
Gaming in der Bibliothek – Entwicklung eines Bewertungsrasters für Multiplayerspiele an Konsolen für 8–12-Jährige

Masterarbeit zur Erlangung des Master-Grades
Master of Science im Studiengang Master of Library Science (MALIS)
an der Fakultät für Informations- und Kommunikationswissenschaft
der Technischen Hochschule Köln

vorgelegt von: Valentine Schirmer

eingereicht bei: Prof. Dr. Frick
Zweitgutachter/in: Prof. Dr. Petschenka

Sottrum, 16.07.2023

Abstract

Die vorliegende Masterarbeit hat zum Ziel, einen Weg aufzuzeigen, wie das Thema Gaming in einer öffentlichen Bibliothek sinnvoll etabliert werden kann. Dafür beschäftigt sie sich mit der Frage, welchen Nutzen eine Bewertung von Multiplayer-Konsolenspielen für Bibliotheken hat und wie sich diese für das genannte Ziel verwenden lässt. Es wurde ein Bewertungsraster erstellt und mit der Beobachtung der praktischen Anwendung gefüllt. Die Beobachtung fand in einem Zeitraum von zwei Monaten während der *Gamingzeit* in der Stadtbibliothek Achim statt.

Ein zentrales Ergebnis dieser Arbeit ist, dass sich grundsätzlich Spiele eignen, die eine einfache Steuerung haben und bei denen die Lernkurve steil ist. So können die hier thematisierten Kinder der Zielgruppe der 8–12-Jährigen einen niedrighwelligen Einstieg bekommen. Durch die Nutzung des Bewertungsrasters kann sowohl ermittelt werden, welche Spiele sich grundsätzlich für eine Gamingzeit eignen, als auch, ob diese zur Ausrichtung einer bestimmten Bibliothek passen, falls es dahingehend Anforderungen gibt.

Ein weiteres Ergebnis ist die Feststellung, dass eine Moderation einer Gamingzeit in vielerlei Hinsicht Mehrwert bringt. Unter anderem kann eine moderierende Person einen demokratischen Spielauswahlprozess steuern und neue Kinder gezielt ansprechen und ermutigen, teilzunehmen. Sie kann die Regeln und Steuerung von Spielen erklären, die die Kinder noch nicht kennen und dafür sorgen, dass der Umgangston freundlich bleibt.

Schlagwörter/Schlüsselwörter: Gaming, Öffentliche Bibliothek, Konsolenspiele, Kinder, Bewertungsraster

The aim of this master's thesis is to show a way how the topic of gaming can be established meaningfully in a public library. To this end, it deals with the question of which use an evaluation of multiplayer console games has for libraries and how this can be used for the stated goal. An evaluation grid was created and filled with the observation of the practical application. The observation took place over a period of two months during *gaming time* in Achim's public library.

A central result of this work is that games with simple controls and steep learning curves are generally most suitable. By that, 8–12-year-old children – the target group and subject of this discussion – can get a low-threshold introduction. With the evaluation grid, it can be determined which games are fundamentally suitable for a gaming period in a public library. Furthermore, it can be evaluated, whether they are suitable for a specific library, if there are requirements in this regard.

Another finding is that moderating a gaming time adds value in many ways. Among other things, a moderator can control a democratic game selection process and specifically address and encourage new children to participate. They can explain the rules and

controls of games that the children are unfamiliar with and ensure that the tone remains friendly.

Keywords: Gaming, public library, console gaming, children, evaluation grid

Inhalt

Abstract	II
Tabellenverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VI
Einleitung	1
1 Setting	2
1.1 Stadtbibliothek Achim	2
1.2 Gamingstation.....	4
2 Gaming	8
2.1 Begriffseingrenzung.....	8
2.2 Gaming in Bibliotheken.....	9
3 Zielgruppe	12
3.1 Die KIM-Studie 2022 (Kindheit, Internet, Medien)	12
3.2 Möglichkeiten und Vorteile der Bibliotheksnutzung für Kinder & Jugendliche	14
3.3 Kinder & Jugendliche in der Stadtbibliothek Achim	15
4 Bewertungsraster	17
4.1 Methodik	17
4.2 Kriterienbestimmung für Beobachtungsbogen und Bewertungsraster	20
4.3 Beobachtung und Bewertung in der Stadtbibliothek Achim.....	27
5 Praktische Anwendung anhand von Beispielen	32
5.1 Kooperative Spiele – Beispiel: Minecraft	32
5.2 Kompetitive Spiele – Beispiel: Mario Kart.....	39
5.3 Mischformen – Beispiel: Rocket League	44
6 Fazit	49
Literaturverzeichnis	51
Anhang	55

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Spieleauswahl.....	20
-------------------------------	----

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Stadtbibliothek Achim im Rathaus der Stadt	2
Abbildung 2: Gamingstation in der Stadtbibliothek Achim	5
Abbildung 3: Beobachtungsbogen Minecraft, Seite 1	32
Abbildung 4: Beobachtungsbogen Minecraft, Seite 2	33
Abbildung 5: Bewertungsraster Minecraft	34
Abbildung 6: Darstellung der Erstellung einer neuen Welt, Minecraft (2017), Screenshot.....	35
Abbildung 7: Darstellung der grundlegenden Steuerung in Minecraft (2017), Screenshot.....	35
Abbildung 8: Darstellung der grundlegenden Steuerung in Minecraft (2017), Screenshot.....	36
Abbildung 9: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot.....	37
Abbildung 10: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot.....	37
Abbildung 11: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot.....	38
Abbildung 12: Beobachtungsbogen Mario Kart 8 Deluxe, Seite 1	39
Abbildung 13: Beobachtungsbogen Mario Kart 8 Deluxe, Seite 2	40
Abbildung 14: Bewertungsraster Mario Kart 8 Deluxe	41
Abbildung 15: Darstellung der Steuerung in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot	42
Abbildung 16: Darstellung der verschiedenen Geschwindigkeitsstufen in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot	42
Abbildung 17: Darstellung der Figurenauswahl in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot.....	43
Abbildung 18: Darstellung von Gameplay in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot	43
Abbildung 19: Beobachtungsbogen Rocket League, Seite 1	44
Abbildung 20: Beobachtungsbogen Rocket League, Seite 2.....	45
Abbildung 21: Bewertungsraster Rocket League.....	46
Abbildung 22: Darstellung des Tutorials in Rocket League (2015), Screenshot.....	47
Abbildung 23: Darstellung einer Wiederholung eines Torschusses in Rocket League (2015), Screenshot	47
Abbildung 24: Darstellung von Gameplay in Rocket League (2015), Screenshot	48

Einleitung

In der Stadtbibliothek Achim wurde 2022 eine Gamingstation eröffnet. Diese wurde mit Mitteln aus dem Bundesprogramm WissensWandel finanziert und umgesetzt.¹ Dazu wurde ein Konzept entwickelt, welches den Bedarf und die Planung der Nutzung beinhaltet. Dieses wurde seitdem in Form der wöchentlich stattfindenden *Gamingzeit*² umgesetzt.

Die vorliegende Masterthesis beschäftigt sich damit, wie dieses Nutzungskonzept sinnvoll fortgeführt und zukunftsfähig gemacht werden kann. Was trägt dazu bei, dass Gaming in der Bibliothek gelingt? Im Titel der Arbeit ist von Bibliotheken allgemein die Rede. In diesem Beispiel handelt es sich um eine Öffentliche Bibliothek, da dort – anders als in wissenschaftlichen Bibliotheken – die Zielgruppe der 8–12-Jährigen primär anzutreffen ist. Grundsätzlich kann das Thema Gaming aber auch für wissenschaftliche Bibliotheken und andere Zielgruppen interessant und relevant sein. Das konkrete Setting der Untersuchung in dieser Arbeit wird im ersten Kapitel behandelt. Dort geht es zunächst um das Setting der Stadtbibliothek Achim und in einem zweiten Schritt um das Setting, in dem die Beobachtung stattfindet: die Gamingstation in der Stadtbibliothek Achim.

Im zweiten Kapitel geht es um das Thema Gaming. Dazu wird der Begriff Gaming zunächst thematisch eingegrenzt und für die Zwecke dieser Arbeit definiert. Aufbauend auf der Begriffseingrenzung wird anschließend das Themenfeld Gaming in Bibliotheken weiter beleuchtet.

Die Einschränkung auf die Plattform Konsole ergibt sich aus der Verbindung der Zielgruppe und dem Setting der Öffentlichen Bibliothek. Es wird der Frage nachgegangen, was die Besonderheiten von Konsolen im Gegensatz zu anderen Plattformen sind.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf der Betrachtung des tatsächlichen Inhalts beim Gaming – den Spielen. Da Multiplayerspiele für die Zielgruppe und das Setting besonders relevant sind, werden diese primär in den Fokus genommen. Eine Abgrenzung, wie genau sich diese von anderen Spielen unterscheiden und warum sie für diese Arbeit geeignet sind, wird ebenfalls vorgenommen.

Eine weitere wichtige Rolle spielt die Zielgruppe der 8–12-Jährigen: Was ist das Besondere an dieser Zielgruppe? Dies wird im dritten Kapitel analysiert.

Die Forschungsfrage, die im Rahmen dieser Arbeit beantwortet wird, lautet: Wie können Bibliotheken die Bewertung von Konsolenspielen umsetzen und nutzen?

¹ Vgl. (Deutscher Bibliotheksverband e.V., 2023)

² Wenn im weiteren Verlauf dieser Arbeit von der *Gamingzeit* die Rede ist, handelt es sich um das in Kapitel 1.2 beschriebene Setting. Wenn allgemein von Gamingzeiten, die in (öffentlichen) Bibliotheken stattfinden, gesprochen wird, ist diese durch die normale Schreibweise davon zu unterscheiden.

Dazu wird ein Bewertungsraster entwickelt, welches sich aus zwei Teilen zusammensetzt. Im ersten Teil können Informationen über Spiele eingetragen werden, die sich aus der Recherche über diese ergeben, zum Beispiel die Altersfreigabe. Im zweiten Teil können Erkenntnisse aus Beobachtungen und Erfahrungsberichten von anderen eingetragen werden. Diese Zweiteilung ermöglicht zumindest bis zu einem gewissen Grad auch die Beurteilung von Spielen, die noch nicht angeschafft wurden.

Um den Aufbau des im Rahmen dieser Forschung genutzten Bewertungsrasters einzuordnen, werden Zweck und Definition von Bewertungsrastern allgemein erläutert und es gibt einen Überblick über bereits vorhandene Bewertungsraster im Themengebiet Gaming.

Im Unterkapitel über die Methodik wird des Weiteren erläutert, welche Schritte unternommen wurden, um das dieser Arbeit zugrunde liegende Bewertungsraster zu entwickeln, welches Ziel es hat und was es nicht leisten kann. Bei der Kriterienbestimmung wird definiert, welche Aspekte von Konsolenspielen für die Nutzung in der Bibliothek relevant sind und deshalb im Bewertungsraster vorkommen. Daraufgehend wird die Methode der Beobachtung erklärt und auch, warum für diese Arbeit eine Befragung nicht zu sinnvollen Ergebnissen geführt hätte.

Anschließend geht es um die praktische Anwendung anhand von Beispielen. Hier werden verschiedene Spiele in den Kategorien *Kooperative Spiele*, *kompetitive Spiele* und *Mischformen* in das Bewertungsraster eingetragen und die Beobachtungen dazu erläutert.

Zum Schluss wird ein Fazit gezogen, in dem die eingangs gestellte Forschungsfrage aufgegriffen und beantwortet wird.

1 Setting

Um das Thema räumlich zu verorten wird zunächst das Setting der Stadtbibliothek Achim sowie der Gamingstation, die in der Bibliothek untergebracht ist, beschrieben.

1.1 Stadtbibliothek Achim

Die Stadtbibliothek Achim ist eine öffentliche Bibliothek und liegt in der Stadt Achim, die inklusive ihrer sieben Ortsteile und zwei Ortschaften 33.976 Einwohner:innen zählt.³ Trägerin der Stadtbibliothek Achim ist die Stadt. Entscheidungsgremien bestehen in Form von Verwaltungsvorstand, Verwaltungsausschuss, Kulturausschuss und Stadtrat. Verantwortlich für die Bibliothek ist zuerst die Bibliotheksleitung und eine Ebene höher dann die Fachbereichsleitung des Fachbereich 1: Zentrale Steuerung, Bildung und Bürgerdienstleistungen.



Abbildung 1: Stadtbibliothek Achim im Rathaus der Stadt (Quelle: Valentine Schirmer)

Die Stadtbibliothek Achim lässt sich im Funktionsstufenmodell aus dem Ziel- und Strukturpapier Bibliotheken '93⁴ der 1. Stufe zuordnen: Grundbedarf (kleine und mittlere öffentliche Bibliotheken). Die Bibliothek besteht aus einer hauptamtlich geleiteten

³ Vgl. (Stadt Achim, 2022)

⁴ Vgl. (Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände, 1994) S. 11

Hauptstelle im Rathaus in der Achimer Innenstadt und vier ehrenamtlich geleiteten Ortsteilbüchereien, von denen drei an Schulen ansässig sind und deren Bestand größtenteils aus Kinderbüchern besteht. Die Bestände sind nicht verbunden, nur der Bestand der Hauptstelle ist elektronisch erfasst und kann über den Onlinekatalog⁵ der Stadtbibliothek eingesehen, vorgemerkt und – im Falle der E-Medien – ausgeliehen werden.

Die Bibliothek ist zu folgenden Zeiten geöffnet:

- Montag geschlossen
- Dienstag bis Donnerstag von 9 Uhr bis 18 Uhr
- Freitag und Samstag von 9 Uhr bis 13:30 Uhr

In einer Regelwoche ist die Bibliothek somit 36 Stunden für den Publikumsverkehr geöffnet.

Der Bestand hat eine Größe von ca. 28.600 physischen Medieneinheiten sowie weiteren 13.080 und etwa 33.100 E-Medien jeweils über den E-Medienverbund Nordleihe und den der Onleihe. Somit verfügt die Bibliothek über einen Gesamtbestand von über 65.500 Medieneinheiten.

Die Besuchszahlen sind noch nicht wieder auf dem Niveau wie vor den Coronajahren, die Tendenz ist jedoch steigend. In der Zeit von Juli 2022 bis einschließlich Juni 2023 wurden 58.444 Besucher:innen gezählt, im Vergleichszeitraum März 2019 bis einschließlich Februar 2020 lagen die Besucher:innen-Zahlen bei 78.489. Die Ausleihzahlen liegen hingegen über dem Niveau von 2019, wo im gesamten Jahr 192.881 Ausleihen erfolgt sind, während es im Zeitraum Mai 2022 bis Mai 2023 201.712 Ausleihen waren.⁶

Die Bibliothek bietet ihren Besucher:innen die kostenlose Nutzung der Räumlichkeiten und Medien vor Ort sowie ein offenes WLAN. Auch die vorhandenen PC-Arbeitsplätze können gratis gegen Pfand genutzt werden.

Es werden außerdem verschiedene Veranstaltungen und Projekte organisiert, die sich an unterschiedliche Zielgruppen wenden. Für Erwachsene finden zum Beispiel mehrere Lesungen im Jahr statt, die in Kooperation mit dem Förderverein der Stadtbibliothek ausgerichtet werden⁷ und einen monatlich stattfindenden Literaturkreis.⁸ Für Eltern mit Babys findet alle zwei Wochen eine Krabbelgruppe statt.⁹ Für Kinder im Kita- und Grundschulalter veranstaltet die Bibliothek einmal im Monat ein Bilderbuchkino¹⁰, für Kinder ab

⁵ Vgl. (Stadt Achim, 2023i)

⁶ Interne Besucher- und Ausleihstatistik der Stadtbibliothek Achim

⁷ Vgl. (Stadt Achim, 2023c)

⁸ Vgl. (Stadt Achim, 2023h)

⁹ Vgl. (Stadt Achim, 2023f)

¹⁰ Vgl. (Stadt Achim, 2023b)

sechs Jahren die einmal wöchentlich stattfindende Gaming¹¹- und Makerzeit.¹² Für Kinder ab 10 Jahren finden alle zwei Wochen Workshops zum Thema Programmieren und Kreatives Gaming statt. Da die Kinder sich für diese Workshops anmelden müssen, ist hier die Schwelle etwas höher als beispielsweise bei der *Gamingzeit* und ist somit ein ergänzendes Angebot, erreicht aber nicht alle Kinder, die eine mögliche Zielgruppe darstellen könnten.

Für 11–14-Jährige wird der JULIUS-Club (Jugend liest und schreibt) organisiert, der während den Sommerferien stattfindet und ein Sommerleseclub-Angebot ist.¹³

Die Bibliothek ist erste Ansprechpartnerin zum Thema Medienkompetenz und Leseförderung in Achim und kooperiert dazu mit den Schulen und Kitas in Achim. Für alle Einrichtungen werden Führungen angeboten – sowohl für die Gruppen und Klassen als auch für das pädagogische Personal. Es sind Elternabende in der Planung, die in der Bibliothek ausgerichtet werden. Somit wirken die Beschäftigten der Kitas und Schulen als Multiplikator:innen und bringen auch den Eltern die Existenz und Angebote der Bibliothek näher. Die Bibliothek bietet allen Beschäftigten pädagogischer Einrichtungen kostenlose Institutionsausweise an, bei denen auch keine Mahngebühren anfallen. Außerdem können Medienkisten zu individuellen Themenbereichen ausgeliehen werden. Es werden zwei Mal im Jahr Lesungen angeboten, die sich einerseits an die Zielgruppe der Kitakinder und andererseits an die Zielgruppe der Grundschul Kinder richtet. Diese können reihum von den interessierten Einrichtungen mit ihren Gruppen und Klassen besucht werden.

Für weiterführende Schulen werden Rechenschulungen angeboten und die Bibliothek kann mit der gesamten Klasse als Lernort aufgesucht werden – als Alternative zum Klassenzimmer.

In Kooperation mit der Grundschule Uesen wird die Bibliotheks-AG angeboten, für die Personal der Bibliothek einmal in der Woche die lokale Grundschule aufsucht und dort verschiedene Angebote mit digitalen Medien durchführt.

