre ein toller Job. Und das war so nach fünf Minuten bereits das langweiligste, was ich je gemacht hatte. Und dann hatten die aber einen Computer dort und ich hatte herausgefunden, da gab es zwei Spiele drauf. Da habe ich dann eigentlich ein paar Wochen drauf gespielt und musste mir dann überlegen wie schreib ich jetzt da einen Praktikumsbereich.

Das heißt ich habe immer ein bisschen was damit zu tun gehabt, also mit den Computerspielen. Wenn man's ein bisschen weiter sieht und die Mechanik oder die Modelle hinter dem Spiel sieht, dann habe ich von frühesten Kindheit an was mit Spiel gehabt, weil ich nämlich aus einer Musikerfamilie komme. Und gespielt habe zum Beispiel mit Instrumenten. Wenn man das auch vergleicht mit den Mechaniken, die wir in Computerspielen haben und auch in analogen Spielen und Aktivitäten, da gibt es ja viele Gemeinsamkeiten. Und da war's dann schon so, dass ich unbedingt Musiker werden wollte. Das habe ich auch wirklich durchgezogen, ich hab's auch studiert. Den Gedankengang was mit Gaming zu machen, hatte ich erst, als ich vor ein paar Jahren bei Walt Disney

gearbeitet habe. Ich war einer von elf Leuten die das Computergames-Departement aufgebaut haben. Und als ich dann zurück in den Bereich Kultur und Bildung gegangen bin: Der erste Bibliothekartag in Mannheim damals noch für mich, da war mir klar, da muss was mit Gaming kommen und da war mir klar, dass das ein Thema sein könnte für mich.

Gräler Ok. Und wie sind Sie dann dahingekommen, dass Sie Unternehmen und Institutionen in den Bereichen Social-Media-Management beraten und Gamification?

Deeg Das ist so die berühmte Geschichte der Zufälle. Am richtigen Moment am richtigen Ort zu sein. Ich habe damals bei Walt Disney aufgehört und hatte dann irgendwann auch die große Frage, was mach ich jetzt mit meinem Leben. Ich wusste es nicht ganz genau zugegebenermaßen und ich habe einen Job angenommen in einem kleinen Unternehmen in Berlin. Die haben so Bibliothekskataloge digitalisiert. Und da sollte ich dann so Marketing machen. Das war langweilig und ich war ziemlich unterfordert. Und dann hab ich angefangen mich mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Mit dem Thema Digitalisierung, mit Social Media, Gaming, Gamification und hab dann die Julia Bergheim kennen gelernt auf dem Bibliothekartag in Mannheim und den Xin Tan. Das ist ein chinesischer Bibliothekar gewesen, der in Deutschland studiert hatte und auch damals noch an der StaBi in Berlin arbeitete. Der hat jetzt glaub ich ein Bauunternehmen in China. Ist auch eine lustige Story.

Wir drei haben uns sehr gut verstanden, hatten ähnliche Ideen, jetzt aus verschiedenen Richtungen. Ich war eher so aus dem Bereich digitales und Gaming. Julia Bergmann war aus dem Bereich Internetrecherche, neue Wege Bibliothek, Bibliothek 2.0. Xin Tan war einfach der Überflieger. Er ist bis heute glaub ich einer der wichtigsten Vordenker im deutschen Bibliothekswesen, auch wenn kaum einer seine Sachen gelesen hat, glaube ich. Der unglaublich weit war und damals schon Sachen vorausgesagt hat, die heute wirklich eingetroffen sind.

So war das dann. Ich habe dann ein paar Vorträge gehalten. Julia Bergmann, Xin Tan und ich haben irgendwann die Zukunftswerkstatt gegründet. Das war in Erfurt die wichtigste Aktion auf dem Bibliothekartag. Wir haben

über Jahre glaub ich auch viel bewegt. Und dann gab es eine Anfrage von der Staatskanzlei in Nordrhein-Westfalen, ob ich mal vorbeikommen könnte und einen Vortrag halten könnte, zur Thematik der Zukunft der öffentlichen Bibliotheken. Und dann habe ich das gemacht aus meiner Sicht heraus.

Das war natürlich sehr exotisch. Und daraufhin kam dann die Frage der dortigen Verantwortlichen, ob man das umsetzen könnte. Das heißt zu Deutsch, ob man die Bibliotheken beraten, begleiten wie auch immer könnte, damit die das dann auch tun können. Und dann habe ich ja gesagt, mit der Julia Bergmann zusammen damals ein Projekt entwickelt und auch umgesetzt und musste dann eben kündigen. Ich wurde dann selbstständig. Das war für mich ein Thema für ein Jahr, aber das war brutal erfolgreich und fing an große Wellen zu machen und ich habe immer mehr Institutionen beraten, immer mehr Unternehmen kamen auch hinzu. Und dann kam das Goethe-Institut auf mich zu. Das war auch eine lustige Geschichte, weil ich in Vilnius einen Vortrag gehalten habe, zur Zukunft der Kulturvermittlung und dort ein Interview gegeben habe in einer Zeitung, einer Tageszeitung. Das war in Englisch und das wurde falsch übersetzt. Vom Englischen ins Litauische und vom Litauischen dann ins Deutsche. Und das Ding war einfach, dass die deutsche Version im Intranet des Goethe-Instituts landete. Und ich hatte im Interview gesagt ich träume davon, mal nach Südkorea, China und Japan zu reisen, um mir diese ganzen Gaming-Welten, diese Gaming-Kultur anzusehen, übersetzt wurde es mit: Ich werde da jetzt hinreisen. Worauf der Progammdirektor des Goethe-Instituts mich anscrieb und sagte, wenn Sie dann bei uns in Seoul in Korea sind, melden sie sich mal, dann trinken wir mal einen Kaffee. Worauf ich dann gesagt habe: Nein, ich komm nicht tut mir leid, dass ist ein Missverständnis, ich würde aber gern mal kommen.

