

Vom Klötzchen zum Pixel – ein Gamedesign-Workshop für Jugendliche

Anika Schmidt, Stefan Schley, Claudia Zwenzner

TIP AWARD
GEWINNER
2021

Einleitung

» Durch die digitale Transformation ist der Umgang mit Medien und Informationen einem tiefgreifenden Veränderungsprozess unterworfen, der neue Formen des Lernens, Denkens und Arbeitens hervorbringt. Im Kontext dieser Veränderungsdynamik ist es eine der zentralen Aufgaben Öffentlicher Bibliotheken, die Rolle eines aktiven cross-medialen Vermittlungsortes einzunehmen. Es gilt, neue Möglichkeiten des informellen Lernens und des Wissenserwerbs zu entwickeln. Darüber hinaus soll allen Benutzergruppen ein inklusiver und nachhaltiger Zugang zu digitaler Bildung ermöglicht werden, denn digitale Kompetenz ist die Schlüsselqualifikation des 21. Jahrhunderts. Kinder und Jugendliche gehören dabei zu den wichtigsten Zielgruppen und die fortlaufende Neuorientierung der Dienstleistungen und Angebote an die Bedürfnisse der Zielgruppen zu den Kernaufgaben. Dabei ist es essenziell, dass Angebote – pädagogisch und didaktisch aufbereitet – die Informations-, Medien- und Digitalkompetenz fördern. Nur so können sich Kinder und Jugendliche von Konsumenten zu kreativen Produzenten entwickeln. Dieser Anspruch wurde bereits 1996 in den „Richtlinien für Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen“ der IFLA benannt.¹ Ziel des vorliegenden Konzepts ist es, diesem Anspruch mit einem gaming-basierten Lernangebot für Jugendliche Rechnung zu tragen. Erarbeitet wurde es von drei Studierenden im Rahmen des berufsbegleitenden Masterstudiengangs MALIS an der TH Köln unter der Leitung von Prof. Dr. Inka Tappenbeck.

Methodisches Vorgehen

Ausgehend von der Technikaffinität der Zielgruppe *Jugendliche* und der Allgegenwärtigkeit digitaler Endgeräte in ihrer Lebenswelt zielen Gaming-Angebote darauf, die angeborene Spielfreude für den Kompetenzerwerb zu nutzen. Diese Verbindung wird mit dem von Johan Huizinga geprägten Begriff *Homo ludens* ausgedrückt.² Seiner Erkenntnis nach ist das Spielen eine grundlegende Form der Aneignung von

Im Dezember 2020 konzipierte ein Team Studierender der TH Köln ein gamebasiertes Lernangebot für Jugendliche, das seitdem mehrfach erfolgreich erprobt wurde. Genutzt wird dabei das Game-Set Bloxels. Mittels analoger Klötzchen und einem Tablet werden Jugendliche dazu angeregt, Spielwelten zu erfinden und sich kritisch mit Spielinhalten auseinanderzusetzen. Was das mit Papptellern und Peer-Groups zu tun hat, zeigt der nachfolgende Beitrag auf.

Wissen und hilft beim Erkennen von Zusammenhängen und der Entwicklung von Gestaltungsoptionen. Das Zusammenspiel dieser Aspekte soll im Rahmen eines Gamedesign-Workshops gefördert werden, der in der Stadtbücherei Delmenhorst umgesetzt werden soll.