1.2 Gamingstation

Die über eine Förderung der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien finanzierte Gamingstation wurde 2021 geplant und 2022 eingerichtet. Gleichzeitig mit der Gamingstation wurden auch Mittel für einen Makerspace beantragt. Dies wird im folgenden Teil ausgeklammert, um den Fokus auf der Gamingstation zu belassen.

¹¹ Vgl. (Stadt Achim, 2023d)

¹² Vgl. (Stadt Achim, 2023g)

¹³ Vgl. (Stadt Achim, 2023e)

Für die Gamingstation wurden letztlich Fördermittel in Höhe von 2304€ ausgegeben.¹⁴ Dies beinhaltet vier Konsolen: Eine *Playstation 5* für 630€, eine *Xbox Series S* für 425€ und zwei *Nintendo Switch*-Konsolen für 677€. Bei den Konsolen waren jeweils ein bis zwei Controller inklusive. Weitere Controller wurden für alle Konsolen angeschafft: 2 *Playstation*-Controller 140€, zwei *Xbox*-Controller für 120€ und zwei *Switch*-Controller für 118€. Es wurde des Weiteren ein Grundbestand an Spielen, die immer für die *Gamingzeit* zur Verfügung stehen, in Höhe von 194€ angeschafft.

Die Entscheidung für diese drei Konsolen wurde unter anderem deshalb getroffen, weil dies die zu diesem Zeitpunkt meist verkauften Spielekonsolen waren.¹⁵ Mit drei unterschiedlichen Konsolen sollte erreicht werden, dass eine große Bandbreite an Spielen ausprobiert und gespielt werden kann.



Abbildung 2: Gamingstation in der Stadtbibliothek Achim (Quelle: Valentine Schirmer)

Die Gamingstation wurde im Kinderbereich eingerichtet, wo für das Bilderbuchkino bereits ein Beamer, eine Leinwand, die aus der Decke heruntergefahren werden kann, und Vorhänge, die sich bei Bedarf um den Bereich herum schließen lassen, vorhanden sind. Auch die roten Sitzhocker waren bereits 2015 für das Bilderbuchkino angeschafft worden. Diese werden jetzt einer Doppelnutzung zugeführt, sodass im Rahmen der Förderung nur die Konsolen und Spiele beschafft werden mussten. Selbst gezahlt wurden aus dem Etat der Stadtbibliothek außerdem die grauen Sitzmöbel für 618€, die Schränke zur Aufbewahrung der Konsolen und Spiele außerhalb der *Gamingzeit* für 264€, ein HDMI-

¹⁴ Die Preisangaben wurden zur besseren Lesbarkeit für diese Arbeit geringfügig gerundet (z.B. 629,99€ zu 630€).

¹⁵ Vgl. (VGChartz, 2023)

Switch für 13€, zwei HDMI-Kabel für 21€, Sicherheitsschlösser für 29€ und das Neonschild für 530€. Die gesamten Kosten für die Gamingstation betragen ungefähr 3779 €. ¹⁶

Die *Gamingzeit* am Dienstagnachmittag wird von einem festen Mitarbeiter der Stadtbibliothek oder einer seiner zwei Stellvertretungen betreut; im Voraus wird bereits eine kleine Auswahl an Spielen vorbereitet. Durch den Präsenzbestand an Spielen kann gewährleistet werden, dass immer eine gewisse Varianz an Spielen zur Verfügung steht. Falls es sich anbietet, nutzt der Kollege auch Spiele aus dem Ausleihbestand, die er für die Dauer der Vorbereitung und die tatsächliche *Gamingzeit* auf einem Extrakonto ausleiht. Während der *Gamingzeit* ist die Aufgabe der Moderation, Spielregeln und die Steuerung für diejenigen Kinder zu erklären, die das Spiel vorher noch nicht kannten. Außerdem greift sie ein, falls der Umgangston zu abwertend wird und sie kann Kinder ansprechen, die Interesse an der *Gamingzeit* zeigen und sie ermutigen, daran teilzunehmen.

Der Ablauf einer *Gamingzeit* ist folgendermaßen:

Vorbereitung: Verfügbare Spiele sichten, Einstellungen vorbereiten, Updates durchführen

Gamingzeit: Die Kinder kommen oft schon früher und verbringen bereits Zeit in der Bibliothek. Sie unterhalten sich über die kommende *Gamingzeit* und andere für sie interessante Themen. Der Kollege bereitet die *Gamingzeit* vor, indem er die Vorhänge um den Bereich zuzieht und damit auch anderen Besucher:innen signalisiert, dass nun die *Gamingzeit* stattfindet. Währenddessen können ein paar wenige Bücherregale nicht erreicht werden. Wenn Nutzer:innen an genau diesen Büchern interessiert sind, müssen sie entweder zu einem anderen Zeitpunkt nachschauen oder das Personal im Verbuchungsbereich fragen, die ihnen die gewünschten Bücher dann heraussuchen.

Zu Beginn der *Gamingzeit* geben die Kinder, die daran teilnehmen möchten, ihre Bibliothekskarte ab. Der Kollege überprüft, ob sie über sechs Jahre alt sind und auf ihren Konten keine *Gamingzeit*-Sperrung (durch die Eltern oder die Bibliothek) vermerkt wurden. Daraufhin stellt er die heute spielbaren Spiele vor, aus denen sich die Kinder eines auswählen dürfen. Hierbei wird angestrebt, dass ein möglichst demokratisches Ergebnis bei der Auswahl der Spiele getroffen wird und nicht bloß die lautesten Kinder ihren Willen bekommen. Daraufhin werden die Controller verteilt. Sofern mehr als vier Kinder auf einmal vor Ort sind, kommen entweder diejenigen zuerst dran, die als erstes da waren und danach wird abgewechselt oder die Kinder einigen sich bereits vorher darauf, auch während eines Spieles abzuwechseln. Nach spätestens 45 Minuten wird ein weiteres Spiel gespielt. In der Praxis kommt es innerhalb der 90 Minuten der *Gamingzeit* zu zwei bis drei Spielen, da viele Spiele Rundenzeiten von weniger als 45 Minuten haben.

Kinder, die gerade nicht spielen, können zuschauen, sich in der Bibliothek umsehen und stöbern oder auch in den Eingangsbereich zum Makerspace gehen und dort beispielsweise die VR-Brille oder Lego Spike ausprobieren. Dies wird häufig von wartenden

¹⁶ Vgl. Kostenaufstellung Gamingstation der Stadtbibliothek Achim, siehe Anhang

Kindern genutzt, ebenso wie das Zusehen während andere Kinder spielen. Es gibt auch Kinder, die grundsätzlich nur zusehen und nicht selbst spielen möchten.

Eltern, die ihre Kinder in die Bibliothek begleiten, können vom Rand aus zusehen. Viele verlassen die Bibliothek auch während der *Gamingzeit* und unternehmen andere Dinge, während ihre Kinder spielen.

Es können auch Verwarnungen oder Sperren ausgesprochen werden. Teilweise lassen sich die Kinder in emotionalen Spielsituationen zu ausufernden oder beleidigenden Äußerungen hinreißen. Diese werden durch das betreuende Personal verwarnt oder auch der Gamingstation verwiesen. In härteren Fällen kann auch eine längerfristige Sperre ausgesprochen werden. Dies ist bis zum Zeitpunkt der Beobachtungsreihe allerdings noch nicht notwendig gewesen.

2 Gaming

Im zweiten Kapitel wird der Begriff Gaming für die Zwecke dieser Arbeit definiert und thematisch eingegrenzt. Aufbauend auf der Begriffseingrenzung geht es daraufhin um die Einordnung von Gaming in den Kontext von Bibliotheken.

Die Einschränkung auf die Plattform Konsole ergibt sich aus der Verbindung der Zielgruppe und dem Setting der Öffentlichen Bibliothek. Näheres dazu in Kapitel 2.2. Es wird der Frage nachgegangen, was die Besonderheiten von Konsolen im Gegensatz zu anderen Plattformen sind.

Der Fokus auf Multiplayerspiele ist ebenfalls in der Kombination aus dem Setting der Öffentlichen Bibliothek und der Zielgruppe der 8–12-Jährigen begründet. Dies wird ebenfalls im zweiten Teil dieses Kapitels erläutert. Dafür wird auch eruiert, wie genau sich diese von anderen Spielen unterscheiden und warum sie für diese Arbeit geeignet sind.

2.1 Begriffseingrenzung

„Gaming bezeichnet das Spielen von Videospiele auf den dafür geeigneten Endgeräten mittels Eingabemöglichkeiten.“¹⁷

In dieser Arbeit wird der Begriff Gaming für *digitales* Spielen verwendet. In Abgrenzung zu physischen Spielen wie Brettspielen oder Spielen im Freien wie zum Beispiel Wikingerschach oder Spielen beim Sport, sind hier Spiele gemeint, die im digitalen Kontext stattfinden. Der Inhalt kann trotzdem dem physischen Spielen ähneln, so zum Beispiel bei Mario Tennis.

Gaming ist heutzutage ein etablierter Begriff, sowohl im englischen als auch deutschen Sprachgebrauch. Auch in der Bibliothekswelt wird dieser Begriff vorrangig verwendet.¹⁸

Der Duden definiert ein Videospiele folgendermaßen: „elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus eingreift“¹⁹. Im Rahmen dieser Arbeit geht es um elektronische Spiele, die auf einer Konsole gespielt werden und mithilfe eines Controllers gesteuert werden. Es geht nicht um Spieleautomatenspiele oder Spiele, die auf dem Smartphone oder Computer gespielt werden können.

Als Spielekonsolen werden in diesem Kontext Konsolen definiert, die ein Ausgabemedium benötigen, wie zum Beispiel einen Fernseher oder im konkreten Szenario einen Beamer und eine Leinwand. Multiplayerspiele bezeichnen Spiele, die von mehreren gleichzeitig an dem gleichen Gerät gespielt werden können. Grundsätzlich würde dies auch Spiele beinhalten, die über eine Onlinefunktion miteinander gespielt werden können, ohne im gleichen Raum zu sein. Für diese Arbeit wird der Begriff aber auf das

¹⁷ (Schöber, 2021)

¹⁸ Vgl. (Deeg, 2014) S. 6

¹⁹ Vgl. (Cornelsen Verlag GmbH, 2023)

gleichzeitige Vor-Ort-Spielen eingeschränkt. Dies hat primär pädagogische Gründe, die im Folgenden ebenfalls erläutert werden.

2.2 Gaming in Bibliotheken

Gaming gibt es in verschiedenen Settings, wie zum Beispiel in Jugendräumen oder -häusern, Elektronikläden oder eben auch in Bibliotheken. Gaming in Bibliotheken ist seit mehreren Jahren ein beliebter Trend.²⁰ Viele Bibliotheken in Deutschland haben angefangen, Konsolenspiele in ihre Bestände aufzunehmen und einige richten auch Gaming-Veranstaltungen aus.²¹²²²³

Gaming gehört nicht zu den klassischen Aufgaben einer Bibliothek. Trotzdem kann die Erweiterung des Angebots einer Bibliothek um Gaming einen Blick wert sein. Unterschieden werden muss zwischen dem reinen Ausleihen von Games und Konsolen (und Controllern und anderem Gaming-Zubehör, wie zum Beispiel VR-Brillen) und der Gestaltung eines Veranstaltungsprogrammes mit Gaming. Das eine ist ein schon recht lang etabliertes Phänomen, das sich logisch an die Ausleihe aller anderen Medien anschließt.²⁴ Eine neuere Entwicklung ist außerdem der Verleih von teureren Konsolen.

Gaming mit Veranstaltungen zu verbinden misst dem Thema allerdings nochmal eine ganz andere Bedeutung bei. Es werden mehr Ressourcen durch die Nutzung von Räumen und die Einplanung von Bibliothekspersonal gebunden. Auch die Sachkosten für eine Konsole, Gaming-Mobiliar und Spiele tragen dazu bei, dass es eine Bibliothek insgesamt finanziell belastet, ein Gaming-Veranstaltungsprogramm anzubieten. Es bietet gleichzeitig die Chance, eine neue Nutzer:innengruppe anzusprechen bzw. Nutzer:innengruppen zu aktivieren, die bereits andere Angebote der Bibliothek nutzen und durch Gaming-Veranstaltungen öfter in die Bibliothek kommen und zusätzlich eine Multiplikator:innenfunktion wahrnehmen können.

Es kann argumentiert werden, dass Gaming sich nicht für eine Bibliothek eignet, weil es von der Lautstärke her störend für andere Nutzer:innen der Bibliothek sein könnte. Andererseits kann ein Gaming-Angebot neue Nutzer:innen in die Bibliotheken ziehen oder auch bereits vorhandene Nutzer:innen dazu motivieren, öfter in die Bibliothek zu kommen. Die Bibliothek kann ein breiteres Medienangebot aufbauen und sich ein moderneres Image verschaffen. Dies wirkt sich wieder positiv auf die Bekanntheit und Nutzung der Bibliothek aus und verschafft so mehr Menschen den Zugang zur Bibliothek und trägt damit laut Christoph Deeg zu mehr Chancengleichheit bei, da es für Nutzer:innen eines Angebots der Bibliothek mit weniger Hemmschwellen verbunden ist, auch ein anderes

²⁰ Vgl. (Deutscher Bibliotheksverband e.V., 2019)

²¹ Vgl. (GOSLAR marketing gmbh, 2023)

²² Vgl. (Stadt Mannheim, 2023)

²³ Vgl. (Münchner Stadtbibliothek, 2023)

²⁴ Vgl. (Ficzal, 2017) S. 146

zu nutzen bzw. überhaupt von anderen Angeboten zu erfahren und sie als zugänglich wahrzunehmen.²⁵

Dazu kommt, dass Gaming auch Lerneffekte²⁶²⁷ haben kann, da zum Beispiel viele Konsolenspiele es erfordern, kritisch zu denken, Probleme zu lösen und Strategie- und Teamfähigkeiten auszubauen. Bibliotheken können Gaming dazu nutzen, diese Fähigkeiten zu fördern und Lernen in einer spaßigen interaktiven Atmosphäre anzubieten. Deeg argumentiert, dass Gaming Lernen, Kulturgut und Entertainment beinhaltet.²⁸ So kann ein Gaming-Angebot in einer Bibliothek dazu beitragen, Informationen und Kultur an alle Alters- und Zielgruppen heranzubringen und gleichzeitig zur gesellschaftlichen Teilhabe aller beitragen.²⁹

Letztendlich hängt die Frage, ob Gaming angemessen für Bibliotheken ist, davon ab, welche Leitlinie, welches Publikum und welche Ziele die Bibliothek hat.

In der Stadt Achim gibt es immer noch viele Menschen, die die Bibliothek entweder nicht kennen oder ein veraltetes Bild von ihr haben. Dem wird schon seit vielen Jahren begegnet, indem der Fokus auf die Aufenthaltsqualität gelegt wird und weniger auf den Bestand. Dieser ist inzwischen aufgelockert – sowohl durch die Menge der angeschafften Medien als auch die Aufstellung mit halbhohen Regalen und mehr Platz für eine Aufstellung, die die Cover der Bücher zeigt. Gleichzeitig entstehen immer mehr Angebote, die zum Ziel haben, für sämtliche Alters- und Zielgruppen einen Aufenthaltsort ohne Konsumzwang zu schaffen. Der Makerspace und die Gamingstation sind die zuletzt hinzugekommenen, die pressewirksam auf die Bibliothek als Dritten Ort aufmerksam gemacht haben.³⁰

Solange Bibliotheken einen Weg finden, Gaming in ihr Angebot auf eine Weise einzubinden, die ihre Gesamtmision unterstützt und auf andere Nutzer:innen Rücksicht nimmt, kann Gaming ein wertvolles Zusatzangebot sein.

Die Plattform der Konsole eignet sich besonders für Bibliotheken, weil sie einerseits beliebt ist – knapp die Hälfte aller Haushalte in Deutschland besaßen 2022 eine Konsole³¹ – und andererseits viele zuhause nicht die Möglichkeit haben, eine Konsole zu nutzen. Gleichzeitig fördert sie das gemeinsame und gleichzeitige Spielen am gleichen Ort: Viele Konsolenspiele sind dazu ausgelegt, dass vier oder mehr Personen gleichzeitig an Controllern Funktionen im Spiel auslösen. Auch eignet sie sich durch das Darstellen auf einem großen Bildschirm bzw. einer großen Leinwand dafür, dass andere Personen zuschauen können.

²⁵ Vgl. (Deeg, 2014) S. 21

²⁶ Vgl. (Ficzal, 2017) S. 146

²⁷ Vgl. (Deeg, 2014) S. 19

²⁸ Vgl. (Deeg, 2014) S. 25f

²⁹ Vgl. (Deeg, 2014) S. 21

³⁰ Vgl. (Bartz, 2022)

³¹ Vgl. (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2023) S. 5

Auch Multiplayerspiele sind für Bibliotheken prädestiniert, weil die Gamer:innen – also die Nutzer:innen von Gaming-Angeboten – sich dadurch aneinander messen können.³² Dadurch bekommt ein Gaming-Angebot einen Wettbewerbscharakter³³ und es könnten als Veranstaltungsformat beispielsweise Turniere durchgeführt werden. Gleichzeitig gibt es auch Multiplayerspiele, die die Zusammenarbeit benötigen. Hier wird ein sozialer Aspekt des Gamings hervorgehoben, denn die beteiligten Gamer:innen müssen zusammenarbeiten, um das Spiel zu schaffen. Bei Multiplayerspielen findet laut Deeg außerdem ein Austausch zu anderen Themen statt, es wird auch über das Spiel und die Themen im Spiel gesprochen, aber auch zu völlig anderen Themen wird sich unterhalten.³⁴

³² Vgl. (Deeg, 2014) S. 84

³³ Vgl. (Deeg, 2014) S. 18

³⁴ Vgl. (Deeg, 2014) S. 84

3 Zielgruppe

In diesem Kapitel wird erläutert, wie das Thema Gaming mit der Zielgruppe der 8–12-Jährigen zusammenhängt. Dazu wird im ersten Abschnitt die KIM-Studie 2022 vorgestellt, die sich regelmäßig mit dem Mediennutzungsverhalten von Kindern im Alter von sechs bis dreizehn Jahren in Deutschland auseinandersetzt. Die Ergebnisse werden zugleich dahingehend ausgewertet, welchen Mehrwert Gamingzeiten in Bibliotheken basierend auf den Studienergebnissen haben können. Danach wird dargestellt, welche Möglichkeiten und Vorteile regelmäßige Bibliotheksbesuche für Kinder und Jugendliche haben und dies in Zusammenhang mit der *Gamingzeit* gestellt. Damit soll verdeutlicht werden, warum es erstrebenswert ist, über neue Angebote wie Videospiele, Bibliotheken attraktiver für junge Menschen zu machen. Schließlich werden im letzten Abschnitt dieses Kapitels die Ergebnisse der vorangegangenen beiden Unterkapitel auf das konkrete Beispiel der Stadtbibliothek Achim angewendet und die Angebote und das Bibliotheksumfeld für Jugendliche im konkreten Szenario untersucht.

