

HTW Chur

Hochschule für Technik und Wirtschaft
University of Applied Sciences

Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von
Wolfgang Semar und Brigitte Lutz

Arbeitsbereich
Informationswissenschaft

Schrift 76

Videospielturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken

Ein Pilotprojekt der St. Galler Stadtbibliothek Katharinen

Simon Schultze

Chur 2015

Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz

Schrift 76

Videospielturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken

Ein Pilotprojekt der St. Galler Stadtbibliothek Katharinen

Simon Schultze

Diese Publikation entstand im Rahmen einer Thesis zum Bachelor of Science FHO in Information Science.

Referent: Prof. Dr. Rudolf Mumenthaler

Korreferent: Dr. Karsten Schuldt

Verlag: Arbeitsbereich Informationswissenschaft

ISSN: 1660-945X

Chur, November 2015

Kurzfassung

Diese Arbeit behandelt das Thema Videospieleturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken. Den praktischen Teil dieser Arbeit bildet das Pilotprojekt in Form eines Videospieleturniers in der Stadtbibliothek Katharinen in St.Gallen. Als Grundlage für die Auswertungen dienen sowohl Beobachtungen wie auch Befragungen der Teilnehmerinnen des Turniers. Ziel war einerseits, die Wirkung des Videospieleturniers auf die Stadtbibliothek und Teilnehmerinnen zu dokumentieren, und andererseits, allfällige Mängel und Verbesserungsoptionen für die Organisation künftiger Veranstaltungen zusammenzufassen.

Schlagwörter: Bibliotheksevent, Gameevent, Gaming, Jugendliche, Kinder, öffentliche Bibliotheken, Schweiz, Videospiele, Videospieleturnier

Abstract

This study is an initial attempt to investigate the relationship between libraries and video games. Data for this study were collected during a video game tournament which was conducted in cooperation with the city library Katharinen in St.Gallen. During the tournament participants were both observed and interviewed. The aim of this pilot project was to provide an overview of the effects on both the participants and the library during the tournament. By observing these effects and using the interviews in addition it was possible to outline deficiencies as well as possible improvements which can be applied on the organisation of similar projects in the future.

Keywords: library event, game event, gaming, youth, children, public libraries, Switzerland, video games, video game tournament

Vorwort

Ohne die tatkräftige Unterstützung folgender engagierter Freundinnen und Freunde wäre der Videospielevent nicht möglich gewesen: Andrea Becic, Andrea Breu, Björn Sauter, Karin Bredull, Peter Spaar und Micha Wagner.

Ebenso grosser Dank geht an Susanne Galliker, die Leiterin der Stadtbibliothek, welche die Möglichkeit für dieses Pilotprojekt bot. Sie bewies damit nicht nur Mut, sondern trug mit ihrer Expertise und ihrem Engagement massgeblich dazu bei, dass der Gameevent ein voller Erfolg wurde.

Nicht zuletzt möchte ich mich bei meiner Familie bedanken, allen voran meinem Vater, der mir immer zur Seite stand.

Danke für eure Hilfe.

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	3
Abstract	3
Vorwort	4
Inhaltsverzeichnis	5
Abbildungsverzeichnis	8
Tabellenverzeichnis	9
Abkürzungsverzeichnis	9
1 Einleitung	11
2 Ausgangslage	13
2.1 Terminologie	13
2.1.1 Spielen	13
2.1.2 Videospiele	14
2.1.3 Videospiele-Event	14
2.2 Studien zur Nutzung	15
2.2.1 Weltweit	15
2.2.2 In der Schweiz	15
2.3 Studien zur Nutzerin	17
2.4 Studien zur Wirkung von Videospiele	18
2.4.1 Fördert die Videospiele-Rezeption die Aggression?	18
2.4.2 Fördert die Videospiele-Rezeption das Übergewicht?	19
2.4.3 Fördert die Videospiele-Rezeption eine Spielsucht?	19
2.4.4 Fördert die Videospiele-Rezeption die Vereinsamung?	20
2.4.5 Gibt es positive Effekte durch die Videospiele-Rezeption?	20
2.5 Videospiele in der Bibliothek	21
2.5.1 Spiele in der Bibliothek, ein Service mit Tradition	21
2.5.2 Erfüllt der Videospielebestand ein Bedürfnis?	23
2.5.3 Das Problem mit dem Bestand	23

2.5.4	Videospielevents: eine mögliche Lösung?.....	25
2.5.5	Erfüllt der Videospielevent ein Bedürfnis?.....	26
2.6	Problemstellung	26
2.6.1	Ziele dieser Arbeit.....	27
2.6.2	Abgrenzung der Arbeit	27
2.7	Fragestellungen	28
2.7.1	Wie wirkt sich die Durchführung eines Gameevents für die Stadtbibliothek Katharinen aus?.....	28
2.7.2	Wie zeichnen sich die Teilnehmerinnen des Gameevents aus?.....	30
2.7.3	Falls der Gameevent erfolgreich wird, wie sollte er in Zukunft organisiert sein?	30
3	Das Projekt	33
3.1	Die Projektorganisation.....	33
3.1.1	Die Stadtbibliothek	33
3.1.2	Kennzahlen zur Stadtbibliothek.....	35
3.1.3	Wieso möchte die Stadtbibliothek einen Gameevent veranstalten?	35
3.1.4	Die Ziele des Gameevents.....	35
3.2	Der Event.....	36
3.2.1	Wieso entschied man sich für ein Videospielturnier als Event-Format?.....	36
3.2.2	Welche Zielgruppe soll mit dem Event erreicht werden?	36
3.2.3	Der Event aus der Teilnehmerinnensicht.....	37
3.2.4	Zeitlicher Ablauf des Events.....	38
3.2.5	Welche Spiele gespielt werden	39
3.2.6	Kostenaufwand für den Event	39
3.2.7	Das Marketing.....	40
3.2.8	Welche Risiken gilt es zu beachten?.....	42
4	Die Untersuchung	43
4.1	Ziel der Untersuchung.....	43
4.2	Die Methoden	43
4.2.1	Die Befragung.....	44

4.2.2	Die Beobachtung	44
4.3	Das Forschungsteam	46
4.4	Wer wird untersucht?	46
4.5	Backup-Plan	46
4.6	Wie wird die Wissenschaftlichkeit der Messverfahren sichergestellt?.....	46
4.7	Ergebnisse des Pretests	47
5	Reflexion.....	49
5.1	Reflexion des Events	49
5.1.1	Wie verlief der Event?.....	49
5.1.2	War der Event ein Erfolg?	52
5.1.3	Lessons Learned	53
5.2	Reflexion der Untersuchung.....	56
5.2.1	Wie verlief die Untersuchung?	56
5.2.2	Auswertung der Ergebnisse	56
5.3	Erkenntniseingrenzung	66
5.4	Fazit.....	67
6	Quellenverzeichnis.....	69
7	Anhang	75
7.1	Umfrage-Bogen.....	75
7.2	Backup-Umfrage.....	78
7.3	Rechercheprotokoll und -strategie.....	80
7.4	Zeitungsartikel mit Pressetext	82
7.5	Zeitplan mit den einzelnen Arbeitspaketen.....	83

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Prozentanteil an Bibliotheken, unterteilt nach ausleihbaren Spielen	22
Abbildung 2: Stadtbibliothek Katharinen im ehemaligen Frauenkloster.....	33
Abbildung 3: Gemeinsames Provisorium Hauptpost.....	34
Abbildung 4: Lageplan mit den einzelnen Stationen	37
Abbildung 5: Die Spielstationen im Kinder- (links) und Jugendbereich (rechts)	38
Abbildung 6: Der Flyer für den Event (Vorderseite links, Rückseite rechts)	41
Abbildung 7: Das Plakat für den Event	41
Abbildung 8: Mariokart-Turnier an der Kinderspielstation	49
Abbildung 9: Das Finale des FIFA 15-Turniers	50
Abbildung 10: Die Teilnehmer nutzen während des Events das Bibliothekstablet und lesen Comics	51
Abbildung 11: Teilnehmer betrachtet einen Comic (links) bzw. nutzt die Hörstation (rechts)	51
Abbildung 12: Das sichtlich erschöpfte Team nach dem Event.....	52
Abbildung 13: Vergrösserung des Schriftzuges auf dem Plakat und Flyer	55
Abbildung 14: Befragung: „Wie hat dir der Event gefallen?“	57
Abbildung 15: Befragung: „Wirst du zum nächsten Event wiederkommen?“	58
Abbildung 16: Beobachtung: Anzahl an Nutzungen nach Medium während dem Event	60
Abbildung 17: Befragung: „Warst du schon einmal in einer Bibliothek?“	61
Abbildung 18: Befragung: „Wie häufig gehst du in die Bibliothek?“	62
Abbildung 19: Befragung: „Du bist männlich/weiblich?“	62
Abbildung 20: Befragung: „Hättest du gerne andere Formate von Gameevents?“	63
Abbildung 21: Befragung: „Warum bist du zum Gameevent gekommen?“	64
Abbildung 22: Befragung: „Welcher Wochentag für den Gameevent wäre für dich am besten?“	64
Abbildung 23: Befragung: „Findest du es gut, wenn du dich für den nächsten Event anmelden musst?“	65
Abbildung 24: Befragung: „Wie bist du auf den Gameevent aufmerksam geworden?“	66
Abbildung 25: Zeitungsscan des Tagblatts vom 5. Juni 2015 mit Presstext zum Gameevent.....	82

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Videospielnutzung nach Alter, Geschlecht und sozioökonomischem Hintergrund	16
Tabelle 2: Relevanz von Videospiele für die befragten Bibliotheken	23
Tabelle 3: Bestand der Stadtbibliothek 2013	35
Tabelle 4: Zeitplan mit der Auflistung der einzelnen Turniere	38
Tabelle 5: Zeitplan für die Turniere	39
Tabelle 6: Die ausgewählten Spiele für die Turniere.....	39
Tabelle 7: Codebuch für die Beobachtung.....	45
Tabelle 8: Fiktives Beobachtungsprotokoll als Beispiel.....	45
Tabelle 9: Die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen am Event	58
Tabelle 10: Die soziale Interaktion zwischen Teilnehmerinnen und Bibliotheksmitarbeiterinnen	59

Abkürzungsverzeichnis

FAQ	Frequently asked questions
HTW	Hochschule für Technik und Wirtschaft
IW	Informationswissenschaften

1 Einleitung

Das junge Medium Videospiele hat sich dank steigender Nutzerzahlen und seines kommerziellen Erfolgs mittlerweile gesellschaftlich etabliert (Krotz 2009, S. 36-38). Diesem Trend folgend, führen immer mehr Bibliotheken einen Videospielebestand (Brown, Kasper 2013, S. 755-756).

In ihrer Funktion als sozialer Treffpunkt gibt es für die Bibliotheken weitere Möglichkeiten, das Medium Videospiele in ihr bestehendes Angebot einzubinden. Ein Beispiel für eine solche Erweiterung bildet der Gameevent, bei welchen sich die Nutzerinnen¹ zu den gemeinsamen Videospiele in der Bibliothek treffen. Solche Events wurden bereits erfolgreich in angelsächsischen Bibliotheken durchgeführt. Daraus lässt sich schliessen, dass ein entsprechendes Bedürfnis seitens der Nutzerinnen vorhanden ist. Als positiver Nebeneffekt verzeichneten die Bibliotheken mehrere neue Bibliotheksnutzerinnen. Es wurde damit also nicht nur ein entsprechendes Bedürfnis der Nutzerinnen erfüllt (Earp, Earp 2008, S. 115) (Fu 2008, S. 93) (Mazure, Hughes 2008, S. 126), sondern es kamen auch neue Nutzerinnen in die Bibliothek (Buchanan, Vanden Elzen 2012, S. 32) (Hommel 2008, Folie 3) (Neiburger 2007, S. 3).

Mit der Frage, ob solche Erfolge auch in öffentlichen Schweizer Bibliotheken möglich sind, möchte sich diese Bachelorarbeit beschäftigen. Mittels eines Pilotprojektes in Form eines Videospieleturniers in der Stadtbibliothek Katharinen in St. Gallen soll die Nachfrage, der Nutzen und der Erfolg eines solchen Events untersucht werden.

Im ersten Teil dieser Arbeit werden die verwendeten Begriffe definiert und der aktuelle Forschungsstand zu Videospiele in Bibliotheken zusammengefasst. Darauf aufbauend wird die Problematik von Videospiele in der Bibliothek dargelegt und die Fragestellungen mit den zugehörigen Thesen formuliert. Im zweiten Teil werden die Planung sowie das Vorgehen für den Event und die Untersuchung dokumentiert.

Abschliessend erfolgt die Reflexion, in der die zuvor entwickelten Thesen überprüft und die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Event zusammengefasst werden. Die Ergebnisse werden im Fazit diskutiert und ein möglicher Ausblick auf zukünftige Untersuchungen vorgenommen.

¹ Im Text wird die weibliche Form verwendet, die sinngemäss auch für die männliche gilt.

2 Ausgangslage

In diesem Kapitel wird die Ausgangslage beschrieben, um zu gewährleisten, dass alle Leserinnen den gleichen Wissensstand besitzen.

Um dies sicherzustellen, werden zuerst die für diese Arbeit relevanten Termini definiert. Anschliessend wird der aktuelle Forschungsstand zu Videospiele erläutert, wobei insbesondere auf die Nutzung und deren mögliche Effekte näher eingegangen wird. Darauf aufbauend werden die bisherigen Erkenntnisse zu Videospiele in der Bibliothek zusammengefasst wiedergegeben².

Im weiteren Verlauf wird dann die Problemstellung beschrieben und ein mögliches Lösungsszenario vorgestellt. Auf der Grundlage des Lösungsszenarios werden die Fragestellungen entwickelt und das Thema eingegrenzt.

2.1 Terminologie

Das Kompositum „Videospielevent“ setzt sich aus drei Begriffen zusammen, die es zu definieren gilt: Das Spiel, darauf aufbauend das Videospiele und schlussendlich der Event.