Lange Rede kurzer Sinn wir haben uns dann irgendwann in Berlin zum Kaffee getroffen, er war total begeistert. Ich habe ihn auf die Gamescom mitgeschleppt. Und ein halbes Jahr später wurde ich für vier Wochen auf eine Forschungsreise nach Südostasien geschickt fürs Goethe-Institut. Und dann brach endgültig der Wahnsinn aus. Und dann habe ich dieses Buch geschrieben und seitdem passiert es Schritt für Schritt. Also ich berate

wirklich alle möglichen Formen von Kulturinstitutionen, Bibliotheken weltweit. Ich bau Spiele. Ich bin jetzt Game-Designer geworden. Auch das war nie mein Plan. Ich habe jetzt gerade ein Spiel in Kasachstan abgeschlossen, beziehungsweise noch nicht ganz abgeschlossen. Das läuft jetzt gerade fertig. Mexiko, Äthiopien da passiert ganz viel. Ich erzähle das so breit. Klar, es gab da keinen fertigen Masterplan oder sowas. Das ich jetzt wusste ich will das und das machen. Es ist so passiert und es macht mir unglaublich viel Spaß.

Gräler Klingt auf jeden Fall sehr interessant.

Ich war letztes Jahr mit auf dem Bibliothekartag, zusammen mit einem Kurs von Herrn Steffen Burkhardt und Frau Krauß-Leichert von der HAW. Da hatten Sie ja auch ein Gespräch mit Herrn Burkhardt. Ich weiß nicht ob sie sich dran erinnern. Über die Social-Media-Einführung in Bibliotheken. War sehr interessant. Und es gab dort auch eine Vortragsreihe zum Thema Maker-Space und Gaming.

Deeg Ja.

Gräler Und dort haben verschiedene Menschen gesprochen. Unter anderem auch die Bibliothekarin aus Köln für games4kalk zum Beispiel und auch Mark Robin Horn. Er ist Berater für öffentliche Bibliotheken. Und der sagte eben, dass man bei der Einrichtung eines Gaming-Bereichs darauf achten muss, dass man nicht nur den Verleih von Spielen anbietet. Das wäre kein Gaming-Angebot. Sehen Sie das auch so?

Deeg Absolut. Ich glaube, der Mark hat das sogar von mir. Wir kennen uns ganz gut. Ich habe das in dem Buch auch geschrieben. Wir haben bei der Frage des Bestandes ganz viele Probleme. Das eine entscheidende ist schlichtweg: ein Medium da zu haben ist nichts. Das haben Bibliotheken auch in anderen Bereichen immer schon anders gemacht. Also wenn man Bibliotheken heute sagt, sie wären nur Buchverleihstationen kommt immer zurecht die Aussage: „Nein wir machen auch Leseförderung, Lesungen, wir machen ganz viel andere Sachen.“ Und im Gaming-Bereich sollte es ganz genauso sein. Eine Bibliothek als Verleihstation für Medien egal in welcher Form brauchen wir nicht mehr. Das wäre eine zu kurz gefasste Definition dessen was Bibliothek ist.

Unabhängig davon das ein guter Bestand auch im Gaming-Bereich wichtig ist. Aber ein guter Bestand zeichnet sich nicht dadurch aus, dass man die Triple-A- Titel hat und so weiter und so fort. Die Bestandsarbeit sollte ungefähr 25% der Ressourcen und Energie, die man in dieses Thema Gaming steckt, ausmachen. Aber eben nicht mehr. Das ist, glaube ich, ein ganz wichtiger Punkt. Zudem ist es ganz wichtig zu verstehen, dass wir bei den Games jetzt einen radikalen Wandel bekommen, weil die fortschreitende Digitalisierung der Gesellschaft, auch bei den Games, irgendwie eine unglaubliche Geschwindigkeit aufnimmt. Ich glaube, die Games werden die ersten Medien sein, für die es überhaupt keine physischen Datenträger mehr gibt. Was ein Bestandskonzept einer Bibliothek wieder mal komplett neu definiert.