3.1 Die KIM-Studie 2022 (Kindheit, Internet, Medien)

„Kinder sind im Alltag von vielen verschiedenen Medien umgeben und wachsen wie selbstverständlich mit ihnen auf. Die KIM-Studie wirft einen Blick auf den Umgang von Kindern mit unterschiedlichsten Medien [...]“³⁵

Eine Studie, die viele wichtige Informationen hauptsächlich aber nicht nur für dieses Kapitel liefert, ist die KIM-Studie 2022 (Kindheit, Internet, Medien). Sie erscheint alle zwei Jahre, zuletzt im Juni 2023. Die Ergebnisse sind repräsentativ für die Sechs- bis Dreizehnjährigen in Deutschland. Da es bisher kein Angebot für die Zielgruppe der 8–12-Jährigen in der Achimer Stadtbibliothek gab, wurde diese Zielgruppe für diese Arbeit ausgewählt. Die Studie deckt zwar eine größere Altersspanne ab, ist jedoch in den Bereichen trennscharf, in denen es um dieses Alter speziell geht.

Die für diese Arbeit relevanten Ergebnisse aus der KIM-Studie 2022 werden im Folgenden zusammengefasst und eingeordnet.

Konsolenspiele erfreuen sich großer Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen im Alter von sechs bis dreizehn Jahren. Im Rahmen der Studie gaben 18% der Kinder an, dass digitales Spielen ihre liebste Freizeitaktivität sei, wobei Jungen mit 24% der Befragten diese Angabe ungefähr doppelt so häufig machten wie Mädchen mit 12%. 60% der befragten Kinder spielen regelmäßig irgendeine Art von Videospiele, knapp ein Viertel sogar täglich, jedes zehnte Kind seltener. 29% gaben aber auch an, keine Games zu nutzen. Über die Hälfte der befragten Kinder und Jugendlichen gaben an, Konsolenspiele mindestens einmal pro Woche bis hin zu täglich zu nutzen. Im Gegensatz dazu besuchen nur 2% jeden/fast jeden Tag eine Bibliothek und 9% ein-/mehrmals pro Woche. Mit attraktiven Gaming-Angeboten lässt sich also an die Interessen von Kindern

³⁵ (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mfps), 2023) S. 2

und Jugendlichen anknüpfen, mit dem langfristigen Ziel, die Regelmäßigkeit der Bibliotheksnutzung in dieser Altersgruppe zu erhöhen.

Darüber hinaus ist offenbar auch das Zugucken beim Spielen für Kinder und Jugendliche interessant. Bei YouTube werden laut der Befragung mindestens einmal pro Woche sogenannte Let's-Play-Videos von 33% der 8–9-Jährigen, 29% der 10–11-Jährigen und 36% der 12–13-Jährigen konsumiert. Auch diesem Bedürfnis lässt sich im Rahmen einer Gamingzeit in Bibliotheken gut nachkommen.

Die Beschäftigung mit medialen Angeboten – darunter auch digitale Spiele – nimmt laut der KIM-Studie 2022 im Altersverlauf deutlich zu. Gleichzeitig steigt mit zunehmendem Alter der Anteil an Kindern, die Medien allein nutzen. Spiele an Konsole werden von 41% der 8–9-Jährigen alleine genutzt, bei den 10–11-Jährigen sind es bereits 45% und bei den 12–13-Jährigen 48%. Darin können potenziell einige Gefahren liegen, wie soziale Isolation, unentdeckt aufkommendes Suchtverhalten oder übermäßiger Konsum von für die Altersgruppe unangemessenen Inhalten. Gamingzeiten in Bibliotheken können dies sicherlich nur im begrenzten Umfang abfedern. Durch die Moderation und die Spielauswahl sowie das gemeinsame Spielen in Bibliotheken, besteht jedoch eine Chance, einige Jugendliche weiter in Strukturen eingebunden zu behalten und somit problematischem Spielverhalten vorzubeugen.

Auch einen weiteren in der Studie hervorgehobenen Aspekt kann sich die Gamingzeit als Gemeinschaftsraum in Bibliotheken zu Nutze machen: Kinder informieren sich über digitale Spiele zu 77% über den Freundeskreis, zu 43% über das Internet und zu 37% über die Familie. Idealweise treffen die Kinder und Jugendlichen ihren Freundeskreis dann in der Bibliothek und finden dort einen geeigneten Rahmen, um sich bei Gleichaltrigen über neue Spiele und Trends zu informieren.

Darüber hinaus interessieren sich 45% der Eltern für das Thema *Medienerziehung/Umgang von Kindern mit Medien*. Eltern von jüngeren Kindern haben ein größeres Interesse an Erziehungsfragen rund um Medien. Eltern von Kindern im Alter von 8–9 Jahre bejahen die Frage zu 52%, bei Kindern im Alter von 10–11 Jahre zu 40% und bei den 12–13-Jährigen zu 39%. 79% der Eltern wünschen sich Medienkompetenz als Schulfach. Eine moderierte Gamingzeit kann Eltern entlasten, indem die Kinder unter Aufsicht einem ihrer Interessen nachgehen und gleichzeitig durch die Moderation dem Wunsch der Medienkompetenzförderung Rechnung getragen wird.

Schließlich ist für die praktische Umsetzung einer Gamingzeit nicht zu vernachlässigen: Die beliebtesten Spielertitel sind mit 17% der Befragten Minecraft (seit 2020 8% gestiegen) und Mario Kart mit 7% der Befragten (2020 auch 7%).

3.2 Möglichkeiten und Vorteile der Bibliotheksnutzung für Kinder & Jugendliche

Welche Möglichkeiten und Vorteile bietet die Bibliothek für die Zielgruppe der 8–12-Jährigen grundsätzlich und wie kann das Angebot einer gut gestalteten Gamingzeit dazu beitragen? Als Antwort auf diese Frage, sollen hier einige zentrale Punkte zusammengefasst werden.

Bibliotheken bieten Zugang zu einem großen Bestand an Lesematerial wie Bücher, Comics, Zeitschriften und Zeitungen. Wenn Kinder die Bibliothek regelmäßig besuchen, können sie ihre eigene Neigung zum Lesen entdecken und in die Welt der Bücher und Geschichten eintauchen. Dies stärkt ihre Lesefähigkeit. Auch beim Gaming wird laut Deeg Lesefähigkeit benötigt, zum Beispiel wenn Spielregeln erklärt oder Punktestände angezeigt werden.³⁶

Es werden zudem Ressourcen für Forschung und Lernen angeboten, die den Kindern helfen können, kritisches Denken zu üben.³⁷ Wenn sie Quellen evaluieren und Informationen analysieren, können Kinder bessere Denker:innen und Lerner:innen werden.

Wenn Neugier ermöglicht und ermutigt wird, können Kinder mehr Motivation für ihr eigenes Lernen entwickeln.³⁸ Bibliotheken bieten viele Möglichkeiten, Kindern neue Themen näherzubringen und bestehende Interessen zu verfolgen. Bei der Gamingzeit können sie neue Spiele kennenlernen, die sie vorher noch nicht kannten. Auch dadurch wird ihre Neugier geweckt.

Darüber hinaus können soziale Fähigkeiten gefördert werden. Bibliotheken bieten eine sichere und willkommen heißende Umgebung für Kinder an, in der sie mit ihren Peers interagieren und soziale Skills entwickeln können. Wenn sie an den Projekten und Veranstaltungen der Bibliothek teilnehmen, können sie lernen, mit anderen zu interagieren und Freundschaften aufzubauen.³⁹ Die Gamingzeit ermöglicht dies durch die persönliche Interaktion gegenüber dem Solospiel der Kinder andernorts.

Zugang zu Technologie und Informationen wird über Computer, das Internet, Tablets und andere Technologien ermöglicht, was Kindern dabei helfen kann, in diesen Bereichen Fähigkeiten zu entwickeln – auch bekannt unter dem englischen Schlagwort *digital literacy*.⁴⁰ Wenn Kinder lernen, diese Technologien verantwortungsbewusst zu nutzen, können sie darauf vorbereitet werden, bewusst mit den Möglichkeiten und Risiken des Internets umzugehen und Erfolg im späteren Berufsleben zu haben. Während der Gamingzeit lernen sie Spielsteuerungen kennen und bekommen dadurch ein breiteres Verständnis von dem, was technisch heutzutage möglich ist.

³⁶ Vgl. (Deeg, 2014) S. 18

³⁷ Vgl. (IFLA, 2013)

³⁸ Vgl. (Berner, Isler, & Weidinger, 2021) S. 127

³⁹ Vgl. (Burtscher & Raggal, 2018) S. 2

⁴⁰ Vgl. (IFLA, 2017) S. 3

Bibliotheken tragen zur Sozialen Gerechtigkeit bei, indem sie ihre Angebote kostenfrei oder kostengünstig anbieten.⁴¹ Sie sind weniger stark reglementiert als formelle Lernorte wie die Schule. Sie können als Ort außerhalb des eigenen Wohnraumes genutzt werden, an dem sich konsumfrei aufgehalten werden kann. Sie können Unterstützung für sozio-ökonomisch schlechter gestellte Familien sein. Auch durch die Gamingzeit wird dieser Aspekt gefördert, da nicht jede Familie eine Konsole zuhause hat und die Kinder diese in der Bibliothek und während der *Gamingzeit* kostenlos nutzen können.

3.3 Kinder & Jugendliche in der Stadtbibliothek Achim

Die Stadtbibliothek Achim hat bis 2022 keine regelmäßig stattfindende Veranstaltung angeboten, die sich explizit an Kinder von 8-12 Jahren richtet hat. Die bis dahin regelmäßig durchgeführten Angebote richteten sich viel an andere Zielgruppen (s. Kapitel 1.1). Die Zielgruppe der 8–12-Jährigen hat mit der *Gamingzeit* ein wöchentlich stattfindendes Angebot bekommen. Seit September 2022 findet jeden Dienstag zwischen 16:00-17:30 Uhr die *Gamingzeit* statt. Seitdem besuchen durchschnittlich 13 Kinder pro Woche die *Gamingzeit*.⁴²

Es gibt außerhalb der Bibliothek in Achim noch weitere Angebote für diese Altersgruppe, so zum Beispiel einen Jugendtreff⁴³ und auch im Bürgerzentrum⁴⁴ finden verschiedene Angebote statt.

Durch ein gezieltes Ansprechen dieser Zielgruppe soll einerseits für Chancengleichheit gesorgt werden. Nicht alle Kinder haben eine Konsole zuhause, in der Stadtbibliothek können sie sie kostenlos nutzen. Andererseits soll die Bibliothek von allen Altersgruppen als Aufenthaltsort wahrgenommen werden. Dies soll mit dem regelmäßigen Angebot gefördert werden.

Initial beworben wurde die *Gamingzeit* über die Presse⁴⁵, durch persönliches Ansprechen der passenden Altersgruppe und Beiträge auf dem Instagramkanal der Stadtbibliothek⁴⁶. Inzwischen gibt es immer wieder Erinnerungen an die *Gamingzeit* durch Reels oder Storys bei Instagram oder auch besondere Veranstaltungen, zum Beispiel im Rahmen des Ferienspaßes oder Julius Clubs.

Die Besuchszahlen entwickelten sich zu Beginn stark steigend und haben sich inzwischen auf einem regelmäßigen Niveau eingependelt. Zu bestimmten Zeiten kommen weniger Kinder, teilweise zum Beispiel in den Ferien. Es ist noch nicht vorgekommen, dass die *Gamingzeit* aufgrund von zu wenigen Besucher:innen ausgefallen ist.

⁴¹ Vgl. (Elfering, 2022)

⁴² interne Statistik der Stadtbibliothek Achim

⁴³ Vgl. (SoFa e.V. als gemeinnütziger Verein, 2023)

⁴⁴ Vgl. (Stadt Achim, 2023ac)

⁴⁵ Vgl. (Bartz, 2022)

⁴⁶ Vgl. (Stadtbibliothek Achim, 2022)

Die Kinder selbst erfahren es teilweise über ihre Eltern oder über ihre Freunde, dass es die *Gamingzeit* in der Bibliothek gibt. Teilweise haben sie sich extra für die Teilnahme an der *Gamingzeit* in der Bibliothek angemeldet.

Im Rahmen der Beobachtungen stellte sich heraus, dass im Einzelfall auch jüngere Kinder ab 6 Jahren Interesse an der *Gamingzeit* zeigen. Da keine rechtlichen Hindernisse bestehen (Altersbeschränkungen der Spiele: 0 oder 6 Jahre), sind im Sinne der offenen und niederschweligen Bibliotheksarbeit auch diese Kinder willkommen. Teils schauen sie nur zu, teils spielen sie auch mit und können – je nach individuellen Fertigkeiten – problemlos mit den älteren Kindern zusammenspielen.

Darüber hinaus wurden die Erkenntnisse aus der KIM-Studie und ihren Vorgängerinnen explizit genutzt, um die *Gamingzeit* an den Interessen und Bedürfnissen ausgerichtet zu gestalten. Insbesondere der Gemeinschaftsaspekt durch die Multiplayerspiele sowie die Möglichkeit zum Zuschauen und die Moderation wie im Kapitel 2 beschrieben, sollen den Spaß und den Nutzen für die Teilnehmenden maximieren, um die Bibliothek für sie zu einer positiven Erfahrung werden zu lassen.

4 Bewertungsraster

Im folgenden Kapitel wird zunächst die gewählte Methodik der strukturierten Beobachtung mit Hilfe eines Bewertungsrasters erläutert, was das Ziel des Rasters ist und was dieses nicht leisten kann. Es wird dargestellt, warum eine Befragung sich nach einem Test als nicht zielführend erwiesen hat. Die Auswahl der Spiele wird erklärt.

Darauf aufbauend werden die Kriterien bestimmt, die dann in den Beobachtungsbogen und das Bewertungsraster einfließen.

4.1 Methodik

Für diese Forschung wurden zwei methodische Varianten in Erwägung gezogen: die strukturierte Beobachtung und die Befragung mittels Gamification. Beide Vorgehensweisen wurden für die vorliegende Arbeit erarbeitet und getestet. Auf Grund der Ergebnisse der Testung, wurde die Befragung als weniger geeignet identifiziert und die strukturierte Beobachtung mit Hilfe eines Bewertungsrasters als zu bevorzugend ausgewählt. Beide Ansätze werden im Folgenden erläutert.

Strukturierte Beobachtung mit Hilfe eines Bewertungsrasters

Um Beobachtungen strukturiert nach vorher festgelegten Kriterien zu erfassen, mit dem Ziel sie hinterher objektiv auswerten zu können, ist ein Bewertungsraster ein vielseitig geeignetes Werkzeug. Ein besonderer Vorteil ist, dass das Bewertungsraster auch von Personen genutzt werden kann, die mit dem Inhalt nur leicht vertraut sind. Dabei muss beachtet werden, dass eine beobachtende Person laut Friederike Heinzel immer auch ihre eigene Perspektive mit in die Beobachtung einbringt.⁴⁷ Solange dies berücksichtigt wird, kann eine Beobachtung nichtsdestotrotz gewinnbringend sein.

Im Themenbereich Gaming gibt es bereits mehrere Anbieter:innen, die Konsolenspiele mit unterschiedlichen Schwerpunkten bewerten. Eine bekannte Anbieterin ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche ist und vom Staat beauftragt Spiele daraufhin überprüft, ab welchem Alter ein Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist.⁴⁸ Die Bewertungen von Webseiten wie www.GamePro.de oder www.PCGames.de sind altersübergreifend gestaltet und kommerzieller Natur. Die Spiele lassen sich auf diesen Seiten über Verlinkungen käuflich erwerben und es ist sehr viel Werbung auf den Seiten zu sehen.^{49 50}

⁴⁷ Vgl. (Heinzel, 2012) S. 184

⁴⁸ Vgl. (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle GmbH, 2023)

⁴⁹ Vgl. (Webedia Gaming GmbH, 2023)

⁵⁰ Vgl. (Computec Media GmbH, 2023)

Ein Ziel des hier entwickelten Bewertungsrasters ist es, unterstützend für die Auswahl neuer Spiele zu wirken. Dies kann, insbesondere wenn das thematisch versierte Personal zum Zeitpunkt der Neubeschaffung von Spielen nicht verfügbar ist oder in einer Bibliothek ein derartiges Angebot erstmals eingeführt werden soll, hilfreich sein. Beobachtungen vorhandener Spiele können zu Aussagen über Tauglichkeit für eine Gamingzeit genutzt werden und neue Spiele können dann auf Basis dieser Beobachtungen ausgewählt werden. Diese können dann wiederum erneut beobachtet werden. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie gut für eine Gamingzeit funktionieren, ist aber bereits erhöht, weil ein ähnliches Spiel auch schon gut funktioniert hat.

Dieses Raster kann nicht universal für jede Situation genutzt werden. Letztendlich hängt die erfolgreiche Umsetzung einer mehr oder weniger regelmäßigen Gamingveranstaltung auch immer vom durchführenden Personal und anderen Faktoren ab. Es kann aber als Anregung dienen, sich mit dem Thema einer regelmäßigen Gamingveranstaltung in der Bibliothek auseinanderzusetzen und die Chancen zu erkennen.