2.1.1 Spielen

Das Spielen ist einer der ersten Wege, wie Kinder von ihrer Umgebung lernen und mit ihr sozial interagieren. Dabei manifestiert sich das Spielen in unterschiedlichster Weise, die von einfacher Interaktion bis zum komplexen Videospiele reicht (Powell 2013, S. 836-837). Eine Definition, die dieser Vielfalt Rechnung trägt, ist folgende:

„Das Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das gewöhnliche Leben (Huizinga 2004, S. 9).“

Gemäss dieser Definition gibt es drei Aspekte, die ein Spiel definieren:

1. Es ist eine freiwillige Aktivität,
2. Diese Aktivität folgt Regeln und Zielen
3. Das Erleben unterscheidet sich vom „gewöhnlichen Leben“

² Das Rechercheprotokoll wurde im Anhang beigelegt.

All diese aufgeführten Punkte treffen auch für das Videospiele zu. Inwiefern unterscheidet sich nun das Videospiele von anderen Spielformen?

2.1.2 Videospiele

Mit dem Videospiele³ als besonderer Form des Spieles kommt eine technische Komponente hinzu:

„... ein Spiel, bei dem der Spielende durch technisch vermittelte Simulation und Regelüberwachung eine ‚Stimulation‘ erfährt und die Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielgeschehen und den Spielpartnern, ebenfalls technisch erfolgt (Wünsch, Jenderek 2009, S. 47).“

Die Simulation kann hierbei als Spielwelt verstanden werden, welche mittels Computer erzeugt und symbolisch abgebildet wird. Die Stimulation steht wiederum für den Realitätsrahmen des Spieles, welcher der Spielerin über einen oder mehrere Sinneskanäle vermittelt wird. Der Begriff Kommunikation umfasst die Kommunikation zwischen Spielerin und Maschine, aber auch die Kommunikation der Spielerinnen untereinander mittels Computer (Wünsch, Jenderek 2009, S. 47).

2.1.3 Videospiele-Event

Der Begriff „Event“ kommt aus dem Englischen und lässt sich mit Ereignis oder Veranstaltung übersetzen (Beck 2006, S. 54). Für diese Arbeit wird der Event⁴ als Veranstaltung übersetzt und im Kontext des Eventmarketings von Bibliotheken definiert:

„.... ein interaktives, zielgerichtetes, zielgruppenorientiertes, sowie erlebnisorientiertes Kommunikationsinstrument in Form einer eigens initiierten Veranstaltung (Beck 2006, S. 56)“

Somit wird innerhalb dieser Arbeit unter dem Begriff Videospieleevent eine Veranstaltung verstanden, die Videospiele als Kommunikationsmittel nutzt, um die Interaktion der Teilnehmerinnen untereinander und mit der Bibliothek, in Form eines zielgruppenorientierten Erlebnisses, zu fördern.

³ In dieser Arbeit wird der Begriff Videospiele synonym für den Begriff Computerspiel verwendet.

⁴ Es wird die Bezeichnung Event anstelle der deutschen Übersetzung Veranstaltung verwendet. Denn bisher wurden die Videospielevents vor allem in angelsächsischen Raum durchgeführt und untersucht. Als es später auch im deutschsprachigen Raum erste Veranstaltungen gab, wurde die Bezeichnung Event beibehalten und ist inzwischen auch im deutschsprachigen Raum etabliert (Deeg 2014, S. 109-110).

2.2 Studien zur Nutzung

2.2.1 Weltweit

Weltweit finden sich wenig langfristig angelegte Studien, welche die Verbreitung und den Nutzungsumfang von Videospielen untersuchen (Klimmt 2009, S. 57-58).

Gemäss Klimmt gibt es dafür zwei zentrale Gründe. Zum einen scheint es am Mangel persönlicher Erfahrungen von Forschenden mit dem Medium zu liegen. Zum anderen scheinen Videospiele als mögliche Werbeträger bisher weitgehend als irrelevant eingeschätzt worden zu sein. Das hat dazu geführt, dass grosse Markt-Media-Studien die Messung der Spielnutzung bisher nicht berücksichtigt haben. Folglich fehlt eine kontinuierliche Erhebung der Spielnutzung, wie sie etwa in der Forschung über das Fernsehen verbreitet ist (Klimmt 2009, S. 58).

Somit stammen die bisherigen Erkenntnisse zur Videospieldnutzung allesamt von Befragungsstudien. Das ist insofern problematisch, da Selbstauskünfte, zur zeitlichen Nutzung, selten objektiv sind. Auch bestehen Vergleichbarkeitsprobleme aufgrund unterschiedlicher Erhebungsinstrumente und unterschiedlicher Manifestationsformen des Videospielens (Klimmt 2009, S. 58).

Trotz dieser Problematiken kamen die bisherigen Untersuchungen dennoch zu einem ähnlichen Ergebnis. So zeigt sich, dass die Nutzung in den wohlhabenden Ländern weit verbreitet ist und insbesondere in den nachwachsenden Generationen noch weiter zunehmen dürfte. Darüber hinausgehende Aussagen lassen sich aufgrund der zuvor genannten Probleme im Forschungsdesign aber nicht treffen (Klimmt 2009, S. 58).

2.2.2 In der Schweiz

Bisher gibt es in der Schweiz nur die JAMES-Studie, welche die Videospieldnutzung untersucht. Diese Studie wird alle zwei Jahre durchgeführt und liefert repräsentative Daten zur Mediennutzung von Schweizer Kindern und Jugendlichen⁵.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Videospieldnutzung in den letzten Jahren in der Schweiz konstant hoch war und mehr als 2/3 der Kinder und Jugendlichen Videospiele spielen (Willemse et al. 2014, S. 53). Des Weiteren wurde die Videospieldnutzung auch hinsichtlich Geschlechterverteilung, sozioökonomischem Status und Migrationshintergrund untersucht. Dabei zeigten sich bei den Geschlechtern mit einem Anteil von 89% an männlichen und 51% an weiblichen Spielerinnen grosse Unterschiede in der Videospieldnutzung (Willemse et al. 2014, S. 53-54).

⁵ Es gibt keine Studie, welche die Videospieldnutzung von erwachsenen Personen in der Schweiz untersucht.

Die Tabelle 1 fasst diese Ergebnisse zusammen:

Merkmal		Gamer in %
Landesteil	D-CH	66
	F-CH	77
	I-CH	69
Altersgruppe	12-/13-Jährige	80
	14-/15-Jährige	77
	16-/17-Jährige	67
	18-/19-Jährige	55
Geschlecht	Mädchen	51
	Jungen	89
Sozioökonomischer Status	Niedrig	68
	Mittel	70
	Hoch	67
Migrationshintergrund	Nein	68
	Ja	71
Schultyp (N=320)	Untergymnasium	79
	Sek	71
	Real	73
Wohnort/Urbanität	Stadt	68
	Land	71

Tabelle 1: Videospieldnutzung nach Alter, Geschlecht und sozioökonomischem Hintergrund (Willemse et al. 2014, S. 53-56)

Die JAMES-Studie erhob auch das Nutzerverhalten. Unter den zwei Dritteln der Nutzerinnen, welche bereits Videospiele gespielt haben, wird durchschnittlich einmal pro Woche alleine und alle 14 Tage mit anderen gespielt. Die Hälfte davon spielt mehrmals pro Woche alleine (Willemse et al. 2014, S. 53-54).

Es zeigen sich auch hier grosse Geschlechterunterschiede: Jungen (62%) spielen beinahe doppelt so häufig alleine wie Mädchen (32%). Ebenfalls vorne liegen die Jungen beim Spielen mit anderen im gleichen Raum (30%), während lediglich 12% der Mädchen gemeinsam mit anderen spielen. Am deutlichsten ist der Unterschied bei Onlinespielen. Diese werden von 47% der Jungen, jedoch nur von 13% der Mädchen regelmässig gespielt (Willemse et al. 2014, S. 54).

Während sich bei der Nutzung gemessen nach sozioökonomischem Status keine Unterschiede zeigen, sind die Unterschiede beim Nutzerverhalten je nach sozioökonomischem Status sehr deutlich. So zeigen die Untersuchungen, dass mit einem tiefen sozioökonomischen Status signifikant häufiger mit anderen im selben Raum gespielt wird (35 %) als mit einem mittleren (23 %) oder hohen (12 %) sozioökonomischen Status. Keine Unterschiede gibt es in Bezug auf Urbanitätsgrad, Migrationshintergrund und Schultyp (Willemse et al. 2014, S. 55).

2.3 Studien zur Nutzerin

Die bisherigen Ergebnisse zeigen, dass die Videospieldnutzung weltweit sehr hoch ist. So hat sich das Medium trotz des relativ jungen Alters in dieser kurzen Zeit bereits kommerziell etabliert (Quandt, Wolling, Wimmer 2009, S. 16). Da insbesondere junge Generationen das Medium rege nutzen (Klimmt 2009, S. 58), wird vermutet, dass die kindliche und jugendliche Populärkultur inzwischen massgeblich von dem Medium geprägt wird (Krotz 2009, S. 36-38).

Woher kommt dieser Erfolg bei Kindern und Jugendlichen?

Ein möglicher Grund für den Erfolg könnte das „Unterhaltungserleben“ sein, welches gemäss Wünsch und Jenderek bei den Videospiele sehr gut realisiert werden kann, indem das Videospiele eine künstliche Umgebung bereitstellt, in der die Spielerinnen einen Kontrollverlust in einem geschützten, von der Realität abgegrenzten Rahmen erleben können. Darüber hinaus stellt das Videospiele eine aktive Form der Unterhaltung dar, bei der die Spielerinnen die Möglichkeit haben, das Spiel durch ihr eigenes Handeln zu gestalten (Wünsch, Jenderek 2009, S. 54).

Für das zuvor beschriebene Unterhaltungserleben wird in der angelsächsischen Literatur der Begriff „Gaming-Experience“ verwendet. Diese „Gaming Experience“ zeichnet sich nach Nicholson durch 5 Elemente aus (Nicholson 2010, S. 27-29):

1. Soziale Interaktionen zwischen den Spielerinnen über das Spiel
2. Die Involviertheit der Spielerinnen und das Narrative des Spieles
3. Die Handlungen seitens der Spielerin, die das Spiel beeinflussen
4. Das Wissen der Spielerin, um das Spiel zu spielen
5. Die Entscheidungen der Spielerin, die das Spiel und dessen Zustand beeinflussen

Damit diese „Gaming-Experience“ auch langfristig anhält, sind die Spiele in ihren Inhalten meist so aufgebaut, dass es zu einer fortdauernden Motivation der Spielerinnen kommt (Marr 2010, S. 37-38). So wird versucht, durch eine stetige Interaktion in Form von unterschiedlichen Herausforderungen den Spielspass zu gewährleisten (Gumulak, Weber 2011, S. 250-252).

Mit dem technischen Fortschritt haben sich die Inhalte und damit das Unterhaltungserleben weiterentwickelt. So liegt heute mit der Verbreitung des Internets der Fokus vermehrt auf der sozialen Interaktion. Der soziale Wettbewerb über das Internet scheint hierbei ein wesentliches Zuwendungsmotiv der Videospieldnutzung zu sein (Quandt, Wimmer 2009, S. 170-172).

Aufgrund des Interaktionspotenzials und der forcierten sozialen Komponente sprechen manche Wissenschaftler bereits von einer neuen Form medienvermittelter, interaktiver Kommunikation (Quandt, Wolling, Wimmer 2009, S. 14-16) (Krotz 2009, S. 31-36).

Unabhängig davon, ob diese These zutrifft, zeigen die bisherigen Erkenntnisse, dass das Videospiel eine mentale Stimulation, ein schnelles, stabiles Entertainment und vor allem einen sozialen Wettbewerb innerhalb eines geschützten Rahmens bietet und damit insbesondere bei der jungen Generation grossen Erfolg hat (Neiburger, Gullett 2007, S. 34-35).

2.4 Studien zur Wirkung von Videospielen

Trotz der gesellschaftlichen Etablierung und des kommerziellen Erfolges wird dem jungen Medium Videospiel mit Skepsis begegnet, wofür stellvertretend das nachfolgende Zitat steht:

„Bestenfalls fördern sie die Entwicklung der Hand-Auge-Koordination bei Kindern. Schlimmstenfalls billigen oder verherrlichen sie Aggressionen und gewalttätige Formen der Konfliktlösung. Und eines lässt sich mit Sicherheit sagen: Die meisten Computerspiele sind kolossale Zeitverschwendung (Spock 2006, S. 31).“

Es ist eine gesellschaftliche Tradition, dass neuen Medien zu Beginn mit Skepsis begegnet wird. So wurde bereits von Platon die Einführung der Schrift negativ bewertet, da sie die Kunst des Auswendiglernens gering schätze. Später wurde von David Hume das Übermass an Gewaltdarstellungen im englischen Theater beklagt und Goethes Roman „Die Leiden des jungen Werthers“ eine Reihe von Selbstmorden angelastet (Breuer 2011, S. 245).

Dementsprechend folgen die Videospiel-Kritikerinnen einer langen Tradition und begründen ihre Skepsis vor allem mit pädagogischen Bedenken. So gibt es die Befürchtung, dass die zunehmende Videospieldnutzung, vor allem bei Kindern und Jugendlichen, langfristig negative Folgen haben könnte (Klimmt 2009, S. 62). Die am häufigsten genannten sind hierbei, dass Videospielen die Aggression fördert und zu Übergewicht, Vereinsamung und Schulversagen führt (Quandt, Wolling, Wimmer 2009, S. 14-16).

Da die Bibliotheken öffentliche Institutionen sind und dem Gemeinwohl dienen (Barth 2014), muss, bevor ein Videospielevent durchgeführt wird, überprüft werden, ob eine solche Veranstaltung negative Effekte auf die Teilnehmerinnen haben kann. Dafür werden in den folgenden Kapiteln die gängigsten Vorbehalte mithilfe des aktuellen Forschungsstandes überprüft.

2.4.1 Fördert die Videospieldrezeption die Aggression?

Die am häufigsten genannte Befürchtung lautet, dass der Videospieldkonsum die Aggression seiner Rezipientinnen fördert. Der bisherige Forschungsstand ist diesbezüglich nicht eindeutig.

Die überwiegende Anzahl der Studien zeigt in Richtung einer geringen positiven Korrelation zwischen Videospieلكonsum und aggressiven Tendenzen auf der Denk- und Handlungsebene (Mathiak, Weber 2006, S. 103), wobei eine Verstärkung von Prädispositionen der Rezipientinnen wahrscheinlicher ist als eine Erzeugung von Aggressionen (Breuer 2011, S. 250-251).

