

Auf zu neuen Abenteuern!

Der Einsatz von Spielen in Öffentlichen Bibliotheken

Lisa Beutelspacher, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Zusammenfassung

Spiele bilden, machen Spaß, fördern Kommunikation. Öffentliche Bibliotheken wissen um diesen Umstand und integrieren Gesellschafts-, Computer- und Konsolenspiele in ihre Dienstleistungen. Es wurden 91 öffentliche Bibliotheken in Deutschland in Hinblick auf ihr Spieleangebot untersucht. Dies schließt Veranstaltungen zu Gesellschafts- und Videospiele, aber auch andere Angebote wie die Einrichtung von Gaming-Areas innerhalb der Bibliothek ein. Zudem werden die Bestände der Bibliotheken auf das Vorhandensein von Gesellschafts-, Computer- und Konsolenspielen hin untersucht. Die Studie soll Denkanstöße für Bibliotheksangestellte und Entscheidungsträger/innen im Bibliotheksumfeld bieten. Die Ergebnisse zeigen, dass viele Bibliotheken ein breites Spektrum an Medien, Veranstaltungen und räumlichen Angeboten im Bereich Spiele bereitstellen, jedoch noch viel Raum für Weiterentwicklungen vorhanden ist.

Summary

Games educate, are fun, encourage communication. Public libraries are aware of these advantages and integrate board, computer and console games into their services. In this paper, 91 German public libraries were examined with regard to their game services. These include events on parlour and video games but also other offers such as the establishment of gaming areas within the library. In addition, the libraries' collections are examined with regard to the existence of parlour, computer, and console games. The study is intended to provide a thought-provoking impulse for librarians and decision-makers in the library environment. The results show that many libraries provide a broad spectrum of media, events and spaces for games, but there is still plenty of room for further development.

Zitierfähiger Link (DOI): <https://doi.org/10.5282/o-bib/2019H3S56-69>

Autorenidentifikation: Beutelspacher, Lisa: GND 1190325705

Schlagwörter: Spiele, Games, Spiele-Veranstaltungen, Gaming-Events, öffentliche Bibliotheken

1. Einleitung

Öffentliche Bibliotheken haben den Anspruch, kulturelle und unterhaltsame Medien sowie Informations- und Bildungsmaterialien für die Gesellschaft bereitzustellen. Spiele können all dies bieten. Sie erzählen Geschichten, liefern Informationen, dienen der Entspannung und Unterhaltung, und können den Lernprozess unterstützen.¹ Dies gilt für traditionelle Gesellschaftsspiele genauso wie für Computer- und Videospiele (Games). Trotz der kontroversen Diskussionen über eine potentielle Kinder- und

1 American Library Association: Obstacles and Challenges, 2015, <<http://www.ala.org/rt/gamert/obstacles-and-challenges>>, Stand: 29.05.2019.

Jugendgefährdung durch Computerspiele wurden diese 2008 mit der Aufnahme des „Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen“ in den deutschen Kulturrat offiziell als Kulturgut anerkannt.²

Im vorliegenden Artikel wird von der Definition des Spiels, „das nach festgelegten Regeln durchgeführt wird“,³ ausgegangen. Aktivitäten wie Kinderspielecken, bei denen das freie Spiel ohne Regeln im Vordergrund steht, werden demnach nicht in die Untersuchung einbezogen. Im Folgenden werden traditionelle Spielformen wie Gesellschafts-, Karten- oder Brettspiele betrachtet, ebenso wie Konsolen- und Computerspiele. Der Begriff „Game“ wird im Deutschen häufig verwendet, um ein digitales Computer- oder Konsolenspiel zu beschreiben⁴ - so auch im vorliegenden Artikel.

Seit über 150 Jahren werden Spielaktivitäten von öffentlichen und wissenschaftlichen Bibliotheken unterstützt.⁵ Auch wenn sich die Medien und Formen der Spiele im Laufe der Zeit stark verändern, bleibt das Ziel bestehen, die Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer zu erfüllen. Die konkreten Gründe für den Einsatz von Spielen in Bibliotheken sind vielfältig. In der Literatur wird unter anderem die Erschließung neuer Zielgruppen (vor allem Jugendlicher) thematisiert.⁶ Spielveranstaltungen können öffentliche Aufmerksamkeit erregen und eine dauerhafte Bindung der beteiligten Nutzergruppen an die Bibliothek schaffen.⁷ Deeg betont, dass sich Bibliotheken, die sich dem Thema Gaming widmen, auch einer neuen Kultur und neuen Technologien öffnen.⁸ Diese Offenheit schaffe neben der Erschließung von neuen Inhalten und Medien auch den Zugang zu neuen Denk- und Arbeitsweisen. In einer Welt, in der täglich neue Inhalte, Medien und Informationen entstehen, können Bibliotheken ihren Beitrag dazu leisten, der Gesellschaft das Rüstzeug zu geben, sich zurecht zu finden.⁹ Dass Spiele den Lernprozess unterstützen können, ist schon lange bekannt.¹⁰ Versteht sich eine Bibliothek als Institution mit Bildungsauftrag, stellt der Einsatz von Spielen und Games eine sinnvolle Ergänzung zu traditionellen Vermittlungsformen dar.¹¹

Trotz der Vorteile, die der Einsatz von Spielen in Bibliotheken bringen kann, gibt es auch einige Schwierigkeiten bei der konkreten Umsetzung. Vor allem bei öffentlichen Bibliotheken können umfangreiche Spielekonzepte zu finanziellen und personellen Engpässen führen. Auch sind häufig

2 Frankfurter Rundschau [Online-Ausgabe]: Game-Verband jetzt im Deutschen Kulturrat, 14.08.2008, <<https://www.fr.de/kultur/game-verband-jetzt-deutschen-kulturrat-11588853.html>>, Stand: 21.08.2019.

3 Dudenredaktion: «Spiel, das», Duden online, <<https://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>>, Stand: 01.06.2019.

4 Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, Berlin/Boston 2014.

5 Nicholson, Scott: Playing in the Past. A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries, in: The Library Quarterly: Information, Community, Policy 83 (4), 2013, S. 341–361. Online: <<https://doi.org/10.1086/671913>>.