Befragung mit Hilfe von Gamification

„‘Gamification‘ is the use of game design elements in non-game contexts.“⁵¹

Durch das Element von Gamification sollte erreicht werden, dass die Kinder mehr Motivation für die Befragung hatten. Laut Julia Mayer kann Gamification „uns dazu bringen, Dinge zu tun, die wir sonst nicht tun würden.“⁵²

Zunächst wurden zwei Testtermine zum Beobachten und Befragen angesetzt. Die Befragung wurde anonym durchgeführt mit Hilfe eines *Actionbounds*^{53 54}, der jeweils nach einem Spiel von den Kindern durchgespielt wurde (siehe Anhang).

Lediglich ein Kind hat die Befragung komplett verweigert, alle anderen haben den *Actionbound* bearbeitet. Obwohl bei den Fragen viel mit Symbolen gearbeitet wurde und die Fragen einfach formuliert waren, hatten einige Kinder Schwierigkeiten, die Fragen zu verstehen und brauchten Unterstützung durch das Bibliothekspersonal. Die Befragungsergebnisse waren nichtsdestotrotz nicht zufriedenstellend bzw. ergaben kaum Forschungsergebnisse aus den folgenden Gründen:

- Kinder waren voneinander abgelenkt.
- Kinder schauten sich die Antworten von anderen ab.
- Wenige engagierte Kinder antworteten ausführlicher als der Großteil der nicht-engagierten Kinder. Diese gaben teilweise kaum Antworten ein, übersprangen

⁵¹ (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) S. 10

⁵² (Mayer, 2021) S. 39

⁵³ Vgl. (Actionbound GmbH, 2023)

⁵⁴ Actionbounds sind digitale Rallyes, die selbst gestaltet und daraufhin mit einem mobilen Endgerät durchgespielt werden können. Dabei können verschiedene Antwortformate vorkommen, wie zum Beispiel Tonaufnahmen, Videoaufnahmen, Multiple-Choice usw.

den Großteil der Fragen oder gaben unsinnige Antworten ein. So ergab sich ein verfälschtes Bild.

Mögliche Lösungen für die Befragungsproblematik könnten sein, einen anderen Anreiz zu schaffen, wie zum Beispiel eine Belohnung nach der Befragung oder Bibliotheksanreize vergeben, etwa, dass die nächste Vorbestellung kostenlos ist oder ähnliches. Eine weitere Lösung könnte sein, mehr Personal für Befragungen einzuplanen. Vorstellbar wäre auch, einen anderen Ansatz bei der Befragung zu wählen, etwa Einzelinterviews mit den Kindern. Dies erscheint jedoch datenschutzrechtlich problematisch. Auf Grund der begrenzten zeitlichen und finanziellen Ressourcen für diese Arbeit wurde schließlich davon abgesehen, alternative Befragungsmodi zu erarbeiten.

Da das Angebot der *Gamingzeit* noch relativ neu war und sich erst etablieren sollte und die Kinder durch die Befragung nicht von der *Gamingzeit* abgeschreckt werden sollten, und eine Beobachtung auch zielführend war, wurde für die Zwecke dieser Arbeit daraufhin die Entscheidung getroffen, nur zu beobachten.

Die Erstellung des Beobachtungsbogens und des Bewertungsrasters

Ziel der Beobachtung war, Hinweise auf die Nutzbarkeit von Konsolenspielen für Bibliotheken zu erlangen und somit das Bewertungsraster zu füllen.

Für die Erstellung des Bewertungsrasters wurden zum Einstieg die Kriterien, die im nächsten Kapitel näher erläutert werden, herausgearbeitet. Anhand dieser wurden die Recherche- und Beobachtungssitems bestimmt. Daraus wurde das Bewertungsraster und darauf aufbauend dann der Beobachtungsbogen entwickelt. Dazu musste herausgearbeitet werden, was überhaupt sinnvoll beobachtbar war und was eher schlechter beobachtet werden konnte. Ein Beispiel dafür ist das Item Frustrationsverhalten, welches im ursprünglichen Entwurf Frustrationstoleranz hieß. Beobachten lässt sich vor allem Verhalten von Menschen und nicht deren Gedanken oder Einstellungen. Daher konnte durch eine Beobachtung nicht ermittelt werden, ob ein Kind eine höhere oder niedrigere Frustrationstoleranz hatte, sondern lediglich, welches Frustrationsverhalten es möglicherweise zeigte.

In der praktischen Anwendung funktioniert das Bewertungsraster so, dass zuerst die Beobachtung stattfindet und dann die Ergebnisse für das jeweilige Spiel übertragen werden. Die Items der Beobachtung werden je nach Bedarf gewichtet und dann bekommt das Spiel ein Punkteergebnis für die Eignung für eine Gamingveranstaltung in Bibliotheken.

Dies wurde exemplarisch für jeweils ein Spiel der Kategorien kooperative Spiele, kompetitive Spiele und Mischformen in den Unterkapiteln des fünften Kapitels gemacht.

Es hat sich als sinnvoll erwiesen, den Recherche- und Beobachtungsbogen in zwei Teile zu teilen, von denen sich der eine Teil auf Informationen bezieht, die zu einem Spiel recherchiert werden können und der zweite Teil auf die Beobachtungen bezieht, die für diese Arbeit gemacht wurden. Diese Kopfdaten dienen zum Beispiel dazu, ein Spiel zuzuordnen und die Quelle der Informationen ggf. zu einem späteren Zeitpunkt zu nutzen.

Zunächst wurden Entwürfe der Beobachtungsbögen erstellt, die auch in den zwei Testterminen genutzt wurden. Die Erkenntnisse, die aus diesen Testbeobachtungen gewonnen wurden, flossen daraufhin in den finalen Beobachtungsbogen, der für den Rest der Zeit genutzt wurde.

Die ersten Entwürfe enthielten noch Beobachtungselemente, die sich nicht so gut beobachten ließen oder irrelevant für die Bewertung waren. Beispielsweise war das Beobachtungselement *Modus des Spiels: offline/online* letztlich irrelevant, weil im Setting der *Gamingzeit* derzeit nur Spiele im Offlinemodus angeboten werden. Die beiden ersten Entwürfe befinden sich im Anhang.

Auswahl der Spiele für die strukturierte Beobachtung und Bewertung

Die Auswahl der Spiele für die Beobachtungen wurde auf Grundlage mehrerer Faktoren durch den verantwortlichen Mitarbeiter durchgeführt: Nach der Vorauswahl auf Grundlage praktischer bzw. rechtlicher Faktoren, zum Beispiel Multiplayer-Funktion und AltersEinstufung, wurden auf Grundlage seiner persönlichen Erfahrung und Internetrecherche Spiele ausgewählt, die kurzweilig, einfach zu verstehen und zum jeweiligen Zeitpunkt in der Zielgruppe beliebt waren. Laut der KIM-Studie waren sowohl Minecraft als auch Mario Kart unter den beliebtesten Spielen in der Altersgruppe.⁵⁵

Spielname	Kategorie	Konsole	Altersbeschränkung	Inhalt
Minecraft	kooperativ	Nintendo Switch/ Playstation/Xbox	USK 6	Sandbox, Survival
Mario Kart 8 Deluxe	kompetitiv	Nintendo Switch	USK 0	Party, Rennspiel
Rocket League	Mischform	Nintendo Switch/ Playstation/Xbox	USK 6	Sport, Action, Rennspiel

Tabelle 1: Spieleauswahl

4.2 Kriterienbestimmung für Beobachtungsbogen und Bewertungsraster

In diesem Kapitel werden die Kriterien, die im Beobachtungsbogen und im Bewertungsraster abgebildet werden, definiert. Es wird erläutert, was beobachtet wird, warum es beobachtet wird, wie es beobachtet wird und schließlich auch, welche Optionen es gibt, ein Item zu gewichten. Die Gewichtung für das Setting in der Stadtbibliothek Achim folgt in Kapitel 4.3.

Der erste Teil des Beobachtungsbogens wird mit Informationen gefüllt, die öffentlich zugänglich über die Internetseite der Spielehersteller:innen recherchierbar sind. Hier werden der Name, die Konsolenkompatibilität und die Website, von der die Informationen stammen, eingetragen. Es wird das Erscheinungsdatum des Spiels sowie die

⁵⁵ Vgl. (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mfps), 2023) S. 56

Spielkategorie laut Hersteller:in eingetragen. Es wird die offizielle Spieler:innenanzahl und die Altersfreigabe dokumentiert. Daraufhin wird noch die Spielmechanik dokumentiert. Dies speist sich zum Teil aus den Hersteller:innenangaben auf der Spiele-Website und zum Teil aus der Beobachtung. Ein für eine Gamingveranstaltung gut geeignetes Spiel bietet auch in diesem Fall bereits Aktionen, die die Kinder von vornherein ausführen können, ohne das komplette Spiel zu beherrschen. Es wird notiert, wie die/der Gewinner:in des Spiels ermittelt wird.

Es wurden 15 Beobachtungselemente herausgearbeitet, die im Folgenden vorgestellt werden:

Rundenanzahl:

Die Anzahl der Runden⁵⁶ eines Durchgangs⁵⁷ wird dokumentiert. Damit ist die Planung und Eignung für eine zeitlich begrenzte Gamingveranstaltung sowie die theoretisch mögliche Anzahl an unterschiedlichen Kindern, die das Spiel spielen können, dokumentierbar. Ermittelt wird die Rundenanzahl durch Beobachtung des Spielverlaufs.

Nützlich ist das Item für eine zeitlich begrenzte Gamingveranstaltung oder die Ausrichtung eines Turniers, bei dem möglichst viele Kinder spielen können sollen. Eine Gewichtung kann dementsprechend höher oder geringer gewählt werden.

Rundendauer:

Die durchschnittliche Dauer einer Runde wird dokumentiert. Dies ermöglicht die zeitliche Planung einer Gamingveranstaltung. Manche Spielehersteller:innen machen Angaben dazu, wie lange Runden dauern. Allerdings ist die für diese Arbeit wichtige Information nicht die Spielangabe, sondern wie lange eine Gruppe von Kindern in einer Bibliothek tatsächlich braucht, um eine Runde bzw. einen Durchgang des Spiels zu spielen. Dies kann unter Umständen durch Erklärungen für neue Kinder, die Auswahl der Figuren und Ausstattung oder andere Faktoren mehr Zeit in Anspruch nehmen, als durch die Spielhersteller:innen vorgegeben. Zur Ermittlung wird der Spielverlauf beobachtet.

Nützlich ist dieses Item – wie die Rundenanzahl – für die Planung einer Gamingveranstaltung und gegebenenfalls für die Planung eines Turniers – insbesondere, wenn einer größeren Anzahl Kindern die Teilnahme ermöglicht werden soll.

Durchgangsdauer:

⁵⁶ Bei dem Begriff *Runde* geht es in dieser Arbeit um die kleinstmögliche Spieleinheit, die ein Kind ununterbrochen spielt, zum Beispiel ein Autorennen von Start bis Ziel.

⁵⁷ *Durchgänge* können aus einer oder mehreren Runden bestehen. Ein Durchgang bildet spielmechanisch eine logische Einheit, zum Beispiel ein Grand Prix bestehend aus zwei oder mehr Runden.

Das Produkt der Rundenanzahl multipliziert mit der Rundendauer ist die Durchgangsdauer. Der Nutzen dieses Items ist identisch mit der der Items Rundendauer und Durchgangszahl.

Alter:

In diesem Item wird das geschätzte Durchschnittsalter der Kinder eingetragen. Damit lässt sich ermitteln, ob das Spiel tatsächlich die beabsichtigte Altersgruppe anspricht. Das Alter wird durch Schätzung oder Aussagen der Kinder ermittelt.

Diese Information kann wichtig sein, um Spiele nach Ausrichtung der Gamingzeit auszuwählen. Je nach Schwerpunkt der Gamingzeit oder des Turniers können so gezielt Spiele gewählt werden, die zum Beispiel ältere Kinder ansprechen, die tendenziell weniger Interesse am Besuch von Bibliotheken haben, oder jüngere Kinder, um im Rahmen einer Schulprojektwoche oder Ähnlichem attraktiv zu sein. Für eine allgemeine Gamingzeit kann hingegen ein Spiel höher bewertet werden, welches zuverlässig Kinder einer großen Altersbandbreite anspricht.

Geschlecht:

Das geschätzte Geschlecht der spielenden Kinder wird durch Beobachtung ermittelt. Dieses Item kann nützlich sein, um Spiele für gezielte Projekte wie zum Beispiel ein Mädchen-Gaming-Turnier oder ähnliches auszuwählen oder um grundsätzlich dazu beizutragen, eine Gamingzeit möglichst gemischtgeschlechtlich zu gestalten. Da Jungen laut der KIM-Studie mehr Affinität zu digitalen Spielen zeigen als Mädchen⁵⁸, ist eine Lenkungswirkung durch tendenziell bei Mädchen beliebteren Spielen ein möglicher gewünschter Effekt. Die Gewichtung des Items kann dementsprechend erfolgen.

Spaßfaktor:

Dieses Item dient der Feststellung des durchschnittlichen Spaßfaktors aller Kinder. Ermittelt wird er per Beobachtung von Handlungen der Kinder, zum Beispiel Gelächter, direkte Äußerungen im Spielverlauf oder Bedauern, wenn das Spiel vorbei ist.

Das Angebot von Spielen mit hohem Spaßfaktor erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Kinder ihren Peers vom Erlebten erzählen und somit Werbung für die Bibliothek betreiben.

Eine hohe Gewichtung dieses Items kann nützlich sein, wenn eine neue Gamingzeit etabliert werden soll.

⁵⁸ Vgl. (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2023) S. 54

Spieler:innenanzahl:

Dieses Item dient der Feststellung der Gesamtanzahl Kinder, die während eines Durchgangs durchschnittlich spielen. Der beobachtete Wert kann von der Hersteller:innenvorgabe abweichen, wenn sich die Kinder innerhalb des Durchgangs abwechseln.

Wenn die Spieler:innenanzahl und die Durchgangsdauer bekannt sind, kann die Gesamtanzahl an Kindern ermittelt werden, die während einer Gamingveranstaltung spielen kann. Bei erwartbar hohem Andrang sind Spiele mit einer hohen Spieler:innenanzahl und geringer Rundendauer vorteilhaft, um möglichst vielen Kindern die aktive Teilnahme zu ermöglichen.

Zusammenarbeit: kooperativ/kompetitiv/Mischform:

Unabhängig vom Spielinhalt können Spiele im Multiplayermodus kooperativ, kompetitiv oder als Mischform ausgelegt sein. Jedoch kann es vorkommen, dass Kinder ein Spiel selbstständig in einer anderen Form spielen als intendiert. Daher kann dieses Item helfen, ein Spiel auf seine tatsächliche Eignung für Gaming in einer Bibliothek zu prüfen; zum Beispiel, wenn für eine Gamingveranstaltung besonderer Wert auf kooperatives Spielen gelegt wird.

Eine Mischform liegt zum Beispiel vor, wenn es ein grundsätzlich kompetitives Setting gibt, in dem aber auch Teams gebildet werden, die zusammenspielen.

Für die Ausrichtung eines Turniers ist die Auswahl kompetitiver Spiele und somit eine hohe Gewichtung dieses Items mit einer hohen Bewertung des kompetitiven Spielcharakters denkbar.

Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel:

Hier wird aufgeführt, warum und für welche Einstiegslevel ein Spiel geeignet ist.

Spiele, die sich als niedrighschwellig erweisen, können für Turniere oder Gamingveranstaltungen mit vielen neuen Kindern vorteilhaft sein. Anspruchsvollere Spiele hingegen binden erfahrenere und tendenziell ältere Kinder mehr an die Gamingzeit. Beobachtet wird dies anhand der Äußerungen und Spielweise der Kinder, die ein Spiel zum ersten Mal spielen: Ein hohes Maß an Eignung liegt vor, wenn Kinder unmittelbar nach Spielbeginn nur selten oder gar nicht bei der Moderation oder den Mitspieler:innen nach Funktionen der Steuerung oder des Spielinhaltes fragen und sich nach kurzer Zeit ausreichend sicher in der Spielumgebung bewegen.

Ein mögliches Szenario für die gezielte Nutzung eines Spiels mit hohem Einstiegslevel ist das Angebot des Spiels durch die Moderation, wenn bekannt spielerfahrene Kinder anwesend sind und die spielunerfahrenen Kinder von ihren Peers an das Spiel herangeführt werden können. Auf diese Weise wird die soziale Interaktion gefördert und durch

das Erlernen eines schwierigeren Spiels ein intensiveres Erfolgserlebnis für die Kinder ermöglicht.

Lernkurve:

Die Lernkurve ergänzt das vorherige Item, welches zur Bewertung der unmittelbaren Einstiegsfreundlichkeit eines Spiels dient. In Abgrenzung dazu wird hier beobachtet, wie viel Zeit für das initiale Erlernen der Steuerung für Kinder notwendig ist. Die Beobachtung erfolgt über die Beobachtung der Reaktionen und Äußerungen der Kinder.

Dieses Item ist relevant für die Eignung eines Spiels für begrenzt zur Verfügung stehender Zeit. Außerdem ist das gemeinsame Spielen von Kindern mit unterschiedlicher Spielerfahrung bei Spielen mit einer steilen Lernkurve mit schnell erreichtem Lernplateau für alle Mitspieler:innen motivierender. Analog zum vorherigen Item kann jedoch auch ein Spiel mit einer anspruchsvollen Lernkurve in gewissen Settings vorteilhaft sein.

Frustrationsverhalten:

Spiele können auf unterschiedliche Weise Frustration erzeugen: Zum Beispiel durch eine komplexe Steuerung, langwierige und/oder geringe Fortschritte im Spielverlauf oder große Rückschläge bei kleinen Spiel- oder Bedienfehlern. In der Spielauswahl ist ein ausgewogenes Spiel, welches einerseits motiviert und nicht langweilt, andererseits keine zu schwer erreichbaren Anforderungen an die geplante Zielgruppe stellt, ein Ziel.

Während die Frustration ein höchst individuelles Gefühl ist, welches in diesem Setting nicht seriös bewertet werden kann, ist das gezeigte Frustrationsverhalten hingegen beobachtbar. Hierzu gehören Flüche, Kommentare der Kinder sowie Handlungen, sowohl im Spiel als auch physisch.