Es zeigen sich aber Probleme bei diesen Studien. Einerseits ist der Gewaltbegriff weit gefasst bzw. gar nicht definiert (Kunczik, Zipfel 2006, S. 288). Zudem fehlen Studien, welche die langfristigen Effekte der Videospielnutzung untersuchen. Ebenso existiert bisher keine Erhebung, die untersucht, wie die Spielerinnen das Spiel wahrnehmen (Breuer 2011, S. 251).

Die behauptete Korrelation zwischen realer und virtueller Gewalt lässt sich mit diesem mangelhaften Untersuchungs-Design nicht überprüfen und die Frage der Kausalität nicht beantworten (Köhler 2008, S. 168). Folglich konnte keine Studie bisher eine Korrelation zwischen Videospieلكonsum und gesteigerter Aggressivität nachweisen. Dieser Zusammenhang ist damit nicht ausgeschlossen, muss aber von besser designten Untersuchungen überprüft werden.

2.4.2 Fördert die Videospieltrezeption das Übergewicht?

Eine weitere häufig genannte Behauptung lautet, dass die Videospieltrezeption das Übergewicht fördere, indem es andere körperliche Aktivitäten wie etwa Sport verdränge.

In der Literatur finden sich keine Hinweise auf eine Verdrängung sportlicher Aktivitäten durch Videospielem. Im Gegenteil: Es zeigt sich, dass insbesondere die aktiven Sportlerinnen unter den Jugendlichen häufiger Sportspiele spielen, und zwar insbesondere Spiele von jenen Sportarten, die sie auch selbst in der Realität ausüben (Klink et al. 2009, S. 275-276).

Dies widerspricht der These, dass Sportspiele vor allem deswegen genutzt werden, weil sie leichten Erfolg und risikoloses Erleben ermöglichen und somit zur Realitätsflucht beitragen. Auch fanden sich keine Hinweise darauf, dass Sportspiele als bequemer Ersatz dienen, wenn den realen Sportaktivitäten Hindernisse im Wege standen (Klink et al. 2009, S. 276).

2.4.3 Fördert die Videospieltrezeption eine Spielsucht?

Wie bereits in Kapitel 2.3 erwähnt, werden Videospiele auch zur Unterhaltung der Rezipientinnen gespielt. So können die meisten der Rezipientinnen stundenlang in einem Videospielem verweilen, was als Zeichen einer Spielsucht gedeutet werden kann. Was ist zur Videospielesucht aus der Literatur bekannt?

Um es vorweg zu nehmen: Es gibt in der Wissenschaft keinen Konsens, ob eine Videospielsucht existiert. Eine Abgrenzung zu anderen Verhaltensmustern ist folglich nicht möglich (Breuer 2011, S. 239).

Bisherige Untersuchungen zeigen aber, dass Videospiele bei bestimmten Personengruppen suchtähnliches Verhalten auslösen können, die sich durch gemeinsame psychologische Faktoren auszeichnen (Griffith 2010, S. 35-39). Faktoren sind hierbei familiäre Vernachlässigung, das Fehlen anderweitiger Aufgaben und Verpflichtungen sowie ein Mangel an persönlicher Sinnggebung (Quandt, Wimmer 2009, S.172). Darüber hinaus werden auch allgemeine, personale und soziale Defizite als mögliche Risikofaktoren einer Spielsucht angesehen (Salguero, Moran 2002, S. 1601-1605).

Diese Risikofaktoren müssen aber entsprechend ausgeprägt sein. So zeigt die bisher grösste im deutschsprachigen Raum zu dieser Fragestellung durchgeführte Studie vom Kriminalistischen Forschungsinstitut Niedersachsen, dass 2.8% der Jugendlichen als gefährdet (Risikofaktoren vorhanden) und 1.7% als abhängig identifiziert werden können (Rehbein, Kleimann, Mössle 2009, S. 22). Des Weiteren ist im Vergleich zu anderen Medien noch unklar, ob von Videospiele eine höhere Suchtgefährdung ausgeht (Breuer 2011, S. 241).

2.4.4 Fördert die Videospielekonzeption die Vereinsamung?

Überraschenderweise haben Videospielekonsumentinnen sogar eher mehr Freunde und das Verlangen, diese zu treffen. Jedoch scheint die Anzahl Freundeskontakte nicht mit dem Umfang der Videospielekonzeption zu korrelieren. (Phillips et al. 1995, S. 687-691).

Zudem werden die Videospiele mit dem Ausbau der Internetinfrastruktur immer sozialer. So sind die Online-Videospiele, welche es ermöglichen, über das Internet mit anderen Personen zu spielen, äusserst erfolgreich (Cole, Griffiths 2007, S. 581-583). Darüber hinaus beinhaltet inzwischen ein Grossteil der aktuellen Videospiele Mehrspieler-Modi, wobei diese einen essentiellen Bestandteil der Spielmotivation darstellen (Kaye, Bryce 2012, S. 34).

2.4.5 Gibt es positive Effekte durch die Videospielekonzeption?

Nachdem die negativen Effekte von Videospiele untersucht wurden, widmet sich dieses Kapitel den positiven Effekten.

Für die Bibliotheken besonders interessant sind die Ergebnisse zu Videospiele und Informationskompetenz. So gibt es Hinweise, dass die Videospielekonzeption einen positiven Effekt auf diese haben kann. Das wird darauf zurückgeführt, dass in den meisten Spielen nicht nur viel gelesen wird, sondern auch Regeln und Kontexte vermittelt werden, welche von den Rezipientinnen entsprechend interpretiert werden müssen. So ist für das Erforschen der

Spielwelt das Aufsuchen, die Auswahl und die Nutzung der richtigen Informationen essentiell für das erfolgreiche Spielen, was auch den Fähigkeiten der Informationskompetenz entspricht (Nicholson 2010, S. 8-9).

Des Weiteren deuten bisherige Untersuchungen darauf hin, dass mit dem Videospielen sowohl die Aufmerksamkeitsleistung (Greenfield et al. 1994, S. 119-121) als auch die räumliche Denkfähigkeit verbessert wird (Sims, Mayer 2002, S. 113-114). Ferner entsteht durch den spielerischen Ansatz eine hohe Motivation (Gumulak, Weber 2011, S. 250-252). So gibt es Anzeichen, dass in manchen Situationen das Lernen mithilfe von Videospielen im Vergleich zu anderen Lernformen effektiver sein kann (Prensky 2005, S. 97-98). Einige Forscherinnen gehen dabei so weit, von einer neuen Form des Lernens zu sprechen (Brown, Kasper 2013, S. 755-756).

Weitere Auswirkungen von Videospielen auf die Ausbildung von Kompetenzen zeigen sich in erhöhter Problemlösungsfähigkeit, im Verständnis systematischer Zusammenhänge und in der Organisationsfähigkeit (Marr 2010, S. 71-73). Zudem gibt es Hinweise, dass das gemeinsame Videospielen mit anderen Personen Fähigkeiten fördert, welche für die reale Zusammenarbeit in einem Team hilfreich sein könnten (Sanford, Madill 2007, S. 437-438).

Es muss sich aber noch zeigen, inwieweit die oben genannten Effekte die Realität korrekt beschreiben, denn das Videospiel ist ein junges Medium, welches von der Forschung lange vernachlässigt wurde (Klimmt 2009, S. 57-58). Dementsprechend sollten weitere Untersuchungen zur Wirkung von Videospielen folgen, insbesondere da das Medium gerade bei den jungen Generationen an Bedeutung gewinnt (Krotz 2009, S. 36-38).

2.5 Videospiele in der Bibliothek

Im folgenden Kapitel werden die bisherigen Erkenntnisse zu Videospielen in der Bibliothek zusammengefasst.

2.5.1 Spiele in der Bibliothek, ein Service mit Tradition

Lange bevor der erste Computer entwickelt wurde, boten Bibliotheken Spiele an. So gründeten bereits 1850 britische Bibliotheken Schachklubs. Später kamen die Spiele Scrabble und Bridge hinzu (Nicholson 2010, S. 6-7).

Dass die Bibliotheken plötzlich auch Spiele in ihr Angebot aufnahmen, hing mit der industriellen Revolution zusammen. Als Folge der industriellen Revolution hatten die Arbeiterinnen mehr Freizeit. Die damaligen Sozialreformerinnen sahen darin die Chance, Aktivitäten zu propagieren, welche die Selbstkontrolle, den Familiensinn und den Respekt fördern. Zudem wollte man die Nutzerinnen aus den „unsittlichen“ Spielklubs herausholen (Nicholson 2013, S. 343).

Mit dem Erfolg dieser Spiele wurde das Angebot ausgebaut, und auch Bibliotheken ausserhalb Englands erweiterten den bisherigen Bestand mit Spielen. Dabei blieb es nicht nur beim Verleih, sondern es kamen später auch Aktivitäten hinzu wie Puzzle-Wettbewerbe oder Kurse, in denen auch eigene Spiele entwickelt werden konnten (Nicholson 2013, S. 346-S. 348).

Das Spielen in der Bibliothek nahm also bereits vor 150 Jahren seinen Anfang und hat damit eine lange Tradition (Nicholson 2013, S. 356). Wie aber sahen die Anfänge von Videospiele in Bibliotheken aus?

Die erste Bibliothek, welche Videospiele anbot, war die öffentliche Bibliothek in Ontario (Kanada), welche 1979 vier Commodore PET-Computer für die Nutzerinnen bereitstellte. Die Begründung der Bibliothek für diesen Schritt war, dass Videospiele neben dem Spielspass auch motorische Fähigkeiten und logisches Denken fördern würden. Drei Jahre später (1982) gab es bereits vier Bibliotheken, welche einen Videospielebestand besaßen. Das Angebot dieser Bibliotheken beschränkte sich dabei auf Spiele des damaligen Marktleaders ATARI (Nicholson 2013, S. 353-S. 356).

Wie die aktuelle Lage zu Videospielebeständen in der Bibliothek aussieht, lässt sich nur schwer beurteilen, da es äusserst wenige Studien dazu gibt, die darüber hinaus zu unterschiedlichen Ergebnissen kommen.

In einer Studie von 2006 wurden 313 amerikanische Bibliotheken befragt, ob sie Spiele verleihen. 44% hatten einen verleihbaren Spielbestand, der gemäss der Abbildung nach Spieltyp wie folgt unterschieden werden konnte (McNicol, Nicholson 2009, S. 204-208):

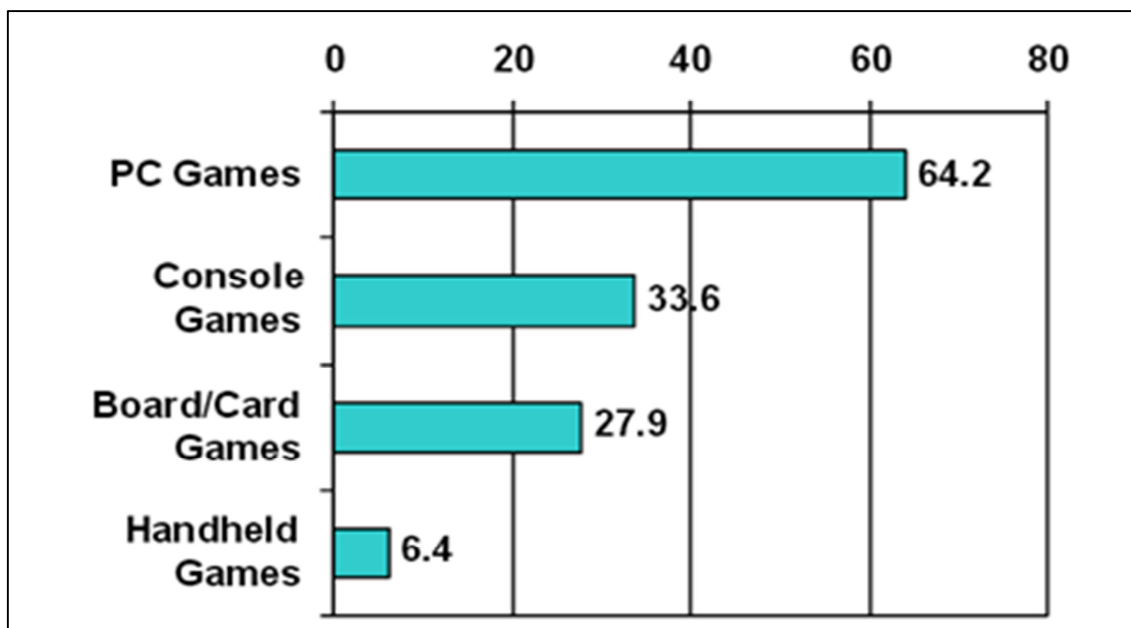


Abbildung 1: Prozentanteil an Bibliotheken, unterteilt nach ausleihbaren Spielen (McNicol, Nicholson 2009, S. 208)

Im deutschsprachigen Raum findet sich bisher nur eine Studie, die den Videospiegelbestand untersucht hat. Diese Studie untersuchte ausschliesslich öffentliche Bibliotheken in Deutschland, und die Stichprobe ist mit 22 Bibliotheken sehr klein (Marr 2010, S. 93).

Die Ergebnisse dieser Studie zeichnen ein anderes Bild, als dies in der amerikanischen Studie der Fall ist. So verfügen 91% der befragten Bibliotheken über ein Videospielangebot. Ergänzend befragt wurden die Bibliotheken auch nach der Relevanz von Videospiele. Für die Beurteilung wurde eine Bewertungsskala von 1 (nicht relevant) bis 5 (unverzichtbar) verwendet (Marr 2010, S. 95):

1	2	3	4	5
18%	9%	37%	18%	18%

Tabelle 2: Relevanz von Videospiele für die befragten Bibliotheken
(Marr 2010, S. 95)

Die Tabelle zeigt, dass 73 % der befragten Bibliotheken ein Videospielangebot als relevant bis unverzichtbar einstufen. Die Untersuchung bestätigt trotz ihrer geringen Aussagekraft die Erfahrungen von Bibliothekarinnen, die sich mit der Thematik eines Videospielangebots beschäftigen. Die Befragung und Beobachtung zeigt, dass inzwischen eine steigende Anzahl an Bibliotheken einen Videospielbestand führen (Brown, Kasper 2013 S. 755-756). Besteht jedoch überhaupt eine Nachfrage nach einem Videospielbestand?

