

Gaming in Bibliotheken: Wie Bibliotheken das nächste Level knacken wollen

Catharina Boss

Über 34 Millionen Deutsche spielen Computer- und Videospiele. So steht es in der aktuellen Statistik, die game, der Verband der deutschen Videospieldindustrie, zum hiesigen Markt erstellt hat¹. Der durchschnittliche Gamer ist demnach rund 36 Jahre alt, fast die Hälfte sind Spielerinnen. Vom Hauptschulbis zum Hochschulabschluss sind alle Bildungsgrade ausgewogen vertreten. Fast ein Drittel der Befragten spielt regelmäßig, mehr noch zumindest gelegentlich. Für viele Menschen sind Videospiele also ein fester Bestandteil ihres Alltags und klar ist: Je älter die Generationen werden, für die das Spielen digitaler Spiele Normalität ist, desto mehr Raum werden Videospiele zukünftig in der Gesellschaft einnehmen. Bibliotheken können und müssen dabei eine zunehmend wichtige Rolle übernehmen. Sie tun es auch schon heute. Wer sich unter dem Stichwort „Gaming in Bibliotheken“ noch immer nur daddelnde Kinder in einer öffentlichen Bücherei vorstellt, hat das Potenzial von Videospiele nicht erkannt.

Denn längst geht es um viel mehr: Videospiele werden beispielsweise an Hochschulen als Forschungsobjekte genutzt, werden von wissenschaftlichen Bibliotheken katalogisiert und zugänglich gemacht. Die Universitätsbibliothek Leipzig ist hierfür ein prominentes Beispiel. Sie hat 2015 im Rahmen der Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele (jGames) in Zusammenarbeit mit dem Ostasiatischen Institut der Universität Leipzig eine Forschungsbibliothek für japanische Videospiele eingerichtet. Zuvor hatte die Universität eine Schenkung über 4500 Videospiele durch die japanische Computer Entertainment Rating Organization (CERO) erhalten². Videospielekonzepte dienen aber auch als modernes Werkzeug der Teaching Library und beleben die Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz. Beispiele hier-



für stammen vor allem aus den USA, wie das Browserspiel *Secret Agents in the Library* der Snowden Library des Lycoming College in Williamsport, Pennsylvania, das dem Nutzer das Finden und Verwenden von unterschiedlichen Quellen erklärt, oder die Spiele *Chasing the Truth*³ und *Tesla's Revenge*⁴, die von einer Gruppe aus Studierenden, Lehrpersonal und Bibliothekaren der Middle Georgia State University entwickelt wurden und Grundkenntnisse zum wissenschaftlichen Arbeiten vermitteln. Ein vergleichbares deutsches Projekt ist das Spiel *Lost in Antarctica*, das die Universitätsbibliothek Braunschweig mit dem Institut für Wirtschaftsinformatik der Technischen Universität Braunschweig für Studierende der Fächer Maschinenbau und Wirtschaftsingenieurwesen konzipiert hat⁵. Beteiligt waren hieran auch die Universitätsbibliothek der Technischen Universität Clausthal sowie die Technische Informationsbibliothek Hannover. In eine ganz andere Richtung stößt hingegen das Browserspiel *Librarygame* des britischen Studios Run-

Eugenijus Stratilovas während seines Vortrages in der Gaming-Session

1 <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018/>

2 Vgl. jGames Japanese Videogames Research Initiative: CERO Japan schenkt Universität Leipzig 4500 japanische Videospiele. Blogbeitrag vom 12.06.2015. <https://home.uni-leipzig.de/jgames/de/blog/cero-japan-schenkt-universitaet-leipzig-4500-japanische-videospiele/>

3 Vgl. Casper, Dana; Talmage, Caleb; Hillifield, Sarah; and Nylund, Chris (2015): Chasing the Truth. An Educational Game for Information Literacy and Student Engagement. SAIS 2015 Proceedings. Paper 38. <http://aisel.aisnet.org/sais2015/38>