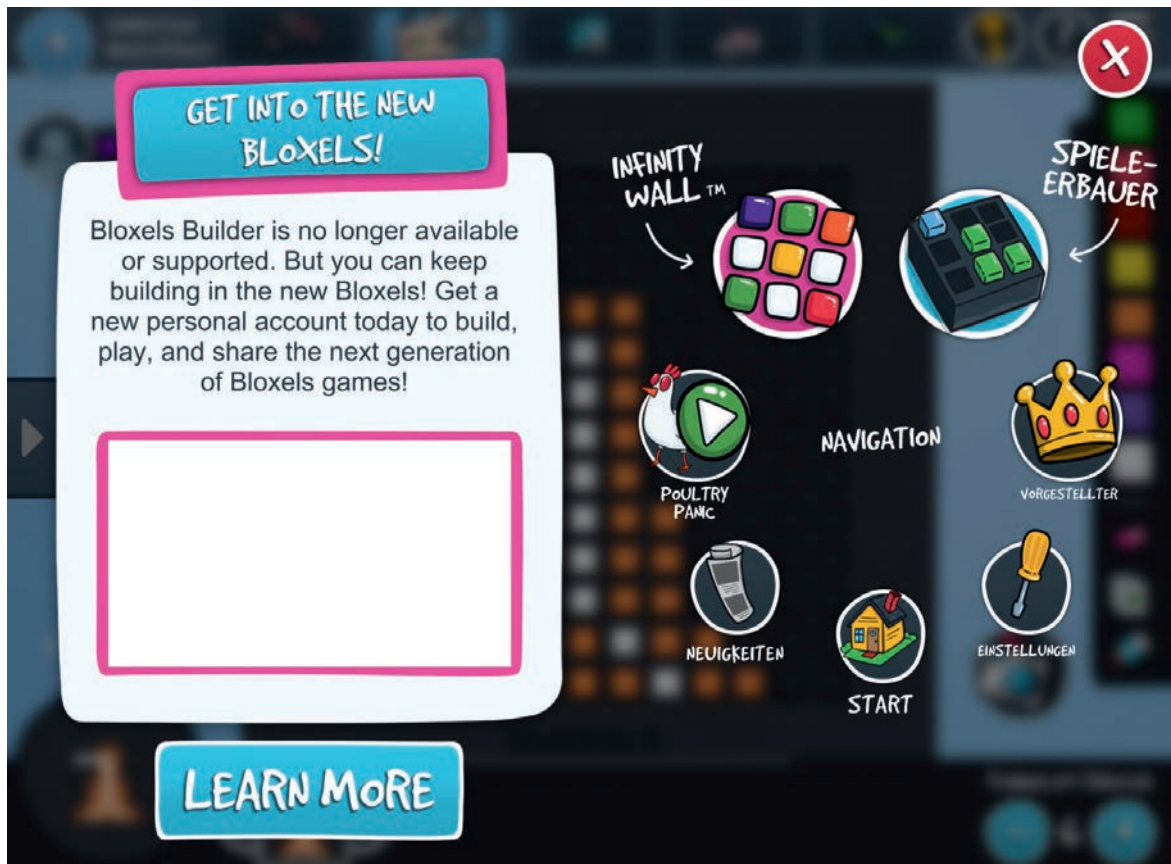
Für die Konzeption setzen die Autorinnen und Autoren drei Kriterien fest:

- die ganzheitliche Konzeption eines zeitgemäßen Gaming-Angebots zur Steigerung der digitalen Kompetenz,
- die Einbindung haptisch und visuell erfahrbarer, analoger Tools und
- die Gewährleistung der Möglichkeit der eigenständigen Vertiefung des Erlernten.

Bei der Entwicklung des Angebots erfolgt zuerst eine Analyse der Zielgruppe und eine Auseinandersetzung mit den wesentlichen Entwicklungsphasen der Adoleszenz. Hieraus ergibt sich vor allem die Bedeutung von *Peer-Groups* und damit verbunden die Anforderung an Bibliotheken, diese für eine zielgruppengerechte Konzeption des Angebots einzubinden. Gleichmaßen wird die Bedeutung von Gaming als Kulturtechnik im Kontext des digitalen Lernens herausgearbeitet. Im Rahmen einer Sichtung verschiedener Tools wird das hybride Gaming Tool *Bloxels* gewählt. Auf dessen Spielbrett werden mit Klötzchen in acht verschiedenen Farben analoge Objekte designt und in die App *Bloxels Builder* eingelesen. In der selbst

1 Vgl. <https://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ya-guidelines2-de.pdf> [31.10.2021].

2 Vgl. Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Amsterdam 1939.



kreierten Spielwelt können über verschiedene Level hinweg facettenreiche Geschichten erzählt und dabei narrative Fähigkeiten eingeübt werden.

Bei der Konzepterstellung wird auch die konkrete Ressourcenplanung berücksichtigt und in einem detaillierten Ablauf dargestellt sowie Möglichkeiten und Grenzen der Evaluation festgestellt. Als Inspiration werden zudem verschiedene Ideen für die thematische Fortführung des Workshops aufgezeigt.

Nachhaltig wird das Konzept durch den Verleih der Materialien in der *Bibliothek der Dinge*, die in der Stadtbücherei Delmenhorst einen besonderen Schwerpunkt auf digitale Geräte und Tools hat. So wird digitale Teilhabe auch für Jugendliche aus einkommensschwachen Familien möglich, denn „soziale Teilhabe ist digitale Teilhabe“³.

Dieses außerschulische, offene Angebot zum Erwerb digitaler Kompetenz kann interaktiv gestaltet, partizipativ weiterentwickelt und durch die *Peer-Groups* selbst vermittelt werden. Ein weiterer Vorteil des entwickelten Konzepts ist seine Nachnutzbarkeit durch andere Bibliotheken. Das vorgelegte Konzept wurde bereits mehrfach mit Kooperationspartnern erfolgreich praktisch erprobt. Das detaillierte Konzeptpa-

pier stellen die Autorinnen und Autoren auf Anfrage gern zur Verfügung.