2.5.2 Erfüllt der Videospielbestand ein Bedürfnis?

Die bisherigen Untersuchungen zeigen, dass im Falle eines Videospielangebotes in Bibliotheken dieses auch genutzt wird (Leijon 2012) (Williams, Chimento 2008, S. 73). Insbesondere die männlichen Jugendlichen scheinen mit dem Videospielbestand erreicht werden zu können (Womack, Sutton 2008, S. 76) (Werner 2013, S. 796).

Es finden sich zudem Hinweise darauf, dass ein Videospielbestand auch bisherige Bibliotheks-Nicht-Nutzerinnen anzusprechen vermag (Hommel 2008, Folie 3) (Nicholson 2013, S. 751-752). So wünschen sich laut einer deutschen Studie 40% der 14- bis 19-jährigen Nicht- und Nicht-mehr-Nutzer mehr Videospiele in der Bibliothek (Ehmig 2012b, Folie 46).

2.5.3 Das Problem mit dem Bestand

Die bisherigen Ergebnisse verdeutlichen, dass der Videospielbestand in Bibliotheken ein Bedürfnis der Nutzerinnen ist und sie vermehrt zum Besuch der Bibliothek zu bringen vermag (Williams, Chimento 2008, S. 73).

Einen solchen Bestand anzubieten, gestaltet sich in Zukunft jedoch immer schwieriger (Deeg 2014, S. 101-102). Denn mit dem kommerziellen Erfolg und der damit einhergehenden gesellschaftlichen Etablierung hat sich das Medium Videospiele inzwischen fundamental verändert. Von dieser Entwicklung sind die Inhalte, die Trägermedien wie auch die dahinterstehenden Geschäftsmodelle betroffen (Deeg 2014, S. 102-103).

Hinzukommt, dass sich ein Trend hin zu einer rein digitalen Distribution entwickelt hat, indem die Spieleentwicklerinnen ihr Spiel direkt über das Internet anbieten. Für die Bibliotheken ist es ohne physisches Trägermedium kaum möglich, solche Spiele zu verleihen (Sigl, 2012). So scheitern rein digitale Angebote über Lizenzen bisher häufig am Widerstand der Spielherstellerinnen. Diese sind gegenüber den Bibliotheken meist äusserst skeptisch und sehen deren Videospielebestand als geschäftsschädigend an (Fehrenbach 2012, S. 2).

Auch die Geschäftsmodelle selbst haben sich verändert. Gerade die Freemium-Modelle, bei denen das Grundspiel gratis angeboten wird und der Gewinn mittels kostenpflichtiger Zusatzinhalte erfolgt, erweisen sich als sehr erfolgreich und werden zunehmend beliebter. Diese Form der Monetarisierung macht eine Ausleihe hinfällig, und immer mehr Spieleentwicklerinnen folgen diesem Trend (Davidovici-Nora 2014, S. 99-100).

Zudem verhindert ein immer rigoroser werdender Kopierschutz die Verleihbarkeit von Spielen. So ist es inzwischen üblich, die Spiele während der Installation online an einen bestimmten Spieleraccount zu binden (Busching 2014). Mit dieser Form des Kopierschutzes wird nicht nur das unerlaubte Kopieren von Spielen, sondern auch deren Ausleihe ungemein erschwert.

Zusammengefasst zeigen die Entwicklungen eine zunehmende Erschwerung im zukünftigen Aufbau eines Videospielebestandes für Bibliotheken (Sigl, 2012). Folglich stellt sich die Frage, ob die Bibliotheken generell auf einen Videospielebestand verzichten sollten?

Ein Argument dagegen liefert Neiburger:

„If you don't offer them something they value now, you're going to be irrelevant to them for the rest of their lives. It's not a risk we can afford (Neiburger 2007, S. 3).“

Mit diesem Zitat bezieht sich Neiburger auf den Erfolg von Videospiele bei Kindern und Jugendlichen und vermutet, dass die Videospiele eine frühe Bibliothekssozialisation unterstützen können (Neiburger 2007, S. 3). Eine frühe Bibliothekssozialisation ist erstrebenswert, da sich mit ihr die Wahrscheinlichkeit, dass die Kinder und Jugendlichen auch im späteren Leben Bibliotheksnutzerinnen bleiben, erhöht (Ehmig 2012a, Folie 17).

Für eine erfolgreiche Bibliothekssozialisation ist besonders der Übergang vom Kind zum Jugendlichen von grosser Bedeutung, da dieser Übergang das kritische Moment bildet. In

dieser kritischen Phase, so argumentiert Nicholson, kann ein Videospiegelbestand die Bibliotheken darin unterstützen, eine Relevanz für diese Gruppe beizubehalten:

„Once these Children become too old for story time and summer reading programs, many no longer see the value of library services. Youth are less focused on static print and more focused on digital activities; libraries that do not adapt will continue to lose the interest of this user group (Nicholson 2013, S. 352).“

Ob diese These zutrifft, lässt sich nicht klar belegen. Die bisherigen Ergebnisse sprechen tendenziell jedoch eher dafür als dagegen. Dementsprechend könnten die Videospiele gerade in Bezug auf Kinder und Jugendliche als relevantes Medium für die Bibliotheken eingestuft werden. Es stellt sich die Frage nach der Art und Weise der Einbindung von Videospiele in das Bibliotheksangebot unter dem Aspekt, dass es in Zukunft immer schwieriger sein wird, einen Bestand aufzubauen.

Eine mögliche Lösung, die trotz fehlendem Bestand ein Einbinden von Videospiele in das Angebot der Bibliothek ermöglicht, sind Videospielevents. Mit diesen Videospielevents beschäftigt sich das nächste Kapitel.

2.5.4 Videospielevents: eine mögliche Lösung?

Im letzten Kapitel wurde aufgezeigt, dass es immer schwieriger wird, in Bibliotheken einen Videospiegelbestand anzubieten. Dennoch gibt es auch positive Entwicklungen für die Bibliotheken: Videospiele werden immer sozialer. Nahezu jedes Spiel besitzt inzwischen Mehrspielermodi, und für viele Nutzerinnen ist die primäre Spielmotivation die Interaktion mit anderen Spielerinnen (Kaye, Bryce 2012, S. 34). In dieser sozialen Komponente findet sich, in Bezug auf Videospiele, eine Chance für die Bibliotheken.

Denn auch die Bibliotheken fokussieren sich unabhängig von den Videospiele immer mehr auf die soziale Interaktion. In diesem Zusammenhang wird oft von der Bibliothek als drittem Ort gesprochen. Die Bibliotheken verstehen sich in ihrer primären Funktion nicht mehr als „Bücherei“, sondern als sozialer und kultureller Treffpunkt (LeFebvre 2013).

Unter Einbezug dieser Entwicklungen könnten Videospiele die räumlich-soziale Veränderung der Bibliotheken hin zu einem dritten Ort unterstützen (Black, Killough, Magnifico 2013, S. 1-3) (Nicholson 2009, S.17). So kann der Verleih von Videospiele zwar schwieriger werden, das Spielen vor Ort aber eine niederschwellige Alternative bilden. Zusätzlich kann das Spielen in der Bibliothek einen Event-Charakter erhalten, zum Beispiel in Form von Videospielevents. Auf diese Videospielevents und deren mögliche Effekte auf die Bibliotheken wird im nächsten Kapitel genauer eingegangen.

2.5.5 Erfüllt der Videospielevent ein Bedürfnis?

Bisher gesammelte Erfahrungen der Bibliotheken bezüglich Videospielevents zeigen, dass diese sich als sehr profitabel erweisen. Es besteht somit eine Nachfrage und ein Bedürfnis seitens der Nutzerinnen. (Earp, Earp 2008, S. 115) (Fu 2008, S. 93) (Mazure, Hughes 2008, S. 126).

Mit Hilfe von eben diesen Gameevents war es möglich, mehr Nutzerinnen zu erreichen, deren soziale Interaktion zu fördern (Brown, Kasper 2013, S. 776-777) (Kaye, Bryce 2012, S. 34) (Sanford 2008, S. 86-88) und nicht zuletzt die positive Wahrnehmung der Nutzerinnen betreffend der Bibliothek zu erhöhen oder konstant zu halten (Vanden Elzen, Roush 2013, S. 809-811).

Des Weiteren konnten die Bibliotheken neue Nutzerinnen akquirieren, welche mit den sonstigen Dienstleistungen bisher nicht erreicht werden konnten (Neiburger 2007, S. 3) (Buchanan, Vanden Elzen 2012, S. 32) (Hommel 2008, Folie 3). Dabei scheinen ähnlich den Ergebnissen von Studien im Falle des Videospielebestands vor allem männliche Jugendliche von Videospielevents angesprochen zu werden (Suellen 2009, S.201).

Auch längerfristig zeigen sich positive Effekte. So werden von den Teilnehmerinnen nach dem Event auch andere Dienstleistungen der Bibliothek genutzt (Brown, Kasper 2013 S. 773-774) (Neiburger 2007, S. 21) (Saxton 2007, S.33). Beispielsweise berichten Bibliotheken, dass mit den Gameevents die Buchausleihen gestiegen sind (Kroski 2010, S. 100-103) (Suellen 2009, S. 200).

Es gibt aber auch Nachteile, wobei die häufigste Kritik von anderen Nutzerinnen der Bibliothek geäussert wird, welche die Videospiele grundsätzlich ablehnen (Williams, Chimento 2008, S. 72-73) oder aber sich vom Lärm der Events gestört fühlen (Nicholson 2010, S. 9) (Werner 2013, S. 796-797). Des Weiteren wurde vereinzelt von Diebstahl und Sachbeschädigung berichtet. Dies ist aber ausschliesslich bei nicht von der Bibliothek moderierten Events vorgekommen (Werner 2013, S. 797).

Jede Bibliothek muss für sich selbst entscheiden, ob für sie die Vorteile oder die Nachteile überwiegen. Für jene Bibliotheken, welche nach wie vor ein Interesse an dieser Thematik besitzen, wird im Folgenden nun auf die Videospielevents in den Bibliotheken näher eingegangen und die aktuelle Problematik erläutert.

2.6 Problemstellung

Das letzte Kapitel zeigte, dass Bibliotheken von Videospielevents profitieren können. Insbesondere dann, wenn die Bibliotheken das Konzept des dritten Ortes verfolgen. Gleichwohl bleibt in der Schweiz das Thema „Videospiele in Bibliotheken“ bisher unbeachtet.

Denn all die zuvor genannten Ergebnisse gelten nur für den angelsächsischen Raum, wo die Untersuchungen durchgeführt wurden. So ergab eine aktuelle Recherche (14.05.15) keine Ergebnisse zum Videospiegelbestand, zu weiterführenden Events und/oder deren Nutzung in Schweizer Bibliotheken.

Mit Blick auf die wachsende Anzahl an Videospielkonsumentinnen (Klimmt 2009, S. 58) ist diese Unkenntnis fragwürdig, zumal Untersuchungen aus anderen Ländern klar positive Effekte von solchen Events zeigen. Folglich stellt sich die Frage, ob sich die Erkenntnisse aus diesen Untersuchungen auch auf die Schweizer Bibliotheken übertragen lassen.

Dieser Frage soll in der vorliegenden Bachelorarbeit nachgegangen werden. Denn Videospielevents sollten genauso systematisch ausgewertet werden, wie dies bei anderen Dienstleistungen der Bibliothek der Fall ist (McNicol, Nicholson 2009, S. 212). Zu diesem Zweck wird im Rahmen dieser Arbeit ein Gameevent in einer Bibliothek durchgeführt und ausgewertet werden.

2.6.1 Ziele dieser Arbeit

Das Ziel dieser Arbeit ist es, eine erste Untersuchung zu Videospielevents in öffentlichen Schweizer Bibliotheken durchzuführen. Dabei soll untersucht werden:

1. welche Effekte ein Gameevent für die Stadtbibliothek haben könnte
2. wie sich die Teilnehmerinnen eines solchen Events auszeichnen und
3. wie ein solcher Event organisiert sein muss, um den Bedürfnissen der Teilnehmerinnen optimal zu entsprechen.

Das Projekt findet in Zusammenarbeit mit der Stadtbibliothek Katharinen in St.Gallen statt. Für sie sollen innerhalb dieser Arbeit spezifische Handlungsempfehlungen ausgearbeitet werden. Aber die gewonnenen Erkenntnisse könnten eventuell auch für andere Bibliotheken von Interesse sein.

2.6.2 Abgrenzung der Arbeit

Diese Arbeit beschränkt sich auf öffentliche Bibliotheken in der Schweiz - wobei die Stadtbibliothek zu den allgemeinen öffentlichen Bibliotheken gehört, welche nach Barth wie folgt definiert werden können:

„Die allgemeinen öffentlichen Bibliotheken dienen der Aus- und Fortbildung sowie der Unterhaltung, in erster Linie auf der Stufe der Gemeinden und der Stadtteile. Sie haben keine Archivierungspflicht (Barth 2014).“

Zwar gibt es auch erfolgreich durchgeführte Videogameevents in wissenschaftlichen Bibliotheken (Earp, Earp 2008, S. 115) (Fu 2008, S. 93) (Buchanan, Vanden Elzen 2012, S. 32).

Diese sind aber nicht Gegenstand dieser Arbeit, da die Untersuchung in einer öffentlichen Bibliothek durchgeführt wird.

Als weitere Eingrenzung erfolgt auch keine Untersuchung zum bisherigen Videospielangebot in Bibliotheken, weil dies den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen würde.

2.7 Fragestellungen

Um die zuvor beschriebenen Ziele zu erreichen, wurden drei Fragestellungen entwickelt. Da diese Fragestellungen sehr offen formuliert sind und im Rahmen dieser Arbeit nicht vollumfänglich beantwortet werden können, wurden zu jeder Fragestellung zusätzliche Thesen⁶ formuliert, welche die zielorientierten, relevanten Aspekte der Fragestellung abbilden sollen. Es sollte somit anhand der Thesenüberprüfung möglich sein, die Fragestellungen zu beantworten. Die relevanten Aspekte der einzelnen Fragestellungen wurden gemeinsam mit Susanne Galliker, Leiterin der Stadtbibliothek Katharinen, definiert (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

Im folgenden Kapitel werden die Fragestellungen gemeinsam mit den dazugehörigen Thesen vorgestellt und mit dem aktuellen Forschungsstand verglichen.

