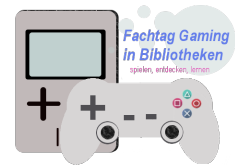


## Ergebnisse aus dem Erfahrungsaustausch am Fachtag: Gaming in Bibliotheken (02.02.2018)



### **Gender und Games**

- weibliche Teilnehmerinnen\* in Gaming-Angeboten! Wie holt man diese heran?
- Mädchen\* spielen genauso wie Jungen\* digitale Spiele.
- Spieleauswahl: guten Mix an Spielen und Hardware, auch Spiele mit weiblichen, aktiven Heldinnen (Vorbilder)
- Vorbildfunktion durch Spiele mit weiblichen\* Heldinnen und Teams der Angebote (z.B. indem Teams gemischt werden oder bei Fixierung auf männlichen Betreuer klar machen, dass die Frauen genauso informiert und kompetent sind)
- kooperatives Arbeiten kann zu gemischten Arbeitsteams führen
- teilweise deutlich weniger Mädchen\* in Gaming-Angeboten
- Empowerment für Frauen\*: Angebote für Mädchen\* kann man machen, muss man aber nicht. Wichtiger ist es, auf ihre Interessen und Wünsche einzugehen und diese in die pädagogische Arbeit zu integrieren.
- wichtig: Jugendliche nicht durch geschlechtsspezifische Angebote in klischeehafte Geschlechterrollen drängen
- leider implizite Verknüpfung von Games zu Männern\* und Maskulinität
- Außendarstellung von Gaming-Angeboten geschickt gestalten -> Bilder. (vgl. Seite der ComputerSpielSchule Hamburg: <http://csh.creative-gaming.eu/> ). Müssen Mädchen\* und deren Eltern ansprechen und deutlich machen, dass Mädchen willkommen sind.
- Beispielangebote: Machinima, Ballett tanzen mit Ballerspielen, Charakterdesign
- Bei Workshops können Fachleute für Teile hinzugezogen werden, hier kann man bewusst darauf achten, wenn es Frauen\* gibt, diese auch einzuladen.
- bei pädagogischen Angeboten Menschen unabhängig von ihrem Geschlecht mit ihren Interessen, Kompetenzen und Erfahrungen zusammenbringen

Anmerkung: Das \* hinter Geschlechtsbezeichnungen bedeutet „und solche, die sich so identifizieren“.

### **Finanzierung**

- Wie wirkt man nach außen, wenn z.B. Nintendo sponsert?
- politischer agieren
- Programm „Kultur macht Stark. Bündnisse für Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung -> Stiftung Digitale Spielekultur; vor Ort: Jugendzentrum, Bibliothek
- wollen nicht abhängig von Firmen sein
- für Sponsoring können auch Rotary Clubs, Präventionsausschüsse angefragt werden
- Grundfinanzen von der Stadt
- von Publishern Spiele bekommen, z.B. EA auf Anfrage, Ubisoft, Gamestar, Daedelic.
- Projektfinanzierung über Medienanstalten, Stadt und Stiftungen

## **Virtual Reality und Augmented Reality**

- Finanzierungsfrage der kostspieligen VR-Hardware für Bibliotheken und kleinere Institutionen
- neue Konzepte müssen entwickelt werden, um das Thema VR für Geldgeber schmackhaft zu machen
- kostengünstiger: PlayStation VR
- kooperative VR-Games: z.B. Keep Talking, Noboy Explodes
- keine Anschaffungskosten: The Playroom VR (5 Player Coop)
- heutige Spielekonzepte erfüllen nur bedingt die Anforderungen der medienpädagogischen Arbeit mit der Zielgruppe Kinder und Jugendliche
- nicht zwingend einem Hype nachgehen
- wenn sinnvollere und funktionstüchtigere Spielkonzepte entwickelt sind, können Ressourcen in kleineren Etappen langfristig bereitgestellt werden
- Technik mehr Zeit zum Reifen lassen
- auf Immersion aufpassen
- Beispiele für VR-Angebote: CoSpaces (eigene VR Umgebung gestalten), Eagle Flight, Jobsimulator, Google Card Board mit Google Expeditions, Tilt-Brush – Google Blocks, Animationsfilme mit StageX, mit Google Earth VR Reisen machen, Kurzfilme in VR – 360° Kamera drehen (völlig anderes Konzept)
- es gibt ein c't Sonderheft zu VR, die VR-Nerds Webseite
- AR-Stadtbegehungen können mit Apps wie Actionbound erstellt werden.