6 Nicholson, Scott: Go back to start: Gathering baseline data about gaming in libraries, in: Library Review, 2009. Online: <<https://doi.org/10.1108/00242530910942054>>.

7 American Library Association: Games and Literacy, 2015, <<http://www.ala.org/rt/gamert/games-and-literacy>>, Stand: 27.05.2019.

8 Deeg: Gaming und Bibl., 2014.

9 Buchanan, Kym; Elzen, Angela M. Vanden: Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries, in: Library Publications and Presentations 1, 2012, S. 15–33. Online: <<https://doi.org/10.26443/el.v35i1-2.342>>.

10 Siehe z.B. Gee, James Paul: What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy, New York 2003. Online: <<https://doi.org/10.1108/et.2004.00446dae.002>>.

11 Deeg: Gaming und Bibl., 2014.

die Bibliotheksmitarbeitenden nicht mit dem Thema Gaming vertraut.¹² Heitfeld betont, dass insbesondere die Authentizität seitens der Angestellten zentral für das Gelingen von Gamingstrategien in Bibliotheken sei.¹³ Ein nachhaltiger Bestandsaufbau im Bereich Computer-, Konsolen- und Gesellschaftsspiele ist ebenfalls aus vielen Gründen eine große Herausforderung für Bibliotheken und bedarf weitreichender Überlegungen.¹⁴ Durch die neuen digitalen Vertriebsmodelle der Spieleindustrie werden die physischen Datenträger von Computer- und Konsolenspielen immer mehr in den Hintergrund gerückt.¹⁵ Häufig wird ein Verleih unmöglich, da sich nur ein Spieler online für ein bestimmtes Spiel registrieren darf. Zudem sind Konsolenspiele im Vergleich zu anderen Medien relativ schnell veraltet. Durch diese stetigen Entwicklungen im Gamingbereich müssen sich Bibliotheken immer neuen Herausforderungen, aber auch Abenteuern stellen. Gleiches gilt für die Nutzerinnen und Nutzer.

Internationale Publikationen zum Thema Spiele und Games in öffentlichen Bibliotheken geben Anregungen für deren Integration in das Bibliothekskonzept oder besprechen den Einsatz spezieller Spiele in der Bibliotheksarbeit.¹⁶ Publikationen aus Deutschland stellen die Besonderheiten von Games in Hinblick auf Bibliotheken dar und zeigen konkrete Best-Practice-Beispiele auf.¹⁷ Eine deutschlandweite Untersuchung über die Verbreitung von Spielaktivitäten in öffentlichen Bibliotheken liegt meines Wissens nicht vor.

Deshalb gibt dieser Artikel einen Überblick über vorhandene Angebote im Spiele- und Gamingbereich öffentlicher Bibliotheken in Deutschland. Forschungsfragen, die beantwortet werden, sind:

- Wie binden öffentliche Bibliotheken Spiele und Games in ihren physischen Bestand ein?
- In welcher Form werden spezielle Spiel- und Gamingbereiche innerhalb der Bibliotheken angeboten?
- Welche Veranstaltungen werden im Bereich Spiele und Games angeboten?
- Welche Medien werden in diesen Veranstaltungen eingesetzt?
- Welche Zielgruppen werden durch die Angebote angesprochen?

Es ist ausdrücklich nicht Ziel der Publikation, eine Bewertung einzelner Bibliotheken oder einen Vergleich von Bibliotheken untereinander anzustellen. Ein solcher Vergleich wäre ohnehin durch

12 Heitfeldt, Claudia: Nutzungsformen digitaler Spiele im Kontext öffentlicher Bibliotheken - Erstellung eines Konzepts zur Verknüpfung digitaler und analoger Spielstrategien, Hochschule Hannover, 2016. Online: <<http://serwiss.bib.hs-hannover.de/frontdoor/index/index/docId/866>>, Stand: 21.08.2019.

13 Ebd.

14 Buchanan; Vanden Elzen: Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries, 2012.

15 Deeg: Gaming und Bibl., 2014.

16 Hill, Christa: Play On : The Use of Games in Libraries, in: The Christian Librarian 59 (1), 2016. Online: <<http://digitalcommons.georgefox.edu/tcl/vol59/iss1/6>>, Stand: 21.08.2019 ; Swiatek, Cécile; Gorsse, Myriam: Playing games at the library: Seriously?, in: LIBER Quarterly 26 (2), 2016, S. 83–101. Online: <<https://doi.org/10.18352/lq.10161>>; Adams, Suellen S.: The case for video games in libraries, in: Library Review 58 (3), 20.03.2009, S. 196–202. Online: <<https://doi.org/10.1108/00242530910942045>> ; Kirsch, Breanne A.: Games in Libraries - Essays on Using Play to Connect and Instruct, Jefferson 2014.

17 Siehe z.B.: Deeg: Gaming und Bibl., 2014 ; Flick, F.: Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospiele in Öffentlichen Bibliotheken, Fachhochschule Köln, 2013. Online: <https://publiciscologne.th-koeln.de/frontdoor/deliver/index/docId/849/file/BA_Flick_Fabian.pdf>, Stand: 21.08.2019; Pilzer; Stadler: Im Fokus: Gaming, in: ProLibris 3 (15), 2015, S. 102–119.

die verschiedenen Ausrichtungen und die unterschiedlichen Ressourcen nicht möglich. Aus diesem Grund werden keine einzelnen Bibliotheken hervorgehoben.

2. Methode

Die Liste der zu untersuchenden Bibliotheken wurde mit Hilfe der Deutschen Bibliotheksstatistik¹⁸ (Berichtsjahr 2017) erstellt. Untersucht wurden alle hauptamtlich geleiteten öffentlichen Bibliotheken und die zugehörigen Zweigstellen ansässig in deutschen Städten mit mehr als 100.000 Einwohnern. Zudem wurden alle öffentlichen Bibliotheken mit einer Bestandsgröße von mehr als 1.000.000 physischen Medien ausgewählt. Zusätzlich wurden alle Regionalbibliotheken aufgenommen, die vom Deutschen Bibliotheksverband als öffentliche Bibliothek eingestuft wurden (DBV Sektionen 1 bis 3) und die sich in ihrem Leitbild als öffentliche und nicht als wissenschaftliche Bibliothek präsentieren. Es wurden nur diejenigen Bibliotheken in die Untersuchung miteinbezogen, die in kommunaler oder staatlicher Trägerschaft stehen. Durch diese Eingrenzungen wurden unter anderem alle wissenschaftlichen und kirchlichen Bibliotheken aus der Untersuchung ausgeschlossen.¹⁹

Insgesamt wurden 91 Bibliotheken aus 80 Städten näher betrachtet. Die zugehörigen Zweigstellen, Stadtteil- oder Spezialbibliotheken wurden in die Ergebnisse der jeweiligen Hauptstelle integriert.