Für die Verwendung in einer Gamingzeit ist dieses Item relevant, da es zum Beispiel zur Entscheidung über die Notwendigkeit einer durchgängigen Moderation beiträgt.

Sprache der Kinder:

Unabhängig vom Frustrationsverhalten können Spiele Kinder zu friedlichem oder eher ausuferndem Sprachgebrauch animieren. Spiele, die problematische Formulierungen und Worte in einer Gamingzeit fördern, können durch eine entsprechende Bewertung gezielt vermieden werden. Der besondere Fokus in der Beobachtung liegt dabei auf der Korrelation von Spieldarstellungen und Nutzung spezifischer Worte. So kann zum Beispiel die Darstellung der Art und Weise des Besiegens, der Sieger:innen und Besiegten in einer Spielrunde eher dazu führen, dass Kinder Formulierungen wie „ich habe dich getötet“ statt „ich habe gewonnen/dich besiegt“ nutzen.

Sofern ein solches Spiel aus anderen Gründen in einer Gamingzeit genutzt werden soll ist die Notwendigkeit einer Moderation gezielt zu bewerten.

Skills:

Im Rahmen von Videospiele, können Kinder nicht nur Spaß haben, sondern auch verschiedene Kenntnisse und Fähigkeiten – zusammen im Kontext von Gaming auch Skills genannt – üben und erweitern. Im Beobachtungsbogen wird dokumentiert, welche Skills durch ein Spiel gefördert werden.

Je nach Schwerpunkt einer Gamingzeit könnten hier bestimmte Skills besonders gewichtet werden, zum Beispiel im Rahmen einer Veranstaltungsreihe, die kreatives Gaming thematisiert. Hier wurden ein paar Skills exemplarisch ausgewählt, die nur stellvertretend dafür stehen, dass hier eine große Bandbreite an möglichen Fähigkeiten überprüft werden könnten. Auf diese Art kann herausgefunden werden, welchen Lernwert ein Spiel hat. Typische Skills, die im Rahmen von Gaming beobachtet werden können, sind kritisches Denken, Problemlösung, Lesefähigkeiten, soziale Kompetenzen und diverse weitere.

Die beispielhaft gewählten Skills können folgendermaßen beobachtet werden: Die Hand-Augen-Koordination wird durch ein Spiel mit einem Controller gefördert, bei dem die Kinder das was sie auf dem Bildschirm oder der Leinwand sehen mit den Händen und Fingern an ihren Controllern beeinflussen und umgekehrt. Die Reaktionsfähigkeit lässt sich beobachten, wenn im Spiel etwas schnell gefordert wird, zum Beispiel, wenn beim Autorennen plötzlich etwas den Weg versperrt, dem daraufhin ausgewichen werden muss. Kreativität ist bei Spielen beobachtbar, die den Spieler:innen Gestaltungsfreiheiten einräumen, zum Beispiel wenn man innerhalb des Spieles etwas gestalten kann. Das kann bei der eigene Ausrüstung beginnen und bis hin zum Erstellen eigener Welten gehen. Merkfähigkeit ist bei Spielen beobachtbar, bei denen Informationen erst gegeben werden, die zu einem späteren Zeitpunkt wieder wichtig werden. Teamfähigkeit ist für ein Spiel dann beobachtbar, wenn Kinder zusammenarbeiten müssen, um zum Ziel zu kommen. Kritisches Denken kann dann beobachtet werden, wenn Spiele keine Antworten vorgeben, sondern die Lösung selbst erarbeitet werden muss.

Nur, weil diese Skills grundsätzlich von Spielen abgefragt werden, ist aber gleichzeitig noch nicht gesagt, dass die Kinder sie auch anwenden und lernen. Es besteht allerdings eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dadurch, dass die Kinder dieser Situation ausgesetzt sind und diese Skills im Sinne der Spielmechanik eingefordert werden.

Die Gewichtung des Items Skills bzw. der einzelnen beobachteten Fähigkeiten, hängt stark von der Ausrichtung der Bibliothek und dem Ziel der Gamingzeit ab. Bei Turnieren kann auch bewusst ein Fokus auf kreative Spiele oder Geschicklichkeitsspiele gelegt werden, oder es wird darauf geachtet, dass ein Mix aus verschiedenen Arten von Skills gefordert wird, um möglichst viele Kinder zur Teilnahme zu motivieren.

Die Dokumentation des Lernwerts von Spielen kann auch in der Elternkommunikation und Bewerbung der Gamingzeit hilfreich sein, um transparent machen zu können, dass es in der Gamingzeit nicht ausschließlich um die „Beschäftigung“ der Teilnehmenden geht, sondern vielmehr auch der pädagogische Auftrag der Bibliothek im Fokus steht.

Dies kann es Eltern erleichtern, dass sie ihre Kinder zur Teilnahme an der Gamingzeit ermutigen.

Gleichzeitig sollte insbesondere bei diesem Item die Balance zum Spaßfaktor gewahrt bleiben. Da die Teilnahme der Kinder freiwillig ist, sollte unbedingt vermieden werden, dass die Auswahl der Spiele zu „verkopft“ getroffen wird – dies würde mit großer Wahrscheinlichkeit zum Misserfolg der Gamingzeit führen. Nichtsdestotrotz kann auch das Üben und Erlernen neuer Skills zum Spaß der Kinder beitragen.

Moderation:

Die Einrichtung einer Gamingzeit ist grundsätzlich mit Kosten für die Bibliothek verbunden, die über die Anschaffung der Materialien hinausgeht. Insbesondere die Bereitstellung von Personal für die Moderation der Gamingzeit kann eine zusätzliche dauerhafte Belastung für das Budget der Bibliothek sein, weswegen es wichtig ist, zu erfassen, ob ein Spiel hohen oder niedrigen Moderationsbedarf mit sich bringt. Auch für den Fall von kurzfristigem Personalausfall ist es wichtig, schnell entscheiden zu können, ob die Gamingzeit mit Spielen mit wenig Moderationsbedarf trotzdem stattfinden kann oder ausfallen muss. Sollte in der Bibliothek die Möglichkeit bestehen, zwei unterschiedliche Spiele parallel anzubieten, könnte auch eine Strategie sein, Spiele mit mehr und mit weniger Moderationsbedarf gleichzeitig stattfinden zu lassen, damit der Personalbedarf sich nicht verdoppelt. Auf die Art könnte ein:e Moderator:in schwerpunktmäßig das Spiel mit dem höheren Moderationsbedarf betreuen, den Kindern an der anderen Konsole bei Bedarf aber ebenfalls zur Verfügung stehen.

Das Item erfasst, wie notwendig die Moderation oder Hilfestellung durch Bibliothekspersonal ist. Dabei fließt einerseits ein, wie komplex das Spiel ist – also ob die Kinder häufig Rückfragen oder größere Herausforderungen haben – und andererseits, wie die Zusammenarbeit und Interaktivität zu bewerten ist: Fördert das Spiel positive Interaktion oder Teamwork zwischen den Kindern oder negative Interaktionen wie Aggressivität oder Mobbing/Ärgern? Spiele, die positive Interaktionen begünstigen, brauchen in der Regel weniger Moderation.

Die verwendete Sprache der Kinder, die Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel, die Lernkurve und die Menge des Frustrationsverhaltens können Anzeichen dafür sein, ob und mit welcher Intensität eine Moderation notwendig ist. Dies sollte für ausgewählte Spiele bei unterschiedlichen Einstiegsleveln betrachtet werden, um über die Beobachtung und Bewertung Rückschlüsse für die zukünftige Auswahl treffen zu können.

Wenn die Ausdrucksweise der Kinder gemäßigt ist, die Lernkurve flach und die Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel hoch ist, könnten trotzdem noch weitere Faktoren für die Notwendigkeit einer Moderation sprechen. Vorstellbar ist, dass Kinder sich in einem eigentlich kooperativen Spiel gegen eine:n Einzelne:n verbünden und durch eine Moderation Mobbing verhindert werden kann.

Für die Planung einer Gamingzeit in einer Bibliothek kann dies von Bedeutung sein, da es möglicherweise Personal bindet bzw. zunächst (ehrenamtliches) Personal gefunden

werden muss, falls Spiele ausgewählt werden, bei denen eine Moderation dringend notwendig ist.

Besonderheiten:

Als letztes Item im Beobachtungsbogen, gibt es noch Raum für Besonderheiten. Dies trägt der Tatsache Rechnung, dass in einem standardisierten Beobachtungsbogen erwartungsgemäß nicht alle Faktoren abgebildet werden können, die im Einzelfall Einfluss auf die Nutzbarkeit eines Spiels in einer Gamingzeit haben. Beobachtende Personen können dort alles notieren, was sie weiter erwähnenswert finden, oder worauf sie in Zukunft hinweisen möchten. Als Beispiel könnte dort notiert werden, wenn ein Spiel besonders gerne auch von nicht-spielenden Kindern beobachtet wird.

Eine Gewichtung dieses Items wird nur in den seltensten Fällen von Bedeutung sein, da der Inhalt komplett frei ist.

Gewichtung und Bewertung der Items

Abschließend wird eine Punktzahl vergeben. Dafür wird definiert, welche Faktoren im konkreten Anwendungsfall erfüllt sein sollen. Wenn ein Item die Vorgabe voll erfüllt, kann es bis zu fünf Punkte erhalten. Sofern einzelne Items für den Anwendungsfall nicht relevant sind, werden sie von der Bepunktung ausgenommen.

Wenn vorab zum Beispiel definiert wird, dass in der Gamingzeit primär kooperative Spiele, die eine hohe Altersspanne abdecken und für Mädchen ebenso interessant sind wie für Jungen, angeboten werden sollen, können alle Spiele auf die Items Alter, Geschlecht und Zusammenarbeit untersucht werden und in diesen Items jeweils bis zu fünf Punkte erhalten. Alle anderen Items werden nicht betrachtet. Je näher das Spiel dann an 15 Punkte kommt, desto besser ist es für diese konkrete Gamingzeit geeignet. Dies beugt mitunter auch vor, dass die Auswahl der Spiele ausschließlich auf Grundlage der Präferenz der Moderation erfolgt. Grundsätzlich ist es außerdem gut, wenn vor Beginn der Gamingzeit Klarheit über das jeweilige Ziel und die Zielgruppe herrscht, um die Attraktivität hoch zu halten. Mit Hilfe dieses Bewertungsrasters können dann auch weniger involvierte Mitarbeitende im Vertretungsfall zielführend Spiele auswählen.

4.3 Beobachtung und Bewertung in der Stadtbibliothek Achim

Die Beobachtung fand im April und Mai 2023 dienstags zur *Gamingzeit* (16:00-17:30 Uhr) in der Stadtbibliothek Achim in der Gamingstation statt. Beobachtende Person war die Verfasserin dieser Arbeit: Valentine Schirmer.

Die Beobachtungsbögen wurden handschriftlich auf einem Tablet ausgefüllt, während die beobachtende Person im Hintergrund der Gamingstation saß. Den Kindern wurde nicht vorab transparent gemacht, warum sich die Person dort aufgehalten hat, um das Verhalten der Kinder nicht zu beeinflussen. Da die Kinder die Personen aus der

Bibliothek grundsätzlich kennen, konnte davon ausgegangen werden, dass dies nicht zu größeren Irritationen führt. Wenn Kinder nach dem Zweck der Beobachtung gefragt haben, wurde ihnen erklärt, dass sie eine Forschungsarbeit zum Thema Gaming schreibt.

Dabei wurden die Verhaltensweisen und Aussagen der Kinder, die an der *Gamingzeit* teilnahmen, beobachtet. Personenbezogene Daten wie das Alter oder das Geschlecht wurden nur geschätzt und nicht explizit nachgefragt. So konnte eine anonyme Beobachtung durchgeführt werden, die keinerlei Rückschlüsse auf einzelne Personen ermöglicht. Deswegen konnte auch von einer Einverständniserklärung durch die Erziehungsberechtigten abgesehen werden.

Es wurden an zwei Termine zwei Testbeobachtungen und an drei weiteren Terminen drei Beobachtungen durchgeführt. Dabei wurden pro Termin maximal acht Kinder zur gleichen Zeit beobachtet. Durch regelmäßige Besucher:innen der *Gamingzeit* ergibt sich die Möglichkeit, dass einzelne Kinder bei unterschiedlichen Spielen mehrfach beobachtet wurden.

Die konkrete Anwendung des Beobachtungsbogens wird im Folgenden für alle 15 Beobachtungssitems erläutert und es wird die Gewichtung für das oben beschriebene Setting hinzugefügt. Für das Setting der *Gamingzeit* wurden spezifische Items für eine Gewichtung ausgewählt, in einem neuen Setting oder zu einem anderen Zeitpunkt könnte eine andere Gewichtung gewählt werden.

Rundenanzahl:

Dieses Item wird für die *Gamingzeit* nicht gewichtet, weil die Durchgangsdauer das Item ist, welches zeitlich relevant ist.

Rundendauer:

Auch dieses Item wird für die *Gamingzeit* nicht gewichtet, weil die Durchgangsdauer das Item ist, welches zeitlich relevant ist.

Durchgangsdauer:

Dieses Item wird für das hier beschriebene Setting gewichtet, da die *Gamingzeit* in der Stadtbibliothek Achim von 16 Uhr bis 17:30 Uhr geht und sich somit eine Durchgangsdauer von 30 oder 45 Minuten besonders anbietet, um zwei oder drei Durchgänge pro *Gamingzeit* durchführen zu können. Wenn ein Spiel eine der beiden Durchgangsdauern hat, kann es fünf Punkte erreichen. Bei weniger geeigneten Durchgangsdauern erhält es dementsprechend weniger Punkte.

Alter:

Dieses Item wird gewichtet, weil die *Gamingzeit* für eine bestimmte Altersspanne vorgesehen ist und die angebotenen Spiele diese Zielgruppe auch tatsächlich ansprechen sollen – unabhängig von der Altersangabe der Spielehersteller.

Interessanterweise zeigt die Beobachtung, dass das Alter der Kinder für das Spiel selbst weniger relevant ist. Für die sozialen Interaktionen ist es dagegen durchaus entscheidend, da die älteren Kinder sich häufig gerne von den jüngeren abgrenzen wollen und es bevorzugen, „unter sich“ zu sein.

Geschlecht:

Dieses Item wird bisher nicht gewichtet, es könnte jedoch eine Rolle spielen, wenn zum Beispiel eine *Gamingzeit* ausgerichtet werden soll, die sich explizit an Mädchen richtet.

Spaßfaktor:

Dieses Item wird gewichtet, da die *Gamingzeit* vor allem als Freizeitangebot gedacht ist, welches den teilnehmenden Kindern Spaß machen soll.

Spieler:innenanzahl:

Dieses Item wird hier nicht gewichtet, weil die *Gamingzeit* unabhängig von der Anzahl der teilnehmenden Kinder stattfindet.

Zusammenarbeit: kooperativ/kompetitiv/Mischform:

Auch dieses Item erhält keine Gewichtung, da die *Gamingzeit* keine Zielsetzung in dieser Hinsicht hat.

Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel:

Die Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel wird mit einem bis fünf Punkten gewichtet, weil möglichst vielen Kindern ein niedrigschwelliger Einstieg in die *Gamingzeit* ermöglicht werden soll. Insbesondere Kinder, die erstmalig zur *Gamingzeit* kommen, sollen positive Erfahrungen mitnehmen und davon im besten Fall positiv zuhause und bei ihren Peers berichten. Es kann auch eine Mischung durchgeführt werden. So können auch anspruchsvollere Gamer:innen weiter motiviert werden, zur *Gamingzeit* zu kommen.

Es kann zu Beginn der *Gamingzeit* gefragt werden, ob alle teilnehmenden Kinder das Spiel kennen oder nicht. So können bereits im Voraus Spiele ausgeschlossen werden, bei denen ein unterschiedlicher Einstiegslevel nicht zu produktivem Spielen führen würde. Vor der Beobachtung wurde auch die Eignung für unterschiedliche Altersgruppen als wichtig für die Beurteilung angesehen, es stellte sich jedoch im Rahmen der ersten

Beobachtungen schnell heraus, dass das Item *Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel* das wichtigere Item ist und dass das Alter bei den beobachteten Spielen keinen Unterschied machte.

Lernkurve:

Die steile Lernkurve wird für die *Gamingzeit* gewichtet, weil für ein aufwendig erlernbares Spiel normalerweise nicht genug Zeit vorhanden ist. Dadurch, dass die *Gamingzeit* ein niedrigschwelliges Angebot ist, sollen alle Kinder, die daran teilnehmen wollen, die Gelegenheit dazu haben, ohne, dass sie sich mit bestimmten Spielen schon im Voraus besonders gut auskennen. Auch die Notwendigkeit einer Moderation verringert sich bei Spielen, die eine steile Lernkurve haben.

Frustrationsverhalten:

Für die *Gamingzeit* bedingt das Frustrationsverhalten auch mit, wie notwendig eine Moderation ist und wird daher gewichtet.

Sprache der Kinder:

In diesem Setting wird sie nicht gewichtet. Es könnte ein Thema werden, falls die Ausdrucksweise der Kinder der *Gamingzeit* öfter abfällig oder ausufernd wird, sodass dann Spiele ausgewählt werden können, bei denen das Risiko nicht so hoch ist.

Dieses Beobachtungsitem hängt auch viel von den zum jeweiligen Zeitpunkt beobachteten Kindern ab. Grundsätzlich scheint die Ausdrucksweise mehr davon abzuhängen, wie sie sich individuell verhalten und nicht davon, welches Spiel sie spielen.

Skills:

Dieses Item wird derzeit nicht gewichtet, da es keine Zielsetzung der *Gamingzeit* gibt, die besondere Skills fordert. Es könnte für eine Sonderveranstaltung wie ein Workshop zu einem bestimmten Thema wie kreatives Gaming eine Rolle spielen.

Moderation:

Im oben genannten Setting ist dies insofern von Bedeutung und wird daher gewichtet, weil sich durch Personalmangel manchmal die Frage stellt, ob die *Gamingzeit* ausfallen muss, wenn kein Personal für die Moderation vorhanden ist.

