Mark Buzinkay

Spiele und Bibliotheken – Marketing oder Kultur-Trend?

Kontroverse Diskussion in den USA über digitale Spiele im Lesesaal

Um die Frage nach Sinn und Nutzen von Spielen in der Bibliotheksarbeit in seiner ganzen Dimension überhaupt behandeln und verstehen zu können, hätte ich mir zu Beginn meiner Recherchen zu diesem Artikel eine Antwort aus der, unseren Bildungsministern stets Furcht einflößenden, Pisa-Studie gewünscht. Denn eigentlich ist es ja egal, ob dieses Jahr Österreich oder Deutschland nun den fünften Platz im Lesetest für sich reklamiert. Vielmehr interessieren würde mich, wer in allen Leistungsklassen besser abschneidet: jene Jugendlichen, die Computer spielen, oder jene, die Video- und Online-Spiele meiden.

Über den Bildungsbeitrag von Computerspielen sagt die Pisa-Studie bekanntlich gar nichts, doch einige Experten[1] sind sich einig: Computerspiele aller Art fördern das menschliche Gehirn auf unterschiedliche Weise und eignen sich zur Vermittlung wesentlicher Kompetenzen. Dazu zählen unter anderem strategisches Denken, die gedankliche Ausformulierung von Plänen und die Anpassungsfähigkeit an rasch wechselnde Umweltbedingungen.

Das Killerargument gegen Spiele kommt meist von jenen, die selbst nicht spielen: Digitale Spiele sind gewaltverherrlichend, reine Unterhaltung und sinnlos verschwendete Zeit.

Es ist daher nicht weiter verwunderlich, dass digitale Spiele die Fantasien innovativer Pädagogen beflügeln. Das hängt nicht nur mit der Vielzahl an technischen Möglichkeiten zusammen, die digitale Spiele mit sich bringen, sondern vor allem mit der völlig unterschiedlichen Motivation, die Kinder, Jugendliche und Erwachsene beim Lernen jeweils zeigen. Ist die Atmosphäre in der Klasse eher von Langeweile, Unlust, Zwang oder gar Furcht geprägt, so können ein und dieselben Schüler im Rahmen eines Spiels und zum selben Thema richtig »aufgehen«. Sie verweilen stundenlang im Spiel und versuchen immer wieder zu gewinnen.

Die Feststellung, dass TeilnehmerInnen bei Spielen eine hohe Motivation aufweisen, gilt für alle Arten von Spielen, also nicht nur für digitale. Der wesentliche Unterschied zwischen digitalen und physisch präsenten Spielen ist die (prinzipiell) ständige Verfügbarkeit digitaler Spielumgebungen und die realitätsnahe Simulation. Letzteres wäre in der Wirklichkeit im Normalfall gar nicht erwünscht (denken wir zum Beispiel an einen Flugsimulator oder gar ein Spiel aus dem Bereich »First-Person-Shooter«).

Drei Gruppen digitaler Spiele

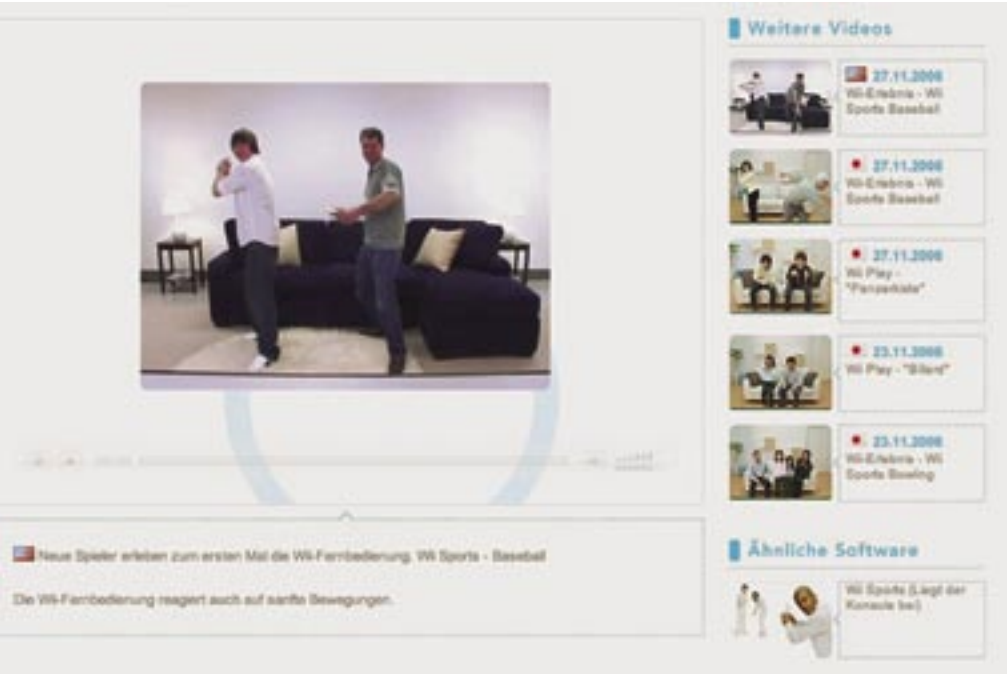
Bei digitalen Spielen unterscheidet man im Wesentlichen drei Gruppen: Videospiele (diese benötigen eine Spielkonsole und einen Monitor, zum Beispiel einen Fernseher), Computerspiele (hier muss eine Software am PC installiert werden) und Online-Spiele (dabei wird ein Internet-Zugang benötigt, die Software verbleibt aber auf einem Host). Interessant: Videospiele gibt es schon seit den späten Fünfzigerjahren (!)[2]; wir assoziieren mit