Die Analyse des Bestands wurde vom 3. bis zum 10. April 2019 über die Webseite der jeweiligen Bibliothek oder den jeweiligen OPAC durchgeführt. Um die Aktivitäten im Spielbereich zu extrahieren, wurden für jede Bibliothek die zugehörige Website und der Veranstaltungskalender des Jahres 2019 nach Einträgen zu Spielen und Games durchsucht. Sofern die Bibliothek einen Social-Media-Kanal nutzt, wurden die Beiträge von 2019 innerhalb dieser Services ebenfalls in die Untersuchung einbezogen. Abschließend wurde durch eine Google-Suche mit der Anfrage (spiel* OR game* OR gaming) nochmals die Bibliotheksseite (site:[URL der Bibliothek]) durchsucht. Die so gefundenen Aktivitäten im Bereich Spiele und Games wurden notiert und kategorisiert. Diese inhaltliche Analyse der Angebote wurde vom 11. bis zum 30. April 2019 durchgeführt.

3. Ergebnisse

3.1. Bestand

Bei der Untersuchung des ausleihbaren Bestands wurden die Webseiten und OPACs der Bibliotheken nach dem Vorhandensein von Gesellschafts-, Computer- und Konsolenspielen durchsucht. Konsolenspiele konnten in 86 der 91 Bibliotheken identifiziert werden. Hierbei wurde nicht zwischen den verschiedenen Spielekonsolen differenziert. Computerspiele konnten in 85 Bibliotheken gefunden werden. Auf den Webseiten der Bibliotheken wurden die Computerspiele häufig unter CDs, CD-ROMs oder Software geführt, was das Einbeziehen des OPACs notwendig machte. Gesellschaftsspiele bieten nach dieser Untersuchung 86 der 91 Bibliotheken an. Hierunter fallen Brett-, Karten- oder

18 <<https://www.hbz-nrw.de/produkte/bibliotheksstatistik>>, Stand: 21.08.2019.

19 Eine Liste der untersuchten Bibliotheken kann als Zusatzdokument auf der Einstiegsseite zu diesem Artikel heruntergeladen werden.

Würfelspiele, aber auch Puzzles oder Quizspiele. In wenigen Fällen gaben die Bibliotheken an, zwar Gesellschaftsspiele zu führen, diese jedoch nur für den Gebrauch in der Bibliothek vorzuhalten und nicht zu verleihen.

3.2. Gaming- und Spielbereiche

Viele Bibliotheken richteten in den letzten Jahren ausgewiesene Bereiche für das Spielen von Gesellschafts- oder Videospiele ein. In 40 der 91 Bibliotheken konnte bei der Untersuchung ein solcher Bereich festgestellt werden. Ein Großteil der Bibliotheken bietet mehrere Medien parallel an. Hierbei handelt es sich vor allem um digitale Medien wie Konsolen oder Gaming-PCs.

Abbildung 1 zeigt die angebotenen Medien innerhalb der Gaming- und Spielbereiche der Bibliotheken. Es wird hier deutlich, dass am häufigsten Konsolen zu den angebotenen Medien gehören, allen voran die Playstation von Sony. Gaming-PCs sind jedoch ebenfalls in 12 Bibliotheken vertreten. In 7 Fällen konnten analoge Spielbereiche mit Gesellschaftsspielen und Puzzeln identifiziert werden.

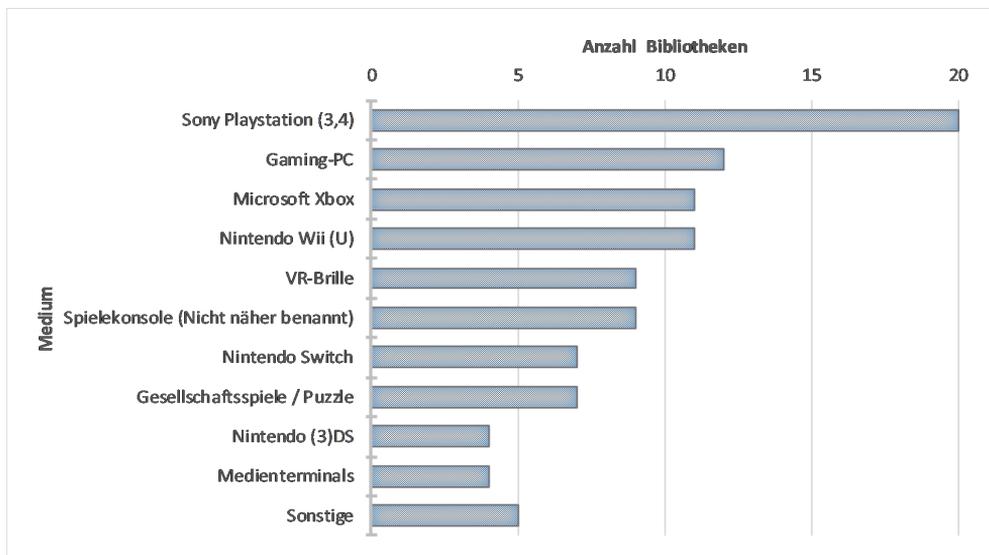


Abbildung 1: Medienverwendung in Spiel- und Gamingbereichen innerhalb der Bibliothek (in 40 Bibliotheken)

Häufig finden sich die Gamingbereiche in den Kinder- oder Jugendabteilungen der jeweiligen Bibliotheken. Hier können die angesprochenen Zielgruppen oft während der gesamten Öffnungszeit die angebotenen Services nutzen. In den meisten Fällen wird ein Tageslimit für die Verwendung gesetzt (meist 30 Minuten bis eine Stunde).