Das nächste Problem: Wir haben ja keine Bestandsstrategien in Bibliotheken was solche Medien angeht. Das haben wir weder im Film noch im Gaming-Bereich noch irgendwo anders. Und was wir dort haben ist, dass wir versuchen Lektoratsmodelle, die wir aus dem Buchbereich haben, zu adaptieren, in andere Medienformen. Das funktioniert halt nicht. Das ist ein ganz großes Problem. Das heißt, diejenigen Personen die sich damit auseinandersetzen im Bereich Gaming, sind in der Regel entweder völlig unwissend oder sie haben einen Bezug zum Thema Gaming, in der Form, dass sie vielleicht selber spielen. In der Regel ist diesen Personen nicht bekannt was Gaming-Kultur bedeutet. Das hat viel damit zu tun das Bibliotheken... Das ist keine Kritik übrigens, dass Sie mich da nicht falsch verstehen... Das hat viel damit zu tun, das Bibliotheken nach wie vor Kulturell aus der Buchwelt kommen. Jetzt im Gaming-Bereich zu sagen, ich hol mir auch die Gaming-Kultur mit rein, auf einer strategischen Ebene, das ist in Bibliotheken bis heute noch nicht angekommen.

Gräler Da stimme ich gerne zu. Ich habe auch Kommilitonen tatsächlich, ich kann das nachvollziehen, wenn man kein Gamer ist, die verstehen noch nicht wirklich den Sinn von Gaming in Bibliotheken. Ich hatte jetzt im letzten Semester ein Seminar das nennt sich „Digitale Spielewelten“ zusammen mit Vera Marie Rodewald von der Initiative Creative Gaming. Da haben wir Machinimas erstellt und Real Life Mario Game, Streetgame. Viele von

meinen Kommilitonen hatten aber auch Angst sich darauf zu bewerben, auf dieses Projekt, weil sie Angst hatten das sie spielen müssen.

Deeg

Ja. Das ist halt ein ganz, ganz großes Problem, das wir haben im Bibliothekswesen. Ich will immer nicht so der Böse sein, der so das Bibliothekswesen kritisiert. Deswegen verzeihen Sie mir das und schreiben Sie das etwas netter, als es vielleicht jetzt klingen mag. Es ist halt so, wir haben in der Bibliothekswelt nach wie vor das Problem, dass wir zu viele Leute als Nachwuchs in die Bibliotheken kriegen, die eigentlich dieses Thema Bibliothek erleben wollen, mit einer sehr starken Buchfixierung in einem Non-Technologischen Bereich. Und das ist total problematisch...

Ich gebe Ihnen jetzt mal ein Extrem-Beispiel... Und bitte, vielleicht auch da, dass nicht negativ sehen... Es gibt eine Diskussion in Berlin in der Polizei. In Berlin in der Polizei gibt es das Problem, das zu wenig Türken, zu wenig arabisch sprechende Menschen, Polizisten geworden ist. Das heißt zu Deutsch, man kommt da als Deutscher an, als deutscher Polizist, und das Ergebnis ist, das man kulturell, sprachlich und so weiter, mit denen die man in einigen Stadtteilen erreichen will nicht klarkommt.

So was Ähnliches erleben wir gerade in Bibliotheken. Wir haben zu viele Leute, immer noch, die aus der reinen Buchkultur kommen, auch im Nachwuchsbereich. Ich wünschte mir immer, das ist auch so ein Problem, wie das Berufsbild Bibliothekar dargestellt ist, weil es immer noch diese Buchfixierung hat. Das ist noch nachvollziehbar, weil das Buch ein wunderbares Medium ist und weil es eine wunderbare Kultur ist. Aber Bibliotheken bremsen sich da selber aus, weil sie auf dieser Ebene letztendlich gesehen bleiben. Und dann haben sie mal ein, zwei biographische Unfälle, dass sie wirklich mal einen Gamer da drinsitzen haben. Dann ist das so ein Exot. Und was Bibliotheken bis heute noch nicht geschafft haben ist, dass sie ein neutraler Ort für Medien, für Wissen, für Bildung, für Kultur sind. Sondern die haben einen starken Bezug zu ganz bestimmten Kultur- und Vermittlungsformen und das macht es sehr problematisch. Und wir müssten eigentlich ganz viele Menschen im Bibliothekswesen, die das studieren wollen und die ne FaMi-Ausbildung machen, schlichtweg abschrecken. Und wenn's nach mir gehen würde,

dürfte niemand in Deutschland einen Studienabschluss Bibliothekswissenschaft kriegen, ohne Nachweisbar im Gaming-Bereich auch aktiv durch Spielen was gemacht zu haben. Weil Sie können ja auch lesen. Sie dürfen ja nicht in die Bibliothek reingehen, wenn Sie nicht lesen und schreiben können. Das ist eine Fähigkeit die Sie brauchen, um mit diesem Medium Buch umzugehen und mit dem Medium Spiel umzugehen bedeutet, Sie müssen spielen können. Und wenn das nicht geht, dann kann ich in einer Bibliothek meiner Meinung nach nicht arbeiten.