## **Gaming-Angebote und Lieblingsspiele**

- Gaming als Türöffner für alle Zielgruppen, zumal man sich auch Kooperationspartner suchen kann.
- Kooperative Spiele kommen bei festen Spielekonsolen gut an und notfalls spielt mal ein Mitarbeiter mit.
- Verschiedene Gaming-Angebote über Games hinaus anbieten (z.B. Let's Play, Spieleentwicklung, Charakter Design)
- Lieblingsspiele: Elite Dangerous, Little Builders, Little Farmers, Worms, Passpartout, Pony-Style-Box (App), Splatoon, Mindshow, Spareteam (App), Pacman, Undertake, FIFA, Kinect, Mario Kart, Minecraft, Fortnite, LOL, PUBG, Legend of Zelda,
- Angebote: Spieletester, Brettspielnachmittag (generationenübergreifend)
- Softwarepreis
- ausleihbare iPads, festinstallierte Konsole(n), (Gaming-) Computerraum
- Veranstaltungen: Indie-Game-Festival, A Maze, Next Level Festival, PLAY Festival, Gamescamp -> Jugendbarcamp
- Games kreativ nutzen, z.B. Gamedesign mit Kodu, Bloxels, Scratch, Twine oder Brettspielen

## **Sichtbarkeit und Vernetzung von Spieleangeboten**

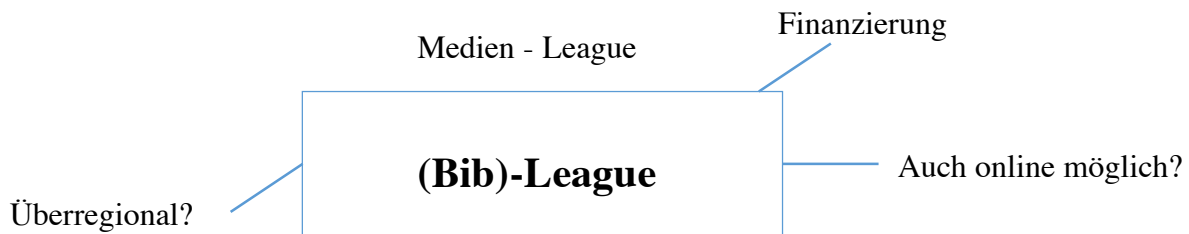
- Zielgruppenspezifische Ansprache mit kreativen Spielangeboten
- Bibliotheken müssen Zugänge zu den Gamin-Angeboten schaffen und zum Ausprobieren einladen.
- Wenn die ersten Hürden wie z.B. Finanzierung genommen wurden, können Gaming-Angebote zum Selbstläufer werden.
- alle Medien müssen im Bestand vorhanden sein -> kann (auch) erstmal ohne Pädagogik -> Auf kreative Spiele gehen, Let's Plays
- Bewerbung über Social Media wie Instagram und WhatsApp-Newsletter, ggf. auch Anmeldung bewerben
- Medienpädagogik heißt nicht nur Spiele spielen, sondern auch PC/Mac und Konsolen-Arbeit/Umgang vermitteln.
- Spiele und kreative Angebote mit digitalen Medien
- Angebote für ältere Generationen schaffen -> Silver Gaming

## **E-Sport in Bibliotheken**

- Spiele für E-Sport: Rocket League, FIFA, Trackmania, LOL, Mario Kart, Overwatch, Conuterstrike, PUBG
  - E-Sport soll bei den Jugendlichen gut ankommen unter der Berücksichtigung des Angebots und des Raumbedarfs
  - E-Sport muss mehr etabliert werden
  - E-Sport Angebote in Bibliotheken sind Medienkulturangebote mit Potential, müssen aber finanziell umsetzbar sein.
- 
- Training für Wettbewerbe
    - o Wo?
      - Jugendzentren?
      - neue Orte?
      - zu umfangreich für Bibliotheken
    - o Wer trainiert?
      - Profi-E-Sportler? (Kosten?)
      - MedienpädagogInnen
      - Peer-to-peer?
    - o Wie trainieren?
      - Trainingsplan -> „Projekt“orga
      - Strategien/ gutes Spielwissen
      - Team begrenzen
      - Wer entscheidet?
      - Wie regelmäßig?
  - Turniere in Bibliotheken & CSS -> professionelle(-re) Teams
  - E-Sport Events mit Teams & Strategien -> Live (?)

## E-Sport in Bibliotheken (Fortsetzung)

- Public-Viewing -> Kostenfaktor
- Teambuilding
- Turniere
- Trainingsmöglichkeiten (Raum + Personal)
- Werbeeffekt



- ➔ Beispiel: Baltic-Gamer-Cup
- ➔ Vorentscheide in Bibliotheken
- ➔ Verschiedene Altersklassen
- ➔ Finale in Stralsund