

Die wollen nur spielen? – Digitale Spiele in Öffentlichen Bibliotheken 1

Von Mark Robin Horn

Was vor mehr als [50 Jahren](#) als technischer Versuch an amerikanischen Universitäten begann ist heute eine der größten und wichtigsten Teile der Medienlandschaft. Etwa [30 Millionen Menschen](#) in Deutschland spielen regelmäßig digitale Spiele und auch Bibliotheken setzen sich immer häufiger experimentell mit Gaming auseinander. Bereits vor einiger Zeit haben wir deshalb hier auf dem Blog der Fachstelle eine [Artikelreihe zum Thema Gaming](#) in öffentlichen Bibliotheken begonnen die – und das halte ich für ein gutes Zeichen – relativ große Beachtung in den Bibliotheken gefunden hat. Ich persönlich bin ja ein großer Fan von Digitalen Spielen und regelmäßig wahlweise als Magier, Minecraft-Würfelmännchen oder Juwelenzerschmetterer in virtuellen Welten unterwegs und mit genau diesem Hintergrund habe ich meine Arbeit als Gaming-Botschafter der Fachstelle auch aufgenommen

Seit meiner ursprünglichen Blogreihe habe ich mir die verschiedenen Angebote öffentlicher Bibliotheken im Bereich digitaler Spiele angesehen, Artikel gelesen, Veranstaltungen besucht, mich mit Kollegen aus den Bibliotheken ausgetauscht und die ein oder andere Stunde einer Dienstreise in der Bahn über Konzeptionsmodellen und Theorien von öffentlichen Bibliotheken insgesamt gebrütet. Begeistert von spielen bin ich zwar noch immer, jedoch denke ich heute, dass es nicht unbedingt Gamer braucht, um sich aus bibliothekarischer Perspektive mit Digitalen Spielen zu beschäftigen. In den folgenden Beiträgen möchte ich (m)ein aktualisiertes Bild von „Gaming“ aus der Sicht eines Bibliothekars abgeben.

State of the Game

Digitale Spiele haben in den vergangenen Jahrzehnten eine bahnbrechende Entwicklung vollzogen. Auf der einen Seite wurden sie gekoppelt an die allgemeine Entwicklung der Informationstechnik immer raffinierter, größer und vor allem grafisch anspruchsvoller.

Während noch Ende der 1970er Jahre der vielgerühmte [Atari 400](#) noch eher rudimentäre Pixelkonglomerate „abspielte“ oder Konsolen wie „Home Pong“ nur ein einziges Spiel darstellen konnte, erreichen moderne Gaming-Rechner mit einer enormen Bandbreite an aktuellen spielen fast fotorealistische Darstellungen.

Auf der anderen Seite hat sich Gaming über den reinen Konsum von Digitalen Spielen hinaus zu einer Internationalen Kulturform entwickelt, geben Digitale Spiele Anlass für [kontroverse Debatten](#) und es gibt deutschlandweit gleich mehrere Professuren, die in diversen Fachgebieten mit Berührungspunkten zum Thema Gaming forschen. So wird beispielsweise die Spieleentwicklung mit Fokus auf Programmierung und Technik oder das grafische Design erforscht. An der Universität Duisburg-Essen gibt es sogar einen [Arbeitskreis](#), der Gaming aus der Soziologischen Perspektive untersucht.

E-Sport, also Gaming als Wettkampfsport, hat in einigen Ländern (noch nicht in Deutschland) bereits die Anerkennung als sportliche Disziplin erhalten und ist zu einem Massenspektakel geworden. So manche Begegnung zweier Teams wird mittlerweile nicht nur von [Millionen Menschen im Internet verfolgt](#), sondern auch Live bei Veranstaltungen [direkt auf der Bühne](#) miterlebt. In den vergangenen zwei Jahrzehnten, in denen sich der E-Sport von kleinen einzelnen Veranstaltungen zu organisierten Ligen entwickelt hat, hat das Nutzungserlebnis von Digitalen Spielen noch eine weitere Dimension erhalten. Viele Menschen erleben Spiele nicht mehr lediglich aktiv, sondern auch passiv, als Zuschauer. Eine weitere Facette dieser Entwicklung sind sogenannte „[Let's Plays](#)“. Das sind mitunter sehr aufwändig produzierte Videoaufzeichnungen von Spielesequenzen, die durch Kommentare des Spielers ergänzt und dann auf Video-Plattformen veröffentlicht werden. Im Gegensatz zu öffentlichen E-Sport Veranstaltungen, steht hier nicht der Wettkampf oder das Gewinnen im Vordergrund, sondern das Spiel, sowie der Charakter –und damit ist keine Spielfigur gemeint ;) - des Kommentators.