3.3. Veranstaltungen

Insgesamt wurden auf den Webseiten und Social-Media-Kanälen der Bibliotheken 228 Veranstaltungen zu den Themen Spiele und Games gefunden. Berücksichtigt wurden nur Veranstaltungen

aus dem Jahr 2019. Einbezogen wurden sowohl vergangene als auch zukünftige Veranstaltungen (soweit verfügbar). Sich wiederholende Veranstaltungen und Veranstaltungsreihen wurden jeweils nur einmal gezählt.

3.3.1. Veranstaltungskategorien

Die Veranstaltungen lassen sich in verschiedene Kategorien einteilen. Abbildung 2 zeigt die Aufteilung der Veranstaltungen auf die jeweiligen Kategorien. 10 Veranstaltungen konnten mehreren Kategorien zugeordnet werden und werden deshalb hier mehrfach aufgeführt. Am häufigsten werden Veranstaltungen der Kategorie Videospiele (96 Veranstaltungen) und Gesellschaftsspiele (72 Veranstaltungen) angeboten. Mit deutlichem Abstand folgen Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmenden selbst bei der Erstellung eines Spiels mitwirken. Rätsel- und Quiz-Veranstaltungen, Informationsveranstaltungen sowie Bibliotheksführungen und Kreativ-Veranstaltungen sind mit 7 bis 13 Nennungen vertreten.

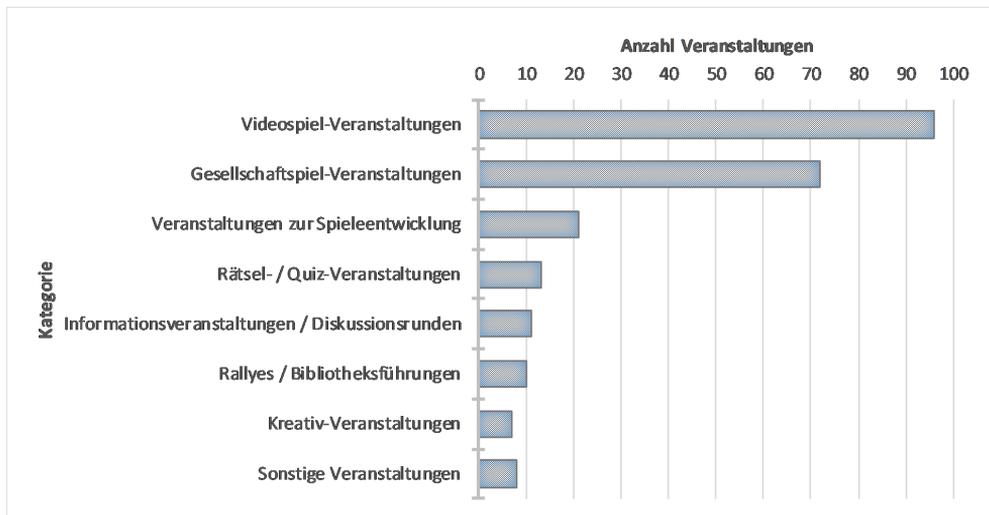


Abbildung 2: Veranstaltungskategorien zu den Themen Spiele und Games (228 Veranstaltungen, davon 10 in zwei Kategorien vertreten)

Die am häufigsten identifizierte Kategorie bilden die **Videospiel-Veranstaltungen**, auch Gaming-Events genannt. 48 der 91 Bibliotheken berichten auf ihren Webseiten und Social-Media-Kanälen von solchen Veranstaltungen. Hier werden den Teilnehmenden digitale Spiele an Spielkonsolen und Computern angeboten. Meist steht das gemeinsame Spiel im Vordergrund. In einigen Fällen werden für spezielle Spiele auch Turniere und Contests ausgetragen. Diese wettbewerbsorientierten Veranstaltungen richten sich häufig an versierte Gamerinnen und Gamer. In einigen Veranstaltungen werden auch neu erschienene Spiele getestet und von den Teilnehmenden bewertet. Mit dem Kindersoftwarepreis „Tommi“²⁰ haben Bibliotheken die Möglichkeit, ihre junge Nutzerschaft aktiv in den

20 <<http://www.kindersoftwarepreis.de/>>, Stand: 21.08.2019.

Bewertungsprozess von Spielen einzubeziehen. 2018 nahmen in Deutschland 3.600 Kinder als Jury an der Auswahl der besten Kindersoftware teil.

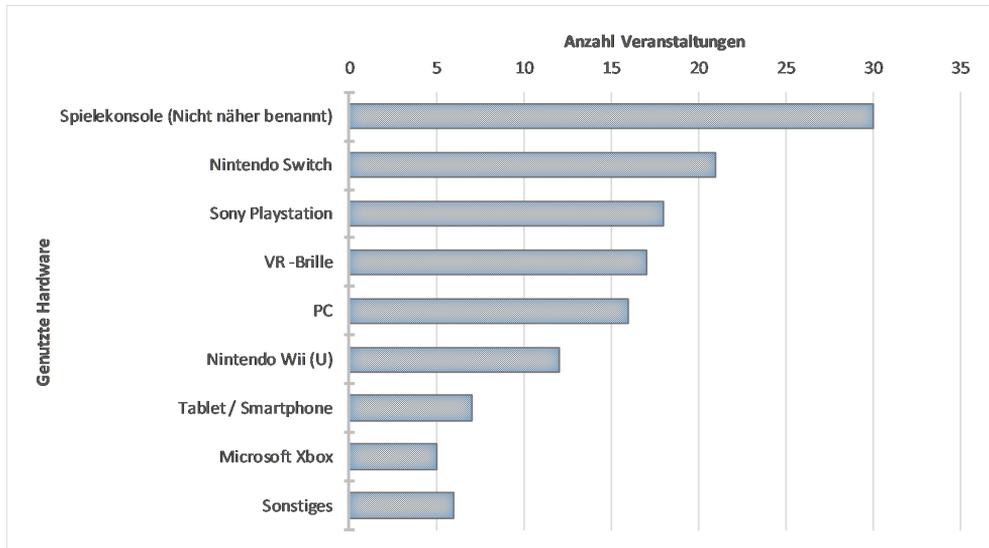


Abbildung 3: Genutzte Hardware in Videospiel-Veranstaltungen (96 Veranstaltungen)

Abbildung 3 zeigt die Verteilung der genutzten Hardware bei Gaming-Events. Häufig werden auf den Bibliotheks-Webseiten und den Social-Media-Kanälen keine Angaben zu einer konkreten Konsole gemacht. Wird hingegen die Verwendung einer konkreten Spielekonsole beschrieben, handelt es sich hierbei am häufigsten um die Nintendo Switch (21 Events) und die Sony Playstation (18 Events). In 17 Veranstaltungen werden Virtual Reality-Brillen eingesetzt. Diese VR-Veranstaltungen dienen häufig nur dem Kennenlernen der neuen Technik und weniger dem gemeinsamen Spielen, wie es bei den restlichen Gaming-Events der Fall ist.