Begriffsklärungen: Jugendliche und Gaming

Der Gamedesign-Workshop soll für Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren angeboten werden. Diese Altersgruppe deckt sich nur in Teilausschnitten mit der Definition des Wortes *Jugendliche* aus juristischer und aus entwicklungspsychologischer Sicht. Laut § 7 SGB VIII (Sozialgesetzbuch) erreicht das Jugendalter „wer 14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist“⁴. Die Entwicklungspsychologie definiert die Lebensphase von Jugendlichen nicht primär mit dem Lebensalter, sondern mit Kriterien der biologischen und psychosozialen Entwicklung und Veränderung. Anfang und Ende korrelieren dabei mit sehr individuellen Entwicklungen und Umständen. Der Eintritt ins Jugendalter wird mit dem Beginn der Pubertät gleichgesetzt. Das Ende ist von Merkmalen wie der ökonomischen Unabhängigkeit von den Eltern, der Gründung einer eigenen Familie oder des Übergangs ins Berufsleben gekennzeichnet.⁵ Der Erziehungswissenschaftler Havighurst beschrieb die zentralen Entwicklungsaufgaben für 12 bis 16-Jährige bereits 1953 u.a. in der

3 Calmbach, Marc/ Flaig, Bodo/ Edwards, James/ Möller-Slawinski, Heide/ Borchard, Inga/ Schleer, Christoph: Sinus Jugendstudie 2020: Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Bonn 2020, S. 325.

4 https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/_7.html [31.10.2021].

5 Vgl. Lohaus, Arnold: Entwicklungspsychologie des Jugendalters, Berlin 2018, S. V.

Akzeptanz des eigenen Körpers, der Loslösung und emotionalen Unabhängigkeit von den Eltern, dem Aufbau reifer Beziehungen zu Gleichaltrigen und der Entwicklung sozial verantwortlichen Verhaltens.⁶ *Peer-Groups* übernehmen in dieser Lebensphase eine wichtige Funktion. Hier sind Jugendliche gleichgesinnte und gleichberechtigte Interaktionspartner, die miteinander kooperieren und sich bei Problemsituationen gegenseitig sozial, emotional oder informationell unterstützen und beeinflussen. Im Unterschied zum familiären oder schulischen Kontext sind diese Interaktionen nicht an festgesetzte Regeln gebunden, die von Autoritäten wie Eltern oder Lehrern vorgegeben werden.⁷ In der *Peer-Group* werden Werte und Regeln selbständig erarbeitet, sowie moralische Haltungen – wie Gerechtigkeit, Fairness, Empathie oder die Bereitschaft zu teilen – erlernt.⁸ Gemeinsame Erlebnisse schaffen Vertrauen und Orientierung innerhalb der Gruppe. Bibliotheken sollten prüfen, wie sie den Effekt der Nachahmung innerhalb von *Peer-Groups* für die Vermittlung von Bibliotheksangeboten nutzen können, da *Peers* „gute Vermittler der Bibliotheksangebote in der Öffentlichkeit sind“⁹.

Gaming, das Spielen digitaler Spiele, ist ein unter Jugendlichen beliebtes Hobby und fest in ihrem Medienalltag verankert. Nach der JIM-Studie (2019) gaben 87% der Jugendlichen an, zumindest gelegentlich digitale Spiele zu spielen. Fast zwei Drittel der Jugendlichen spielen in ihrer Freizeit digitale Spiele, für 32% ist dies ein täglicher Zeitvertreib. Verglichen mit dem Jahr 2018 zeigt sich ein Anstieg in der Nutzung digitaler Spiele von 58 auf 63%. Der geschlechtsspezifische Unterschied ist hierbei deutlich, während 80% der Jungen angaben, mehrmals in der Woche zu spielen, war es bei den Mädchen mit 44% nur fast die Hälfte. Auch in der Spieldauer unterscheiden sich die Geschlechter. Jungen spielen nach eigener Schätzung durchschnittlich 116, Mädchen nur 43 Minuten am Tag. Noch deutlicher wird der Unterschied in der passiven Nutzung von Spielen, dem Anschauen sogenannter *Let's-play*-Videos. Nur 13% der Mädchen, jedoch 52% der Jungen schauen sich solche Angebote mindestens einmal in der Woche auf *Youtube* an. Das

Smartphone ist die mit Abstand meistgenutzte Plattform für digitale Spiele. 74% der Jugendlichen nutzen ihre Handys für Spiele, 59% Konsolen und 49% spielen offline am Computer. Mädchen spielen zu 63% vorwiegend auf dem Smartphone, wohingegen unter Jungen Konsolen mit 36% und Computer bzw. Laptops mit 34% beliebter sind.¹⁰