Besonderheiten:

Dieses Item wird nicht gewichtet, da hier zu viele unterschiedliche Faktoren zutreffen können.

5 Praktische Anwendung anhand von Beispielen

Im folgenden Teil werden exemplarisch drei Spiele vorgestellt und in das Bewertungsraster eingetragen. Das Bewertungsraster wird jeweils mit den Erkenntnissen aus den Beobachtungsbögen gefüllt und es folgt pro Spiel noch eine Erläuterung.

5.1 Kooperative Spiele – Beispiel: Minecraft

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum: 25.4.23	Uhrzeit: 16:00 - 16:30
Beobachtende Person: Valentine Schirmer	
Beobachtungsbogen	Antwort
<u>Kopfdaten</u>	
Name des Spiels	Minecraft
Konsole	Switch (auch verfügbar für PlayStation + Xbox)
Website	www.minecraft.net
Erscheinungsdatum	18.11.2011
Spielkategorie	Sandbox, Survival
Spieler:innenanzahl laut Website	1 - 4
Altersfreigabe	USK 6
Spielmechanik	Ressourcen sammeln, daraus Dinge bauen, sich gegen Monster verteidigen, überleben Split Screen mit 4 Einheiten
Gewinner:in des Spiels	Wenn der Enderdrache besiegt wurde, haben alle gewonnen.
<u>Beobachtung</u>	
Rundenanzahl: Wie viele Runden spielen die Kinder?	1
Rundendauer: Wie lange spielen die Kinder eine Runde? Angaben aus dem Spiel in Klammern dahinter eintragen	30 Minuten, dann durch den Moderator beendet hätte auch noch länger gehen können
Dauer eines Durchgangs: Wie lange spielen die Kinder einen Durchgang? (Rundenanzahl + Rundendauer)	30 Minuten
geschätztes Alter der Kinder	10 - 11
geschätztes Geschlecht der Kinder	alle männlich
Spaßfaktor	hoch, die Kinder waren sehr investiert sie äuperten Freude über das „Looten“ von Truhen und wenn sie erfolgreich Monster besiegt hatten
Spieler:innenanzahl: Wie viele Kinder spielen insgesamt mit?	4

Abbildung 3: Beobachtungsbogen Minecraft, Seite 1

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum: 25.4.23	Uhrzeit: 16:00 - 16:30
Beobachtende Person: <u>Valentine Schismer</u>	
kooperativ/kompetitiv/ Mischform: Spielen die Kinder mit- oder gegeneinander?	Das Spiel funktioniert grundsätzlich kooperativ, allerdings haben sich die teilnehmenden Kinder in 2 Gruppen aufgeteilt, die dann den Großteil des Spiels zusammengearbeitet haben. Erst am Ende haben wieder alle zusammengearbeitet.
Einstiegslevel Eignet sich das Spiel für unterschiedliche Einstiegslevel? Warum eher ja, warum eher nicht?	Es haben keine Kinder mitgespielt, die das Spiel vorher nicht kannten. Allerdings ist die Steuerung nicht ganz einfach und das Spiel selbst auch einigermaßen komplex, weil es so viele Möglichkeiten gibt, zum Ziel zu gelangen. Also eher nicht.
durchschnittliche Lernkurve (bei Kindern, die das Spiel vorher noch nicht kannten)	keine Aussage möglich
Frustrationsverhalten: Wie reagieren Kinder darauf, wenn sie verlieren/Fehler machen o.ä.?	Sie äußern Unzufriedenheit, indem sie mild fluchen. Dadurch, dass sie direkt wieder belohnt werden, haben sie aber nicht viel Zeit, sich zu ärgern, da sie direkt weiter spielen können.
Sprache: Wie kommunizieren sie miteinander? Welche Worte werden verwendet?	Sie diskutieren über Strategien; verwenden Fachbegriffe aus dem Spiel: Looten, respawnen, damage, Cheats, PVP, low HP; nutzen vereinzelt Schimpfwörter: Loser; Jupendilary: ey, Digga, chill, lol
Welche der folgenden Skills werden für das Spiel benötigt und dadurch durch das Spiel gefördert: Hand-Augen- Koordination Reaktionsfähigkeit Kreativität Merkfähigkeit Teamfähigkeit kritisches Denken	Hand - Augen - Koordination Reaktionsfähigkeit: Wenn sie angegriffen werden, müssen sie sich schnell verteidigen Kreativität: Jedes Kind hat sich eine etwas andere Anstrichung zusammengestellt Teamfähigkeit: Ein Kind hat ein anderes mit Eisen versorgt, damit es wieder mehr Energie hatte Kritisches Denken: Sie haben unterschiedlich argumentiert, wie sie das Ziel erreichen → Kohle finden / Dorf finden / Höhle bauen
Ist eine Moderation durch Bibliothekspersonal notwendig? Warum ja, warum nein?	Ein Kind hat friendly fire gemacht und dadurch ein anderes im Spiel berührt und seine Anstrichung an sich genommen. Das betroffene Kind zeigte Wut und Frustration darüber (schimpfen und stöhnen) und die Moderation musste eingreifen und dem anderen Kind sagen, dass es die Anstrichung zurückgeben soll. Nachdem es das gemacht hat war das andere Kind wieder zufrieden. Moderation wird als sehr wichtig eingeschätzt.
Gibt es noch erwähnenswerte Besonderheiten bei diesem Spiel?	Nichtspielende Kinder gucken gerne zu und kommentieren auch viel dabei über die Umgebung in der das Spiel stattfindet „Guck mal, da haben sich zwei Hülfen lieb.“

Abbildung 4: Beobachtungsbogen Minecraft, Seite 2

<u>Informationen</u>		gewichtete Eignung
Name	Minecraft	
<u>Beobachtung</u>		
Rundenanzahl	1	
beobachtete Dauer einer Runde (Angaben aus dem Spiel werden in Klammern dahinter eingetragen)	30 Minuten und dann durch den Moderator beendet, hätte auch noch länger gehen können	
beobachtete Dauer eines Durchgangs	30 Minuten	5
geschätztes Alter der Kinder	10-11	5
geschätztes Geschlecht der Kinder	alle männlich	
Spaßfaktor (1-5)	sehr hoch	5
Spieler:innenanzahl	4	
kooperativ/kompetitiv/Mischform	kooperativ	
Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel (1-5)	Gering, da die Steuerung zunächst erlernt werden muss. Man wird nicht an das Spiel herangeführt sondern nimmt unmittelbar am komplexen Spielgeschehen teil.	1
Lernkurve (1-5)	wurde nicht beobachtet	
Frustrationsverhalten (1-5)	Eher wenig, man wird immer wiederbelebt und kann so von Neuem beginnen.	4
Sprache der Kinder	Diskutieren über Strategien, Fachbegriffe aus dem Spiel werden verwendet, Jugendslang und vereinzelt Schimpfwörter	
Welche Skills werden gefördert? (Hand-Augen-Koordination/ Reaktionsfähigkeit/Kreativität/Merkfähigkeit/Teamfähigkeit/ kritisches Denken)	Hand-Augen-Koordination, Reaktionsfähigkeit, Kreativität, Teamfähigkeit, kritisches Denken	
Notwendigkeit einer Moderation durch z.B. Bibliothekspersonal (1-5)	Sehr wichtig, es ist nicht empfehlenswert, die Kinder mit dem Spiel alleine zu lassen.	1
Besonderheiten	Nichtspielende Kinder finden es gut, bei diesem Spiel zuzugucken. Es gibt auch einen Kreativmodus, der noch völlig andere Spielmöglichkeiten bieten könnte. Dieser wurde hier jedoch nicht beobachtet.	
	21/30 Punkten	70% Eignung für Gamingzeit

Abbildung 5: Bewertungsraster Minecraft

Minecraft unterscheidet sich sehr vom Spielkonzept der anderen hier vorgestellten Spiele, weil es vom Grundprinzip her nicht auf Runden basiert, sondern theoretisch unendlich fortgeführt werden kann und in einer sogenannten Open World spielt und daher als Sandbox-Spiel⁵⁹ – damit ist ein Spiel gemeint, in welchem wie bei einem Sandkasten die Spielwelt selbst gestaltet werden kann – aufgebaut ist.

Wenn alle Kinder einen ähnlichen Einstiegslevel haben, können sie das Spiel gut miteinander spielen. Wenn Kinder unterschiedliche Einstiegslevel haben, ist es möglicherweise sinnvoll, die Einstellungen im Voraus anzupassen, also zum Beispiel eine Welt zu erstellen, die im einfachsten Modus funktioniert, sodass die Neuen nicht sofort besiegt werden, weil sie die Steuerung noch nicht beherrschen, siehe Abbildung 6.

⁵⁹ Vgl. (Zimmermann & Falk, 2020) S. 268



Abbildung 6: Darstellung der Erstellung einer neuen Welt, Minecraft (2017), Screenshot

Es gibt auch einen Modus, in dem man gar nicht angegriffen wird. Dieser könnte sich für eine Gruppe von Kindern anbieten, die das Spiel alle noch nicht kennen und zunächst die grundlegenden Steuerungen und Funktionsweisen des Spieles kennenlernen müssen – siehe Abbildung 7 und 8.

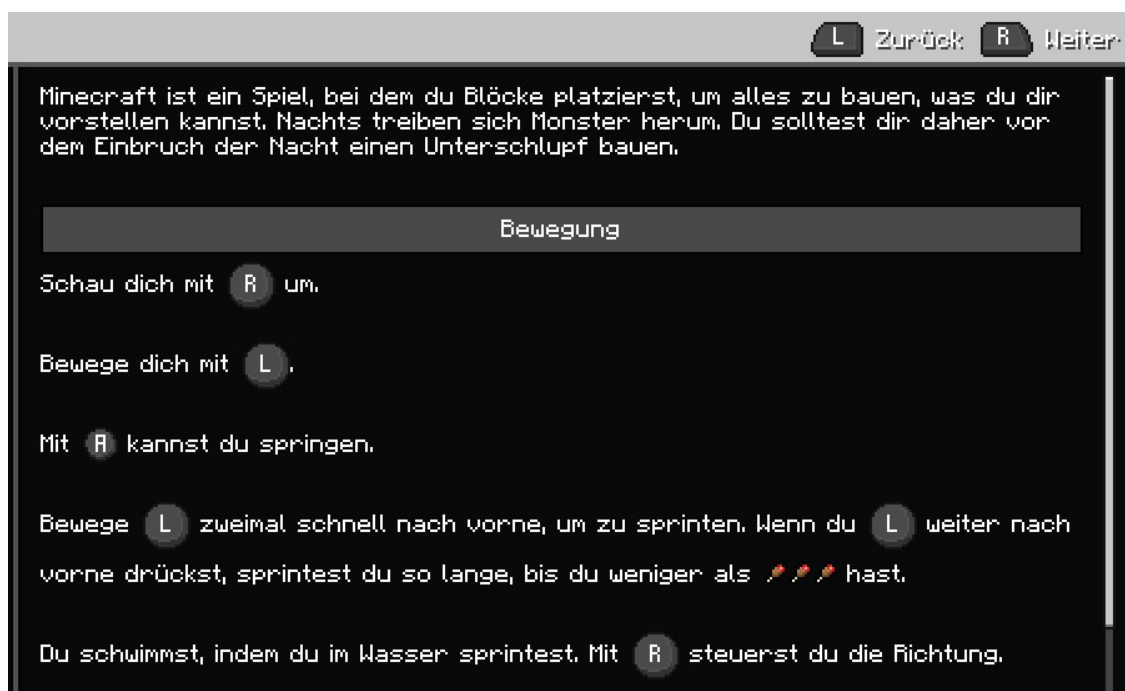


Abbildung 7: Darstellung der grundlegenden Steuerung in Minecraft (2017), Screenshot

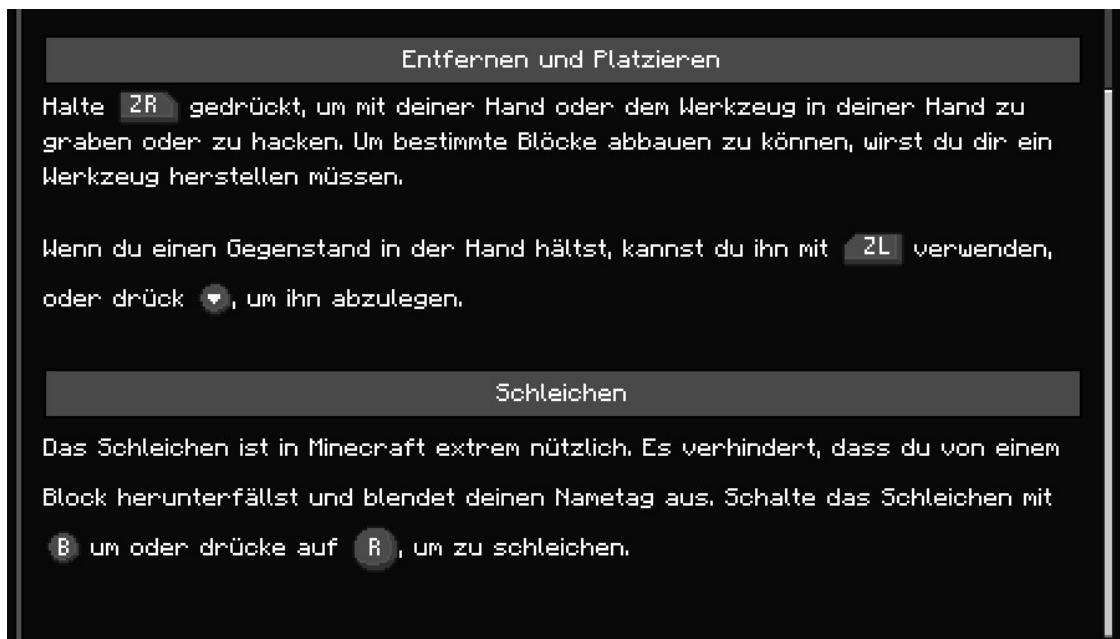


Abbildung 8: Darstellung der grundlegenden Steuerung in Minecraft (2017), Screenshot

Bei diesem Spiel zu beachten ist, dass das Kind mit Controller 1, im Gegensatz zu den anderen Kindern, die elementaren Spieleinstellungen verwalten kann, zum Beispiel Cheats aktivieren oder deaktivieren. Daher ist es sinnvoll, hier entsprechend zu moderieren oder ein Kind für den ersten Controller auszuwählen, von dem man bereits weiß, dass es damit verantwortungsbewusst umgeht.

Teambildung: Obwohl das eigentliche Ziel die Kooperation aller Spieler:innen ist, kann es passieren, dass die Kinder sich selbständig in zwei Teams einteilen, die sich dann auch jeweils nur gegenseitig helfen. So wird das Endziel, den Enderdrachen zu besiegen, nicht zwangsläufig erreicht, doch dies ist den Kindern dann nicht so wichtig, wie deutlich zu machen, wer zu welchem Team gehört. Das Bedürfnis nach Abgrenzung zu anderen Gruppen – zum Beispiel Kindern aus einer anderen Klasse, von einer anderen Schule oder aus einer anderen Altersgruppe bzw. nach Sympathie – ist ein normaler sozialer Prozess, der nicht notwendigerweise durch die Moderation unterdrückt werden muss, sofern der Umgangston freundlich bleibt.

Die Kinder können viele verschiedene Tätigkeiten durchführen. Wie in Abbildung 9 zu sehen, sind zwei Spieler:innen gerade damit beschäftigt, etwas aus ihrem Inventar zu bauen, während die anderen beiden die Umgebung an Land und im Wasser erkunden.

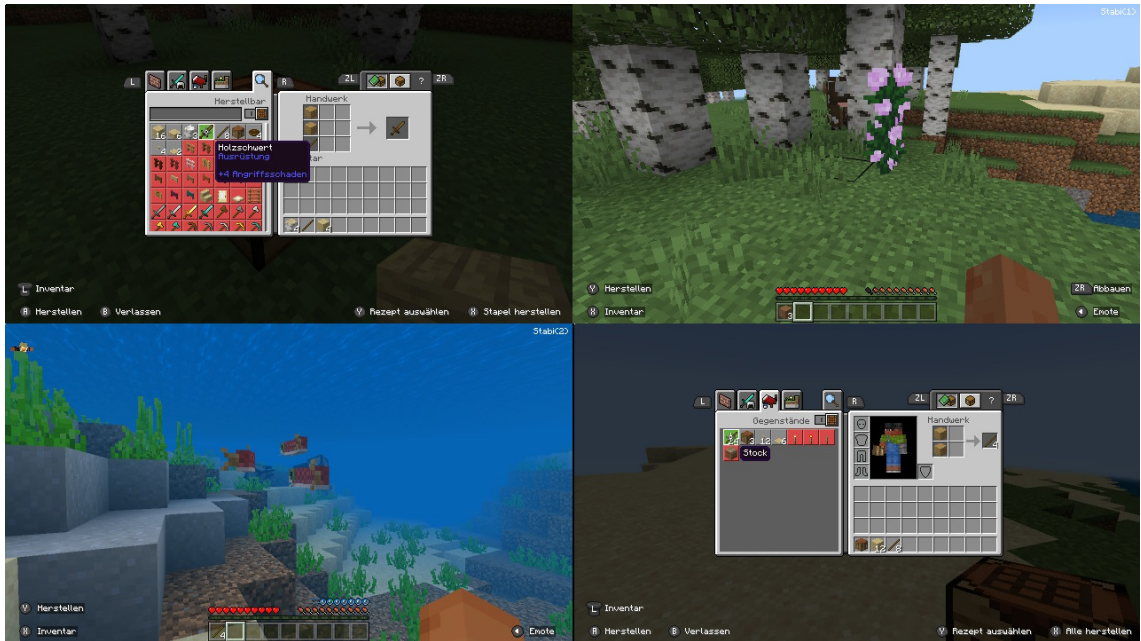


Abbildung 9: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot

Die Kinder können außerdem ihr Aussehen anpassen und sich so eine Identifizierung mit ihrer Spielfigur schaffen. In Abbildung 10 kann man erkennen, dass alle Spieler:innen sich gegenseitig sehen und miteinander interagieren können.