Gräler Ok. Jetzt ist es so, bei der Recherche zu meiner Bachelorarbeit bin ich auf relativ wenig deutsche Publikationen zum Thema Gaming in Bibliotheken gestoßen. Man findet viel zum Thema Gaming, überhaupt keine Frage, was ist Gaming, worum handelt es sich? Aber das in Bibliotheken einzusetzen... Ist mit, das einzige Werk das ich gefunden habe tatsächlich Ihres und zwei, drei Aufsätze, aber ansonsten finde ich gar nichts. Hängt das damit zusammen, dass Bibliotheken sich damit tatsächlich wenig beschäftigen oder das sie eher als Lern- und Buchort gelten?

Deeg Ja das ist ein Punkt. Die Bereitschaft sich auf dieses oder andere Themen, es ist jetzt nicht nur das Gaming-Problem, einzulassen, gerade im digitalen Bereich. Also zu Deutsch: die Bereitschaft der Bibliotheken Teil dieses gesellschaftlich-digitalen Transformationsprozesses zu werden ist immer noch gering. Man begleitet das vielleicht jetzt so langsam mal, aber von einem gestalterischen Element, kann man davon momentan nicht reden. Das ist ein großes Problem, was wir da auch haben. Aber ich würde noch einen Schritt weitergehen. Das ist ein Punkt ja und der ist ganz wichtig, da gebe ich Ihnen recht.

Aber der andere Punkt ist der: Bibliotheken haben momentan und ich weiß noch nicht ganz genau woran das liegt... Ich glaube, dass öffentliche Bibliotheken absolut Strategieunfähig sind. Das sehe ich daran, dass sie die Themen, gerade neue Themen die jetzt kommen, gerade wenn es einen Kontext zur Digitalisierung gibt, letztendlich gesehen auf der operativen Ebene lösen. Das heißt, sie möchten überhaupt nicht über strategische Fragen, über umfassende Fragen nachdenken. Gaming ist ja eigentlich Spiel. Wenn man jetzt mal sagt: Vermittlung von Wissen und Kultur mit

Spiel oder auch einen spielerischen Ansatz im Bildungs- und Kultursektor. Das ist ja nicht etwas, was jetzt erst durch die Computerspiele aufgekommen ist. Das diskutieren wir ja seit Jahren schon. In diesen Nachbarbereichen sozusagen, der kulturellen Bildung wird seit den 70er, 80er Jahren mit Prof. Zacharias aus München und auch vielen anderen, immer wieder darüber gesprochen, dass spielerische Ansätze für die Vermittlung von Wissen total relevant sind.

Es gibt ein wunderbares Buch, das gerade veröffentlicht worden ist, mit einem Bildungswissenschaftler und dem Martin Lorber von Electronic Arts. Es ist ein sehr dünnes Buch, was sehr gut ist, wo beschrieben wird, wie Menschen durch Spiele lernen. Was ich damit sagen will ist, was Bibliotheken tun ist, sie wollen sich mit diesen Themen nicht auseinandersetzen. Sie möchten es nicht. Sie möchten sich nicht mit digitalen Themen auseinandersetzen. Sie möchten sich mit all dem nicht auseinandersetzen, was in irgendeiner Form neu ist. Sie möchten nicht in die Tiefe gehen.

Wenn sie sich angucken in den Weiterbildungs- und Ausbildungsbereichen im Bibliothekswesen, was wirklich im Bereich der Digitalisierung an Literaturvorschlägen da ist, dann kriegen Sie Schweißausbrüche. Da ist nichts von den Standardwerken... Es gibt nicht ein einziges relevantes Standardwerk, das im Bibliothekswesen im Kontext der Digitalisierung genutzt wird. Von Gaming ganz zu Schweigen. Die Professoren und Lehrbeauftragten die sich damit befassen, haben keine Ahnung was man dort nehmen könnte. Ich gebe ihnen ein konkretes Beispiel. Es gibt zwei, drei, vier Game-Designer, die wunderbare Bücher geschrieben habe. The Art of Game Design ist so ein Beispiel. Wenn sie das gelesen haben und dann nur in der Lage sind, dass auf eine Bibliothek herunterzubrechen, was wahrscheinlich ein Zwölfjähriger kann, dann kriegen sie so viel Handwerkszeug in die Hand, mit dem Sie Bibliothek neu denken können und zwar ganz konkret und nicht auf so einer philosophischen Kafka-Ebene. Gucken Sie sich an: Wieviel Bibliothekare kennen das Cluetrain-Manifest von Rick Levine, wie viele Bibliothekare kennen die Werke von Seth Godin oder Malcolm Gladwell.

Die amerikanischen Bibliothekare wie Michael Stevens, die können das, die wissen das. Von dem habe ich ja diese Informationen am Anfang damals auch bekommen. Das heißt Bibliotheken sind überhaupt nicht Strategiefähig. Sie sind nicht in der Lage Trends zu erkennen. Sie sind nicht in der Lage sich mit diesen neuen Themen zu befassen und dann ist Gaming sozusagen noch das nächste Thema, was da mit reinkommt. Wissen Sie, Sie können theoretischer Weise die beste Gaming-Bibliothek der Welt bauen ohne ein einziges Computerspiel im Bestand zu haben, wenn Sie wissen wie man's macht. Und da kommen wir nicht hin und das ist das Problem. Da rennen wir in eine Falle rein und da bleiben Bibliotheken völlig zurück.