Doch nicht nur unter Jugendlichen ist digitales Spielen beliebte Freizeitbeschäftigung: Gaming hat sich in den vergangenen Jahrzehnten zu einem vom Kulturrat anerkannten Kulturgut entwickelt.¹¹ Spiele schaffen eigene Welten oder passen sich popkulturellen Trends an und eignen sich, um kulturelle, historische oder auch wissenschaftliche Inhalte darzustellen.¹² Darüber hinaus sind sie eine der Beschäftigungen, die sich für gemeinsame Erlebnisse anbieten, sei es im physischen oder im virtuellen Raum. Wesentliche, in Bibliotheken gut nutzbare Genres sind Sport- und Bewegungsspiele, Simulationen, Rennspiele, Quiz- oder Strategiespiele. Rollenspiele sind die wirkmächtigsten Spieluniversen. In ihnen übernehmen Spielerinnen und Spieler ein virtuelles *Alter Ego* und bestehen Abenteuer in einer virtuellen Welt, erleben geschichtliche Ereignisse mit oder tauchen in eine Phantasiewelt ein. Oft verbindet sich das eigentliche Spiel in Rollenspiel-Communities mit Webseiten, Büchern oder auch Filmen. Im sog. *Cosplay* bringen die Spielerinnen und Spieler ihre Figuren in das reale Leben. Eine besondere Popularität haben in den letzten Jahren *Sandbox*-Games erlangt. Sie unterscheiden sich von allen anderen Genres darin, dass es kein vorgegebenes Ziel gibt. Spielerinnen und Spieler solcher Games können selbst bestimmen, welche Ziele sie verfolgen und welchen Weg dahin sie beschreiten möchten. Der bekannteste Vertreter ist *Minecraft*. In einer Welt aus pixeligen Bauklötzen ist es allein der Fantasie der Spielerinnen und Spieler überlassen, wie sie ihre Welt gestalten möchten.¹³ Weniger bekannt sind derzeit noch Spiele, in denen Gamerinnen und Gamer das Spiel selbst gestalten können und dieses dann mit anderen teilen können. Hierbei sind eine Vielzahl von Kompetenzen wie visuelle Kreativität und narrative Fähigkeiten gefragt.¹⁴ *Bloxels* ist ein solches

6 Vgl. ebd., S. 26.

7 Vgl. ebd., S. 142.

8 Vgl. Nörber, Martin: Peer-Education in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, Ulrich/ Sturzenhecker, Benedikt (Hrsg.): Handbuch offene Kinder- und Jugendarbeit, Wiesbaden 2013, S. 342.

9 Siehe Fußnote 1.

10 Vgl. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019/> [31.10.2021].

11 Vgl. <https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2> [31.10.2021].

12 Vgl. Keller-Loibl, Kerstin: Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit, Bonn 2009, S. 121.

13 Vgl. Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema. In: Bergmann, Julia/ Danowski, Patrick (Hrsg.): Handbuch Bibliothek 2.0, Berlin/ New York 2010, S. 223-244, hier S. 234.

14 Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken. Berlin/ Boston 2014, S. 118 ff.

Tool, mit dem eigene Jump and Run-Spiele kreiert werden können. Die Spielerinnen und Spieler führen ihre Spielfigur insbesondere durch geschicktes Springen durch eine labyrinthähnliche Spielwelt. Die Gestaltung der Figur, der Spielwelt sowie das Spielziel können dabei selbst bestimmt werden.

Inhaltliche Zielsetzungen

Für Jugendbibliotheken genügt es nicht, lediglich mit einem attraktiven Medienangebot zu werben. Vielmehr geht es um die aktive Informationsvermittlung und Unterstützung bei der Mediennutzung und Entwicklung von Medienkompetenz. Im Vordergrund stehen Angebote, die Jugendliche dazu befähigen, massenmediale Botschaften einzuordnen und zu hinterfragen. Damit verbunden sind Fertigkeiten und Kenntnisse für einen selbstbestimmten, aber auch kritischen Umgang mit digitalen und analogen Medien.¹⁵ Gaming bietet für die Entwicklung von Medienkompetenz einen optimalen Ansatzpunkt. In angeleiteten Veranstaltungsformaten wie Gaming-Nachmittagen oder Gaming-Wettbewerben kommen die Jugendlichen über das gemeinsame Erleben ins Gespräch, reflektieren und vergleichen die virtuelle Spielwelt mit ihrer eigenen analogen Welt. Das gemeinsame Interesse ermöglicht neue Freundschaften oder das Bilden kleiner Bibliotheks-Gaming-Communities, die auch Funktionen einer *Peer-Group* übernehmen können. Verstärkend kann hier die Methode der *Peer-Education* wirken, bei der Bildungs- und Erziehungsprozesse von jungen Menschen für junge Menschen begleitet werden.¹⁶ Gaming als Vermittler von Informationskompetenz und als Werkzeug bzw. Methode in der Sozialisationsentwicklung eignet sich für einen produktiven als auch rezeptiven Zugang.

Inhaltliche Ziele der Stadtbücherei Delmenhorst im Zusammenhang mit der Konzeption eines Game-design-Workshops für Jugendliche sind

- der Ausbau des Veranstaltungsangebots um den Aspekt Gaming,
- die Vermittlung von sowohl Medienkompetenz als auch der Komplexität der Spielentwicklung,
- die Vermittlung von technischen Kenntnissen sowie Grundlagen des Coding,
- die Förderung von Sprache und Kreativität,
- die Vermittlung der Grundlagen des Storytellings,
- das Erleben von Selbstwirksamkeit, sowie
- das Erweitern sozialer Kompetenzen durch kollaboratives Arbeiten in Teams.

