

Christoph Deeg

## Gaming und Bibliotheken

### Die Deutsch-Amerikanische Gaming-Liga des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V.

**Zusammenfassung:** Das Thema Gaming ist neben Social-Media die nächste große Herausforderung für Bibliotheken. In diesem Beitrag geht es zum einen um die Frage warum sich Bibliotheken dem Thema Gaming erneut nähern sollten und zum anderen was die Deutsch-Amerikanischen Gaming-Liga des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V. leistet.

**Schlüsselwörter:** Gaming, Bibliotheken, Deutsch-Amerikanische Gaming-Liga

#### Gaming and Libraries

The German-American Gaming-League founded by the Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V.

**Abstract:** Beside Social-Media Gaming is the big challenge for libraries. This article is about the question why librarians should restart their work concerning the topic of gaming and why the Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V. started the „German-American Gaming-League“.

**Keywords:** gaming, libraries, German-American Gaming-League

---

**Christoph Deeg:** christoph.deeg@googlemail.com

Gaming verändert die Welt. Für diejenigen, die keine Erfahrung mit Gaming haben, mag diese Aussage verwirrend sein. Für diejenigen, die Gaming nur für eine eher sinnlose Freizeitbeschäftigung halten, mag diese Aussage nicht nachvollziehbar sein. Und für diejenigen, die Gaming für den Untergang des analogen Abendlandes halten, mag diese Aussage vor allem für Wutausbrüche sorgen. Bleibt die Frage, warum ich diese Aussage treffe? Möchte ich polarisieren? Möchte ich versuchen, reißerisch ein Thema auf die Tagungsordnung zu setzen, welches in Wahrheit eine weitaus geringere Bedeutung hat?

Gaming verändert die Welt. Diese Aussage ist weder provokant noch polarisierend gemeint. Sie ist vielmehr ein Ausdruck meiner Gedanken zu diesem

Thema und ich möchte in diesem Beitrag versuchen zu erklären, was ich damit meine. Ich möchte zudem beschreiben, wie der Verein Zukunftswerkstatt Kultur und Wissensvermittlung e.V. durch den Start der Deutsch-Amerikanischen Gaming-Liga für Bibliotheken versucht, das Thema auf die bibliothekarische Tagesordnung zu setzen.

Gewiss, nicht jedes Spiel ist ein Meisterwerk und nicht jedes Spiel vermittelt über das Spiel hinausgehende Kompetenzen. Jedoch lohnt sich ein Blick in die Welt des Gamings um zu verstehen, warum sich vor allem Bibliotheken mit diesem Thema auseinandersetzen sollten. Da sind zum einen die Spiele an sich. Diese virtuellen Welten entziehen sich in der Regel klassischen Vermittlungsmodellen. Es gibt keine Gebrauchsanweisungen. Virtuelle Welten sollen nicht beherrscht, sondern erkundet und entdeckt werden. Das Spiel trainiert mich, damit ich es überhaupt spielen kann. Try-and-Fail und das kontinuierliche Lernen aus Fehlern inkl. der Weiterentwicklung der eigenen Spielstrategie sind elementare Bestandteile von Computerspielen. Wo die einen sinnlose Spielereien und vielleicht noch Suchtgefahren und Gewaltdarstellungen wahrnehmen, sehen andere unglaubliche Chancen und Möglichkeiten. Und ja, wir können von der Welt des Gamings einiges lernen. Ein paar Beispiele gefällig? Sehr gerne!

Beginnen wir mit dem sicherlich bekannten Spiel „World of Warcraft“. Dieses Spiel ist nicht nur interessant, weil es eine komplexe virtuelle Welt darstellt oder weil hier Spieler gemeinsam Strategien entwickeln und ausprobieren. Besonders spannend ist der „Wiki“ von „World of Warcraft“. Die Welt von „World of Warcraft“ ist so komplex, dass jeder Spieler Sekundärinformationen benötigt um erfolgreich weiterspielen zu können. Aus diesem Grund haben die Spieler ein Netzwerk von Wikis entwickelt, auf dem sie gemeinsam die Welt des Spiels erschließen, beschreiben und ihr Wissen teilen. Diese Wissensplattform hat heute über 100 000 Seiten und wächst stetig weiter.

Vor der Veröffentlichung des Spiels „Fussball Manager“ von Electronic Arts werden die komplexen Daten der einzelnen Spielfiguren (es handelt sich bei dem Spiel um eine komplexe Simulation echter Fussball-Ligen) vorab veröffentlicht. Die Spieler vergleichen diese Daten nun mit den Originaldaten der real existierenden Daten und geben Empfehlungen für die Angleichung. So entsteht ein Spiel, dessen Parameter auf realen Daten und den Analysen der Community basiert.