Und das Problem ist jetzt, auf der anderen Seite: Ich sag jetzt mal, darf ist der falsche Begriff, man möchte nicht das das gesagt wird, und man möchte es nicht ansprechen, weil wir in den Teams ganz viele Menschen haben, die sich jetzt schon komplett überfordert fühlen. Wir haben völlig veraltete Teams in den Bibliotheken, wo ganz viele Menschen drin sind, die diesen Job mal gewählt haben, weil sie eben nichts mit Technologie zu tun haben wollen. Und die werden jetzt konfrontiert mit einer radikalen Technisierung ihres Berufsbildes, mit dem sie überhaupt nicht klarkommen.

Und schließlich ist es halt so, dass viele einfach überfordert sind. In Bibliotheken will man sich ja nie wirklich von etwas trennen, von so Kernsachen. Man trennt sich mal von der losen Blattsammlung, aber mehr nicht. Und das alles zusammen, führt dann dazu, dass man sich damit nicht beschäftigt. Und wenn sie sich überlegen, das Werk, was ich da geschrieben habe, Gaming und Bibliotheken, ist ja ein absolutes Mini-Einstiegswerk. Ich habe hier das Konzept für zwei, drei weitere Bücher. Wo es dann wirklich cool wird, wo wirklich die spannenden Sachen kommen. Aber wenn Sie sehen wieviel Leute das machen, wenn sie sehen das es Bundesländer gibt, wo es Workshops mit mir zum Beispiel gibt, die kostenlos sind und die Bibliotheken melden sich dort nicht an, dann haben sie ungefähr ein Gefühl wo die Reise hingeht. Und das ist eben nicht nur ein Gaming-Thema, sondern das haben wir in ganz vielen Bereichen auch.

Gräler Ok. Ist das denn eher so ein deutschlandweites Problem, oder europäisches oder weltweites? Wir würden Sie das einschätzen.

Deeg Ich hab jetzt keine verifizierten Daten darüber. Ich glaube das ist vor allem ein europäisches. Ein deutsches auf jeden Fall. Deutschland auf jeden Fall, ich glaube auch eher europäisch. Ich glaube, dass die Amerikaner so wie ich sie kennengelernt habe, die haben in zwei, drei Elementen noch andere Gedankengänge. Die Amerikaner sind, das ist jetzt sehr pauschalisierend, was ich jetzt sage, aber in den amerikanischen Bibliotheken habe ich in der Breite viel mehr sowas wie Kundenorientierung, Community-Orientierung gesehen. In Deutschland ist es ja immer noch so, wenn sie die Diskussion auf INET-Bib gerade verfolgen, zum Thema der ZLB, immerhin die größte deutsche öffentliche Bibliothek, da haben wir ja ein uraltes Bibliotheksmodell. Der Lektor der Bibliothek der sozusagen wie ein gottgleiches Wesen, die Werke aussucht, die die Menschen lesen sollen und alles andere ist sozusagen Schund und hat in der Bibliothek nichts zu suchen. Wenn man dann in irgendeinem kleinen Mini-Sektor was mit Standing-Orders machen will, dann bricht da gleich die Welt zusammen. So was wie Gaming, ist ein Thema das wollen die nicht, das widerspricht ihnen komplett. In Deutschland ist es noch sehr extrem glaub ich, dass Bibliotheken glauben sie wären ganz besondere, edle Kulturinstitutionen. Was sie defacto einfach nicht sind. Sie sind Dienstleister für ihre Community. Und das macht es unglaublich schwer. Die Argumentation die ich in den USA gehört habe, waren immer zwei. Das eine war, wir wollen dieses Thema, weil wir's cool finden, weil wir's wichtig finden, das finden wir klasse und zum anderen wir haben eine Verantwortung gegenüber unseren Communitys, die übrigens auch das Geld für uns bezahlen, und sollten dafür sorgen, dass die auch damit arbeiten können.

Gräler Also in meiner Bachelorarbeit habe ich jetzt Bibliotheken gefragt der Sektion 3A. Das sind mittelgroße Bibliotheken. Liegt es auch einfach am Verwaltungsapparat, dass es so langsam geht? Dass man über drei Instanzen gehen muss um überhaupt die Möglichkeit zu bekommen sowas einzuführen wie ein Gaming-Angebot? Liegt es daran, dass andere Bibliothekare ihr Geld für ihren Bereich festhalten wollen, weil sie Angst haben, dass er sonst komplett einschläft? Ist es vielleicht leichter in kleinen

Bibliotheken einzuführen, wo der Verwaltungsapparat einfach nicht so riesig ist?

Deeg Hmmm... Das ist natürlich sehr sehr... Die Fragestellung wo es einfacher und besser funktioniert ist natürlich sehr komplex und eigentlich müsst ich sagen zu alledem was sie gerade gesagt haben: Stimmt.