Konzeption

Während der Recherche nach geeigneten Materialien wurden vier verschiedene Gaming-Tools gesichtet, wobei alle vier die oben genannten Kriterien erfüllen. Mit *Mario Maker*, *Minecraft*, *Draw your Game* und *Bloxels* können Jugendliche ihre eigenen Games designen und eigene Geschichten in Spielen umsetzen. Während es sich bei *Mario Maker* und *Minecraft* um Programme handelt, die ausschließlich digital genutzt werden können, verbinden *Draw your Game* und *Bloxels* Digitales und Analoges miteinander. Es handelt sich hierbei also um hybride Tools. In der App *Draw your Game* werden zuvor gezeichnete Bilder eingelesen. Dabei sind in der App für unterschiedliche Farben unterschiedliche Funktionen hinterlegt. Böden und Oberflächen sind schwarz zu zeichnen, bewegliche Objekte blau, Hindernisse, von denen die Figuren herunterspringen können, grün und Gegner rot. Leider sind in der App Werbung und In-App-Käufe eingebunden. Anders bei *Bloxels*. Hierbei handelt es sich um ein Spielbrett, Board genannt, mit 13x13 Rastern und Klötzchen in acht verschiedenen Farben (grün, gelb, lila, orange, rot, pink, blau und weiß), die auf dem Board angeordnet werden können. So werden analog Objekte designt und dann in die App *Bloxels Builder* eingelesen. Auch hier hat jede Farbe eine andere Funktion. Auf der *Bloxels Infinity Wall*, einer Art Cloud, können die selbst kreierten Spiele mit anderen Nutzerinnen und Nutzern der App geteilt werden. Für das Teilen der eigenen Inhalte verdient man sich Münzen, die u.a. für das Herunterladen von Inhalten genutzt werden können. Die Spieleentwicklerinnen/-entwickler können sich so miteinander vernetzen und Ideen austauschen. Die Jugendlichen verwenden das analoge Gameboard in Kombination mit einem Tablet.

Außerdem kommen als analoge Hilfsmittel für das *Storytelling*, dem Erfinden von Geschichten für das eigene Spiel, sogenannte *Storyteller* zum Einsatz. Dabei handelt es sich um Pappsteller, auf denen verschiedene Symbole zu sehen sind. Diese sollen die narrative Kreativität anregen. In Delmenhorst findet diese Methode bisher in der Arbeit mit Kindergarten- und Vorschulgruppen Anwendung. Im Rahmen des Gamedesign-Workshops sollen die *Storyteller* dazu eingesetzt werden, um über Spiele ins Gespräch zu kommen und zu vermitteln, welche Bausteine eine Geschichte in einem Computerspiel benötigt: Eine Hauptfigur, einen Ort/eine Spielwelt, Objekte zum Sammeln, Hindernisse bzw. Gegner und ein Spielziel. Die *Storyteller*

¹⁵ Vgl. Fromme, Johannes: Medien- und Kulturarbeit in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Deinet, Ulrich/ Sturzenhecker, Benedikt (Hrsg.): Handbuch offene Kinder- und Jugendarbeit, 4., überarbeitete und aktualisierte Auflage, Wiesbaden 2013, S. 283-296.

¹⁶ Siehe Fußnote 8, S. 341.

werden zu dem Spiel *Super Mario Bros.* gestaltet, in dem Mario Prinzessin Peach aus den Fängen des bösen Bowser befreien muss. Mittels der Symbole kann die Geschichte nacherzählt werden. Die Jugendlichen können dann nach demselben Prinzip von ihrem Lieblingsspiel erzählen. So wird das sprachliche Zusammenfassen eines Inhaltes spielerisch eingeübt. Im Anschluss wird das Erlernete genutzt, um eine eigene Story mittels dieses Prinzips zu entwickeln. Die *Storyteller* helfen dabei zu visualisieren, welche Inhalte überlegt werden müssen.