Abbildung 10: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot

In Abbildung 11 kann man erkennen, dass eine Spielfigur gerade gestorben ist. Einerseits zeigt dies, dass die Sprache im Spiel eher drastisch formuliert ist – also ‚sterben‘ statt ‚besiegt werden‘ und ‚erschossen‘ statt ‚getroffen‘. Andererseits kann man in dem Screenshot sehen, dass das Kind die Möglichkeit hat, zu ‚respawnen‘, also wiederbelebt zu werden und damit direkt wieder am Spiel teilzunehmen.

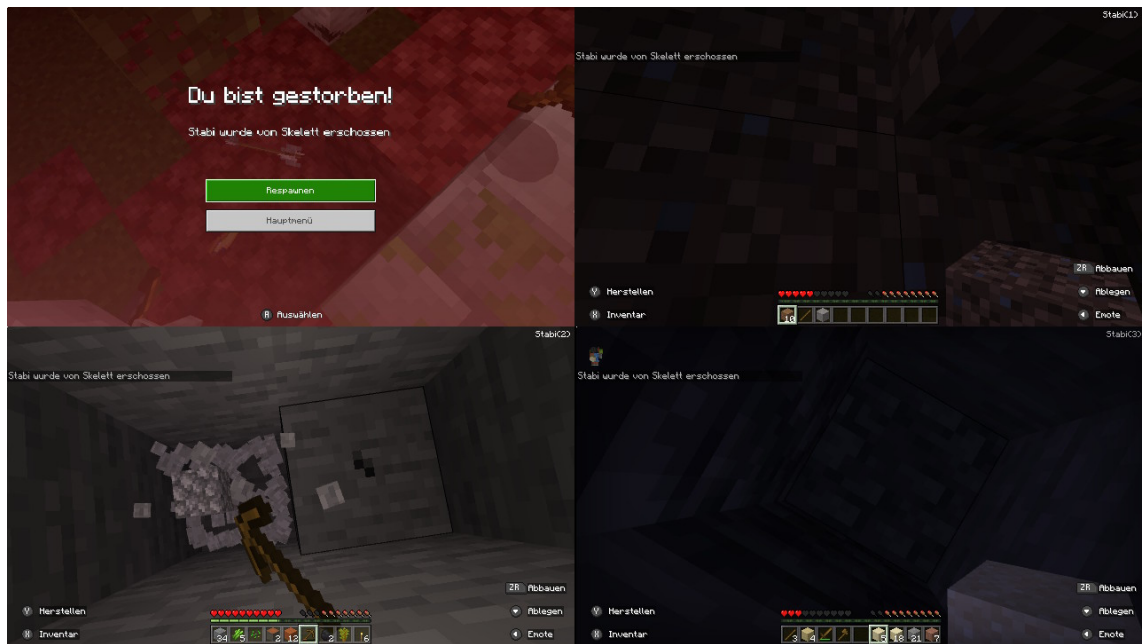


Abbildung 11: Darstellung von Gameplay in Minecraft (2017), Screenshot

5.2 Kompetitive Spiele – Beispiel: Mario Kart

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum: 9.5.23	
Uhrzeit: 16:00 – 16:30	
Beobachtende Person: Valentine Schürmer	
Beobachtungsitem	Antwort
<u>Kopfdaten</u>	
Name des Spiels	Mario Kart 8 Deluxe
Konsole	Nintendo Switch
Website	www.nintendo.de
Erscheinungsdatum	28.04.2017
Spielkategorie	Party, Rennspiel
Spieler:innenanzahl laut Website	1-4 im Offlinespiel mit einer Konsole
Altersfreigabe	USK 0
Spielmechanik	Figur, Fahrzeug + Ausrüstung wählen Streckenwahl (48 Strecken) Rennen: lenken, Gas geben, driften, Items einsammeln und einsetzen (andere behindern / sich selbst einen Vorteil verschaffen) SplitScreen
Gewinner:in des Spiels	Wer als erstes ins Ziel kommt, hat die Runde gewonnen
<u>Beobachtung</u>	
Rundenanzahl: Wie viele Runden spielen die Kinder?	Grand Prix: 4 Runden
Rundendauer: Wie lange spielen die Kinder eine Runde? Angaben aus dem Spiel in Klammern dahinter eintragen	2-3 Minuten
Dauer eines Durchgangs: Wie lange spielen die Kinder einen Durchgang? (Rundenanzahl + Rundendauer)	8-12 Minuten bei 2 Durchgängen inkl. Figurenwahl usw. insgesamt 30 Min.
geschätztes Alter der Kinder	7 - 11
geschätztes Geschlecht der Kinder	überwiegend männlich, einzelne weiblich
Spaßfaktor	sehr viel Spaß, jubeln
Spieler:innenanzahl: Wie viele Kinder spielen insgesamt mit?	4-8 Kinder, entweder wechseln sie sich pro Runde ab oder nach einem Durchgang wird komplett gewechselt

Abbildung 12: Beobachtungsbogen Mario Kart 8 Deluxe, Seite 1

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum:	Uhrzeit:
Beobachtende Person:	
kooperativ/kompetitiv/ Mischform: Spielen die Kinder mit- oder gegeneinander?	grundsätzlich kompetitiv, nur die Kinder, die sich mit der gleichen Figur abwechseln, arbeiten zusammen (geben sich Tipps)
Einstiegslevel Eignet sich das Spiel für unterschiedliche Einstiegslevel? Warum eher ja, warum eher nicht?	ja, weil es wenige Steuermöglichkeiten gibt (wenig Knopfbedruckungen) bevor Items genutzt werden, kann man sich auch erstmal auf reine Fahrten konzentrieren
durchschnittliche Lernkurve (bei Kindern, die das Spiel vorher noch nicht kannten)	sehr steil, innerhalb einer Runde haben die Kinder das Spielprinzip + die Steuerung verstanden
Frustrationsverhalten: Wie reagieren Kinder darauf, wenn sie verlieren/Fehler machen o.ä.?	sie reagieren relativ wenig, das Spiel ist so schnelllebig, dass man direkt eine neue Chance bekommt
Sprache: Wie kommunizieren sie miteinander? Welche Worte werden verwendet?	teilweise nutzen sie Schimpfwörter oder Beleidigungen, sind dann aber auch selbstregulierend → "Tschuldigung, das magst du ja nicht"
Welche der folgenden Skills werden für das Spiel benötigt und dadurch durch das Spiel gefördert: Hand-Augen- Koordination Reaktionsfähigkeit Kreativität Merkfähigkeit Teamfähigkeit kritisches Denken	Hand - Auge - Koordination ↳ Handhabung Controller Reaktionsfähigkeit ↳ an Bedingungen der Strecke anpassen
Ist eine Moderation durch Bibliothekspersonal notwendig? Warum ja, warum nein?	am Anfang, wenn Kinder mitmachen die das Spiel noch nicht kennen wenn die Sprache zu abwertend wird
Gibt es noch erwähnenswerte Besonderheiten bei diesem Spiel?	5 verschiedene Geschwindigkeitsklassen für neue Spieler:innen → Schlaue Steuerung, um nicht aus der Bahn zu fliegen + automatisches Fahren kann eingestellt werden

Abbildung 13: Beobachtungsbogen Mario Kart 8 Deluxe, Seite 2

Informationen		gewichtete Eignung
Name	Mario Kart 8 Deluxe	
Beobachtung		
Rundenanzahl	Grand Prix: 4 Runden	
beobachtete Dauer einer Runde (Angaben aus dem Spiel werden in Klammern dahinter eingetragen)	2-3 Minuten	
beobachtete Dauer eines Durchgangs	8-12 Minuten, bei 2 Durchgängen: 30 Minuten	5
geschätztes Alter der Kinder	7-11	4
geschätztes Geschlecht der Kinder	überwiegend männlich, bei diesem Spiel vereinzelt auch weiblich	
Spaßfaktor (1-5)	sehr viel Spaß	5
Spieler:innenanzahl	4-8 Kinder, entweder wechseln sie sich pro Durchgang ab oder nach einem Durchgang wird komplett gewechselt	
kooperativ/kompetitiv/Mischform	kompetitiv	
Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel (1-5)	Gut geeignet, da die Steuerung nicht zu komplex ist. Man kann sich auch erstmal auf das reine Steuern und Fahren konzentrieren, bevor man driftet oder Items einsetzt.	5
Lernkurve (1-5)	sehr steil	5
Frustrationsverhalten (1-5)	sehr wenig: es geht schnell mit der nächsten Runde weiter	5
Sprache der Kinder	gelegentlich beleidigend, aber gleichzeitig selbstregulierend (ach, das sagt man nicht, tschuldigung)	
Welche Skills werden gefördert? (Hand-Augen-Koordination/Reaktionsfähigkeit/Kreativität/Merkfähigkeit/Teamfähigkeit/kritisches Denken)	Hand-Auge-Koordination, Reaktionsfähigkeit	
Notwendigkeit einer Moderation durch z.B. Bibliothekspersonal (1-5)	Am Anfang notwendig, wenn Kinder das Spiel noch nicht kennen oder wenn die Sprache zu sehr abwertend wird.	3
Besonderheiten	5 verschiedene Geschwindigkeitsklassen, für Neue: Schlau-Steuerung, um nicht aus der Bahn zu fliegen + automatisches Fahren kann eingestellt werden.	
	32/35 Punkten	91% Eignung für Gamingzeit

Abbildung 14: Bewertungsraster Mario Kart 8 Deluxe

Da ein Durchgang bei Mario Kart nicht so lange dauert, werden pro *Gamingzeit* zwei Durchgänge durchgeführt. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, dass viele Kinder mitspielen können. Es kann nach jeder Runde oder nach einem Durchgang abgewechselt werden.

Das Alter der Kinder, die dieses Spiel spielen, variiert stark und viele Kinder kennen das Spiel bereits aus anderen Kontexten, sodass sie leicht ins Spiel und die Steuerung finden. Die Steuerung ist außerdem einfach gehalten mit wenig Knopf- und Tastenbelegungen, siehe Abbildung 15, versehen.



Abbildung 15: Darstellung der Steuerung in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot

Wenn ein Kind das Spiel neu lernt, ist es möglich, dass es erstmal nur das Fahren und Steuern lernt, weil alles Weitere zunächst nicht notwendig ist, um am Spiel teilzunehmen. Darauf aufbauend kann dann gelernt werden, wie man driftet oder wie die Items eingesetzt werden.

Wenn mehrere oder alle Kinder das Spiel nicht kennen, kann auch eine geringere Geschwindigkeitsstufe ausgewählt werden, um das Erlernen allen einfacher zu machen, siehe Abbildung 16.



Abbildung 16: Darstellung der verschiedenen Geschwindigkeitsstufen in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot

Dadurch, dass die Kinder das Spiel und das Mario-Universum kennen, haben sie Freude daran, sich eine bestimmte Figur auszusuchen. Jedes Kind hat Lieblingsfiguren, die es

dann gerne wählt, siehe Abbildung 17. Die Kinder unterhalten sich während des Spiels auch über das Spiel und die Figuren im Mario-Universum.



Abbildung 17: Darstellung der Figurenauswahl in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot

Daher ist dieses Spiel sehr gut für Gamingzeiten geeignet: Beim Erlernen gibt es eine steile Lernkurve und es können viele Kinder daran teilnehmen. Durch den überschaubaren Splitscreen-Modus und die wenigen Informationen, die darauf zu sehen sind, können alle gut überblicken, was gerade im Spiel passiert. Es ist auch für Kinder interessant, die zusehen, da sie gut verfolgen können, wer gerade führt oder hinten liegt, siehe Abbildung 18.



Abbildung 18: Darstellung von Gameplay in Mario Kart 8 Deluxe (2017), Screenshot

5.3 Mischformen – Beispiel: Rocket League

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum:	9.5.23
Uhrzeit:	16:30 – 16:50
Beobachtende Person:	Valentine Schirmer
Beobachtungsbogen	Antwort
<u>Kopfdaten</u>	
Name des Spiels	Rocket League
Konsole	Playstation (auch verfügbar für Switch + Xbox)
Website	www.rocketleague.com/de
Erscheinungsdatum	07.07.2015
Spielkategorie	Sport, Action, Rennspiele
Spieler:innenanzahl laut Website	1-4 Spieler
Altersfreigabe	USK 6
Spielmechanik	ein Ball muss mithilfe eines Autos ins gegnerische Tor geschossen werden 2 vs. 2 SplitScreen
Gewinner:in des Spiels	das Team, welches nach Ablauf der Spielzeit die meisten Tore geschossen hat
<u>Beobachtung</u>	
Rundenanzahl: Wie viele Runden spielen die Kinder?	2 Runden
Rundendauer: Wie lange spielen die Kinder eine Runde? Angaben aus dem Spiel in Klammern dahinter eintragen	7 - 8 Minuten je nachdem ob und wie schnell Wiederholungen übersprungen werden
Dauer eines Durchgangs: Wie lange spielen die Kinder einen Durchgang? (Rundenanzahl + Rundendauer)	20 Minuten
geschätztes Alter der Kinder	6 - 11
geschätztes Geschlecht der Kinder	alle männlich
Spaßfaktor	mittel, ein Kind freut sich besonders als es zum ersten Mal ein Tor schießt die Kinder fragen zueinander, welches Spiel als nächstes gespielt werden nach der 2. Runde: Können wir jetzt was anderes spielen?
Spieler:innenanzahl: Wie viele Kinder spielen insgesamt mit?	8 mit Abwechslern nach einer Runde (2 · 4)

Abbildung 19: Beobachtungsbogen Rocket League, Seite 1

Recherche- und Beobachtungsbogen	
Datum: 9.5.23 Uhrzeit: 16:30 - 16:50	
Beobachtende Person: Valentine Schürmer	
kooperativ/kompetitiv/ Mischform: Spielen die Kinder mit- oder gegeneinander?	Mischform 2 gegen 2
Einstiegslevel Eignet sich das Spiel für unterschiedliche Einstiegslevel? Warum eher ja, warum eher nicht?	eignet sich in der Hinsicht eher weniger, weil die Steuerung gut zu beherrschen erstmal Übung erfordert; ein Kind, das dieses Spiel schon gut beherrscht, würde also für ein ziemliches Ungleichgewicht sorgen
durchschnittliche Lernkurve (bei Kindern, die das Spiel vorher noch nicht kannten)	mittelstark, einige verstehen die Steuerung + das Spiel schneller, andere haben auch nach einem Durchgang noch nicht raus, wie es funktioniert
Frustrationsverhalten: Wie reagieren Kinder darauf, wenn sie verlieren/Fehler machen o.ä.?	sie reagieren eher verwirrt als frustriert
Sprache: Wie kommunizieren sie miteinander? Welche Worte werden verwendet?	zuerst ruhige Unterhaltung Zwischendurch über etwas ganz anderes → Witze später: "Ball, Ball, Ball" "Brumm, brumm, brumm" "ich hab jemanden zerstört" "ja, ich habe ein Tor geschossen" viel Gekicher
Welche der folgenden Skills werden für das Spiel benötigt und dadurch durch das Spiel gefördert: Hand-Augen- Koordination Reaktionsfähigkeit Kreativität Merkfähigkeit Teamfähigkeit kritisches Denken	Hand - Augen - Koordination Reaktionsfähigkeit: Mischung aus Ball verfolgen und ihn im richtigen Moment treffen Teamfähigkeit: Ein Tor kann von einer Person vorbereitet und von einer anderen versenkt werden
Ist eine Moderation durch Bibliothekspersonal notwendig? Warum ja, warum nein?	mehrere Kinder kannten das Spiel nicht und brauchten eine Einweisung die Kinder mit der flachen Lernkurve brauchen Zwischendurch noch Unterstützung → sehr notwendig! + als es zwischendurch lauter geworden ist
Gibt es noch erwähnenswerte Besonderheiten bei diesem Spiel?	nein

Abbildung 20: Beobachtungsbogen Rocket League, Seite 2

<u>Informationen</u>		
Name	Rocket League	
<u>Beobachtung</u>		
Rundenanzahl	2	
beobachtete Dauer einer Runde (Angaben aus dem Spiel werden in Klammern dahinter eingetragen)	7-8 Minuten	
beobachtete Dauer eines Durchgangs	20 Minuten	4
geschätztes Alter der Kinder	6-11	4
geschätztes Geschlecht der Kinder	alle männlich	
Spaßfaktor (1-5)	mittel, die Kinder zeigen wenig Interesse an dem Spiel	2
Spieler:innenanzahl	8 mit Abwechseln	
kooperativ/kompetitiv/Mischform	Mischform (2 gegen 2)	
Eignung für unterschiedliche Einstiegslevel (1-5)	eignet sich weniger, weil es erstmal Übung erfordert, die Steuerung gut zu beherrschen	2
Lernkurve (1-5)	mittel, manche Kinder verstehen es schnell, andere langsamer	3
Frustrationsverhalten (1-5)	wenig, sie reagieren eher verwirrt als frustriert	4
Sprache der Kinder	zuerst ruhige Unterhaltung, zwischendurch über ganz andere Themen, später etwas lauter und Geschrei	
Welche Skills werden gefördert? (Hand-Augen-Koordination/ Reaktionsfähigkeit/Kreativität/Merkfähigkeit/Teamfähigkeit/ kritisches Denken)	Hand- Auge-Koordination, Reaktionsfähigkeit, Teamfähigkeit	
Notwendigkeit einer Moderation durch z.B. Bibliothekspersonal (1-5)	sehr wichtig, mehrere Kinder brauchten eine Einweisung, weil sie das Spiel nicht kannten, als es lauter wurde, hat die Moderation eingegriffen und zu etwas mehr Ruhe ermahnt	1
Besonderheiten	keine	
	20/35 Punkten	57% Eignung für die Gamingzeit

Abbildung 21: Bewertungsraster Rocket League

Während der Beobachtung zu diesem Spiel haben die Kinder mehrfach gefragt, wann das nächste Spiel dran ist und wie lange es noch dauert, bis Rocket League zu Ende ist. Dadurch hat sich der Eindruck eingestellt, dass sie dieses Spiel nicht sonderlich interessiert bzw. sie auch nicht so viel Spaß dabei haben, dieses Spiel zu spielen. Durch die einigermaßen komplexe Steuerung ist insbesondere von den Kindern, die das Spiel vorher nicht kannten, zunächst eine höhere Lernleistung erforderlich, damit sie sinnvoll am Spiel teilnehmen können.