1 Aus: www.fas.org/gamesummit
2 »Tennis for Two« 1958

dem Begriff »Computerspiel« hingegen häufig Spielkonsolen, die seit den Achtzigerjahren bei uns am Markt erhältlich sind. Typischerweise sind dies die bekannten Nintendo-Spielkonsolen.

Die »Krise« der Öffentlichen Bibliotheken in den USA – sprich: die sich verändernde Zusammensetzung des Publikums und der Verlust früherer Bedeutung – brachte eine sehr konstruktive und dynamische Diskussion über die Zukunft der Öffentlichen Bibliothek mit sich.

Die Frage lautet: Wie können sie ihre Position halten beziehungsweise wieder



Das Spiel »Wii« ist ein schönes Beispiel dafür, wie Computer-Spiele körperliche Geschicklichkeit, Spaß und das soziale Erleben fördern können.

stärken? Ein Konzept der Zukunft ist die Bibliothek als soziale Lernstätte. Dieses Konzept hat verschiedene Namen (»third place«, »collective intelligence center«, »teaching library«) erhalten, und ich nenne es »die Bibliothek als Interaktionsraum«.

Hier ist nicht das Verfügbarmachen von Lesesälen gemeint, sondern es wird kollektiv Wissen erworben – in Gruppen, oder wie es schön heißt, in »Communities of Practice«.

Diese Bibliothek hat vor allem eines: Sie ist ein Ort, der wieder im Zentrum der Lernaktivitäten steht. Hier ist nicht das Verfügbarmachen von Lesesälen gemeint, sondern hier wird kollektiv Wissen erworben – in Gruppen, oder wie es schön heißt, in »Communities of Practice«.

Und hier kreuzen sich, beinahe selbstverständlich, die Themen »Bibliothek« und »Spiele«. Die Befürworter von digitalen Spielen in Bibliotheken mahnen nicht nur obige Argumente an, sondern sehen auch diese Fakten (für Nordamerika): 83 Millionen Menschen nutzen digitale Spiele, 80 Prozent aller Haushalte mit Kindern besitzen solche Spiele und die Spiele-Industrie ist eine Industrie der Zukunft: 2003 verzeichnete sie einen Umsatz von rund 11 Milliarden US-Dollar.

Zwei Kulturen treffen aufeinander

Was bedeutet das? Das heißt, dass demnächst zwei Kulturen aufeinandertreffen werden – die Generation der »Computer Natives« und jene Generationen, die den Umgang mit dem PC und Internet erst nach ihrer Jugend gelernt haben. Die Computer Natives haben gänzlich andere Vorstellungen, wie Information verarbeitet, wie Wissen aufgenommen und wie miteinander kommuniziert wird. Ein Beispiel: Information im Web wird vorwiegend multi-medial aufgenommen und weitergeben und nicht mehr ausschließlich auf Text basierend. Die Implikationen für die Bibliothek, wie sie sich heute präsentiert, sind nur allzu deutlich.

Den Spiele-Befürwortern kann es aber nicht schnell genug gehen: Die Kinder von heute sind die Steuerzahler von morgen, und wenn diese Generation nicht von der Notwendigkeit des Bibliothekswesens (welche das dann auch immer ist) überzeugt werden kann, dann wird es die Bibliothek in Zukunft sehr schwer haben, zumal sie von öffentlichen Geldern abhängig ist. Aber auch in den USA ist diese Diskussion längst nicht beendet oder entschieden.