Medienuniversum und Medienindustrie

Digitale Spiele sind also keine universitären Nerd-Experimente mehr, wie noch vor 50 Jahren, sondern aufwändige Medienproduktionen mit Budgets von mehreren [Millionen](#) Dollar. Im letzten Jahr machte das Spiel „Destiny“ vom kalifornischen Entwicklerstudio „Activision“ mit astronomischen Produktionskosten von 500 Millionen Dollar Schlagzeilen. Im Umfeld der großen Entwicklerstudios und der so genannten [Triple A Titel](#), sind enorm hohe Produktions- und Marketingkosten keine Seltenheit. Dem gegenüber stehen tausende unabhängige kleinere Entwickler (Indie-Studios), welche ihre Spiele teilweise über Crowdfunding Plattformen finanzieren und meist selbst als Direkt-Download vertreiben. Die Spiele dieser freien Spieleschmieden erhalten aufgrund von sehr geringen Marketingbudgets, sowie ihrer geringen bis nicht vorhandenen Sichtbarkeit innerhalb der gängigen Vertriebsplattformen und Warenhäuser häufig nur wenig Aufmerksamkeit.

Generell verlagert sich der Vertrieb Digitaler Spiele vom Verkauf physischer Datenträger hin zu einem downloadgestützten Vertrieb. Bei vielen Spielen [zahlen die Käufer oder Nutzer nicht mehr für den Erwerb des Spiels, sondern für dessen Nutzung auf Zeit, oder für Vorteile und Ergänzungen innerhalb des Spiels](#). In der Konsequenz kann sich die Arbeit öffentlicher Bibliotheken somit aber auch nicht lediglich auf die Bereitstellung von Spielen auf Physischen Datenträgern beschränken.

Neben den Spielen selbst, haben sich auch begleitende Medien und Produkte (Buch, Film, Musik und Merchandise) zu einem ertragreichen Geschäftsfeld entwickelt. Beliebte Spieletitel konnten sich so in ein „multimediales Franchise“ entwickeln.

Der Deutsche Spielejournalismus ist dabei relativ übersichtlich. Zwar gibt es diverse Zeitschriftenformate, jedoch gehören diese größtenteils zum [selben Verlag](#). Neben Zeitschriftenpublikationen gibt es eine enorme Bandbreite von mehr oder weniger unabhängigen Blogs zu Digitalen Spielen, aber hierzu in einem späteren Blogbeitrag mehr.

Gaming und Bibliotheken

Auch Kulturinstitutionen - und für uns von besonderem Interesse, Bibliotheken - haben das Thema Gaming bereits aufgegriffen und ich möchte nicht behaupten, dass dies erst gestern passiert sei.

Tatsächlich verleihen die meisten öffentlichen Bibliotheken bereits seit einiger Zeit Konsolenspiele für die mehr oder weniger aktuellen Generationen von Spielekonsolen. Zuvor hatten bereits viele Einrichtungen ihren Kunden Computerspiele in Form von CD oder DVD-ROMs zur Verfügung gestellt.

Aus NRW-Sicht begann mit der Eröffnung der [Daddel-Bib](#) eine neue Qualitätsebene bei der Beschäftigung mit dem Medium Spiel, durch ein Konzept, dass über den reinen Verleih von Spielen auf Datenträgern hinausgeht. In den letzten Jahren haben dann weitere Bibliotheken mit eigenen Projekten Nachgelegt. Nennenswert für NRW wären da beispielsweise:

- Games 4 Kalk (Köln)
- JuWel (Münster)
- Play IT (Krefeld)
- Spielunke (Neuss)