Pädagogische Prinzipien

Der Gamedesign-Workshop soll im Rahmen des *Media.Labs* angeboten werden. Das *Media.Lab* wird gefördert von der Stiftung Lesen und ist eine Art kreatives Labor, in dem Jugendliche digitale Technik spielerisch entdecken und informell lernen können.¹⁷ Es handelt sich um ein offenes, außerschulisches Angebot, an dem Jugendliche freiwillig und selbstbestimmt teilnehmen. In den Jugendhäusern werden die regelmäßigen Termine beworben. Die Jugendlichen werden damit in ihrer gewohnten Umgebung auf die Angebote der Bibliothek aufmerksam gemacht. Am Veranstaltungstag selbst wird der gemeinsame Ausflug in die Stadtbücherei angeboten. So kann spontan über die Teilnahme entschieden werden. Auch andere Jugendliche können jederzeit dazukommen. Grundsätzlich findet jedes Angebot im *Media.Lab* als ein in sich abgeschlossenes Nachmittagsangebot statt. Dies kommt dem hohen Bedürfnis Jugendlicher nach Selbstbestimmung und aktiver Freizeitgestaltung entgegen.¹⁸ Das aktive Einbeziehen der Ideen Jugendlicher in die Angebote der Bibliothek vermittelt Ihnen Wertschätzung und Akzeptanz. Die Identifikation mit der Bibliothek wird durch diesen partizipativen Ansatz gestärkt. Das Motto des *Media.Labs* der Stadtbücherei Delmenhorst lautet „Entdecken, Tüfteln, Weitersagen“. Den Jugendlichen werden Materialien zur Verfügung gestellt, deren Zweck und Funktionsweisen bereits nach einer kurzen Erläuterung eigenständig entdeckt werden. Zu lange Anleitungen oder gar Vorträge werden vermieden, da dies zu sehr an den schulischen Kontext erinnern würde. Stattdessen sollen die Jugendlichen „tüfteln“, also selbst aktiv werden, Probleme erkennen, verschiedene Lösungswege erproben und dabei auch Frustrationstoleranz erlernen. Wissen untereinander weiterzugeben fördert zudem das Selbstbewusstsein und die Akzeptanz innerhalb der Gruppe. Hier greift der Aspekt der *Peer-Education*.

Ressourcenplanung

Zu der Planung neuer Dienstleistungsangebote gehört auch, sich bewusst zu machen, welche Ressourcen für das neue Angebot benötigt werden. Dabei sind Raum und Zeit genauso zu bedenken, wie personelle und materielle Ressourcen. Kumuliert man alle diese Aspekte, lässt sich schließlich eine verbindliche Aussage über den finanziellen Aufwand der Dienstleistung treffen. Kooperationen können ein Ressourcen-Sharing ermöglichen, indem jeder der Partner einen Teil einbringt. Über das Einwerben von Drittmitteln können zudem Ressourcen extern finanziert werden. Der Gamedesign-Workshop mit *Bloxels* findet in den Räumen der Stadtbücherei statt. Bei der Ressource Raum ist die Möblierung ebenso zu bedenken wie die Infrastruktur. Im hinteren Teil der Bibliothek befindet sich ein Lernbereich mit Tischen und Stühlen, in dem



Gruppen mit bis zu 20 Personen Platz finden. Der Bereich kann mit rollbaren Akustikwänden optisch und akustisch abgegrenzt werden. Hier findet wöchentlich das *Media.Lab* statt. Die Dauer des Angebots beträgt zumeist zwei Stunden, je nach Teilnehmerzahl und Interesse. Da das Erstellen eigener Spiele einige Zeit in Anspruch nimmt, wurde zunächst von vier Stunden ausgegangen. Das Angebot findet damit entweder über die Öffnungszeiten der Stadtbücherei hinaus statt oder aber an zwei aufeinander folgenden Terminen. In der praktischen Erprobung zeigte sich schnell, dass zwei Stunden ausreichen, um das Prinzip des Tools zu verstehen und erste Ergebnisse zu erzielen. Bei jedem Termin ist mindestens eine pädagogische Fachkraft aus den Jugendhäusern anwesend. Außer-

¹⁷ Vgl. <https://www.stiftunglesen.de/informieren/unsere-angebote/fuer-lehrkraefte/medialabs> [31.10.2021].

¹⁸ Siehe Fußnote 12, S. 127.

dem werden im Rahmen des *Media-Labs* auch Ehrenamtliche vergütet. Der Personalaufwand seitens der Stadtbücherei ist somit gering. Es werden maximal zwei Kolleginnen/Kollegen pro Termin im *Media.Lab* eingesetzt. Die Jugendhäuser beteiligen sich so am Aufbringen der Ressource Personal. Auf der gesamten Kundenfläche der Stadtbücherei ist WLAN verfügbar. Dieses wird für die Durchführung des Workshops benötigt. Alle weiteren Materialien erhält die Stadtbücherei Delmenhorst aus dem Medienpädagogischen Zentrum (MPZ), das in den Räumen der Bibliothek mit untergebracht ist. Beide Einrichtungen haben die gleiche Leitung und arbeiten eng zusammen. Tablets und *Bloxels*-Sets sind vorhanden und von den Jugendhäusern entleihbar. Da Tablets anders als andere Gaming-Systeme, wie z.B. Konsolen, auch über Gaming-Angebote hinaus für digitale Bildungsangebote vielseitig genutzt werden können, ist die Anschaffung nicht nur empfehlenswert, sondern unter diesem Aspekt der Nachnutzung auch gegenüber Mittelgebern gut zu argumentieren. Alle anderen Materialien stellt die Stadtbücherei Delmenhorst. Diese werden im Konzeptpapier detailliert aufgelistet. Sie ermöglicht zudem über die *Bibliothek der Dinge* die Ausleihe von digitalen Endgeräten nach Hause. Hier ist allerdings zu erwähnen, dass Tablets nicht entliehen werden. Diese können nur die Jugendhäuser als Institutionen über das MPZ ausleihen, da der Wert bei Verlust oder Beschädigung zu hoch wäre.