Die Gegner eines solchen Bibliothekskonzepts setzen hier mehr auf »passiven Widerstand« (Verbot von PSP-Konsolen in Bibliotheksräumen zum Beispiel) oder ignorieren das Thema völlig. Im deutschsprachigen Raum gibt es – mit Ausnahmen[3] – keine öffentliche Debatte zu diesem Thema. Jede Institution löst diese Frage, wenn sie denn überhaupt als eine wahrgenommen wird, für sich selbst. Typischerweise wird das Thema in heimischen Bibliotheken über Verbote geregelt (»Benutzung der Computer ausschließlich für die Recherche!«).

Den Spiele-Befürwortern kann es nicht schnell genug gehen: D ie Kinder von heute sind die Steuerzahler von morgen.

Idee der Ludothek in der Schweiz verbreitet

Das Thema »Spiele in Bibliotheken« ist im deutschsprachigen Raum, auch wenn wenig darüber diskutiert wird, nicht neu, zumal es bei uns eine ausgeprägte Spielkultur gibt (Deutschland ist einer der größten Brettspielmärkte der Welt). Brettspiele können in vielen Öffentlichen Bibliotheken ausgeliehen werden,

3 Der Beitrag von Marlene-Nagelsmeier-Linke und Frank Sander über die Rolle von Spielen in Bibliotheken bei der InetBib 2004 in Bonn ist eine solche Ausnahme.

4 Mehr dazu unter www.bibliotheksverband.de/dbv/spiele/spiele1.html

5 Siehe auch: »Im Reich der Auskunfts-Avatare«. In: BuB Heft 2/2007, Seite 107

Es obliegt jeder Bibliothek, jedem Jugendtreff, jeder Schule, die geeigneten Spiele auszuwählen und anzubieten, die den gewünschten Lerneffekt erbringen.

und die Idee der Ludothek ist besonders in der Schweiz weit verbreitet. Meist handelt es sich bei den Spielen um Spiele für Kinder und Jugendliche. Eine empfehlenswerte (wenn auch nicht gut lesbare) Quelle für ausgezeichnete Spiele ist www.luding.org.

Eines der wenigen Spiele, die sich auf digitale Medien stützten, kommt aus der Kategorie »Spiele und Medienkompetenz«: das Online-Spiel »RobkutschPilotenRallye«. Dieses Spiel wurde mit dem Grimme-Preis ausgezeichnet.[4] Es geht um eine virtuelle Reise durch Deutschland, die mithilfe von Informationsquellen aus dem Web realisiert wird.

Das Killerargument gegen Spiele kommt meist von jenen, die selbst nicht spielen: Digitale Spiele sind gewaltverherrlichend, reine Unterhaltung oder einfach nur sinnlos verschwendete Zeit und Ressourcen. Selbstverständlich gibt es solche und solche Spiele, aber gerade die Bibliothek könnte einen geschützten sozialen Rahmen (»Interaktionsraum«) bieten, der wie bei den angebotenen klassischen Medien eine gewisse Filterfunktion ermöglicht.

Beispiele für intelligente und effiziente Lernumgebungen gibt es viele. Eines der derzeit bekanntesten ist vielleicht die virtuelle Welt »Second Life«[5]. Kritiker meinen zwar, Second Life habe keine Bedeutung für die Bibliothek, es sei eine Spielerei. Nun, es ist eine simulierte Welt, mit Wurzeln, die tief in unsere Realität hineinreichen. Gleichzeitig ist es eine Umgebung, in der wir geschützt lernen können, und zwar von anderen.

Second Life ist verblüffend real

Nichts ist mehr Wert in Second Life (SL) als Wissen und Erfahrung, wie es sich in SL lebt. Soziale Fähigkeiten, Kreativität und Lesekompetenzen sind hier gefragt. Die Tatsache, dass hinter jedem Avatar auch ein richtiger Mensch steckt, macht Second Life zu mehr als nur einem Online-Spiel – es ist verblüffend, wie real diese Welt ist. Ein Beispiel: Jedes Mal, wenn ich mich mit anderen Avataren zu einem Treffen verabrede, wählen wir einen Ort, wo wir uns gemütlich hinsetzen können. Unseren Avataren macht langes Stehen ja nichts aus, aber uns ist das ungemütlich genug, dass wir nach einer freien Sitzbank Ausschau halten. Nun hat auch Sony angekündigt, eine eigene virtuelle Welt zu eröffnen.[6]

> Die Gegner eines solchen Bibliothekskonzepts setzen auf »passiven Widerstand« oder ignorieren das Thema völlig.