2.7.1 *Wie wirkt sich die Durchführung eines Gameevents für die Stadtbibliothek Katharinen aus?*

Die erste Fragestellung untersucht die möglichen Effekte des Gameevents auf die Stadtbibliothek. Der Fokus liegt dabei auf folgenden Aspekten: den Bedürfnissen von Nutzerinnen, deren sozialer Interaktion und dem Nutzen anderer Bibliotheksdienstleistungen seitens dieser Gruppe.

Der Gameevent erfüllt ein Bedürfnis der Teilnehmerinnen

Die bisher durchgeführten Gameevents waren allesamt erfolgreich und wurden von den Teilnehmerinnen positiv bewertet (Fu 2008, S. 93) (Gumulak, Weber 2011, S. 250-252) (Mazure, Hughes 2008, S. 126). Daraus leitet sich die erste These ab, die besagt, dass der Gameevent in der Stadtbibliothek Katharinen ein Bedürfnis erfüllt.

Die Teilnehmerinnen würden wieder an einem solchen Gameevent teilnehmen

Die Untersuchungen zeigen, dass solche Veranstaltungen nicht nur ein Bedürfnis sind, sondern dass auch weitere Events gewünscht werden. Zudem nahmen bei Bibliotheken, die

⁶ Von den ursprünglich geplanten Thesen musste auf zwei verzichtet werden:

1. Es werden mit dem Gameevent vor allem Personen, die jünger als 16 Jahre sind, angesprochen,
2. Es werden Spielgenres beim Event bevorzugt, welche auch kommerziell erfolgreich sind.

Der Grund dafür sind die Alters- und Spielgenreangaben der Stadtbibliothek für den Event (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015). Diese Vorgaben würden die Ergebnisse zu stark beeinflussen, weshalb eine valide Überprüfung dieser Thesen nicht möglich ist.

weitere Events durchführten, kontinuierlich mehr Personen teil (Earp, Earp 2008, S. 115) (Neiburger 2007, S. 7). Dementsprechend wird vermutet, dass die Teilnehmerinnen erneut eine solche Veranstaltung besuchen würden.

Der Gameevent fördert die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen

Die bisherigen Ergebnisse deuten darauf hin, dass Gameevents die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen fördern (Brown, Kasper 2013, S. 776-777). Dies würde mit den bisherigen Erkenntnissen übereinstimmen, welche dem Medium verschiedene soziale Komponenten attestieren (Quandt, Wolling, Wimmer 2009, S. 14-16) (Krotz 2009, S. 33-36).

Des Weiteren hat sich die Stadtbibliothek für ein Spielturnier als Event-Format entschieden. Turniere stellen nicht nur das beliebteste Format für Gameevents dar (Neiburger 2007, S. 40-41) (Werner 2013, S. 795), sondern dank des Wettbewerbs wird auch die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen unterstützt (Quandt, Wimmer 2009, S. 170-172). Daraus bildet sich die These, dass der Gameevent in der Stadtbibliothek die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen fördert.

Um diese These zu überprüfen, muss der Begriff „soziale Interaktion“ definiert werden. In dieser Arbeit wird unter sozialer Interaktion die verbale Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Teilnehmerinnen verstanden. Das gemeinsame Spielen wird nicht als soziale Interaktion gewertet, da es eine Voraussetzung für die Teilnahme am Turnier ist.

Der Vorteil dieser Definition ist, dass die soziale Interaktion einfacher erhoben werden kann. Zwar gibt es während eines Turniers auch nonverbale Kommunikation, welche ebenfalls als soziale Interaktion angesehen werden kann (Watzlawick 1996). Deren subjektive Färbung innerhalb der Dokumentation kann in dieser Untersuchung jedoch nicht valide erhoben werden. Es wird daher innerhalb dieser Untersuchung die soziale Interaktion mit der sprachlichen Kommunikation gleichgesetzt.

Der Gameevent fördert die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen und den Bibliotheksmitarbeiterinnen

In den bisherigen Untersuchungen finden sich Hinweise, dass Gameevents nicht nur die soziale Interaktion zwischen den Nutzerinnen fördern können, sondern auch zwischen den Nutzerinnen und den Bibliotheksmitarbeiterinnen (Brown, Kasper 2013, S. 773-774) (Neiburger 2007, S. 21) (Saxton 2007, S.33) (Kroski 2010, S. 100-103) (Suellen 2009, S. 200). Im Rahmen dieser Arbeit soll deshalb auch dieser Aspekt untersucht werden.

Während des Events werden von den Teilnehmerinnen auch andere Dienstleistungen der Stadtbibliothek genutzt

Bibliotheken, die bereits Gameevents durchgeführt haben, berichteten, dass die Teilnehmerinnen nach dem Event auch andere Bibliotheksdienstleistungen in Anspruch nahmen (Brown, Kasper 2013 S. 773-774). Kann dies schon während des Events der Fall sein?

An den Turnieren können nur jeweils 2 Personen spielen, die übrigen Teilnehmerinnen müssen zuschauen oder sich anderen Aktivitäten widmen. Wäre es also möglich, dass die Teilnehmerinnen die Wartezeit mit dem restlichen Angebot der Bibliothek überbrücken?

2.7.2 Wie zeichnen sich die Teilnehmerinnen des Gameevents aus?

Mit dieser Fragestellung wird untersucht, welche gemeinsamen Merkmale die Teilnehmerinnen des Events auszeichnen. Dabei fokussieren sich die Thesen auf das Geschlecht und die bisherigen Bibliothekserfahrungen der Teilnehmerinnen⁷.

Die Hoffnung ist, dass mit diesen Ergebnissen die Zielgruppe von solchen Events besser identifiziert werden kann und zukünftige Events zielgerichteter organisiert und beworben werden können.

Der Gameevent bringt Personen in die Stadtbibliothek Katharinen, welche diese bisher nicht oder nicht mehr genutzt haben

Die Bibliotheken berichten, dass sie mit Gameevents bisherige Nicht- und Nicht-mehr-Nutzerinnen erreichen konnten (Buchanan, Vanden Elzen 2012, S. 32) (Hommel 2008, Folie 3) (Neiburger 2007, S. 2-3) (Nicholson 2009, S.17). Insofern könnten Videospielevents vielleicht auch der Stadtbibliothek dabei helfen, neue oder ehemalige Nutzerinnen zu erreichen.

Es werden mit dem Gameevent vor allem männliche Personen angesprochen

Die JAMES-Studie zeigt, dass Videospiele vorzugsweise von männlichen Personen gespielt werden (Willemse et al. 2014, S. 53-54). Des Weiteren wird der soziale Wettbewerb bei Videospieltournieren von männlichen Personen bevorzugt (Hartmann 2009, S. 222-223). Folglich wird vermutet, dass vor allem männliche Personen am Gameevent teilnehmen werden.

2.7.3 Falls der Gameevent erfolgreich wird, wie sollte er in Zukunft organisiert sein?

Bei einem Erfolg des Projektes möchte die Stadtbibliothek weitere Events durchführen. Dabei ist es für die Stadtbibliothek wichtig, herauszufinden, wie insbesondere die Organisation verbessert werden könnte. Zentrale Aspekte bilden weitere Gameeventformate,

⁷ Auf die Erhebung von soziodemographischen Merkmalen wird verzichtet. Denn die bisherigen Untersuchungen zeigen, dass Aussagen von Kindern und Jugendlichen zu soziodemographischen Merkmalen der Eltern nicht valide sind (Baur 2014, S. 779).

Motivation der Teilnehmer, Zeitplanung und Marketing, worauf sich auch die folgenden Thesen fokussieren.

Es werden von den Teilnehmerinnen alternative Gameevent-Formate gewünscht

Obwohl das Turnier eines der beliebtesten Formate für Gameevents darstellt (Neiburger 2007, S. 40-41) (Werner 2013, S. 795), finden sich noch weitere erfolgreich durchgeführte Formate wie zum Beispiel das gemeinsame Programmieren eines Videospieles. Der Wunsch nach solch alternativen Formaten soll untersucht werden.

Die Teilnehmerinnen nehmen am Gameevent teil, um sich mit anderen Teilnehmerinnen zu messen

Ein wichtiger Aspekt für den Erfolg des Pilotprojekts ist die Motivation der Teilnehmerinnen. Da es sich um ein Videospieleturnier handelt, könnte der soziale Wettbewerb ein wesentliches Motiv für die Teilnahme sein (Quandt, Wimmer 2009, S. 170-172).

Samstag ist von den Teilnehmerinnen der bevorzugte Wochentag für die Austragung

Für die Planung der Stadtbibliothek ist es wichtig zu erfahren, welcher Wochentag für Gameevents am geeignetsten ist. Frau Galliker vermutet, dass der schulfreie Samstag bevorzugt wird (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

Die Teilnehmerinnen begrüßen es, wenn es keine Voranmeldung für den Gameevent braucht

Eine vorgängige Anmeldung würde für die Teilnehmerinnen einen zusätzlichen Aufwand bedeuten, der gemäss Frau Galliker gerade bei Kindern und Jugendlichen dazu führen könnte, dass diese nicht am Event teilnehmen (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

Da mittels einer Anmeldung jedoch die Planung vereinfacht wird, soll untersucht werden, ob eine solche toleriert bzw. von den Teilnehmerinnen gar gewünscht wird.

Die meisten Teilnehmerinnen werden mithilfe von Flyern über den Gameevent informiert

Essenziell für den Erfolg eines solchen Events ist das Marketing (Nicholson 2010, S. 175-176) (Neiburger 2007, S. 156). Das Marketingbudget soll also möglichst effizient genutzt werden. Die bisherigen Erfahrungen zeigen, dass der Flyer hierfür als Marketinginstrument besonders erfolgreich und kostengünstig ist (Neiburger 2007, S. 106-107) (Kroski 2010, S. 80-81) (Vanden Elzen, Roush 2013, S. 808-809).

3 Das Projekt

Um die zuvor genannten Thesen zu überprüfen, wird im Rahmen dieser Arbeit ein Game-event als Projekt durchgeführt. Dieses Kapitel widmet sich dem Projektauftraggeber und der Projektorganisation.

3.1 Die Projektorganisation

Das Projekt wird mit und in der Stadtbibliothek Katharinen durchgeführt, wobei die Stadtbibliothek die Rolle des Projektauftraggebers und der Autor dieser Arbeit die Projektleitung übernimmt.

3.1.1 Die Stadtbibliothek

Die Stadtbibliothek wurde 1978 als öffentliche Bibliothek gegründet und befindet sich im ehemaligen Frauenkloster im Herzen der Stadt St. Gallen (Meier 2011, S. 9-10).



Abbildung 2: Stadtbibliothek Katharinen im ehemaligen Frauenkloster (Schiess 2014)

Das Angebot bei der Eröffnung der Bibliothek umfasste Medien und Veranstaltungen für alle Altersgruppen, wobei ein besonderes Augenmerk auf Kinder und Jugendliche gelegt wurde. Auch verstand sich die Bibliothek als wichtige Partnerin bei der Leseförderung und unterstützte die Schulhausbibliotheken, Spielgruppen und Kinderkrippen in der Stadt St. Gallen mit nach Bedarf zusammengestellten Medienkisten (Meier 2011, S. 9-10).

Ein seit der Gründung allgegenwärtiges Problem war der Platzmangel, der durch den Denkmalschutz des Frauenklosters zusätzlich verschlimmert wurde (Meier 2011, S. 9-10). Mit der Annahme der Bibliotheksinitiative wurde dieses Problem aber inzwischen entschärft.

Anfangs 2015 kam es mit der Annahme der Bibliotheksinitiative zu einer fundamentalen Veränderung der Bibliothekslandschaft in St. Gallen. Dieser Erfolg war der Zusammenarbeit der Bibliotheken zu verdanken. Denn nicht nur die Stadtbibliothek litt unter Platzmangel, auch die Bibliothek Vadiana kämpfte mit schwindender Raumfläche.

Deshalb entschieden sich beide Bibliotheken im Rahmen eines gemeinsamen Projektes, ein Provisorium in der Hauptpost St. Gallen aufzubauen, in welches sie einen Teil ihres Bestandes auslagerten. Seit dem Umzug befinden sich hier die Erwachsenenmedien der Stadtbibliothek und der Bestand der Vadiana (Ribi 2014).



Abbildung 3: Gemeinsames Provisorium Hauptpost (Bucher 2012)

Die Restrukturierung betrifft auch den bisherigen Standort der Bibliothek beim Frauenkloster. Diese erhielt mit der Ausgliederung ihres Erwachsenenbestands nicht nur etwa doppelt so viel Platz wie zuvor, sondern wurde auch in ihrer Organisation neu strukturiert und der Stadtverwaltung angegliedert (Ribi 2014).

Die Stadtbibliothek versteht das Projekt als Chance für eine Neuausrichtung des Angebotes. Der Fokus liegt nun vollumfänglich auf dem Angebot für Kinder und Jugendliche und die Stadtbibliothek möchte in Zukunft noch enger mit den Schulen der Stadt St. Gallen zusammenarbeiten (Ribi 2014).

3.1.2 Kennzahlen zur Stadtbibliothek

Die Daten von 2013 zeigen, dass die Stadtbibliothek gut besucht ist und das Angebot rege genutzt wird. Die Bibliothek hatte 2013 insgesamt 8882 aktive Nutzerinnen und total 157'043 Besuche, wobei 418'410 Medien ausgeliehen wurden. Dafür standen 19 Mitarbeiterinnen zur Verfügung (Bundesamt für Statistik 2014).