Die Kategorie der **Gesellschaftsspiel-Veranstaltungen** ist mit 72 Nennungen vertreten. 43 Bibliotheken bieten Spielenachmittage, -abende und andere Veranstaltungen an, die Brett-, Karten- oder Würfelspiele in den Vordergrund rücken. Teilweise werden auch Veranstaltungen für spezielle Gesellschaftsspiele, wie zum Beispiel Schach, angeboten. In diese Kategorie fallen ebenso Pen-&-Paper-Rollenspiele (6 Veranstaltungen) oder gemeinsame Puzzle-Abende (2 Veranstaltungen). Am häufigsten wird jedoch ein breites Angebot an Brett-, Karten- und Würfelspielen für verschiedene Zielgruppen geboten. Gespielt werden meist Gesellschaftsspiele aus dem Bibliotheksbestand oder aus dem Bestand von Kooperationspartnern (z.B. Spielgeschäfte).

Die **Veranstaltungen zur Spieleentwicklung** bieten Teilnehmenden die Möglichkeit, sich eigene Spiele auszudenken und diese umzusetzen. Hierbei wird vorwiegend mit Computer oder Tablet gearbeitet

(in 16 von 21 Veranstaltungen). Zusätzlich wird häufig spezielle Hardware benutzt, die eigens für die einfache Erstellung von Computerspielen entwickelt wurde.²¹ Neben dem Erstellen von digitalen Games werden auch analoge Spiele aufgebaut. So wurde zum Beispiel in einer Veranstaltung ein eigener Escape-Room geplant und errichtet.

Die sogenannten Escape- oder Exit-Rooms gehören zur Kategorie der **Rätsel- und Quiz-Events**. Hier geht es darum, gemeinsam in einer vorgegebenen Zeit durch das Lösen von Rätseln aus einem verschlossenen Raum zu entkommen. Andere Veranstaltungen, die in diese Kategorie fallen, sind zum Beispiel traditionelle Quizabende oder Detektivspiele.

Informationsveranstaltungen und Diskussionsrunden werden sehr häufig für Eltern und pädagogisches Personal angeboten (siehe Abschnitt „Zielgruppen“). Hier kann es sich um generelle Aufklärungsveranstaltungen zum Thema Computerspielsucht, aber auch um Informationsabende zu speziellen Games handeln. In einigen Fällen werden auch neue Spiele in Hinblick auf ihren pädagogischen Wert vorgestellt oder Jobs in der Gaming Branche erläutert.

Spielerische **Bibliotheksführungen oder Rallyes** sind ein beliebtes Mittel, um Kinder und Jugendliche in die Welt der Bibliothek und deren Angebote einzuführen. Verwendete Systeme sind unter anderem Actionbound²² oder Biparcours²³. Die Veranstaltungen beschränken sich jedoch nicht nur auf die eigene Bibliothek. Einige Bibliotheken nutzen die ganze Stadt, um mit den Teilnehmenden auf Schatzsuche zu gehen. Führungen und Rallyes, die nur auf Anfrage stattfinden, wurden nicht in die Untersuchung einbezogen.

Spiele fordert und fördert Kreativität. So liegt es nahe, dass einige der Spielveranstaltungen die Kreativität der Teilnehmenden in den Vordergrund stellen. Bei diesen **Kreativ-Veranstaltungen** werden unter anderem Figuren aus Computerspielen gebastelt oder mit dem Nintendo Labo-System²⁴ eigene Spielsteuerungen gebaut und gestaltet. Die Unterscheidung zwischen Kreativ-Veranstaltungen und anderen vorangegangenen Veranstaltungskategorien ist nicht trennscharf. Es wurde versucht, hier nur Veranstaltungen einzuordnen, die konkrete kreative Aktivitäten (wie z.B. Basteln) mit einem Spiel in Verbindung bringen.

Zusätzlich zu den bereits genannten Veranstaltungen konnten noch Sammelkarten-Tauschbörsen, Zauberwürfel-Events oder Cosplay-Tage identifiziert werden. Diese Events ließen sich nicht eindeutig einer Kategorie zuordnen und wurden somit der Kategorie „Sonstiges“ zugeordnet.

3.3.2. Zielgruppen

Abbildung 4 zeigt die Verteilung der Zielgruppen auf alle spielbezogenen Veranstaltungen. Zahlreiche Events werden für mehrere Zielgruppen angeboten. Diese werden jeweils bei allen beteiligten

21 Zum Beispiel Bloxels: <<http://edu.bloxelsbuilder.com/>>, Stand: 21.08.2019.

22 <<https://de.actionbound.com/>>, Stand: 21.08.2019.

23 <<https://biparcours.de/>>, Stand: 21.08.2019.

24 <<https://www.nintendo.de/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html>>, Stand: 21.08.2019.

Gruppen aufgeführt. Die altersübergreifenden Events wurden nicht zusätzlich zu den Nennungen der einzelnen Zielgruppen hinzugerechnet.