Das bringt uns zur Frage, welche Spiele denn für das Erlernen von Fähigkeiten geeignet sind und welche sich auch im Rahmen eines Bibliotheksbetriebs einsetzen lassen. Grundsätzlich ist jedes Spiel ein Training von irgendwelchen Fähigkeiten, das liegt in der Natur der Sache. Eine Empfehlung kann daher nicht pauschal ausgesprochen werden.

Vielmehr obliegt es jedem Betreiber (Bibliothek, Jugendtreff, Schule zum Beispiel) jene Spiele auszuwählen und anzubieten, welche den jeweils gewünschten Lerneffekt erbringen sollen. Aufgrund der Vielfalt an Bibliotheken ist es also nicht weiter verwunderlich, wenn eine sehr große Bandbreite an Spielen angeboten werden kann. Typische Lernziele in Bibliotheken umfassen »klassische« Themen wie Informations- und Lesekompetenz wie auch modernere Vorgaben wie soziale Fähigkeiten und vernetztes Denken und Handeln.

Welche Spiele eine Bibliothek in ihrem Betrieb berücksichtigt, ist also eine Frage ihres Selbstverständnisses. Aber auch die des Raumangebotes: Neben »reinen« PC-Spielen, die mit Monitor, Tastatur, Maus und vielleicht Joystick auskommen, gibt es Spiele, die ein beträchtlich größeres Raumausmaß annehmen – zum Beispiel »Wii« von Nintendo[7]. Viele Spiele sind multi-medial, das heißt dass eine gewisse akustische Wahrnehmung in der Bibliothek spürbar wird. Dies lässt sich durch schallisolierte Räume oder Kopfhörer für die Spieler minimieren.

»Wii« von Nintendo im Lesesaal

Bei Spielen wie Wii ist eine eigene kleine Ecke von Vorteil. Warum? Wii ist ein schönes Beispiel dafür, wie Computer-Spiele körperliche Bewegung und Geschicklichkeit, Spaß und das soziale Erleben fördern können. Wii benötigt neben einem Monitor und der Konsole einen kleinen Stick, den man in der Hand hält. Dieser Stick ist mit allerlei Sensoren und Knöpfen ausgestattet und erlaubt die simultane Übertragung von Bewegungen,

die man selbst ausführt, direkt auf den Schirm hinein in das Spielgeschehen. In der Spielpraxis heißt das, dass hier sehr viel körperliche Arbeit geleistet wird.

Wii erfreut sich großer Beliebtheit, unter anderem auch in Bibliotheken. So werden Wii-Events veranstaltet, wobei TeilnehmerInnen jeden Alters anzutreffen sind. Das Besondere dabei ist, dass neben dem Spielen auch Zuschauen und Beobachten der anderen beim Ausführen ihrer Bewegungen (also beim Spielen) zum Event dazugehören.

Neben Wii bieten sich zumindest zwei weitere Konsolen-Spiele an: die XBox 360 von Microsoft und die Sony Playstation 3. Um beide Konsolen wirklich auszukosten, ist ein HDTV-Monitor notwendig. Die Preise bewegen sich zwischen 250 Euro (Wii) und 600 Euro (Playstation 3). Nicht eingerechnet im Preis sind der hochauflösende Monitor und weitere Spielsoftware außerhalb des Startpakets. Wie auch bei Wii konzentrieren sich die Spiele der beiden Konsolen auf Sport, Fantasy-Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Autorennen aber auch auf Kriegs- und Actionspiele.

Eine andere Art der Spiele sind Multi-Player Online-Spiele[8]. Meist verläuft das Spielgeschehen innerhalb der eigenen vier Wände, die Kommunikation zu anderen Spielern wird dabei via Internet realisiert. Eine Möglichkeit, diese Spiele in die Bibliothek zu bringen, ist die Veranstaltung von LAN-Parties[9]. Auch

Ein verblüffendes Beispiel für ein Multi-Player-Kartenspiel bietet eine lokale Brauerei in Vorarlberg, die mit dem im Bundesland überall gespielten »Jassen« eine riesige Community aufgebaut hat.

hier sind die Spiel-Genres Action, Sport, Strategie und Geschicklichkeit vertreten. Typisch hier das Strategie-Spiel »world of warcraft«, aber auch der Flugsimulator oder Kartenspiele.