4 Vgl. Talmage, Caleb; Casper, Dana R.; Hollifield, Sarah; Brooks, Jamila; Holland, Joshua; Nylund, Chris; Choi, Anthony; and Kwak, Myungjae (2016): Tesla's Revenge: A 2D Educational Adventure Game for Information Literacy and Student Engagement. SAIS 2016 Proceedings. Paper 6. <http://aisel.aisnet.org/sais2016/6>

5 <https://www.medienbildung-blog.tu-braunschweig.de/projekte/lost-in-antarctica/>

ning in the Halls (RiH), das als Marketingwerkzeug direkt mit dem Bibliothekssystem verbunden werden kann⁶. Nutzer*innen können sich sodann registrieren und werden anschließend für Aktivitäten wie Ausleihen oder Bewerten von Büchern, aber auch soziale Interaktionen, wie das Teilen von Buchtiteln mit Kommilitonen mit dem Freischalten von Abzeichen, sogenannten *achievements*, ausgezeichnet. Es wurde bereits an den Universitätsbibliotheken in Glasgow, Manchester und Huddersfield eingesetzt. Alle genannten Spiele haben gemeinsam, dass sie grafisch und technisch einfach gehalten sind, was nicht zuletzt daran liegt, dass Bibliotheken nicht über ein Entwicklungsbudget verfügen wie kommerzielle Publisher. Dabei fußt der Erfolg von Videospiele nicht zuletzt auf den Möglichkeiten, die die Computertechnologie bietet: Binnen Sekunden können komplexe Sachverhalte automatisiert berechnet werden. Dazu zählen nicht nur eine zunehmend detaillierte Grafik und dynamische Spielumgebungen, sondern auch ein mitunter vielschichtiges Gameplay, das die Spielregeln und Interaktionsmöglichkeiten der Spieler*innen mit der Spielmechanik umfasst und so den Spielverlauf steuert. Spieler*innen digitaler Spiele erhalten zudem auf ihr Handeln ein unmittelbares, interaktives Feedback. Oft kommunizieren sie dabei nicht nur mit dem Computerspiel. Sind sie online, kann sie das Internet mit Spieler*innen auf der ganzen Welt vernetzen – ein konventionelles Brettspiel bietet diese Möglichkeiten nicht. Gleichzeitig bedeutet die Abhängigkeit von elektronischen Geräten aber auch einen Zwang, stets mit der aktuellsten Technik zu gehen. Je komplexer Spiele werden, je besser Grafik und Audio werden, desto größere Datenmengen müssen Computer und Konsolen meistern können⁷. Das beste Beispiel hierfür ist die virtuelle Realität, kurz VR.

Nächstes Level: Virtual Reality

Viele Stadtbibliotheken in Deutschland, darunter zum Beispiel Köln, Düsseldorf und München, bieten bereits VR-Services an. Andere, wie die Stadtbibliothek Bremen, planen zurzeit Angebote. Ziel ist es, die Attraktivität der Bibliotheken zu steigern und gleichzeitig Neugierigen die Möglichkeit zu geben, moderne, jedoch für den Eigenerwerb oftmals (noch) zu kostspielige Technologie ausprobieren zu können. Die Einsatzmöglichkeiten sind breit gefächert: Sei es im Rahmen eines „VR-Abends für Erwachsene“ (Stadtbibliothek Bergheim), einer „VR-Horror-Nacht“ (Stadtbibliothek

Minden), der selbstständigen Nutzung vor Ort nach Erwerb einer „VR-Lizenz“ (Stadtbibliothek Köln) oder als niedrigschwelliges, frei zugängliches Angebot während der Öffnungszeiten (Stadtbibliothek Düsseldorf) – die Kolleg*innen sind kreativ. Aber auch für andere Bibliothekstypen ist die virtuelle Realität hochinteressant, wie auf dem IFLA-Weltkongress im August in Malaysia deutlich wurde. Gleich zwei der fünf in Kuala Lumpur vorgestellten Projekte befassten sich mit dem Einsatz von VR in ihren Institutionen.