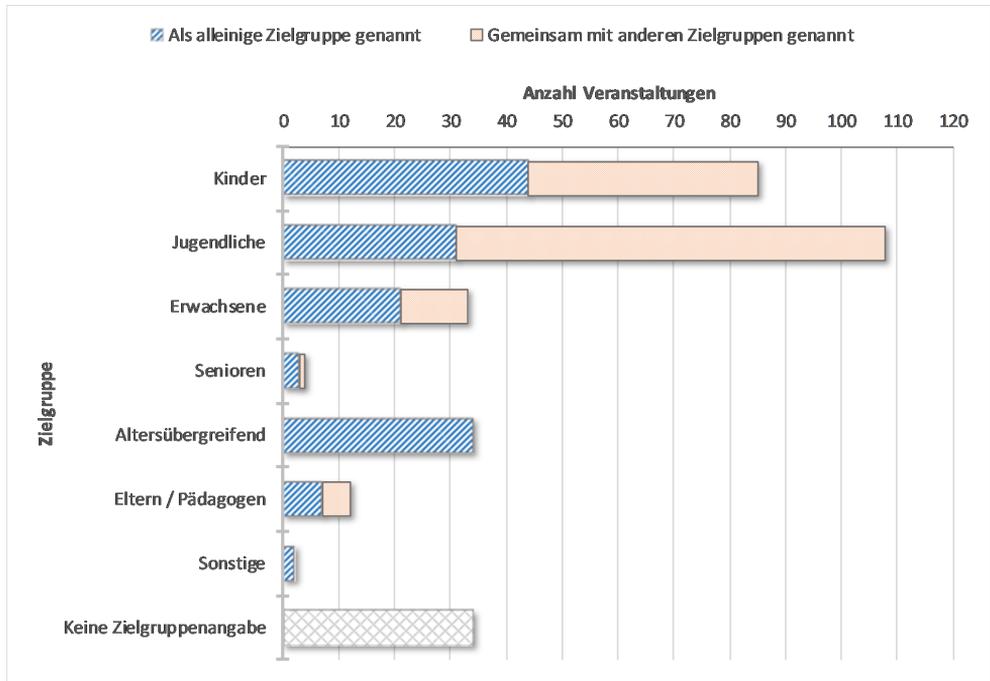


Abbildung 4: Zielgruppennennungen aller Veranstaltungen zu den Themen Spiele und Games (228 Veranstaltungen)

Schaut man auf alle spielbezogenen Veranstaltungen, wird deutlich, dass Jugendliche (12 bis 16 Jahre) und Kinder (bis 11 Jahre) deutlich stärker vertreten sind als andere Gruppen. Die Anzahl der Veranstaltungen, die nur für eine Zielgruppe angeboten werden, sind blau eingefärbt. Die orangenen Balken stellen die Veranstaltungen dar, die mehreren Zielgruppen zugeordnet wurden. Am häufigsten sind hier die Kombinationen Kinder und Jugendliche (35 Veranstaltungen) sowie Jugendliche und Erwachsene (12 Veranstaltungen) zu finden. Aber auch andere Kombinationen wie Kinder und Senioren (eine Veranstaltung) sind vertreten.

Tabelle 1 zeigt die verschiedenen Veranstaltungskategorien und die jeweils zugeordnete Zielgruppe. Hinter der Zahl der Nennungen wird in Klammern die Anzahl der alleinigen Nennung angegeben. So werden beispielsweise 15 Videospiele-Veranstaltungen nur für Kinder angeboten. Hier stehen kindgerechte Geräte und Games ohne Altersbeschränkung im Vordergrund. Bei den Jugendlichen überwiegen die Gaming-Events. Die häufigste Veranstaltungskategorie für Erwachsene sind die Gesellschaftsspiel-Events, während Bibliotheksführungen und Kreativ-Events für diese Zielgruppe nicht angeboten werden. Im Bereich der Gaming-Events konnten für Erwachsene hauptsächlich Angebote mit Virtual Reality-Brillen identifiziert werden. Für Senioren werden insgesamt nur sehr

wenige Veranstaltungen angeboten (4 Nennungen). Eltern und pädagogisches Personal werden hauptsächlich durch Informationsveranstaltungen angesprochen. Altersübergreifende Gesellschaftsspiele-Veranstaltungen sind mit 21 Nennungen vertreten. Bei 34 Veranstaltungen wurde keine Zielgruppe angegeben.

Tabelle 1: Zielgruppennennungen in den verschiedenen Veranstaltungskategorien (228 Veranstaltungen; In Klammer: Nennung als alleinige Zielgruppe)

	Kinder	Jugendliche	Erwachsene	Senioren	Eltern / Pädagogen	Altersübergreifend	Sonstige	Keine Angabe der Zielgruppe
Videospiel-Veranstaltungen	35 (15)	49 (22)	10 (2)	2 (2)	2(1)	9	2(2)	16
Gesellschaftsspiel-Veranstaltungen	21 (14)	6 (1)	16 (13)	2 (1)	4(0)	21	0	12
Veranstaltungen zur Spieleentwicklung	10 (4)	14 (8)	1 (1)	0	0	1	0	1
Rätsel- / Quiz-Events	4 (2)	5 (2)	3 (2)	0	0	0	0	4
Informationsveranstaltungen / Diskussionsrunden	1 (0)	1 (0)	3 (3)	0	6(6)	0	1(1)	0
Ralleys / Bibliotheksführungen	6 (4)	2 (0)	0	0	0	3	0	1
Kreativ-Veranstaltungen	7 (6)	1 (0)	0	0	0	0	0	0
Sonstige Veranstaltungen	4 (2)	3 (1)	0	0	0	1	0	2

3.4. Online-Angebote

Neben Angeboten innerhalb der Bibliothek und den Veranstaltungen konnten auch reine Online-Angebote identifiziert werden. So bieten zum Beispiel 5 Bibliotheken über ihre Social-Media-Kanäle regelmäßige Rätsel und Quizze an. Diese können von den Nutzerinnen und Nutzern online beantwortet werden. Einige Bibliotheken besitzen auch eigene Online-Spiele, die vor allem Kinder ansprechen sollen.²⁵ Auch wird die Seite [jigsawplanet.com](http://www.wilder-jaeger.de/) verwendet, um Online-Puzzle passend zu ihrer Bibliothek und deren Services zu erstellen und den Nutzerinnen und Nutzern anbieten zu können.

25 Siehe z.B. „Letterheinz“ der Agentur „Wilder Jäger“, <<http://www.wilder-jaeger.de/>>, Stand: 21.08.2019.

3.5. Andere spielnahe Aktivitäten

Neben den Angeboten und Veranstaltungen, die eindeutig das Spiel in den Vordergrund rücken, konnten innerhalb der vorliegenden Untersuchung weitere Aktivitäten identifiziert werden, die zwar eine Spielkomponente beinhalten, aber andere Dinge wie das Lesen oder Basteln in den Fokus stellen.