Ein verblüffendes Beispiel für ein Multi-Player-Kartenspiel bietet eine lokale Brauerei in Vorarlberg, die mit dem im Bundesland überall gespielten »Jassen« eine – für Vorarlberger Verhältnisse – riesige Community aufgebaut hat: Über 40 000 Spieler jassen Abend für Abend miteinander via Web. Dabei hat Vorarlberg eine Einwohnerzahl von rund 350 000 Menschen.

Die Auswahl an Multi-Player-Online-Spielen ist sehr groß, allerdings auch

Mark Buzinkay, Jahrgang 1971, studierte berufsbegleitend Geschichte, Philosophie und Soziologie an der Fernuniversität Hagen und anschließend Bibliotheks- und Informationsmanagement an der Donau Universität Krems. Später folgte ein MBA-Abschluss in Telecommunication Management an der Alaska Pacific University Anchorage, USA. Mark Buzinkay ist zertifizierter Qualitätsbeauftragter für KMU's und seit 2006 als Unternehmensberater im Bereich Informations- und Prozessmanagement sowie Online Marketing selbstständig tätig. Zuvor arbeitete er fünf Jahre als Coach und Berater in Bregenz, Dornbirn und Feldkirch (Vorarlberg) und anschließend mehr als vier Jahre als Process und Information Manager bei einem Tochterunternehmen der Erste Bank in Wien. Zuletzt war er als Programm-Verantwortlicher für Brain-Pool an der Österreichischen Nationalbibliothek in Wien tätig.
– Blog: www.buzinkay.net/blog-de.
– Kontakt: office@buzinkay.net

mit reichlich fragwürdigem Inhalt. Eine Sicherheit, welche Spiele auf den Bibliotheks-PCs gespielt werden, geben daher nur Konsolenspiele oder Spiele, die direkt auf den PCs installiert sind.

Nach einem Wii-Event oder Spiel-Veranstaltungen anderer Art erkennt man die Kraft, die hinter Computerspielen steckt, besonders wenn Kinder (und Männer) in die Bibliothek »gelockt« werden sollen. Doch wie behält man diese neuen Kunden, und wie können weitere Ziele der Bibliothek (Informationskompetenz) verfolgt werden, um sich nicht vollends und ausschließlich auf die Spiel- (und eventuell reine Entertainment-) Schiene zu konzentrieren?

Ein Beispiel hierfür liefert die Carvers Bay Library aus South Carolina, USA[10]. Die Spielzeit ist individuell begrenzt, und eine Ausweitung ist nur gegen persönliche Leistungen für die Bibliothek (wie das Rezensieren von ausgeliehenen Titeln oder ein Engagement bei gemeinnützigen Aktivitäten) möglich. Die Intention ist klar, und der Erfolg scheint der Bibliotheksleitung Recht zu geben. Fraglich ist allerdings, ob diese Art der Zwangsbeglückung nur in Gegenden funktioniert, wo es neben der Bibliothek kaum Alternativen zur Freizeitgestaltung für Jugendliche gibt.

Was will die Öffentliche Bibliothek sein?

Wie auch immer, es zeigt sich, dass (zumindest in Nordamerika) das Verständnis, was eine Öffentliche Bibliothek zu sein hat, keineswegs klar ist. Stimmen werden laut, die nicht nur die Anpassung an neue Lerngewohnheiten fordern, sondern überhaupt am Selbstverständnis der Bibliothek rütteln: Die Bibliothek war nicht und wird nicht jener erste Ort sein, an den Menschen zwecks Informationsbeschaffung gehen. Die Frage ist also, was eine Bibliothek sein will.

Zu guter Letzt noch zwei weitere Web-Empfehlungen, wenn Sie sich mit dem Gedanken tragen, Spiele in Ihrer

Die Bibliothek war nicht und wird nicht jener erste Ort sein, an den Menschen zwecks Informationsbeschaffung gehen. Die Frage ist also, was eine Bibliothek sein will.

Bibliothek zu installieren: »Search & Play«, die Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (http://snp.bpb.de) und der Computerspiel-Ratgeber (www.computerspiel-ratgeber.de) sind sicherlich gute Ausgangspunkte für Ihre Spiele-Evaluation.

Die Zukunft gehört den Kindern und damit den »Computer Natives«, und die Bibliothek als öffentliche Einrichtung sollte zumindest prüfen, inwiefern Konzepte wie »Spiele in Bibliotheken« beiden Seiten dienlich sind.

7 Einen sehr guten Bericht über Wii gibt es unter www.silversprite.com/?p=205 nachzulesen
8 Eine erste Online-Spiele-Übersicht findet sich hier: www.mpogd.com
9 Siehe www.computerspiel-ratgeber.de/Nutzen/LAN.htm
10 http://webjunction.org