Konzeptdokumentation

Jede Veranstaltung, die von der Stadtbücherei Delmenhorst konzipiert wurde, wird in einem Konzeptpapier verschriftlicht. Hier werden der Materialbedarf, die notwendigen Vorbereitungen, der Aufbau sowie der konkrete Ablauf detailliert dargestellt. Die Methode wurde 2017 eingeführt. Die Durchführung einer Veranstaltung wird dabei als ein Arbeitsablauf begriffen. Dieser wird im Sinne des innerbetrieblichen Wissenstransfers schriftlich aufbereitet. So können z.B. bei personeller Vakanz andere Teammitglieder die Aufgabe, hier die Durchführung der Veranstaltung, übernehmen. Als wichtig wird dabei erachtet, dass das Konzeptpapier stets nach einem festen Schema aufgebaut ist. Informationen sind so strukturiert auffindbar. Es wird zudem die These aufgestellt, dass die schriftliche Ausarbeitung eines Veranstaltungskonzepts essenziell für die Qualitätssicherung ist. Alle im Konzeptpapier abgefragten Details werden so vorab durchdacht. Hier findet das Prozessmanagement, als

Teil des strategischen Managements, Anwendung. „Je besser Prozesse geplant und durchgeführt werden, desto weniger Fehler sind zu erwarten.“¹⁹ Das Konzeptpapier für die Durchführung des Gamedesign-Workshops mit *Bloxels* wird auf Anfrage von den Autorinnen und Autoren zur Verfügung gestellt.

Evaluation

Die oben genannten Ziele zur Erlangung technischer, medialer, sprachlicher und sozialer Kompetenzen sind als Lerngewinne nicht messbar. Sie können aber im Rahmen von Beobachtungen z.B. durch die pädagogischen Fachkräfte der Jugendhäuser beurteilt werden. Hierbei bleibt aber das Problem der Subjektivität. Lediglich die Akzeptanz des Angebots durch die Jugendlichen selbst kann ermittelt werden. Hierfür können zum einen die Teilnahmelisten, die im *Media.Lab* obligatorisch vom Mittelgeber verlangt werden, ausgewertet werden. Nicht nur die Anzahl der Teilnehmerinnen/Teilnehmer pro Angebot, sondern auch die Zahl der wiederkehrenden Teilnehmerinnen/Teilnehmer kann hier evaluiert werden. Zudem kann ein Feedback eingeholt werden. Hierfür eignen sich jedoch, anders als bei anderen Zielgruppen, weder Umfragebögen noch Interviews, da beides schnell an einen schulischen Kontext erinnert und somit als abschreckend wahrgenommen werden könnte. Offene Gesprächsrunden zum Abschluss eines Termins sind hier zielführender. Um eine schnelle, wenn auch sehr pauschale, qualitative Bewertung des Angebots zu erhalten, werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gebeten, mittels Sticker auf einer Flipchart zu visualisieren, wie ihnen das Angebot gefallen hat. Dabei stehen drei Farben (rot, gelb und grün) zur Verfügung. Die Vergabe erfolgt nach dem Ampelprinzip. Hier beteiligen sich erfahrungsgemäß auch diejenigen, die in einer offenen Gesprächsrunde eher zurückhaltend sind. Quantitative Erfolge des Angebots können u.a. in der

- Anzahl der Teilnehmer pro Termin,
- Anzahl der Entleihungen der *Bloxels*-Sets und Tablets durch die Jugendhäuser,
- Anzahl der Entleihungen in der *Bibliothek der Dinge* sowie durch
- Anzahl der Neuanmeldungen im Rahmen des Angebots ausgewertet werden.

Weiterentwicklung und Nachhaltigkeit

Nach einer ersten erfolgreichen Erprobung des Konzepts ist angedacht, die örtlichen Sportvereine anzu-

¹⁹ Schade, Frauke/ Georgy, Ursula: Einführung in das strategische Marketing und aktuelle Entwicklungen. In: Schade, Frauke; Georgy, Ursula (Hrsg.): Praxishandbuch Informationsmarketing. Konvergente Strategien, Methoden und Konzepte, Berlin/ Boston: 2019, S. 93-98.