Der Bestand selbst umfasst 74'590 physische Einheiten und lässt sich wie folgt unterteilen:

Medium	Anzahl Medien
Druckschriften	52615
Karten und Pläne	453
Audiovisuelle Medien	21522
Digitale Einzeldokumente	1
Total	74590

Tabelle 3: Bestand der Stadtbibliothek 2013 (Bundesamt für Statistik 2014)

3.1.3 Wieso möchte die Stadtbibliothek einen Gameevent veranstalten?

In Zuge der Restrukturierung wurde viel Raum geschaffen, was ermöglicht, das Angebot und den Bestand zu vergrössern. Im Rahmen dieses Ausbaus möchte die Stadtbibliothek sich vermehrt auf digitale Medien fokussieren, neue, innovative Projekte entwickeln und diese anbieten (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

Ein besonderes Augenmerk soll dabei auf dem Videospielangebot liegen. Denn die bisherigen Erfahrungen zeigen, dass das Videospielangebot rege genutzt wird und sich bei den Nutzerinnen grosser Beliebtheit erfreut (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

Die Stadtbibliothek möchte, in ihrem Selbstverständnis als dritter Ort, nicht nur den Bestand ausbauen, sondern neu auch Events anbieten. In diesem Zusammenhang entschied sie sich, gemeinsam mit dem Autor ein Videospielturnier als Pilotprojekt durchzuführen. Für den Fall, dass dieses Turnier erfolgreich verlaufen sollte, möchte die Stadtbibliothek in Zukunft weitere Videospielevents veranstalten (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

3.1.4 Die Ziele des Gameevents

Mit dem geplanten Videospielturnier möchte die Stadtbibliothek herausfinden, ob eine Nachfrage für solche Events besteht. Bisher fehlen in der Schweiz offizielle Turnier-Veranstaltungen, wo sich die Mitglieder der Videospiele-Gemeinschaft miteinander messen können.

Diese Lücke möchte die Stadtbibliothek in Zukunft mit einem halbjährlichen Turnier schliessen, sofern der Pilotversuch erfolgreich ist. Ziel der Stadtbibliothek ist es dabei, sich als Referenz in der Ostschweizer Videospiele-Community zu etablieren und langfristig sozialer und kultureller Treffpunkt für diese Gemeinschaft zu werden.

Um diese Ziele überprüfen zu können, wurden gemeinsam mit der Stadtbibliothek Erfolgskriterien für den ersten Event definiert. Der Gameevent ist aus der Sicht der Stadtbibliothek erfolgreich, wenn (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015):

1. Mindestens 20 Personen daran teilnehmen
2. 50% der Personen mit dem Event zufrieden sind
3. 50% der Personen wieder teilnehmen würden

Diese Erfolgskriterien werden im Rahmen der Untersuchung überprüft und die Ergebnisse im Kapitel Reflexion dokumentiert.

3.2 Der Event

Unter dem Titel „Gamebattle 2015“ wird in der Stadtbibliothek am 6. Juni 2015 ein Videospielturnier veranstaltet. An diesem Event wird in sechs Spielen die jeweils beste Spielerin von St. Gallen bestimmt. Um dabei einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, wurde der zentrale Fokus auf die Planung gelegt⁸.

3.2.1 Wieso entschied man sich für ein Videospielturnier als Event-Format?

Die bisherigen Erfahrungen zeigen, dass das Videospielturnier das beliebteste Gameeventformat ist (Neiburger 2007, S. 40-41) (Werner 2013, S. 795). So erzeugen die Turniere mithilfe von Preisen und sozialem Wettbewerb eine hohe Motivation für eine Teilnahme (Quandt, Wimmer 2009, S. 170-172). Aus diesen Gründen hat sich die Stadtbibliothek gemeinsam mit dem Autor für das Eventformat Spielturnier entschieden (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015).

3.2.2 Welche Zielgruppe soll mit dem Event erreicht werden?

Mit der Neuausrichtung des Angebotes auf Kinder und Jugendliche grenzt die Stadtbibliothek die Zielgruppe auf eben diese ein. Dementsprechend fokussiert sich der Event primär auf Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 16 Jahren. Dieser Zielgruppenfokus entspricht auch den bisherigen Ergebnissen zu Videospielevents, die vor allem bei Kindern und Jugendlichen ein gesteigertes Interesse verzeichnen (Neiburger, Gullett 2007, S. 35).

⁸ Der Projektplan mit den einzelnen Arbeitspaketen wurde im Anhang beigelegt.

Des Weiteren sollen mithilfe des Events nicht nur bestehende Nutzerinnen der Bibliothek, sondern auch bisherige Nicht- und Nicht-mehr-Nutzerinnen erreichen werden.

3.2.3 Der Event aus der Teilnehmerinnensicht

Der Empfang der Teilnehmerinnen befindet sich im Bibliothekseingang bei der Anmeldestation (Punkt 1 auf dem Lageplan). Beim Anmelden erhalten sie ihre Turniernummer, die als Etikette am Kleidungsoberteil befestigt wird.

Nach der Anmeldung folgt das Eintragen durch die Moderatorin für das gewünschte Turnier. Dies findet bei den zwei Spielstationen im Kinder- oder Jugendbereich statt (Punkt 2 auf dem Lageplan und Abbildung 5). Nach jedem Turnier erfolgt anschliessend die Kür der Gewinnerin (Punkt 3 auf dem Lageplan).



Abbildung 4: Lageplan mit den einzelnen Stationen



Abbildung 5: Die Spielstationen im Kinder- (links) und Jugendbereich (rechts)

3.2.4 Zeitlicher Ablauf des Events

Für die Teilnahme am Event ist keine Anmeldung nötig. Dies bietet einerseits den Vorteil eines niederschweligen Angebots, andererseits wird aber eine genaue Planung und damit einhergehend ein reibungsloser Ablauf des Events erschwert.

Der Zeitplan des Events soll folgendermassen aussehen: Der Event startet um 14.00 Uhr und endet um 21.30 Uhr. Innerhalb dieser Zeit werden 6 Turniere ausgetragen, wobei jeweils zwei Turniere zeitgleich stattfinden werden.

Zeit	Alter	Spiele
14.00-16.30	7-9	Wii Sports Bowling Mariokart
16.30-19.00	10-12	Sonic All Stars Racing FIFA 15
19.00-21.30	13-16	Super Smash Brothers Brawl Street Fighter

Tabelle 4: Zeitplan mit der Auflistung der einzelnen Turniere

Die Turniere werden nach dem KO-Verfahren veranstaltet. Die Teilnehmerinnenzahl wird dabei auf maximal 16 Teilnehmerinnen beschränkt, womit nach dem KO-Verfahren insgesamt 15 Runden gespielt werden.

Um die Zeitvorgabe einzuhalten, wurden die Spiele so ausgewählt, dass jede KO-Runde maximal 7 Minuten dauert. Zusätzlich wurden bei jedem Turnier 30 Minuten für die Preis-

verleihung, den Umbau der Hardware und den Zeitpuffer dazugerechnet. Zusammengefasst sollte jedes Turnier demnach maximal 2 ½ Stunden dauern:

15 x 7 Minuten Spiele	105 Minuten
15 x 1 Minuten Pause	15 Minuten
1 x 15 Minuten Preisverleihung	15 Minuten
1 x 5 Minuten Umbau	5 Minuten
1 x 10 Minuten Reserve	10 Minuten
Total pro Turnier	150 Minuten

Tabelle 5: Zeitplan für die Turniere

3.2.5 Welche Spiele gespielt werden

Die Spieleauswahl war der Bibliothek ein besonders wichtiges Anliegen. Die Spiele sollten an die Nutzerinnen angepasst und altersgerecht sein. Zudem müssen die Spiele mit den vorhandenen Konsolen der Bibliothek kompatibel sein (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015). Die ausgewählten Spiele sollten zudem den Teilnehmerinnen bekannt sein und von diesen gerne gespielt werden. Als letztes Kriterium mussten die Spiele für die Turniere über eine lokale Mehrspielerinnenfunktion verfügen, und die einzelnen Spielrunden sollten nicht mehr als 7 Minuten dauern.

Nach diesen Kriterien wurden folgende 6 Spiele aus dem Bibliotheksbestand ausgewählt:

Spieltitel	Konsole	Altersempfehlung	Spielrundendauer	Genre
Wii Sports Bowling	Wii	Ab 3 Jahre	6 Minuten	Sportspiel
Super Smash Brothers Brawl	Wii	Ab 12 Jahre	5 Minuten	Kampfspiel
Mariokart	Wii	Ab 3 Jahre	5-7 Minuten	Rennspiel
FIFA	PS4	Ab 3 Jahre	5 Minuten	Fussballspiel
Sonic All Stars Racing	PS3	Ab 3 Jahre	5-7 Minuten	Rennspiel
Street Fighter 4	PS3	Ab 12 Jahre	5 Minuten	Kampfspiel

Tabelle 6: Die ausgewählten Spiele für die Turniere

3.2.6 Kostenaufwand für den Event

Für den Event wurde auf die vorhandenen Ressourcen der Stadtbibliothek zurückgegriffen, und es wurden nur Spiele und Konsolen verwendet, welche bereits im Besitz der Bibliothek

waren. Im Zuge der zuvor erwähnten Restrukturierung wurden zwei Spielstationen in der Bibliothek eingerichtet und damit einhergehend der Videospiegelbestand stark ausgebaut. Somit mussten für den Event keine zusätzlichen Spiele, Controller, Bildschirme und Konsolen eingekauft werden.

Hingegen fielen für das Marketing und die Gewinnpreise zusätzliche Kosten an. Für die Event-Ankündigung wurden 20 Plakate und 700 Flyer gedruckt, wofür insgesamt Kosten im Wert von 250 Franken aufgewendet wurden. Des Weiteren wurden Preise im Wert von insgesamt 180 Franken eingekauft.

Zusammengefasst betragen die Kosten für den Event insgesamt 430 Franken, exklusive Mitarbeiterinnensaläre und bereits vorhandene technische Einrichtung⁹.

3.2.7 Das Marketing

Essenziell für den Erfolg eines Events ist das Marketing (Nicholson 2010, S. 175-176) (Neiburger 2007, S. 156). Dementsprechend wurde ein besonderer Fokus innerhalb der Planung auf die Marketingstrategie gelegt.

Die primäre Marketingstrategie bildeten Flyer und Plakate. Ergänzend dazu wurden die bibliothekseigene Facebook-Seite und die Homepage der Stadtbibliothek als Werbefläche genutzt. Die Verteilung der Flyer und Plakate erfolgte vorwiegend über die Schulen der Stadt St. Gallen. Die Einbindung der Schulen garantiert das Erreichen der Zielgruppe unabhängig davon, ob die Zielgruppe Bibliotheksnutzerinnen sind oder nicht.

⁹ Zusätzlich ist eine kleine Verlosung am Event geplant, die als Anreiz für die Teilnahme an der Untersuchung dient. Die Preise für diese Verlosung werden aber vom Autor gesponsert und werden nicht über das Eventbudget finanziert.



Abbildung 6: Der Flyer für den Event (Vorderseite links, Rückseite rechts)



Abbildung 7: Das Plakat für den Event

Bei der Planung des Marketings mussten verschiedene Einschränkungen beachtet werden. Da die Stadtbibliothek neu der Stadtverwaltung angehört, musste für die Gestaltung der

Flyer und Plakate das Corporate Design der Stadtbibliothek verwendet werden. Ferner durften Interviews zum Event nur von der Pressestelle der Stadt St. Gallen gegeben werden. Als Folge wurde anstelle von Interviews ein Presstext verfasst und an verschiedene Zeitungen der Stadt St. Gallen verschickt, wovon die grösste Zeitung, das St. Galler Tagblatt, in ihrem Regionalteil einen Artikel abdruckte¹⁰.

3.2.8 Welche Risiken gilt es zu beachten?

Da es für die Stadtbibliothek der erste Gameevent ist, fehlen bisher Erfahrungswerte zu möglichen Risiken. Um das Defizit an Erfahrung auszugleichen, wurden Erfahrungen anderer Bibliotheken mit einbezogen. Diese zeigen, dass die Risiken der Videospielevents sich in Grenzen zu halten scheinen. Einige Risiken, welche aus den Erfahrungswerten anderer Bibliotheken hervorgingen, wurden jedoch vorab gemeinsam besprochen.

Laut Erfahrungsberichten kam es bei solchen Events vereinzelt zu Lärmbeschwerden von anderen Nutzerinnen (Nicholson 2010, S. 9) (Werner 2013, S. 796-797). Auch wurde von Diebstahl und Sachbeschädigung berichtet, was aber die Ausnahme gewesen sei (Werner 2013, S. 797-798).

Allfälliger Lärm kann kaum eingedämmt werden, ist aber für die Stadtbibliothek kein Problem, da sie als Kinder- und Jugendbibliothek einen hohen Lärmpegel gewohnt ist. Hingegen wird Diebstahl und Sachbeschädigung nicht toleriert (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015). Um beides zu verhindern, wurden die Moderatorinnen des Events angewiesen, alle Spielkontroller und Spiele jeweils einzusammeln und auf Unversehrtheit zu überprüfen.

Ein Risiko, welches bisher nicht in der Literatur besprochen wurde, ist das Ausbleiben von Teilnehmerinnen. Dieses Risikos ist sich die Bibliothek durchaus bewusst. Sie ist bereit, die vorausgegangenen Kosten von 430 Franken ungenutzt abzuschreiben. Auch ist der Bibliothek bekannt, dass solche Events sich gegebenenfalls erst etablieren müssen (Neiburger 2007, S. 7).

¹⁰ Dieser Artikel ist im Anhang beigelegt.

4 Die Untersuchung

Simultan zum Gameevent wird eine Untersuchung durchgeführt, welche primär der Beantwortung der Fragestellungen und der Überprüfung der Thesen dienen soll. Dem Vorgehen bei dieser Untersuchung und den verwendeten Methoden widmet sich das folgende Kapitel.

4.1 Ziel der Untersuchung

Mithilfe der Untersuchung sollen die Effekte, welche ein solcher Gameevent auf die Stadtbibliothek hat, herausgearbeitet werden. Darüber hinaus soll geklärt werden, ob mit der Durchführung eines solchen Events ein Bedürfnis der Nutzerinnen befriedigt wird, und wenn ja, wie dieses Bedürfnis in Zukunft noch besser erfüllt werden könnte.

Im Titel wurde mit Absicht der Begriff „Pilotprojekt“ verwendet. Denn bisher gibt es keine wissenschaftliche Publikation, die sich mit Videospielevents in einer Schweizer Bibliothek beschäftigt hat. Somit könnten die Ergebnisse der Untersuchung nicht nur für die Stadtbibliothek, sondern auch für andere Bibliotheken in der Schweiz von Interesse sein.

