

Wie Gamification die Bibliotheksarbeit verändern könnte

Christoph Deeg

In den letzten Jahren hat sich die Angebotspalette von Bibliotheken immer mehr erweitert. Im Bereich des Bestandes sind Bibliotheken längst nicht mehr auf gedruckte Bücher reduziert. Filme und Musik sind schon lange ein Element des bibliothekarischen Angebots. eBooks und Datenbanken gehören ebenfalls zum Standard. Und auch analoge wie digitale Spiele sind in immer mehr Bibliotheken zu finden. Darüber hinaus entwickeln sich Bibliotheken an sich kontinuierlich weiter. Das Verleihen von Medien verliert immer mehr an Bedeutung. Im Kontext der digitalen Transformation unserer Gesellschaft erleben wir in Bibliotheken den Wandel von der Bestands- zur Serviceorientierung.

In diesem Zusammenhang sollte überlegt werden, welche weiteren Optionen sich für Bibliotheken ergeben? Ein sehr spannendes Thema ist hier Gamification. Damit sind nicht das Verleihen von Games und auch nicht die Durchführung von Gaming-Veranstaltungen gemeint. Es geht also nicht um Spielen. Es geht vielmehr um die Übernahme der Mechaniken, Modelle und Denk- und Arbeitsweisen in Non-Game-Kontexte. Dieses Konzept ist an sich nicht neu, es wird aber in Bibliotheken kaum angewandt.

Im Kern basiert Gamification auf folgenden Erkenntnissen:

1. Spielen ist eine uralte Kulturtechnik, die in allen Kulturen und Gesellschaften funktioniert.
2. Spielen ist Lernen. Spielen bedeutet das Erschließen komplexer Systeme und die Lösung komplexer Problemstellungen.
3. Spielen kann direkt und indirekt eine Vielzahl an verschiedenen Kompetenzen fördern.
4. Spielen ist intrinsisch motiviert, d.h. der damit verbundene Lern- und Arbeitsprozess findet freiwillig statt.
5. Spiele triggern eine Vielzahl an individuellen Motivationsformen bzw. Motivationsportfolios.
6. Spiele haben die Fähigkeit, selbst komplizierteste Inhalte und Fragestellungen erfahrbar zu machen.

Auf Basis dieser Erkenntnisse wird heute versucht, die in den Spielen vorhandenen Mechaniken in anderen Kontexten, die nicht Spiel bedeuten anzuwenden.

Dabei müssen nicht alle Spielelemente in den Prozess integriert werden. In manchen Fällen reicht es schon aus, Zielsysteme zu entwickeln und diese dann mit erprobten Feedbacksystemen zu kombinieren. Oder aber im Kontext der digitalen Transformation werden Menschen die anstehenden Entwicklungen so vermittelt, dass man den Prozess versteht, abschätzen kann, wo man selber steht und schließlich die Möglichkeit bekommt, eigene Entscheidungen hinsichtlich der nächsten Schritte zu treffen. Dies funktioniert auch in extrinsisch motivierten Prozessen.

Um zu erklären, was Gamification für die Bibliotheksarbeit bedeuten könnte, möchte ich kurz drei Szenarien beschreiben:

1. Bibliotheksführungen: In vielen Bibliotheken werden immer wieder neue Formen der Bibliotheksführungen ausprobiert. Ein Modell ist beispielsweise die Nutzung von local-based-apps, bei denen die Teilnehmer die Bibliothek im Rahmen einer Schnitzeljagd erleben. In vielen Fällen wird dabei letztlich das Modell der klassischen Bibliotheksführungen in die App kopiert und um Spielelemente wie z.B. Rätsel erweitert. Auch wenn hier z.T. spannende Geschichten erzählt werden und den Teilnehmern diese Form Spaß macht, sind die langfristigen Wirkungen im Sinne der Fähigkeit, die Bibliothek eigenständig nutzen zu können eher gering – was nicht die Arbeit der Bibliotheksmitarbeiter diskreditieren soll, die solche Schnitzeljagden entwickeln. Aus Sicht der Gamification wären z.B. drei Schritte möglich. So müsste das Angebot der Bibliothek an sich mit den Erfordernissen der Bibliothekskunden wachsen. Auf Basis der jeweiligen Anforderungen bekommt der Kunde ein dazu passendes Angebot. Ein OPAC würde z.B. nicht mehr alles zum Thema „Marketing“ anzeigen, sondern nur die Inhalte, die zu der individuellen Ausgangslage passen. Die Vermittlung der Inhalte wäre ebenfalls angepasst. Zudem gäbe es ein klares Zielsystem für den Bibliothekskunden. Ausgehend von seiner individuellen Situation könnte er genau erkennen, auf welchem „Level“ der Bibliotheksnutzung er sich gerade befindet, welche weiteren