Was mir aufgefallen ist, im Thema Gaming, wie auch in allen anderen Bereichen: Es ist Personenabhängig. Und es heißt übrigens nicht, dass sie jemanden brauchen der Gaming-Affin ist. Ich gebe ihnen ein gutes Beispiel. Es gibt diese Bibliothek in Rasfeld, das ist im Münsterland, das ist eigentlich eine One-Person-Library, erweitert um drei Ehrenamtler. Die Frau Weber ist dort Leiterin und die ist überhaupt nicht Gaming-Affin. Aber sie ist jemand der sagt, ich will solche Themen drin haben und die Sache einfach total anschiebt und jedes Projekt mitmacht was sie irgendwie kriegen kann. Und dann guckt man mal wie es geht. Ich behaupte, dass im Bibliothekswesen bis auf ein paar extreme Ausnahmen, es nur davon abhängig ist, ob die Leute wollen oder ob sie es nicht wollen. Also wie ihr eigenes Selbstverständnis ist. Die größte Stärke der Bibliotheken ist übrigens meiner Meinung nach nicht der Bestand oder das Gebäude, sondern wirklich die Menschen die darin arbeiten, das heißt aber auch, es ist auch ihre größte Schwäche, weil da ihre Achillesverse ist. Und natürlich können Sie so Situationen haben, dass Verwaltungen damit nicht umgehen können und das da nicht wollen. Es gibt Bibliotheken die fangen was Gaming an und müssen sich dann rechtfertigen, im Kulturausschuss zum Beispiel. Aber das sind Sachen wo man sagen muss: Ja. Da erkennen sie aber auch in der Regel wie sind die drauf.

Ein Beispiel: Es gibt natürlich diese Extremfälle wo sie einfach im Kulturausschuss oder Kulturdezernat, wenn es da angedockt ist, in der jeweiligen Kommune Idioten sitzen haben. Und dann klappt's natürlich nicht.

Was sie aber auch sehr oft haben ist, wir dürfen nicht vergessen, Bibliotheksleitung ist ja kein Beruf. Bibliotheksleitung können Sie werden, wenn Sie diesen Abschluss mal gemacht haben. Dann können Sie theoretischer Weise Leiter einer Bibliothek werden. Es gibt überhaupt keine

Qualifikation in Deutschland, die sie zu einem Bibliotheksleiter macht. Und wenn sie überlegen, was, dass alles für eine multioptionale Leistung sein müsste, die Sie da eigentlich können, weil Sie sowohl nach innen als auch nach außen wirken müssen. Und das gibt es halt nicht. Das ist ein Problem. Und dann stehen wiederum da die Fragestellungen, dass man dann halt einfach nicht in der Lage ist. Wie versetz ich meine Logik in den Verwaltungsapparat einer Stadt? Trotzdem bleib ich dabei, egal was ich dabei bis jetzt in den Massen von Bibliotheken mit denen ich zusammengearbeitet habe, gesehen haben, es steht und fällt mit der Frage: Wollen wir dieses Thema oder wollen wir es nicht? Und in 98% aller Fälle war es so, will man das Thema, dann kann man es auch umsetzen.

Gräler Also meine Umfrage läuft jetzt schon drei Wochen. Ich musste deswegen zwei, drei Prozentzahlen anpassen. Jetzt ist es so, dass in 20% aller Bibliotheken die ich befragt habe, tatsächlich noch keine Konsolenspiele zum Verleih angeboten werden. Der Hauptgrund dafür, ist einfach, dass es zu kostenintensiv ist. Konsolenspiele kosten ja nun mal zwischen 40 und 80 Euro, je nachdem welche Konsole man gerade hat. Was würden Sie diesen Bibliotheken empfehlen?

Deeg

[REDACTED]

Das Problem ist einfach, wir brauchen Bestandsstrategien. Wenn mir jemand sagt, Spiele sind zu teuer: Entschuldigung das ist Blödsinn. Wir geben Massen an Geld für die Onleihe aus, was ein Fass ohne Boden ist. Wir geben für sowas wie Munzinger oder sonst was, für sinnlose Lizenzen von irgendwelchen sinnlosen Datenbanken Geld aus. Wir wissen, dass 80% aller Menschen in Deutschland unter 24 regelmäßig Computerspiele spielen. Wie viele Leute nutzen den Munzinger regelmäßig? Das passt also nicht. Die Gelder sind da. Es ist genügend Geld da. Es ist eine Frage: Wofür gebe ich es aus?

Das zweite ist ja, deswegen rede ich immer davon, dass wir eine Bestandsstrategie brauchen. Denn Sie müssen nicht die Triple-A-Titel im

Hochpreissegment haben. Wenn Sie eine Strategie haben, die besagt unsere Aufgabe ist nicht immer die aktuellsten Titel da zu haben. Und die meisten Hochpreistitel muss man bedenken, das sind in der Regel Titel die Bibliotheken eh nicht reinkriegen. Weil das ist dann USK 18, USK 16 Zeugs und die meisten Bibliotheken fassen ja auch USK 16 nicht an. Und die anderen Titel darunter, sind in der Regel preiswerter. Wenn ich aber einen breiten Bestand aufbaue, dann gehören dazu Independent Titel. Dazu gehört dann Beispielsweise auch, dass ich mir überlege, wie gehe ich mit Titeln um, die ich gar nicht mehr auf einem physischen Datenträger kriege, die über Steam oder sonst wo laufen. Was ist meine Aufgabe, dann in der Form der Bestandsarbeit? Wenn ich in eine Bibliothek komme und sage: „Schönen Guten Tag, ich möchte gerne die aktuellen Filme aus dem japanischen und südkoreanischen Action- und Thriller-Bereich haben“, werden mir die Masse der Bibliotheken sagen: „Sorry, haben wir gar nicht im Bestand“. Auch völlig zurecht, weil es ein absolutes Nischenthema ist.