In New York existiert eine öffentliche Schule namens „Quest to Learn“. Diese Schule ist etwas ganz besonderes, denn ihr Lehrplan wurde gemeinsam von Pädagogen und Games-Designern entwickelt. Die Schule möchte ein Ort des Lernens, des Ausprobierens, des Entdeckens und des Spielens sein – und sie akzeptiert die Lebensrealität der sog. „Digital Kids“. Bevor Missverständnisse aufkommen:

Die Kinder arbeiten hier nicht die ganze Zeit am PC und sie spielen auch keine Computerspiele. Vielmehr wurden die Modelle sowie Denk- und Arbeitsweisen der Welt des Gamings in den Lehrplan adaptiert.

Die besten Communitymanager kommen aus der Welt des Gamings. Die meisten Spiele sind sehr komplex. Gleiches gilt für bestimmte Hardware wie z. B. Gaming-PCs. Die Communitymanager der Gamesindustrie verstehen es wie kaum eine andere Gruppe Communities aufzubauen, in denen sich die Spieler untereinander helfen und unterstützen.

Nun ist es aktuell so, dass viele in der Regel öffentliche Bibliotheken im Bereich Gaming aktiv sind. Diese Aktivitäten beschränken sich aber in der Regel auf den Bestandsaufbau bzw. die Bestandspflege. Damit ist aber nur ein erster Schritt getan. Es geht beim Thema Gaming nicht um einen Zugang zu einer neuen bzw. jungen Zielgruppe. Einige Bibliotheken haben Games im Angebot, weil sie damit die Gamer zu anderen Medien wie dem Buch führen möchten. Es heißt dann immer wieder: „Schön wenn Du spielst, aber lies doch mal ein Buch. Das ist besser für Dich.“

Dieser Gedankengang ist nachvollziehbar, geht aber in die falsche Richtung. Gaming ist kein Medienkonsum zweiter Klasse. Games sind vielmehr gleichwertig zu allen anderen Medienformen inkl. dem Buch. Es mag wie gesagt gute und schlechte Games geben – aber dies gilt auch für Bücher. Der Unterschied zum Buch – und nebenbei bemerkt auch beim Thema Social-Media – ist der, dass es sich nicht nur um neue Inhalte, sondern um eine völlig neue Kultur handelt. Diese Kultur ist mit der Kultur der meisten Bibliotheken nicht kompatibel. Möchte man sich dieser Kultur aber nicht öffnen, wird man beim Thema Gaming auch nicht nachhaltig erfolgreich sein.

Das Thema Gaming ist also kein Bestands- sondern ein Kulturthema. Dies liegt u. a. daran, dass auch hier die zunehmende Digitalisierung unserer Medien das Mediennutzungsverhalten verändert. Es wird für Bibliotheken immer schwerer werden, einen in der Bibliothek verortbaren Bestand vorzuhalten. Der Wandel von der Bestands- zur Serviceorientierung in der Bibliothekswelt nimmt Fahrt auf.

Aufgrund dieser Erkenntnisse hat der Verein Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V. mit dem Aufbau der Deutsch-Amerikanischen Gaming-Bibliotheks-Liga begonnen. Ziel des Projekts ist es, ein Netzwerk an Bibliotheken aus verschiedenen Ländern zu entwickeln, das sich intensiv um das Thema Gaming kümmert. Aktuell findet die erste Runde des Wettbewerbs statt. Das Konzept der Liga ist denkbar einfach. Die teilnehmenden Bibliotheken veranstalten in ihren Räumen eigenständig Gaming-Wettbewerbe. Dabei gibt es drei mögliche Spielmodi. Die Ergebnisse der Spieler werden in eine gemeinsame Datenbank eingetragen. Im April 2013 soll ein deutsches Finale stattfinden. Die drei

Sieger (jeder Spielmodus hat einen Spieler) reisen dann im Mai 2013 in die USA um den deutsch-amerikanischen Sieger zu ermitteln.

Dieses Projekt basiert auf den Aktivitäten US-amerikanischer Bibliotheken zum Thema Gaming. In den USA ist das Thema schon länger auf der Agenda. Es gibt eine Vielzahl an Wettbewerben und Aktivitäten. Das Highlight ist sicherlich der „National Gaming Day“, an dem mehr als 600 Bibliotheken teilnehmen. Gaming wird in den USA mehr und mehr zu einem wichtigen Bestandteil der Bibliotheksarbeit. Der Fokus liegt hier aber weniger auf dem Bestand als vielmehr auf den damit verbundenen Angeboten. Spielen können die Spieler auch zu Hause – die Bibliothek bietet eine damit verbundene „Unique Experience“, eine einzigartige Erfahrung was z. B. bedeutet, dass eine echte Bühne nebst Nebelmaschine für das Singspiel „Singstar“ zur Verfügung gestellt wird.