Schritte möglich und notwendig wären und welchen Mehrwert er dadurch erwarten könnte.

2. Interne Nutzung im Kontext der digitalen Transformation: Nahezu alle Bibliotheken befinden sich mitten in einem umfassenden Transformationsprozess. Ich habe solche Prozesse seit vielen Jahren als Berater begleitet. Dabei ist mir aufgefallen, dass sich sehr viele Bibliotheksmitarbeiter überfordert und allein gelassen fühlen. Ein Grund ist die Tatsache, dass der Prozess nicht greifbar ist. Sie wissen nicht, wie die einzelnen kleinen Teilelemente aussehen, welche Kompetenzen benötigt werden, wo sie als Individuum und die Organisation als Ganzes stehen. Sie können daraus resultierend keine individuelle Entwicklungsstrategie ableiten. Zudem werden gerade digitale Kompetenzen in teilweise extrem langweiligen Schulungen mit veralteten Konzepten vermittelt. Aber im Kontext der Gamification können wir unterschiedliche Motivations- und Lernportfolios entwickeln und anwenden.

3. Gamification als Querschnittsfunktion digital-analoger Bibliotheksstrategien: In den nächsten Jahren werden Bibliotheken völlig neue Formen von Bibliotheksstrategien entwickeln müssen. Die klassischen Modelle greifen inhaltlich nicht mehr und sie sind zudem nicht flexibel genug, um sich in einem sich ständig verändernden digital-analogen Umfeld anpassen zu können. Auch die Idee, man bräuchte digitale Strategien führt in die falsche Richtung, da wir es in unserer Gesellschaft mit digital-analogen Lebensrealitäten zu tun haben, für die Bibliotheken digital-analoge Erfahrungsräume anbieten müssen. Gamification kann hier helfen bzw. als Querschnittsfunktion fungieren. Dies betrifft sowohl die umfassende Analyse des Ist-Zustandes als auch die Planung zukünftiger Schritte. Ziel- und Feedbacksysteme, Regel-Modelle und Team-Prozesse können durch Gamification sichtbar und weiterentwickelt werden. Dabei geht es nicht um die Nutzung von digitalen Plattformen. Gamification ist hier ein Modell, welches alle Elemente einer Strategieentwicklung wie auch der Strategie an sich neu definieren kann. Dabei ist Anbindung an Prozesse wie Design-Thinking ohne Probleme möglich.

Um Gamification nutzen zu können, wird der Aufbau von Know-how notwendig sein. Dies ist nicht von heute auf morgen möglich. Es bedarf einiger Zeit, um diese Praxis zu erlernen und anwenden zu können.



Empfehlenswert ist die Nutzung in Einzelprojekten wie z.B. der Leseförderung und der internen Weiterbildung. Es zeichnet sich jetzt schon ab, dass dieses Thema im Kontext von Kultur und Bildung massiv an Bedeutung gewinnen wird. Es wäre wünschenswert, wenn die Bibliotheken sich frühzeitig darauf vorbereiten bzw. diesen Prozess aktiv mitgestalten würden. ■



Christoph Deeg

Digital-Analoge
Gesamtstrategien -
Gamification - Digital-Risk-
Management
Wielandstraße 5
90419 Nürnberg
christoph@christoph-deeg.com