Ein Beispiel hierfür ist der Einsatz von Antolin-Büchern. Dieses Angebot richtet sich an Kinder und Jugendliche von der ersten bis zur zehnten Klasse. Nach dem Lesen eines Buches können die Teilnehmenden auf der Antolin Webseite²⁶ Quizfragen zum Inhalt der Bücher beantworten und so Punkte verdienen. Dieser gamifizierte Ansatz wird gern von Schulen verwendet.

Ein weitere häufig zu identifizierende Aktivität sind die sogenannten Makerspaces. Auch wenn diese nicht das Spiel, sondern Kreativität, Ausprobieren und Selbstmachen in den Vordergrund stellen, wird hier oft ein spielerischer Zugang zu den Themen angeboten.

4. Diskussion

Öffentliche Bibliotheken sind nicht mehr nur Wissens- und Informationsspeicher, sondern auch Begegnungsort, Lernstätte und Freizeiteinrichtung. Die Integration von Spielen ist die logische Konsequenz und zugleich Teil dieser Entwicklung. Wie die vorliegende Studie zeigt, stellen sich viele Bibliotheken bereits dieser Herausforderung. Rund 95 % der 91 untersuchten öffentlichen Bibliotheken haben inzwischen Gesellschaftsspiele (86 Bibliotheken) in ihren physischen Bestand aufgenommen. Gleiches gilt für Konsolenspiele (86 Bibliotheken) und Computerspiele (85 Bibliotheken). Nach Heitfeld besteht die größte Herausforderung von Bibliotheken darin, ein einzigartiges Spielerlebnis zu erschaffen, das zeigt, dass Spiele in Bibliotheken die gleiche Wertschätzung erfahren wie traditionelle Medienformen.²⁷ Der Bestandsaufbau stellt also einen wichtigen Pfeiler für eine gelungene Spiel- und Gamingstrategie dar, muss aber gemeinsam mit anderen Aktivitäten kombiniert werden.

Auch Gaming- und Spielbereiche innerhalb der Bibliothek sind heute keine Seltenheit mehr. Bei ca. 44 % der Bibliotheken konnten solche Bereiche identifiziert werden. Analoge Spielbereiche, wie Puzzletische oder Brettspielecken, konnten nur in sieben Bibliotheken gefunden werden. Digitale Gamingbereiche traten deutlich häufiger auf. Diese stehen meist in der Jugendabteilung der Bibliothek und sind in manchen Fällen sogar nur für diese Zielgruppe zugänglich. Dies birgt die Gefahr, eine große Gruppe von der Nutzung dieser Medien auszuschließen. Trotzdem sind diese Bereiche Treffpunkte für Gamerinnen und Gamer und tragen enorm zur Aufenthaltsqualität der Bibliotheken bei.

Geht man davon aus, dass der Zugang zu neuen Technologien und Medien eine Grundaufgabe der öffentlichen Bibliotheken ist,²⁸ bieten die Spiele- und Gamingbereiche optimale Bedingungen für die Erfüllung dieser Aufgabe. Wie auch schon Computer mit Internetanschluss seit vielen Jahren

26 <<https://antolin.westermann.de/>>, Stand: 21.08.2019.

27 Heitfeldt: Nutzungsformen digitaler Spiele im Kontext öffentlicher Bibliotheken - Erstellung eines Konzepts zur Verknüpfung digitaler und analoger Spielstrategien, 2016.

28 Buchanan; Vanden Elzen: Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries, 2012.

zum Service der Bibliotheken gehören, bieten diese Bereiche ebenso einen offenen Zugang zu einer innovativen neuen Medienform für die breite Öffentlichkeit.

Auch das Angebot von Veranstaltungen im Bereich Spiele und Gaming wird von den Bibliotheken sehr ernst genommen. So konnten in 70 Bibliotheken insgesamt 228 Veranstaltungen zu diesen Themen identifiziert werden. Am häufigsten treten Videospiele- bzw. Gaming-Veranstaltungen auf, gefolgt von Gesellschaftsspiel-Veranstaltungen. In den Gaming-Veranstaltungen wird jedoch nicht nur „gezockt“. Vielmehr sind die Teilnehmenden angehalten, sich kritisch mit den Inhalten der Games auseinander zu setzen und diese zu bewerten. Oft werden solche Veranstaltungen von Medienpädagoginnen und -pädagogen begleitet. Besonders interessant sind die Veranstaltungen zur Spieleentwicklung. Die Teilnehmenden können sich kreativ in den Entwicklungsprozess eines Spiels mit einbringen und erlernen so spielerisch neue Fähigkeiten wie Programmierung, Storytelling oder Design. Deeg schlägt neben den bereits genannten Formen der Veranstaltungen z.B. noch Gaming-Public-Viewing oder das Drehen von Let's Play-Videos vor.²⁹ Eine inhaltliche Ausweitung der Veranstaltungen ist also durchaus denkbar. Besonders auffällig bei allen Veranstaltungen, insbesondere jedoch bei denjenigen, bei denen Computer- und Videospiele zum Einsatz kommen, ist, dass sie hauptsächlich auf Kinder und Jugendliche ausgerichtet sind. Dies mag auf den ersten Blick die logische Zielgruppe sein; schaut man aber in aktuelle Statistiken, wird deutlich, dass in absoluten Zahlen die jungen Spielerinnen und Spieler in der Minderheit sind. So waren im Jahr 2018 nur ca. 25% der Gamerinnen und Gamer jünger als zwanzig Jahre.³⁰ Drei Viertel der Personen, die gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele spielen, sind somit bereits erwachsen. Vor allem der Anteil von Personen über 50 Jahren steigt seit längerem an. Es besteht also ein enormes Potential in Hinblick auf die Zielgruppenerschließung.