Auch in den USA nehmen Bibliotheken an der Gaming-Liga teil. Der Fokus liegt dabei auf der Ann-Arbor-District-Library, Michigan, die auch Veranstaltungsort für das Finale der Liga sein wird. Verantwortlich auf US-amerikanischer Seite ist Eli Neiburger, der in den USA intensiv an der Entwicklung von innovativen Bibliothekskonzepten arbeitet.

Die erste Runde der Liga ist quasi der Prototyp. Die Zukunftswerkstatt tritt nicht als Veranstalter auf. Der Verein ist auch nicht für die Umsetzung der Liga verantwortlich. Die Aufgabe liegt vielmehr darin, eine Plattform für die Bibliotheken zu bieten. Zu unseren Aufgaben gehören u. a. die Akquise der dafür notwendigen finanziellen Mittel, die Vernetzung der Bibliotheken, die Übersetzung der Datenbank für die Spielergebnisse (das sog. GTS-System haben wir von unseren amerikanischen Partnern übernommen und ins Deutsche übersetzt), der Support beziehungsweise die Hilfe bei Fragen und Problemen, der Kommunikation nach außen, der Suche nach weiteren Kooperationspartnern und die Begleitung der drei Finalisten zum Finale in die USA.

Möglich wurde das Projekt nur durch die Unterstützung unserer Kooperationspartner, allen voran die US-Botschaft Berlin. Weitere Unterstützung bekommen wir von Electronic Arts und der Electronic Sports League (ESL) sowie vom Deutsch-Amerikanischen Institut in Tübingen.

Das Projekt ist auf einem guten Weg, es ist aber kein Selbstläufer. Als internes Kommunikationstool nutzen wir einen internen Blog. Einige Fragen und Problemstellungen treten erst im Projektverlauf auf. Die große Stärke des Projekts ist sicherlich, dass die Bibliotheken die Veranstaltungen vor Ort selbstständig durchführen. Es kommt also kein externer Betreiber in die Institution. Das Event wird vielmehr vom Team vor Ort durchgeführt. Auf diese Art und Weise möchten wir in den Bibliotheken einen ersten Teil der Kultur des Gamings verankern. Es ist beeindruckend, mit welcher Energie die teilnehmenden Bibliotheken am Werke

sind. Es gibt eine Vielzahl an Fragen zu beantworten. Wir konnten zu Beginn des Projekts nicht jede Eventualität planen.

Die Zielsetzung des Projekts ist klar: Wir möchten die Liga langfristig in der deutschen Bibliothekslandschaft etablieren. Ob ein Finale in den USA auch in Zukunft möglich sein wird, wird sich zeigen. Unabhängig von diesem besonderen Abschlussevent möchten wir aber erreichen, dass die Liga in den nächsten drei Jahren auf eine Größe von bis zu 100 teilnehmenden Bibliotheken anwächst. Es geht uns dabei u. a. um die Vernetzung der Bibliotheken untereinander – sowohl in Deutschland als auch als transatlantisches Netzwerk. Des Weiteren möchten wir aufzeigen, welche Möglichkeiten Bibliotheken haben, Medienformen wie Computerspiele jenseits der Bestandsarbeit für attraktive Angebote zu nutzen, wenn sie diese nicht als „Mittel zum Zweck“ sondern als gleichwertig zu allen anderen Angeboten ansehen.

Ein Projekt wie die Gaming-Liga wird unserer Meinung nach nur dann erfolgreich sein, wenn wir den Ablauf bzw. die Umsetzung kritisch erörtern und die Ergebnisse dieser Evaluation veröffentlichen. Aus diesem Grund werden wir ab Juni 2013 einen Rückblick auf die erste Runde der Liga veröffentlichen. Dieser Rückblick soll sowohl die Erfolge als auch die Problemstellungen beleuchten. Zudem sollen die einzelnen Bibliotheken selbst zu Wort kommen.

Wenn Sie nun Lust bekommen haben, ebenfalls Teil der Gaming-Liga zu werden, können Sie uns immer gerne kontaktieren. Nach Abschluss der Evaluation wäre ein Start in die zweite Runde im November 2013 möglich.



**Christoph Deeg**, Dipl. Instru. Mu.  
Sedanstrasse 5  
12167 Berlin  
Tel.: +49(0)157-73808447  
Email: [christoph.deeg@gmail.com](mailto:christoph.deeg@gmail.com)  
Blog: [www.christoph-deeg.de](http://www.christoph-deeg.de)

Christoph Deeg ist Berater und Speaker für die Bereiche Social-Media-Management und Gamification. Er ist zudem Mitbegründer und stellvertretender Vorsitzender des Vereins Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e. V. und u. a. verantwortlich für die vereinseigenen Gaming-Aktivitäten.