So berichtete Eugenijus Stratilovas von der Nationalbibliothek Litauen über den Einsatz von VR-Technik in der Ausstellungsarbeit und den dadurch entstehenden Mehrwert für Besucherinnen und Besucher. In der Ausstellung „To be banned: Baltic Books 1918-1940“, die sowohl in Litauen als auch Lettland und Estland gastierte, konnten ausgestellte seltene Bücher, die eigentlich sicher und somit unzugänglich in Glasvitrinen verwahrt wurden, durch eine eigens programmierte Software mit VR-Brillen betrachtet werden. Diese ermöglichte es Interessierten, sich auf einer virtuellen Karte der baltischen Staaten zu bewegen, historische Geschehnisse nachzuerfolgen und 3D-Modelle der ausgewählten Bücher zu nutzen. Das Projektteam sah sich bei der Entwicklung der Software diversen Herausforderungen ausgesetzt, viele Ideen konnten nicht umgesetzt werden, weil z.B. historisches Filmmaterial nicht beschafft werden konnte, oder Digitalisierungsvorhaben schlicht den Rahmen sprengten. War beispielsweise zunächst vorgesehen, zwanzig repräsentative Bücher pro Land zu digitalisieren und zugänglich zu machen, erkannte das Projektteam schnell, dass dies zu weit führen würde, nicht zuletzt weil allein das Lesen eines einzigen Buches bereits einen mehrstündigen Aufenthalt in der Ausstellung bedeutete. Letztlich wurden nur die Buchcover und einige repräsentative Buchseiten in das VR-Angebot aufgenommen. Stratilovas' Fazit: die Entwicklung einer Software durch die Bibliothek ist aufwändig und kann gleichzeitig doch nie mit den Triple A-Produktionen kommerzieller Publisher mithalten. Bibliotheken sollten deshalb den Fokus auf Inhalte und eine stimmige User Experience legen⁸.

Einen stationären VR-Service stellten David Greene und Michael Groenendyk von der McGill University in Montreal vor, den sie nach einem Erhalt von Fördergeldern im letzten Jahr an der McLennan Library für Geistes- und Sozialwissenschaften implementieren konnten. Zwei VR-Brillen, je ein Modell der HTC

⁶ <http://librarygame.co.uk/>

⁷ Vgl. Stampfl, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Heise Zeitschriften Verlag.

⁸ Vgl. Stratilovas, Eugenijus (2018): Developing video games with cultural value at National Library of Lithuania <http://library.ifla.org/2135/1/075-stratilovas-en.pdf>

Vive und der Microsoft Hololens, können seitdem von Studierenden und Hochschulangehörigen in der Bibliothek nach Reservierung genutzt werden. Durch den Einsatz von VR ergeben sich dabei völlig neue Möglichkeiten – sei es der Besuch digital rekonstruierter archäologischer Ausgrabungsstätten oder das Betrachten anatomischer Modelle und Üben medizinischer Eingriffe anhand von Simulationen. Doch bei der operativen Umsetzung solcher Angebote, das bestätigten Greene und Groenendyk, müssen erst verschiedene, häufig fast banale Hürden genommen werden. Ein geeigneter Raum muss vorhanden sein, prominent platziert und durch Personal einsehbar, um das Diebstahlrisiko zu mindern, aber doch so geschützt, dass Nutzer*innen sich bei der Verwendung der Technologie wohl fühlen. Auch die Einweisung von Interessierten und die kontinuierliche Wartung von Hard- und Software müssen bedacht werden. Was, wenn das geschulte, für das Angebot zuständige Personal abwesend ist? Greene und Groenendyk berichteten, dass Engpässe zu einer Einschränkung des Angebots und so zu entmutigten Nutzer*innen führten. Andersherum blieben Bibliotheksmitarbeiter frustriert zurück, wenn Nutzer*innen zwar das Equipment, dessen Aufbau zeitaufwändig ist, durch eine Online-Buchung reserviert hatten, aber dann nicht erschienen. Ihr Fazit: VR wird zunehmend attraktiver und niedrighschwelliger, trotzdem sollten Bibliotheken vorab evaluieren, ob Kosten, Aufwand und Nutzen in Relation stehen⁹.