Was aber zur Bestandsarbeit gehört, ist zu sagen, wir haben aber ein paar Quellen, ein paar Möglichkeiten, Sie mit Leuten zu vernetzen, die das haben oder wir können Ihnen sagen wo sie es kriegen oder, oder, oder. Das haben Sie im Buchbereich ja auch. Sie haben ja auch nicht alle Bücher in der Bibliothek. Und haben dann auch über Fernleihe, über sonst was, die Möglichkeit, da auf Sachen zuzugreifen.

Das Zweite ist: Man kann natürlich in der Bibliothek Spiele ausprobierfähig machen. Das heißt man kann über Tablets, über sonst was, Spiele anbieten. Das ist sehr wohl möglich, da gibt es nämlich auch kostenlose Spiele, die man da nutzen kann. Es gibt auch Massen an kostenlosen Spielen im Netz, mit denen man arbeiten könnte. Es gibt den ganzen Bereich der Retrogames. Das ist das, was ich bei den Amerikanern gelernt habe. Die Amerikaner sehen ja Gaming.. Also wenn ich immer die Amerikaner sage, bitte immer daran denken ich rede von denen die ich kenne. Aber die ich kennengelernt habe, vor allem Eli Neiburger, es geht überhaupt nicht darum, das Spiel vor Ort zu haben, es geht darum Kontexte zu erstellen.

Also zu Deutsch, ich kann dafür sorgen, wenn ich gut bin, dass die Kids total Bock haben Prinzessin von Zelda und Super Mario in der

Originalversion auf dem Nintendo NES zu spielen. Wenn ich es dahabe und einen Kontext erstelle. Das ist was, das Bibliotheken völlig abgeht: Die Fähigkeit Kontexte zu erstellen. Das tun sie nicht. Sie glauben das die Kontexte, nicht ihre Aufgabe ist. Aber das wird in der Zukunft, ihre Wahrscheinlich größte Aufgabe sein. Das heißt das Geldthema ist komplett raus.

Das nächste was ich tun kann übrigens, ich kann mich mit Gamer-Communités vernetzen. Weil es gibt überall Leute die haben Spiele, die spielen die auch nicht mehr und dann habe ich eben einen Bereich der in die Breite geht. Das Problem ist nur und deswegen kommen die mit dem Geldthema immer an. Die versuchen die Logik des Spielens zu Lösen mit der Logik der Bücher, indem sie es letztendlich gesehen versuchen, eine Spiegel-Bestseller-Liste zu bauen. Dann wird's natürlich teuer. Vor allem Triple-A-Titel auch im Hochpreissegment, da liegen die bei 40-60 Euro. Nur ich wäre nicht dort, wenn ich den Bestand einer Bibliothek machen würde, wenn ich die Gaming-Abteilung einer Bibliothek bearbeiten würde, dann wäre das das kleinste Thema.

Sehen Sie was ich meine? Es hat nichts zu tun mit Geld. Es hat mit der Frage zu tun: Bin ich in der Lage Bestandsmanagement zu betreiben? Wenn ich dazu in der Lage bin, ist Geld nie ein Problem. Und da haben wir noch gar nicht drüber gesprochen über Drittmittelfinanzierung über Fördervereine und so weiter und so fort. Übrigens, ich würde gerne mal Wissen ob überhaupt irgendeine Bibliothek weiß, wo es zum Beispiel EU-Fördermittel für sowas gibt. Weil, es gibt nämlich Mittel überall um sowas auf die Beine zu stellen: Wenn sie überlegen wie viele Aktivitäten es auch gibt, im Kontext von Förderprogrammen auf Landesebene in diesem Bereich, aber die werden ja nicht abgefragt.

Gräler Es ist tatsächlich so, dass 50% der Bibliotheken jetzt schon Angebote in Ihren Räumlichkeiten anbieten, die über den Verleih von Videospielen hinausgehen. Also sowas wie Gaming-Abende in der Bibliothek, Eltern-LAN. Überrascht Sie das Zwischenergebnis, es sind jetzt 40 Bibliotheken die geantwortet haben von 110 in der Sektion.

Deeg Das überrascht mich nicht, weil das ist ja ein logischer Prozess. Wir haben dieses Netzwerk games4culture. Das ist ganz gut aktiv. Das haben wir vor 3-4 Jahren gegründet, da sind über 1000 Leute drin, da passiert etwas. Wir haben ein Verständnis dafür, wir müssen ja auch nicht alles schlecht reden, wo man versteht man kann was damit machen.