Trotz sorgfältiger Planung und Durchführung der Untersuchung muss an dieser Stelle auf einige Einschränkungen hingewiesen werden. Die vorliegende Untersuchung zeigt nur einen Teil der öffentlichen Bibliotheken in Deutschland und lässt kleinere Bibliotheken außer Acht. Für weitere Forschungen zu diesem Thema wäre es interessant, auch Bibliotheken in kleineren Städten zu untersuchen. Zudem wurden bei der Identifizierung der Spielaktivitäten nur die Informationen einbezogen, die durch die Bibliotheken selbst auf der Homepage und in den verwendeten Social-Media-Plattformen publiziert wurden. Veranstaltungen und sonstige Angebote, die nicht über diese Kanäle veröffentlicht werden, konnten nicht untersucht werden. Durch die unterschiedliche Nutzung von Social-Media-Diensten durch die Bibliotheken kann es daher zu Schiefagen kommen. Gleiches gilt für Informationen über vergangene und zukünftige Veranstaltungen. Da das Ziel der Untersuchung aber ohnehin nicht der Vergleich zwischen den Bibliotheken ist, kann dieser Umstand vernachlässigt werden.

Die vorliegende Bestandsaufnahme bildet die Basis für weitere Untersuchungen im Bereich Spiele und Games. So soll im weiteren Verlauf der Forschung unter anderem eine Untersuchung über die von den Bibliotheken angestrebten Ziele sowie die Wirksamkeit der Spieleangebote stattfinden.

²⁹ Deeg: Gaming und Bibl., 2014.

³⁰ Game - Verband der deutschen Games-Branche: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, 2018. Online: <<https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf>>, Stand: 21.08.2019.

Auch die persönlichen Sichtweisen und Vorkenntnisse der Bibliotheksmitarbeitenden sollen hier Berücksichtigung finden.

5. Fazit

Spielen in seinen verschiedenen Formen eröffnet neue Möglichkeiten, moderne Kompetenzen zu erlernen und zu festigen.³¹ In der hier vorgestellten Untersuchung wurden 91 öffentliche Bibliotheken in Deutschland auf ihre Angebote im Bereich Spiele und Games hin betrachtet. Die meisten Bibliotheken – immerhin 86 der hier untersuchten – haben inzwischen Gesellschafts-, Computer- und Konsolenspiele in ihren physischen Bestand aufgenommen. Dies ist der erste Schritt für die Integration von Spielen in die Bibliothek. Knapp 44 % der untersuchten Bibliotheken besitzen einen ausgewiesenen Bereich mit Spielen, Gaming-PCs oder Spielekonsolen innerhalb ihrer Räume, in denen die angebotenen Medien gemeinsam genutzt werden können. Die angebotenen Veranstaltungen reichen von gemeinsamen Spiele- und Gaming-Events über Gamedesign- und Kreativ-Veranstaltungen bis hin zu spielerischen Bibliotheksführungen oder Quiz- und Rätsel-Veranstaltungen. Vor allem bei den Gaming-Veranstaltungen überwiegt die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen. Hier besteht noch Entwicklungsbedarf in Bezug auf die Erweiterung der angesprochenen Altersgruppen.

Das Potenzial von Spielen und Games in Hinblick auf die Erfüllung der Aufgaben von öffentlichen Bibliotheken ist enorm. Es liegt nun an den Bibliotheken sowie deren Trägern und Geldgebern, solche Angebote auszuweiten und in ein Gesamtkonzept zu integrieren.

Literaturverzeichnis

- Adams, Suellen S.: The case for video games in libraries, in: *Library Review* 58 (3), 20.03.2009, S. 196–202. Online: <<https://doi.org/10.1108/00242530910942045>>.
- American Library Association: *Obstacles and Challenges*, 2015, <<http://www.ala.org/rt/gamert/obstacles-and-challenges>>, Stand: 29.05.2019.
- American Library Association: *Games and Literacy*, 2015, <<http://www.ala.org/rt/gamert/games-and-literacy>>, Stand: 27.05.2019.
- Buchanan, Kym; Elzen, Angela M. Vanden: *Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries*, in: *Library Publications and Presentations* 1, 2012, S. 15–33. Online: <<https://doi.org/10.26443/el.v35i1-2.342>>.
- Deeg, Christoph: *Gaming und Bibliotheken*, Berlin/Boston 2014.
- Dudenredaktion: «Spiel, das», *Duden online*, <<https://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>>, Stand: 01.06.2019.

31 American Library Association: *Games and Literacy*, 2015.

- Flick, F: Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken, Fachhochschule Köln, 2013. Online: <https://publiscologne.th-koeln.de/frontdoor/deliver/index/docId/849/file/BA_Flick_Fabian.pdf> Stand: 20.08.2019.
- Frankfurter Rundschau [Online-Ausgabe]: Game-Verband jetzt im Deutschen Kulturrat, 14.08.2008, <<https://www.fr.de/kultur/game-verband-jetzt-deutschen-kulturrat-11588853.html>>. Stand: 20.08.2019.
- Game - Verband der deutschen Games-Branche: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, 2018. Online: <<https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf>>. Stand: 20.08.2019.
- Gee, James Paul: What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy, New York 2003. Online: <<https://doi.org/10.1108/et.2004.00446dae.002>>.
- Heitfeldt, Claudia: Nutzungsformen digitaler Spiele im Kontext öffentlicher Bibliotheken - Erstellung eines Konzepts zur Verknüpfung digitaler und analoger Spielstrategien, Hochschule Hannover, 2016. Online: <<http://serwiss.bib.hs-hannover.de/frontdoor/index/index/docId/866>>. Stand: 20.08.2019.
- Hill, Christa: Play On : The Use of Games in Libraries, in: The Christian Librarian 59 (1), 2016. Online: <<http://digitalcommons.georgefox.edu/tcl/vol59/iss1/6>>. Stand: 20.08.2019
- Kirsch, Breanne A.: Games in Libraries - Essays on Using Play to Connect and Instruct, Jefferson 2014.
- Nicholson, Scott: Playing in the Past. A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries, in: The Library Quarterly: Information, Community, Policy 83 (4), 2013, S. 341-361. Online: <<https://doi.org/10.1086/671913>>.
- Nicholson, Scott: Go back to start: Gathering baseline data about gaming in libraries, in: Library Review, 2009. Online: <<https://doi.org/10.1108/00242530910942054>>.
- Pilzer; Stadler: Im Fokus: Gaming, in: ProLibris 3 (15), 2015, S. 102-119.
- Swiatek, Cécile; Gorse, Myriam: Playing games at the library: Seriously?, in: LIBER Quarterly 26 (2), 2016, S. 83-101. Online: <<https://doi.org/10.18352/lq.10161>>.