Aus dem Digitalen ins Analoge: Escape Rooms

Aber nicht immer muss der Weg aus der analogen Welt in die digitale führen. Dass es auch andersherum geht und sich Methoden und Elemente aus Video- und Computerspielen ableiten und in gelungene Konzepte umwandeln lassen, wird am Beispiel der Escape Games deutlich, denen nachgesagt wird, ihre Ursprünge ließen sich in Browsergames wie Crimson Room (2004) finden.

Wer ein Escape Game spielt, betritt mit einer Gruppe von Menschen einen realen Raum und hat meist 60–90 Minuten Zeit, eine vorgegebene Spielhandlung zu lösen. Die Varianten sind vielseitig und reichen von „Flieht aus dem Raum“ und „Klärt den Mord auf“ über „Entschärft die Bombe“ oder schlicht „Überlebt“. Um Aufgaben und Rätsel zu lösen, muss die Gruppe mit Möbeln, Gegenständen und manchmal

sogar Darsteller*innen im Raum interagieren, muss Hinweise kombinieren und vor allem: miteinander kommunizieren und sich aufeinander verlassen. Deshalb sind Escape Games nicht nur für Familien und Freunde interessant, sondern auch als Maßnahme zum Teambuilding für Betriebe. Dass sich Escape Games auch für Bibliotheken eignen, haben zahlreiche deutsche Stadtbibliotheken bereits bewiesen. So ließ Osnabrück Jugendliche gegen einen verrückten Bibliothekar und seine vergifteten Bücher antreten und stellte dafür sogar die Kellerräume der Bibliothek zur Verfügung. In der Stadtbibliothek Erlangen konnten sich Spieler*innen einem Geheimbund entgegenstellen, der die Stadt mit einem mutierten Pesterreger bedroht. Die Stadtbibliothek Berlin-Mitte entführt Mutige dagegen auf der Suche nach einem verschollenen Manuskript in das Berlin der 30er Jahre und vermittelt so nebenbei Informationen zu Bücherverbrennungen in der NS-Zeit.

In Kuala Lumpur zeigte Raymond Pun von der California State University Möglichkeiten auf, wie Videospielekonzepte an Hochschulbibliotheken genutzt werden können, um Grundkenntnisse der Informationskompetenz zu vermitteln. Neben einem Browsergame, mit dem Studierende die Räumlichkeiten der Hochschulbibliothek entdecken und Fragen zu verschiedenen Einrichtungen beantworten können, ohne vor Ort sein zu müssen, zählte auch ein Escape Game-Konzept zu den vorgestellten Methoden. Die Bibliothekare organisierten sechs Workshops für Erstsemester und orientierten sich dabei an einem aktuellen Thema: Wahl und Regierungszeit von Präsident Donald Trump. Um sich aus dem Escape Room zu befreien, konnten die teilnehmenden Studierenden u.a. Online-Ressourcen und Printmedien aus dem Bestand der Hochschulbibliothek verwenden, z.B. um Tweets des Präsidenten auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen oder Artikel über ihn zu recherchieren und korrekt zu zitieren. In einer anschließenden Nachbesprechung wurden die Lernfortschritte analysiert. Die Studierenden, die durch die Studienordnung zur Teilnahme verpflichtet waren, gaben an, dass ihnen besonders das Teamwork und die Aufarbeitung eines aktuellen Themas gefielen¹⁰. ■

Catharina Boss

Stadtbibliothek Bremen

catharina.boss@stadtbibliothek.bremen.de

⁹ Vgl. Greene, David; Groenendyk, Michael (2018): Blurred Lines. Between virtual reality games, research, and education. <http://library.ifla.org/2133/1/075-greene-en.pdf>

¹⁰ Vgl. Cowing, Jared et. al. (2018): Level Up for Learning. Integrating Video Game Concepts into Information Literacy and Student Engagement Activities. <http://library.ifla.org/2131/1/075-cowing-en.pdf>