fragen. Eventuell gibt es dort eine Gruppe, die sich mit der Sportart des Parcourslaufs beschäftigt. Diese Sportart ist bei Jugendlichen sehr beliebt. Ähnlich der Figur in einem Jump and Run-Spiel stellen sich die Läuferinnen und Läufer Hindernissen und trainieren, diese zu überwinden. Es wäre spannend, herauszufinden, wie jugendliche Parcoursläuferinnen/-läufer sich ein gutes Jump and Run-Spiel vorstellen würden. Auch das Einbinden dieses neuen Formats in andere Aktionen der Stadtbücherei wäre denkbar. So könnten z.B. anlässlich des Weltfrauentages unter dem Motto „Typisch Junge – typisch Mädchen“ gendertypische Welten in *Bloxels* erschaffen werden. Eine Mädchengruppe würde eine Spielwelt für Jungen kreieren und umgekehrt. Im Anschluss könnten die Spielwelten genutzt werden, um über geschlechtsspezifische Vorurteile zu sprechen. Auch in der interkulturellen Bibliotheksarbeit könnte ein Format mit *Bloxels* platziert werden. Jugendliche Geflüchtete könnten dann beispielsweise ihre Traumstadt kreieren. Die erschaffenen Welten wären gleichzeitig Anlass über eigene Fluchterfahrungen und Herkunftsländer zu sprechen. Die wiederholte Verwendung der Materialien in immer wieder anderen Kontexten schafft eine ökologische Nachhaltigkeit. Eine inhaltliche Nachhaltigkeit ist dann gegeben, wenn die erschaffenen Spielwelten stetig weiterentwickelt und das Thema Gaming und Gamedesign weiterverfolgt wird. Gaming-Nachmittage, an denen die Spiele von anderen Jugendlichen getestet werden können, wären denkbar. Dabei könnten auch die gemeinsam erarbeiteten Kriterien zur Bewertung von Games zum Einsatz kommen, in dem die Spieltesterinnen/-tester die neu entwickelten Games bewerten. Die ersten Delmenhorster Gaming-Charts könnten so entstehen und zu einem regelmäßigen, jährlichen Event werden. Um die Thematik des Gaming und vor allen Dingen des kreativen Erschaffens von Spielwelten zu vertiefen, könnte eine Spieleentwicklerin/ ein Spieleentwickler für einen Nachmittag in die Stadtbücherei eingeladen werden. Ähnlich einer Autorenbegegnung würde der Profi hier seine Werke vorstellen, von seiner Arbeit berichten und vielleicht sogar Tipps für die Umsetzung mit *Bloxels* geben. Eine nachhaltige Kooperation entsteht, wenn die Jugendhäuser auch an anderen Formaten im Rahmen des *Media.Labs* oder auch sonstigen Angeboten der Stadtbücherei teilnehmen. Die Bücherei wird so für die Jugendlichen zu einem regelmäßigen Aufenthaltsort, an dem immer wieder kreative Angebote stattfinden, die dem medialen Interesse der Zielgruppe entsprechen. Diese positive Assoziation mit dem Ort Bibliothek geben die Jugendlichen in ihrer *Peer-Group* an andere Jugendliche weiter. Für die Jugendhäuser wird

die Stadtbücherei immer mehr zu einem vielseitigen Partner, der auch bei anderen Projekten mitgedacht wird. So können neue Projekte und Ideen gemeinsam umgesetzt werden. Für ein erfolgreiches Partnerschaftsmanagement werden regelmäßige Treffen zur Auswertung der bisherigen Zusammenarbeit und Planung neuer Projekte vereinbart. In der Stadtbücherei Delmenhorst finden diese Treffen mit jedem Kooperationspartner mindestens zweimal pro Jahr statt. Die Stadtbücherei lädt hierzu verlässlich ein, besucht aber auch gern die kooperierende Einrichtung für ein solches Treffen. Weitere Partner werden ggf. nach vorheriger Absprache dazu gebeten.

Bibliotheken sind Orte, an denen Menschen zusammenkommen und gemeinsame Erfahrungen machen können. Mit dem in diesem Beitrag skizzierten Gaming-Angebot können Öffentliche Bibliotheken der veränderten Lebenswirklichkeit von Jugendlichen Rechnung tragen und den Wandel der Medienlandschaft für Angebote nutzen, die den Freizeitinteressen sowie den Informations- und Bildungsbedürfnissen dieser zentralen Zielgruppe entsprechen und zugleich einem immer wirkmächtigeren Kulturgut angemessen gerecht werden. **I**



Anika Schmidt

B.A. Informationswissenschaften
MALIS-Studentin, TH Köln
Stadtbücherei und Medienpädagogisches Zentrum Delmenhorst
anika.schmidt@delmenhorst.de
ab 01.01.2022:
anika.schmidt@magistrat.bremerhaven.de



Stefan Schley

M.A. Politikwissenschaft
MALIS-Student, TH Köln
Fachreferent Asien
Stiftung Wissenschaft und Politik
stefan.schley@swp-berlin.org



Claudia Zwenzner

M.A. Musikwissenschaft
MALIS-Studentin, TH Köln
Mitarbeiterin des Orff-Zentrums München
ines_claudia.zwenzner@smail.th-koeln.de