Und ja, natürlich gibt es auch Angebote wie die medienpädagogischen Angebote. Also ich meine sowas wie Eltern-Lan und so weiter. Es sind ja alles externe Angebote letztendlich gesehen. Da muss man glaub ich nochmal gucken: Machen die selber was oder holen die sich jemanden rein? Und in NRW das Medienboard, die bieten ja unglaublich viele Sachen an, da müssen Sie eigentlich gar nichts machen. Da kommen die rein, ziehen die Veranstaltung durch und dann wird das gemacht. Spannend wird's ja bei der Frage ob da eine Strategie hinter steckt. Spannend wird's bei der Frage: Vernetzten die das Medium Spiel mit anderen Medienformen? Spannend wird's bei der Frage: Wie sieht das Know-How der Mitarbeiter in diesem Kontext aus und gibt's überhaupt dort eine Weiterbildungsstrategie? Und so weiter. Ab da wird es relevant. Aber ansonsten, dass sie da was machen. Natürlich, das ist schon klar und das wundert mich gar nicht. Mich wundert eher, dass es so wenig ist. Ich hätte eigentlich damit gerechnet das es mehr sind.

Gräler Die anderen 50% die das eben nicht anbieten, ich hatte nachgefragt warum sie es nicht anbieten. Da ist eben der Hauptgrund, dass das Geld fehlt, der zweite Grund wäre keine Zeit und der dritte Grund, dass es eben keine Mitarbeiter mit Wissen zum Thema gibt. Da hatten wir ja auch drüber gesprochen schon. Auch das es eben Fortbildungsmöglichkeiten gibt, die nicht wahrgenommen werden, auch kostenlose. Ist das einfach, weil die Zeit nicht da ist oder, weil es sie in Wirklichkeit nicht interessiert?

Deeg Zeit und Ressourcen ist kein Thema. Tut mir leid. Da bin ich rigoros. Das ist kein Thema, das ist vorgeschoben. Wenn Sie die Bibliotheken angucken und Ihre Aktivitäten, werden Sie immer feststellen, alle diese Bibliotheken machen etwas, all diese Bibliotheken haben irgendwelche Lesungen. Oder dies oder das.

Ja es gibt die ein oder andere Bibliothek vielleicht wirklich mal, wo es echt überhaupt nichts mehr gibt. Weil weiß ich, zehn Leute krank, zwanzig Frauen schwanger wie auch immer, das kann passieren. Das ist so ja... ■■■

Nein, es ist ein nicht wollen. Es sind zwei Sachen, es ist ich will nicht und ich bin nicht Strategiefähig. Das ist etwas was mir immer mehr in den letzten zwei Jahren klargeworden ist. Die Bibliotheken sind nicht strategiefähig. Und das, was in Weiterbildungen oder auch in dbv und Co gepredigt wird an Strategie, hat mit Strategie nichts zu tun. Da passiert nichts, Das ist ein Punkt.

Qualifiziertes Personal, da lach ich. Das Problem ist ja, wenn die selbst keine Gaming-Leute haben, da müssen sie einfach hingehen und müssen gucken wo kriegen wir die. Die sind ja noch nicht mal in er Lage die Communités, die was mit Gaming machen, in die Bibliothek rein zu ziehen. Ich muss ja gar kein Gaming-Experte sein. Jutta Weber in Rasfeld ist keine Gaming-Expertin. Aber sie sorgt dafür, dass in ihrer Bibliothek ganz viel mit Gaming stattfindet indem sie einfach die Leute mit reinholt. Und Weiterbildung nehme ich erst recht nicht ernst. Das ist wiederum das wollen. Einer meiner Träume ist ja, einmal in dieser Größenordnung ein Leiter einer Bibliothek zu werden. Sie glauben gar nicht was da los wäre.

Gräler Ja, das war es jetzt eigentlich fast. Möchten Sie den Bibliotheken noch was mit auf den Weg geben?

Deeg Von meiner Seite aus ist es einfach so: Was ich den Bibliotheken empfehlen würde, ist ich würde aufhören, dass Thema als Projekt zu sehen. Ich würde es wirklich verstehen als Gesamtstrategischen Ansatz.

Spielen ist die älteste Kulturtechnik der Welt, sie ist wahrscheinlich älter als das was wir heute lesen und schreiben nennen. Und es ist der Schlüssel zu allen digitalen und analogen Bildungs- und Kulturwegen die wir gehen wollen.

Es geht nicht darum einen Triple-A Titel bei Electronic Arts zu kaufen. Es geht darum, dass wir dort ein Tool, ein Werkzeug in die Hand bekommen haben, dass die Bibliotheksarbeit um Lichtjahre verbessern kann. Und dafür müssen wir es aber als Gesamtstrategisches Thema sehen, dafür müssen wir es sehen als Ansatz der über das normale Handeln sozusagen hinausgeht. Und das würde ich den Bibliotheken mit auf den Weg geben, strategische Ansätze zu verstehen. Gaming, Gamification sollte eine Querschnittsfunktion der gesamten Bibliotheksarbeit bzw. des Bibliotheksmanagements sein. Dann wird ein Schuh draus.

Gräler Dankeschön!

Deeg Ich danke Ihnen

Dauer des Interviews: 38:26 Minuten

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