Bei diesen „neueren“ Bibliotheksangeboten wird häufig der Bestand an Datenträgern durch technische Infrastruktur in Form von Konsolen/Handhelds und Spiele-PCs, sowie Veranstaltungsprogramm ergänzt. Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche, bzw. deren Bezugspersonen (Eltern/Lehrer). Einige Bibliotheken haben auch bereits mit Veranstaltungen für andere Personengruppen experimentiert. Insgesamt bewegt sich die Arbeit von öffentlichen Bibliotheken eher im Rahmen von Pilotprojekten und wird als ein zusätzliches Angebot zur klassischen bibliothekarischen Maßnahmenpalette gesehen. Eine Verankerung in den Institutionszielen, sowie eine medienübergreifende Strategie, die Gaming in der vorher geschilderten Bandbreite aufgreift, erfolgt bislang noch nicht oder nur indirekt über die Leseförderung oder die Vermittlung von Medienkompetenz. Bibliotheken bearbeiten Gaming nicht mit einem breiten Ansatz, sondern setzen hier bislang Schwerpunkte, z.B. auf Konsolenspielbestände, Veranstaltungsarbeit mit Kindern und Eltern etc. Eine Vernetzung der unterschiedlichen Angebote ist von außen nur schwer erkennbar und äußert sich vor allem in der Wahl der Kooperationspartner. Als wichtigster ist hier das ComputerProjekt Köln e.V. mit dem [Spieleratgeber NRW](#) zu nennen, der die diversen Gaming-Veranstaltungen fast aller Bibliotheken unterstützt.

Herausforderung für Bibliotheken

Öffentliche Bibliotheken sind spezialisierte Einrichtungen für den Zugang zu Literatur und schriftlichen Informationen und in diesem Bereich höchst effizient und professionell. Die Zugänglichmachung anderer Medienformate wie Bilder, Videos, Musik und eben Digitale Spiele wird bis heute nicht mit vergleichbarem Einsatz an Ressourcen verfolgt. Dies begründet sich auf der einen Seite in der geringen Identifikation von Bibliotheken mit Gaming, sowie im Fehlen von

medienübergreifenden Strategien und medienspezifischen Maßnahmen im Einklang mit Bibliothekarischen Zielen. Die knappe personelle und finanzielle Ausstattung der öffentlichen Bibliotheken stellt in diesem Zusammenhang ein weiteres Problem dar.

Darüber hinaus kann die Strategie des Erwerbs physischer Datenträger mit anschließendem Verleih an die Kunden für digitale Spiele nur begrenzt funktionieren, da viele Spiele wie vorher beschrieben auf diesem Wege nicht mehr angeboten werden.

All diese Herausforderungen sind uns natürlich bewusst, dass sie jedoch keine K.O.-Argumente gegen Gaming in öffentlichen Bibliotheken sind und wie man Ihnen bibliotheksübergreifend begegnen kann, soll im weiteren Verlauf der Blogreihe ausführlich beantwortet werden, also bleiben Sie interessiert und lücheln Sie mich auch jetzt schon gerne mit Fragen ☺.

Quellen:

- <http://www.m-e-g-a.org/research-education/research/t42-tennis-for-two/>
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/197219/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht/>
- <https://oebib.wordpress.com/2014/08/19/warum-games-in-bibliotheken-gehoren-teil-1/>
- <http://www.atarimuseum.com/>
- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Spieleentwickler-wenden-sich-mit-offenem-Brief-gegen-Hass-2305942.html>
- <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>
- <http://www.golem.de/news/e-sport-im-fussballstadion-zumindest-das-spielfeld-ist-schon-voll-1406-107533.html>
- http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop
- <http://wow.gamona.de/guide/chronologie-warcraft-buch/>
- <http://www.imdb.com/title/tt0803096/>
- <http://www.spieleratgeber-nrw.de/site.2581.de.1.html>
- <https://www.youtube.com/channel/UCYJ61XIK64sp6ZFFS8sctxw>
- <http://www.computec.de/portfolio.html>
- <http://www.spieleratgeber-nrw.de/>
- <http://mein-mmo.de/glossar/geschaeftsmodelle-bei-mmo-spielen/>
- <https://www.uni-due.de/game-research/>
- http://praxistipps.chip.de/aaa-titel-was-ist-das_36629



„Die wollen nur spielen? - Digitale Spiele in Öffentlichen Bibliotheken 1“ von „Fachstelle für öffentliche Bibliotheken NRW“ ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).