4.2 Die Methoden

Die Untersuchungsmethode sollte es ermöglichen, die Thesen zu überprüfen. Das Finden einer geeigneten Methode gestaltete sich jedoch als äusserst schwierig. Mit einer Befragung kann die soziale Interaktion nur unzureichend erfasst werden. Wiederum ist es mit der Beobachtung nicht möglich, die Motivation der Nutzerinnen zu untersuchen. Aufgrund der begrenzten Mitarbeiterressourcen ist es zudem nicht möglich, Interviews während dem Event durchzuführen.

Da also keine der Methoden für sich alleine geeignet ist, um die Thesen zu überprüfen, werden zwei Methoden für die Untersuchung verwendet. So werden während des Gameevents sowohl eine Befragung als auch eine Beobachtung durchgeführt. Dies gewährleistet auch eine höhere Validität der Ergebnisse, indem die Sachverhalte, wo sinnvoll, von beiden Methoden untersucht und anschliessend deren Ergebnisse kritisch miteinander verglichen werden.

Damit die Ergebnisse der beiden Methoden miteinander verglichen werden können, erhält jede Teilnehmerin bei der Turnieranmeldung eine Teilnehmerinnennummer von den Moderatorinnen, die als Aufkleber an der Kleidung befestigt wird. Die Teilnehmerinnennummer wird auf dem Befragungsbogen vermerkt und während der Beobachtung codiert erfasst. Damit ist es möglich, die einzelnen Beobachtungen einer Teilnehmerin zuzuordnen und anschliessend mit ihren Antworten in der Befragung zu vergleichen. Zudem

wird so, trotz der Verknüpfung der beiden Methoden, die Anonymität der Teilnehmerinnen gewährleistet.

4.2.1 Die Befragung

Sobald die Teilnehmerinnen das Turnier verlassen möchten, werden sie vom Autor angesprochen, ob sie an der Befragung teilnehmen möchten.

Der Fragebogen¹¹ besteht aus drei Abschnitten: Persönliche Angaben, Angaben zur Bibliotheksnutzung und Angaben zum Gameevent. Insgesamt ergibt sich so ein Fragenkatalog aus 21 Fragen. Die Fragen selbst sind offen, halb-offen oder geschlossen formuliert, wobei der Fokus auf geschlossenen Fragen liegt (16 von 21 Fragen). Dadurch ist es möglich, den Fragebogen schnell auszufüllen, und die Auswertung der Antworten wird erleichtert.

Da es sich bei den Befragten um Kinder und Jugendliche handelt, wurde, um die Qualität der erhobenen Daten sicherzustellen, auf komplizierte Formulierungen und Fremdwörter verzichtet (Baur 2014, S.778-779). Zusätzlich wird den Teilnehmerinnen, welche mit dem Lesen noch Mühe haben (wie z.B. Unterstufenschülerinnen), der Fragebogen wahlweise auch vorgelesen. Ferner wurde darauf geachtet, dass der Fragebogen mit 4 Seiten möglichst kurz gehalten ist, um die Teilnehmerinnen nicht zu überfordern.

Um eine möglichst hohe Rücklaufquote zu gewährleisten, nimmt jede Teilnehmerin, welche den Fragebogen ausfüllt, zusätzlich an einer Verlosung teil.

4.2.2 Die Beobachtung

Die Beobachtung wird von zwei Personen durchgeführt. Beide Personen verfügen über eine pädagogische Ausbildung und wurden vorab in einem Pretest geschult.

Während des Events positionieren sich die beiden Beobachterinnen jeweils neben einer der zwei Spielstationen und erfassen verdeckt die Handlungen der Teilnehmerinnen. Für die Dokumentation verwenden die Beobachterinnen ein Zeitprotokoll, anhand dessen sie die Handlungen zusammen mit der jeweiligen Teilnehmerinnennummer im Viertelstundentakt dokumentieren. Es werden dabei nur die Handlungen von Personen erfasst, die eine Nummer tragen.

Ein eigens entwickeltes Codebuch soll eine möglichst objektive Dokumentation der Beobachtungen garantieren. Das Codebuch definiert die zu protokollierenden Handlungen und Akteure mithilfe von Buchstaben. Es umfasst folgende Handlungen und Akteure:

¹¹ Der Fragebogen wurde im Anhang beigelegt.

Zeichen	Bedeutung	Zusätzliche Angaben
A	Leiht aus	Medium wird protokolliert
B	Bibliothekarin	
C	Benutzt sonstige Dienste der Bibliothek	Dienst wird protokolliert
D	Drittperson, die keine Nummer trägt	
F	Fragt	Frage wird protokolliert
G	Geht	Mit wem geht die Person
K	Kommt	Mit wem kommt die Person
L	Liest	
M	Ist laut	Ergänzend zur anderen Tätigkeit
R	Redet	Mit wem redet die Person
S	Spielt	Mit wem spielt die Person
U	Bricht Regeln (gemäss den Regeln der Stadtbibliothek)	Welche Regeln bricht die Person
X	Stellvertreter für Unvorhergesehenes	Der Sachverhalt zusätzlich protokolliert
W	Schaut sich in der Bibliothek um	
Z	Schaut beim Spielen zu	

Tabelle 7: Codebuch für die Beobachtung

Zur besseren Erläuterung findet sich nachfolgend ein Beispiel eines fiktiven Beobachtungsprotokolls. Der Buchstabe steht dabei jeweils für die codierte Handlung oder Akteurin:

14.00	3r4, 5s8, 7fB („Wo ist das WC?“)
14.15	
14.30	
14.45	
15.00	

Tabelle 8: Fiktives Beobachtungsprotokoll als Beispiel

Im obigen Beispiel haben sich von 14.00 bis 14.15 die Teilnehmerinnen 3 und 4 miteinander unterhalten, die Teilnehmerinnen 5 und 8 miteinander gespielt, und die Teilnehmerin 7 hat die Bibliothekarin nach dem WC gefragt.

4.3 Das Forschungsteam

Das Forschungsteam besteht aus 5 Personen: dem Autor, einem Arbeitsagogiker, einer Primarlehrerin und zwei diplomierten Kinderbetreuern; vier der fünf verfügen über eine pädagogische Ausbildung. Des Weiteren kann eine der vier Personen bereits Erfahrung mit wissenschaftlichen Untersuchungen vorweisen.

Während des Events gilt es, drei Rollen zu besetzen: Moderation, Beobachtung und Befragung. Die Beobachtung wird von dem Arbeitsagogiker und der Primarlehrerin übernommen, während die Befragung vom Autor durchgeführt wird. Die Moderation des Game-events übernehmen die beiden Kinderbetreuer.

Anhand eines Pretests wurden die Teammitglieder zudem vorab geschult und hatten dort die Möglichkeit, eigenes Feedback zum Untersuchungsvorgehen abzugeben.

4.4 Wer wird untersucht?

Die Erfahrungen der Stadtbibliothek bei der Durchführung diverser Events zeigen, dass im Durchschnitt 12-60 Personen die Veranstaltungen besuchen (Interview mit Susanne Galliker, 30.3.2015). Um möglichst aussagekräftige Ergebnisse zu erhalten, soll – unter Berücksichtigung der Mitarbeiterinnen-Ressourcen - bis zu einer maximalen Zahl von 60 Teilnehmerinnen eine Vollerhebung durchgeführt werden.

Aufgrund der Zielgruppen und der engen Zusammenarbeit mit den Schulen wird die Mehrheit vermutlich aus Primar- und Oberstufenschülerinnen der Stadt St. Gallen bestehen.

4.5 Backup-Plan

Im Falle einer zu geringen Teilnehmerinnenzahl (weniger als 12 Personen) würde nach dem Event zusätzlich eine Befragung¹² durchgeführt. Diese soll die Nutzerinnen nach den möglichen Gründen für den Misserfolg des Events befragen. Es soll festgestellt werden, ob fehlendes Interesse, zu wenig Werbung oder andere Gründe für das Ausbleiben der Teilnehmerinnen verantwortlich war.

Um dabei auch Nicht- und Nicht-mehr-Nutzerinnen der Bibliothek zu erreichen, wird diese Befragung an den Schulen durchgeführt werden.

4.6 Wie wird die Wissenschaftlichkeit der Messverfahren sichergestellt?

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, sowohl Daten zur Beantwortung der Fragestellungen innerhalb dieser Arbeit wie auch Daten für weitergehende Untersuchungen zu liefern. Aus

¹² Der Back-Up-Fragebogen wurde im Anhang beigelegt.

diesem Grund wurde der Untersuchungsprozess nach den drei Gütekriterien der Wissenschaftlichkeit kritisch reflektiert (Siegfried, Nix 2013 S. 17-19):

Objektivität:

Anhand des entwickelten Codebuches ist es möglich, die subjektiven Eindrücke der Beobachterinnen zu objektivieren. Die Beobachtungen werden von zwei Personen durchgeführt, die über die Ziele der Beobachtung erst nach der Untersuchung informiert werden. Für die Sicherstellung der Objektivität innerhalb der Befragungen wurde der Fragebogen standardisiert und möglichst werteneutral formuliert.

Reliabilität:

Um die Reliabilität zu gewährleisten, wurde vorab ein Pretest durchgeführt. Die Forschungstestprobandin stellte eine ausgebildete Primarschullehrerin, die zusätzlich darauf achtete, dass das Vokabular des Fragebogens für einen Unterstufenschüler verständlich ist. Ebenfalls im Pretest geschult wurden die zwei Beobachterinnen, und damit einhergehend wurde das Codebuch auf allfällige Missverständnisse und Fehler hin überprüft.

Validität:

Zur Gewährleistung der Validität werden beide Methoden miteinander verknüpft. Dies ermöglicht einen Vergleich der in der Befragung gemachten Angaben mit den Beobachtungen. Um eine hohe Repräsentativität der Ergebnisse für die Stadt St. Gallen zu erreichen, wurde zudem darauf geachtet, dass die Werbung für den Event möglichst alle Schulen in der Stadt St. Gallen erreicht.

4.7 Ergebnisse des Pretests

Am durchgeführten Pretest nahmen 5 Testprobandinnen im Alter von 8 bis 16 Jahren teil, zwei weibliche und drei männliche.

Während des Pretests führten die zwei Beobachterinnen an den Testprobandinnen eine Testbeobachtung durch und gaben anschliessend ein Feedback dazu ab. Diese Schulung in Form einer Testbefragung war nötig, insbesondere da sich der Umgang mit dem Codebuch als sehr schwierig erwies. Nach der Einarbeitungszeit verlief die Test-Beobachtung bis auf kleinere Verständnisfragen beinahe reibungslos. Der Pretest bestätigte, dass das Codebuch alle für die Untersuchung relevanten Aktivitäten abgedeckt hat und dass keine weiteren codierten Handlungen berücksichtigt werden müssen.

Nach den Beobachtungen wurden die Fragebogen von den Testprobandinnen und der Primarschullehrerin ausgefüllt. Dabei wurde darauf geachtet, wie lange für die Beantwortung der Fragen gebraucht wird, ob Unklarheiten und Verständnisfragen bestehen oder gar Fragen fehlen. Der Backup-Fragebogen wurde nach dem gleichen Verfahren getestet. Auch die Befragung verlief, abgesehen von kleineren Verständnisfragen, reibungslos.

5 Reflexion

Dieses Kapitel widmet sich der Reflexion des Events und der durchgeführten Untersuchung, sowie den daraus gewonnenen Erkenntnissen.

Im ersten Teil erfolgt die Reflexion des Events, anschliessend werden die Schlussfolgerungen für zukünftige Events als „lessons learned“ dokumentiert. Der zweite Teil befasst sich mit der Untersuchung und der Überprüfung der Fragestellungen und der aufgestellten Thesen. Das letzte Kapitel bildet das Fazit, welches die gewonnenen Erkenntnisse dieser Arbeit zusammenfasst und kritisch reflektiert.

5.1 Reflexion des Events

5.1.1 *Wie verlief der Event?*

Der Tag des Gameevents war ein sonniger Samstag, der wohl mehr zum Baden als zum Verweilen in der Bibliothek einlud. So war, als das Team in der Bibliothek eintraf, keine einzige Nutzerin in der Bibliothek anzutreffen. Dementsprechend machte sich der Autor Sorgen, ob überhaupt jemand kommen würde, was jedoch unbegründet war. Denn bereits eine halbe Stunde vor dem Start der ersten zwei Turniere kamen Teilnehmerinnen, um sich anzumelden.



Abbildung 8: Mariokart-Turnier an der Kinderspielstation¹³

¹³ Alle abgebildeten Personen haben der Veröffentlichung der Bilder zugestimmt.

Besonders Mariokart war mit 9 Personen beliebt, während Wii Bowling nur 5 Personen in die Bibliothek lockte. Mit 14 TeilnehmerInnen war schon nach den ersten beiden Turnieren gewährleistet, dass auf eine Backup-Befragung verzichtet werden konnte.

Die Turniere endeten beide frühzeitig, da in der Zeitplanung pro Turnier mit jeweils 16 TeilnehmerInnen gerechnet wurde. So stand dem Team nach der ersten Preisverleihung bis zum nächsten Turnier zusätzlich eine Stunde an Zeit zur Verfügung. Besonders die BeobachterInnen waren froh um eine Pause, da ihre Arbeit viel Konzentration beanspruchte.

Nach dieser einstündigen Ruhepause gab es bereits wieder die ersten Anmeldungen für die nächsten Turniere (FIFA 15 und Sonic Allstar Racing). Besonders das FIFA 15-Turnier erfreute sich mit 22 Anmeldungen grosser Beliebtheit. Das Sonic Allstar-Racing-Turnier verfügte mit lediglich 4 TeilnehmerInnen über die geringste Anmeldezahl. Durch diese geringe Anzahl SpielerInnen war es aber möglich, die Spielstation des Sonic-Turnieres anschliessend als zweite Spielstation für das überbelegte FIFA 15-Turnier zu nutzen.