Die Steuerung ist recht komplex, mit verschiedenen Befehlen auf den Knöpfen und Hebeln des Controllers. Durch das Tutorial kann allerdings gut erlernt werden, wie das Spiel gespielt wird. Eine Möglichkeit ist, dass die teilnehmenden Kinder vor dem Spielen reihum einen Teil des Tutorials spielen, damit sie zusehen und lernen, welche Steuerung es eigentlich gibt, siehe Abbildung 22.

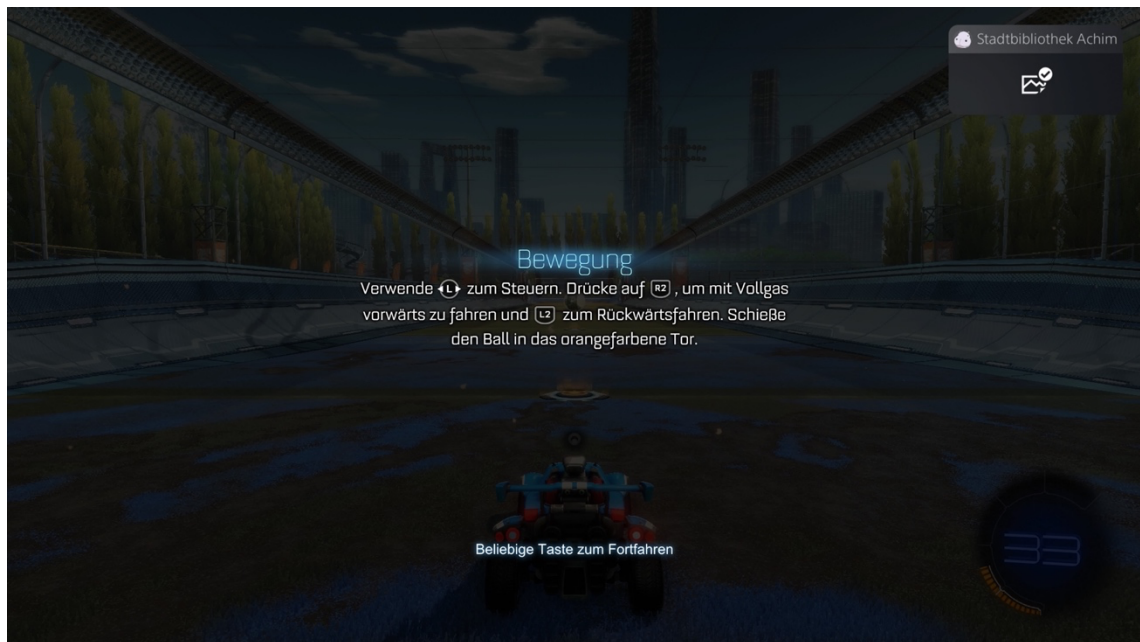


Abbildung 22: Darstellung des Tutorials in Rocket League (2015), Screenshot

Das Spiel ist visuell ansprechend gestaltet mit einem Farbschema, das sich auf wenige Farben beschränkt und minimalistisch ausgerichtet ist. Die meisten Arenen sind relativ dunkel, sodass eine leicht düstere Atmosphäre entsteht. Dies trägt eventuell dazu bei, dass es die jüngeren Kinder eher weniger anspricht. Es gibt keinen Cuteness-Faktor, wie in anderen Spielen zum Beispiel im Mario-Universum.

Es gibt aufwendige Effekte in diesem Spiel, wenn zum Beispiel ein Tor geschossen wird, sieht Abbildung 23. Dies kommentieren die Kinder und es beeindruckt sie.



Abbildung 23: Darstellung einer Wiederholung eines Torschusses in Rocket League (2015), Screenshot

Wie in Abbildung 24 zu sehen lässt sich die Kameraperspektive im Spiel entweder auf die Fahrtrichtung einstellen oder auf den Ball fokussieren – unabhängig von der

Ausrichtung des Fahrzeugs. Dies erfordert eine gewisse Transferleistung, in dem Sinne, dass das Fahrzeug dann trotzdem noch sinnvoll gelenkt wird. Eventuell hat dies dazu beigetragen, dass manche Kinder verwirrt von dem Spiel waren.



Abbildung 24: Darstellung von Gameplay in Rocket League (2015), Screenshot

6 Fazit

Anhand der Durchführung der Methode der strukturierten Beobachtung mit Hilfe eines Bewertungsraster setzt sich diese Masterthesis im Wesentlichen mit dem Thema *Gaming in Bibliotheken* auseinander. Dazu wurde die Forschungsfrage gestellt, wie Bibliotheken die Bewertung von Konsolenspielen umsetzen und nutzen können.

Einleitend wurde erarbeitet, dass Gamingzeiten in Bibliotheken sich immer größerer Beliebtheit erfreuen, da sie in Bibliotheken unterrepräsentierten Gruppen einen niedringschweligen Zugang ermöglichen. Das kann langfristig dazu führen, dass sie auch andere Angebote der Bibliothek nutzen und über die diversen kostenlosen bzw. kostengünstigen Optionen informiert sind. Durch die Bereitstellung einer attraktiven Gamingzeit wird also langfristig ein Beitrag zu mehr sozialer Gerechtigkeit im direkten Umfeld der Bibliothek geleistet.

Folgendermaßen kann das in dieser Arbeit entwickelte Bewertungsraster einen Nutzen für Bibliotheken bringen:

Das Raster ist auch ohne spielaffines Personal nutzbar, um sich einerseits dem Thema Gaming strukturiert anzunähern und andererseits eine sinnvolle Spielauswahl für eine Gamingveranstaltung zu treffen. Es kann auch zeigen, welche Chancen das Thema Gaming in Bezug auf erlernbare Skills, wie zum Beispiel soziale Kompetenz usw., mit sich bringt.

Es kann möglicherweise auch für andere Medien genutzt werden und als Grundlage für eine Projektplanung in der Zukunft dienen. Objektiv gewonnene Fakten können darüber hinaus gut als Argumentation gegenüber dem Träger oder anderen Budgetverantwortlichen genutzt werden. Ebenso kann es in der Elternkommunikation hilfreich sein.

Auch wenn mit dieser Arbeit eine möglichst objektive Beobachtung angestrebt wurde, tun sich Grenzen des Rasters auf, die in der Person liegen, die beobachtet, da jede Person je nach ihren Vorerfahrungen eine etwas andere Beobachtung durchführen könnte. Dadurch kann eine Bewertung von unterschiedlichen Spielen nicht ohne Verzerrung gewährleistet werden.

Folgende Ergebnisse können über die Spiele und das Durchführen einer Gamingveranstaltung festgehalten werden:

Grundsätzlich gut für Gamingveranstaltungen in Bibliotheken eignen sich Spiele, die eine einfache Steuerung, ein schnell zu verstehendes Spielprinzip und damit eine steile Lernkurve haben. So können die teilnehmenden Kinder, die das Spiel vorher nicht kannten, schnell auf einem ähnlichen Level mitspielen, wie die Kinder, die das Spiel schon beherrschen.

Viele Spiele beinhalten Tutorials, in denen vor dem tatsächlichen Spielen geübt werden kann, wie das Spielprinzip und die Steuerung funktionieren. Diese können eine sinnvolle Methode sein, die die teilnehmenden Kinder vor Beginn eines Spieles reihum ausprobieren können und so einen besseren Überblick bekommen, wie ein Spiel funktioniert.

Die Ergebnisse zeigen außerdem, dass der Aspekt der Moderation einer Gamingveranstaltung wesentlichen Einfluss auf ihren Erfolg hat. Sie kann unabhängig vom Spiel zunächst zu einem demokratischen Spieleauswahlprozess beitragen und dafür sorgen, dass alle Kinder – unabhängig davon, ob sie das Spiel bereits kennen oder nicht – einen zufriedenstellenden Einstieg in ein Spiel erhalten. Auch der Umgangston, der möglicherweise ein Kritikpunkt bei der Einführung von Gamingveranstaltungen in einer Bibliothek sein könnte, kann durch eine Moderation gesteuert werden.

Das Thema Sucht wurde in dieser Arbeit vollständig ausgeklammert, könnte aber durchaus wichtig für die Argumentation im Voraus und die praktische Auseinandersetzung mit Eltern während Gamingveranstaltungen sein. Hier hat sich ein offener Umgang mit dem Thema als sinnvoll erwiesen. Außerdem wurde das Bibliothekspersonal in der Stadtbibliothek Achim dahingehend unterwiesen, an welche Beratungsstellen sie verweisen können, falls Eltern mit solchen Anfragen zu ihnen kommen. Auch die Möglichkeit einer Sperrung ihrer Kinder für die *Gamingzeit* ist eine Maßnahme, die von den Eltern jederzeit ergriffen werden kann. Die Spielzeit der Kinder bei der *Gamingzeit* ist maximal 90 Minuten pro Woche und findet außerdem in einem moderierten und sozialen Rahmen statt. Es kann also damit argumentiert werden, dass ein gesunder Umgang mit einem potenziell süchtig machenden Medium in der Bibliothek erlernt werden kann. Es kann außerdem dazu beitragen, das Stigma der süchtigen Gamer:innen aufzulösen und die vielen Chancen von Gaming zu beleuchten.

Ein mögliches Ausblicksthema, das in Zukunft in den Blick genommen werden könnte, ist das Thema einer geschlechtlichen Ausrichtung der *Gamingzeit*. Melisa Bel Adasme spekuliert in *It's up to you!*, dass die Namensgebung von Angeboten einen Einfluss darauf hat, welches Geschlecht vorrangig angesprochen wird, zum Beispiel: Gaming-Level bauen vs. Digitale Zauberwelten erschaffen.⁶⁰ Das wäre ein Punkt, der für die zukünftige Planung des Angebotes der *Gamingzeit* eine Rolle spielen könnte. Auch die KIM-Studie führt auf, dass Jungen bereits mehr Affinität zu digitalen Spielen haben und sich die tägliche Nutzungsdauer unterscheidet.⁶¹

Ein weiteres Thema könnte VR-Gaming sein. Mit der Einführung des Makerspaces in der Stadtbibliothek Achim wurden auch VR-Brillen angeschafft, von denen drei entliehen werden können und eine jeden Dienstag parallel zur *Gamingzeit* in der *Makerzeit* ausprobiert werden kann. Hier könnten ebenfalls Spiele im Bewertungsraster ausgewertet werden und dazu ein Veranstaltungsformat entwickelt werden.

⁶⁰ Vgl. (Bel Adasme, 2022, S. 201)

⁶¹ Vgl. (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mfps), 2023) S. 55

Literaturverzeichnis

- Actionbound GmbH. (2023). Von Actionbound - interaktive Smartphone Rallye selber machen: <https://de.actionbound.com> abgerufen am 16.07.2023
- Bartz, D. (12. Oktober 2022). *Spielraum für kreative Macher: Achimer Stadtbibliothek eröffnet Makerspace für Kinder und Jugendliche*. Von Kreiszeitung: <https://www.kreiszeitung.de/lokales/verden/achim-ort44553/achim-stadtbibliothek-eroeffnet-makerspace-fuer-kinder-und-jugendliche-91851838.html> abgerufen am 16.07.2023
- Bel Adasme, M. (2022). It's up to you! Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen partizipativ und diversitätsorientiert gestalten. In J. Hauck, S. Linneberg, J. Hauck, & S. Linneberg (Hrsg.), *Diversität in Bibliotheken : Theorien, Strategien und Praxisbeispiele* (Bd. 71, S. 185-207). Berlin/Boston: De Gruyter Saur.
- Berner, H., Isler, R., & Weidinger, W. (2021). *Einfach gut lernen*. Bern: hep Verlag AG.
- Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände. (1994). *Bibliotheken '93*. Berlin - Göttingen: Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände.
- Burtscher, V., & Raggal, B. i. (2018). Jugendteam – Partizipationsmöglichkeit Jugendlicher in öffentlichen Bibliotheken. *LIBREAS. Library Ideas*, S. 1-3.
- Computec Media GmbH. (2023). *Spiele Tests*. Von PC Games - News, Tests, Cheats und Videos zu PC- und Konsolenspielen: <https://www.pcgames.de/Tests/> abgerufen am 16.07.2023
- Cornelsen Verlag GmbH. (2023). *Videospiel, das*. Von Duden Website: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel> abgerufen am 16.07.2023
- Deeg, C. (2014). *Gaming und Bibliotheken*. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (28. September 2011). From game design elements to gamefulness : defining 'gamification'. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, (S. 9-15).
- Deutscher Bibliotheksverband e.V. (30. September 2019). *Gaming*. Von Bibliotheksportal: <https://bibliotheksportal.de/ressourcen/bildung/gaming/?cn-reloaded=1v> abgerufen am 16.07.2023
- Deutscher Bibliotheksverband e.V. (2023). *WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von Neustart Kultur*. Von Internetseite des Deutschen Bibliotheksverbands e.V.: <https://www.bibliotheksverband.de/wissenswandel-digitalprogramm-fuer-bibliotheken-und-archive-innerhalb-von-neustart-kultur> abgerufen am 16.07.2023

- Elfering, M. (11. April 2022). *Wie Zugang zu Wissen das Leben verändert.* . Von Deutschlandfunk Kultur: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/bibliotheken-und-bildungschancen-wie-zugang-zu-wissen-das-100.html> abgerufen am 16.07.2023
- Ficzel, N. (2017). Gaming in öffentlichen Bibliotheken. Neue Angebote zur Kultur- und Wissensvermittlung im digitalen Zeitalter. *BIS - Das Magazin der Bibliotheken in Sachsen, Nr. 3*, 146.
- GOSLAR marketing gmbh. (25. April 2023). *Gaming-Zeit.* Von Goslar Website: <https://www.goslar.de/presse/pressemitteilungen/kultur-veranstaltungen/1304877-gaming-zeit-3-mai-stadtbibliothek> abgerufen am 16.07.2023
- Heinzel, F. (2012). Der Blick auf Kinder. In *Beobachtung in der Schule – Beobachten lernen* (S. 173-188). Wiesbaden: Springer VS.
- IFLA. (16. August 2013). *IFLA Erklärung zu Bibliotheken und Entwicklung.* Von Website der IFLA: <https://www.ifla.org/de/publications/ifla-erklarung-zu-bibliotheken-und-entwicklung/> abgerufen am 16.07.2023
- IFLA. (2017). *Erklärung der IFLA zu digitaler Kompetenz.*
- Münchner Stadtbibliothek. (2023). *Nintendo Gaming Nachmittag.* Von Website der Münchner Stadtbibliothek: <https://www.muenchner-stadtbibliothek.de/veranstaltungen/details/nintendo-gaming-nachmittag-21353> abgerufen am 16.07.2023
- Mayer, J. (2021). Gamification ist kein (Kinder-) Spiel. Einschätzung eines Unterrichtskonzepts mit Gamification für den Italienischunterricht. Graz.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mfps). (2023). *KIM-Studie 2022.* Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mfps).
- Mojang AB. (2017). *Minecraft.* Stockholm, Schweden.
- Possler, D. (2. April 2021). *Videospiele in der Pandemie: Mehr als Sucht und Flucht.* Von Netzpolitik.org: <https://netzpolitik.org/2021/videospiele-in-der-pandemie-mehr-als-sucht-und-flucht/> abgerufen am 16.07.2023
- Schöber, T. (30. April 2021). *Definitionen und Diskussion: Sport, Gaming und E-Sport.* Von Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung: <https://paidia.de/definitionen-und-diskussion-sport-gaming-und-e-sport/> abgerufen am 16.07.2023
- SoFa e.V. als gemeinnütziger Verein. (2023). *Jugendtreff Achim.* Von Website von SoFa e.V.: <https://www.sofafreizeit.de/freizis/jugendtreff-achim/> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2022). *Einwohnerzahlen.* Von Website der Stadt Achim: <https://www.achim.de/rathaus/stadt/einwohnerzahlen/> abgerufen am 16.07.2023

- Stadt Achim. (2023). *Bürgerzentrum im Magdeburger Viertel*. Von Website der Stadt Achim: <https://www.achim.de/portal/seiten/buergerzentrum-im-magdeburger-viertel-902000025-20601.html?rubrik=902000002> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Bilderbuchkino*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Projekte-Veranstaltungen/Bilderbuchkino> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Förderverein*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Service/Förderverein> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Gamingzeit*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Projekte-Veranstaltungen/Gamingzeit> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Julius-Club*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/JULIUS-CLUB> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Krabbelgruppe*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Projekte-Veranstaltungen/Krabbelgruppe> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Makerspace*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Projekte-Veranstaltungen/Makerspace> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Offener Literaturkreis (OFLITA)*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Angebote-Service/Projekte-Veranstaltungen/Offener-Literaturkreis> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Achim. (2023). *Onlinekatalog*. Von Website der Stadtbibliothek Achim: <https://open.achim.de/Mediensuche/Einfache-Suche> abgerufen am 16.07.2023
- Stadt Mannheim. (2023). *Spielen unter Strom*. Von Website der Stadt Mannheim: <https://www.mannheim.de/de/veranstaltung/spielen-unter-strom-0> abgerufen am 16.07.2023
- Stadtbibliothek Achim. (24. August 2022). *Gamingzeit in der Stadtbibliothek*. Von Instagram: <https://www.instagram.com/p/ChorjRlCcy/?igshid=ZmZiYTY5ZDNhOA%3D%3D> abgerufen am 16.07.2023
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle GmbH. (2023). Von Website der USK: <https://usk.de> abgerufen am 16.07.2023
- VGChartz. (Juli 2023). *Verkaufszahlen von ausgewählten Spielkonsolen weltweit von 2008 bis 2022 (in Millionen Stück)*. Abgerufen am 16.07.2023 von Statista: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/214670/umfrage/absatz-von-ausgewaehlten-spielkonsolen-weltweit-seit-2008/>

Webedia Gaming GmbH. (2023). Von GamePro - Das Magazin für PlayStation, Xbox und Nintendo: <https://www.gamepro.de/spiele/> abgerufen am 16.07.2023

Zimmermann, O., & Falk, F. (Hrsg.). (2020). *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V.

Anhang