Abbildung 9: Das Finale des FIFA 15-Turniers

Mit 22 Fussballfans wurde es laut in der Bibliothek. So wurde jedes Tor mit Jubel und Ausrufen kommentiert. Die Sommerhitze half zusätzlich, das Turnier „anzuheizen“. Nach der ersten Stunde aber wurde es wieder ruhiger in der Bibliothek, da das Mitfiebern und Jubeln die Kinder und Jugendlichen offensichtlich eine Menge Energie kostete. Dank der Trostpreise (ein Säckchen Gummibärchen), die wieder etwas Energie spendeten, war ein Teil der SpielerInnen auch nicht ganz so unglücklich über ihr frühzeitiges Ausscheiden.

Obwohl mit 22 Personen die Zeitplanung aus dem Ruder lief, konnte dank der zweiten Spielstation das FIFA 15-Turnier rechtzeitig beendet werden. So blieb dem Team genügend Zeit, um sich auf die letzten Turniere des Abends vorzubereiten.

Das Team war bereits erschöpft und dementsprechend froh, dass sich für die letzten Turniere nur 17 Personen anmeldeten und es zu keiner Überbelegung wie beim FIFA 15-Turnier kam. Diese Turniere verliefen ebenfalls reibungslos.

Wie die folgenden Bilder zeigen, verblieb den Teilnehmerinnen während des gesamten Events genügend Zeit, sich auch sonst in der Bibliothek umzusehen und andere Medien zu nutzen.



Abbildung 10: Die Teilnehmer nutzen während des Events das Bibliothekstafel und lesen Comics



Abbildung 11: Teilnehmer betrachtet einen Comic (links) bzw. nutzt die Hörstation (rechts)

Nachdem der Event beendet war, begann das grosse Aufräumen. Es zeigte sich, dass die Teilnehmerinnen nicht nur gut Videospiele spielen konnten, sondern auch im Abfall produzieren meisterlich waren. Nach einer halben Stunde war aber alles entsorgt, und das Forschungsteam konnte in den wohlverdienten Feierabend gehen.



Abbildung 12: Das sichtlich erschöpfte Team nach dem Event

5.1.2 War der Event ein Erfolg?

Gemäss den vorab festgelegten Kriterien würde der Event als erfolgreich eingestuft, wenn mindestens 20 Personen daran teilgenommen hätten, mindestens die Hälfte mit dem Event zufrieden gewesen wären und im Falle eines weiteren Events erneut teilnehmen würden.

Mit insgesamt 55 Teilnehmerinnen, wovon 52 erneut teilnehmen möchten und über die Hälfte mit dem Event zufrieden sind, wurden die Kriterien für einen erfolgreichen Event erfüllt. Aufgrund dieses Erfolges hat sich die Stadtbibliothek dazu entschieden, im Vierteljahresrhythmus weitere Videospielturniere zu veranstalten.

5.1.3 Lessons Learned

Trotz des Erfolgs konnten einige Defizite identifiziert werden, welche es bei den nächsten Events zu verbessern gilt. Dies betrifft die Organisation, das Marketing wie auch die Durchführung des Events.

Organisation

Alterskategorien

Besonders die strikten Alterskategorien wurden von vielen Teilnehmerinnen kritisiert. So seien viele ihrer Kolleginnen fern geblieben, weil sie für ihr Lieblingsspiel zu alt respektive zu jung gewesen wären. In Opposition dazu steht das Anliegen der Stadtbibliothek, Alterskategorien vorzugeben, damit die Turniere möglichst fair verlaufen. Folglich muss nach einem Konsens gesucht werden.

Für den nächsten Event soll daher ein Mittelweg eingeschlagen werden. Anstelle von Alterskategorien soll ein Mindestalter für jedes Turnier eingeführt werden (ab 8 Jahre, ab 12 Jahre etc.), wobei darauf geachtet werden soll, dass mindestens eines der Turniere allen Alterskategorien zur Teilnahme offen steht.

Weniger Turniere

Bei zukünftigen Events sollen neu 3 statt 6 Turniere veranstaltet werden. Dies aufgrund des Aufwandes, um zwei Turniere gleichzeitig zu betreuen. Der unterschiedlich starke Zuspruch der einzelnen Turniere hat sowohl Zeitplanung als auch Personaleinsatz ungleich verteilt. Deshalb sollen an zukünftigen Events nur noch die drei beliebtesten Spiele (FIFA 15, Mario Kart, Super Smash Bros.) in Form eines Turnieres angeboten werden. Es werden dadurch in Zukunft pro Turnier zwei Spielstationen verfügbar sein, wodurch es möglich sein wird, dass auch mehr als 16 Spielerinnen pro Turnier teilnehmen können.

Zeitplanung

Der Event startete um 14.00 und endete um 21.30. Der späte Beginn der Veranstaltung wurde eventuell ungünstig gewählt. Im späteren Verlauf des Abends konnte viermal beobachtet werden, dass besorgte Eltern ihre Kinder auf dem Handy anriefen. Folglich werden die nächsten Events früher beginnen und so auch früher enden.

Andere Events

Am Tag des Events fand auch das Champions League-Finale statt. Glücklicherweise wurde das Finale aber erst am späten Abend gespielt. So gab es keine Überschneidungen mit dem Event. Es wurde zwar darauf geachtet, dass der Game-event nicht an einem St. Galler Festtag wie dem Kinderfest oder dem Start der OFFA stattfindet, andere Veranstaltungen

wie bspw. grosse Fussballturniere wurden jedoch nicht mitberücksichtigt. In Zukunft sollten dementsprechend auch solche publikumswirksamen Veranstaltungen bei der Terminplanung mitberücksichtigt werden.

Marketing

FAQ

Diverse Informationen wurden im Vorfeld zu wenig genau kommuniziert, und das Team wurde während des Events mit den unterschiedlichsten Fragen konfrontiert. Beispielsweise wurde gefragt, ob man auch ohne Bibliothekskarte am Event teilnehmen könne oder ob man seinen eigenen Kontroller mitnehmen müsse.

Da derartige Fragen häufig gestellt wurden, hat sich die Stadtbibliothek dazu entschieden, vor dem nächsten Event ein FAQ (frequently asked questions) zu erstellen, welches über die Homepage der Stadtbibliothek einsehbar sein wird. In diesem FAQ werden die am häufigsten gestellten Fragen gemeinsam mit den Antworten aufgelistet. Das FAQ kann in Zukunft gegebenenfalls mit weiteren Erkenntnissen ergänzt werden.

Design der Flyer und Plakate

Sieben Teilnehmerinnen teilten dem Team mit, dass die Flyer und Plakate für sie zu wenig Aussagekraft gehabt hätten. Es sei erst auf den zweiten Blick ersichtlich gewesen, dass es sich bei den Flyern und Plakaten nicht um eine herkömmliche Werbung der Stadtbibliothek gehandelt habe, sondern um Werbung für den Gameevent.

Für den nächsten Event soll deshalb das Design überarbeitet werden, indem das Logo der Stadtbibliothek verkleinert und stattdessen der Schriftzug „Gamebattle“ stärker hervorgehoben wird.



Abbildung 13: Vergrößerung des Schriftzuges auf dem Plakat und Flyer

Durchführung

Teamwork

Das Team hat mit Kreativität und Engagement die vielen Kinderkrankheiten des ersten Gameevents überbrückt. Durch die Doppelbelastung von Betreuung und Untersuchung berichteten alle Teammitglieder, erschöpft gewesen zu sein. Daher wird für zukünftige Events die Betreuung durch mindestens zwei Personen pro Spielstation empfohlen.

Die klare Rollenverteilung innerhalb des Teams hat sich als sehr vorteilhaft erwiesen, da alle wussten, was sie zu tun hatten und an wen sie sich bei allfälligen Fragen wenden konnten. In Zukunft soll daher eine Person die Organisation, Turnierplanung und die Beantwortung der Teilnehmerinnenfragen übernehmen, während die zweite Person das Turnier kommentiert und darauf achtet, dass die Regeln eingehalten werden.

Lautstärke

Die Lautstärke war, verursacht durch Jubelschreie und Spielgeräusche, zeitweise bedeutend höher als der übliche Geräuschpegel der Bibliothek. Dies stellte zwar kein Problem dar, da durch die Sommerhitze nur wenige Personen die Bibliothek besuchten, dies wird jedoch nicht immer der Fall sein. Es muss sich daher noch zeigen, wie damit umgegangen werden soll, wenn die Bibliothek wieder mehr frequentiert wird.

Umgang mit Enttäuschung

Videospielturniere sind sozialer Wettbewerb (Quandt, Wimmer 2009, S. 170-172). So nahmen viele Teilnehmerinnen am Turnier teil mit dem Ziel, dieses zu gewinnen. Schlussendlich konnten aber nur sechs Gewinnerinnen gekürt werden.

Manche hatten dabei grössere Mühe mit dem Verlieren und mussten getröstet werden. Hierbei halfen die Trostpreise (ein Säckchen Gummibärchen). Sie unterstützten das Team darin, die enttäuschten Teilnehmerinnen wieder aufzumuntern. Mit den Gummibärchen und den tröstenden Worten der Betreuerinnen gelang es, die enttäuschten Gemüter wieder aufzuheitern.

Es empfiehlt sich daher für zukünftige Events, dem Team genug Freiraum und Zeit einzuräumen, um enttäuschte Teilnehmerinnen zu trösten.

5.2 Reflexion der Untersuchung

Die Untersuchung konnte während des Events wie geplant durchgeführt werden. Bevor nun die einzelnen Thesen mithilfe der Ergebnisse überprüft werden, wird als Erstes die Untersuchung reflektiert.

5.2.1 Wie verlief die Untersuchung?

Für das Team war die Untersuchung äusserst anstrengend. Besonders für die Beobachterinnen, die zeitweise bis zu 22 Teilnehmerinnen gleichzeitig beobachten mussten. Trotz dieser Belastung waren die Beobachterinnen aber durchgehend aufmerksam, und ihre Dokumentation lieferte einen umfangreichen Datensatz.

Die Befragung der Teilnehmerinnen war ebenso erfolgreich, insbesondere da alle 55 Spielerinnen an der Befragung teilgenommen hatten, was vermutlich auch mit der Verlosung unter den ausgefüllten Fragebogen zusammenhängt. Zudem konnte beobachtet werden, dass die Teilnehmerinnen die Befragung ernst nahmen. So gab es häufig Rückfragen, und kein einziges Mal schien der Fragebogen im „Schnellverfahren“ ausgefüllt worden zu sein.

5.2.2 Auswertung der Ergebnisse

Der aus der Untersuchung resultierende, sehr umfangreiche Datensatz kann aufgrund des begrenzten Umfangs dieser Arbeit nicht vollständig dargestellt werden¹⁴. Es werden im Folgenden deshalb lediglich die relevanten Ergebnisse der einzelnen Thesen besprochen und darauf aufbauend die jeweiligen Fragestellungen beantwortet.

¹⁴ Für Interessierte kann der gesamte Datensatz unentgeltlich unter folgender Adresse bezogen werden
Simon.Schultze@gmx.ch

Fragestellung 1: Wie wirkt sich die Durchführung eines Gameevents für die Stadtbibliothek Katharinen aus?

These 1.1: Der Gameevent erfüllt ein Bedürfnis der Teilnehmerinnen

Diese These konnte für die Stadtbibliothek bestätigt werden. In der Befragung beurteilten 50 Teilnehmerinnen den Event als „super“ und 4 befanden ihn als „gut“. Nur eine Person beurteilte den Event mit „Naja“, während keine einzige Teilnehmerin das Beurteilungskriterium „Schlecht“ auswählte.

Aufgrund der hohen Teilnehmerinnenzahl und der positiven Bewertungen kann vermutet werden, dass ein Bedürfnis nach solchen Gameevents bei den Teilnehmerinnen besteht.

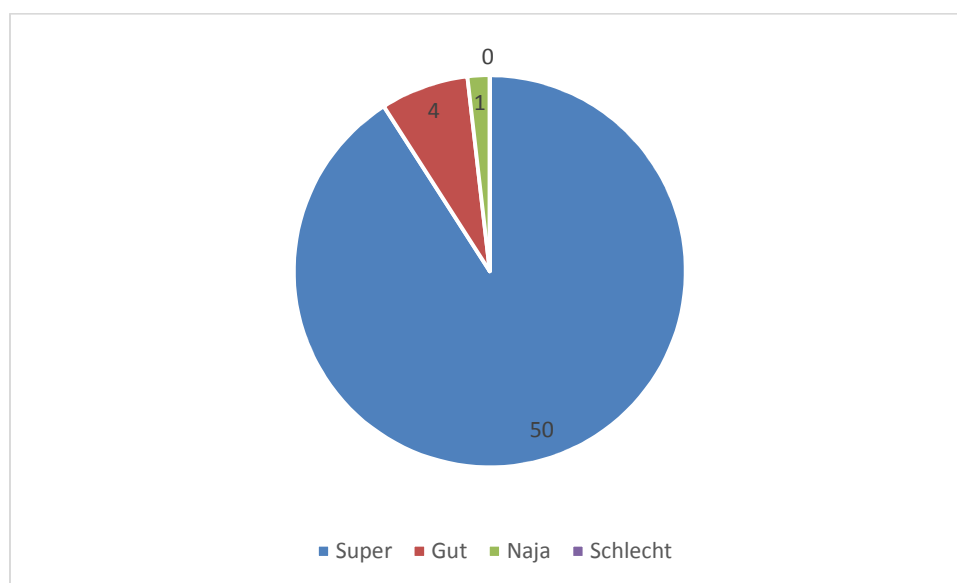


Abbildung 14: Befragung: „Wie hat dir der Event gefallen?“¹⁵

These 1.2: Die Teilnehmerinnen würden wieder an einem solchen Gameevent teilnehmen

Von den befragten Teilnehmerinnen würden 52 erneut an einem zukünftigen Event teilnehmen. Lediglich 3 der befragten Personen würden dem nächsten Event fern bleiben. Dieses rege Interesse widerspiegelt sich auch in der Beobachtung. So haben sich während des Events 5 Teilnehmerinnen bereits vor der Befragung erkundigt, wann das nächste Turnier stattfinden wird.

¹⁵ Sofern es nicht anders vermerkt ist, stehen die Zahlenwerte in den Grafiken, jeweils für die Anzahl an Teilnehmerinnen, die sich für jeweilige Option entschieden haben.

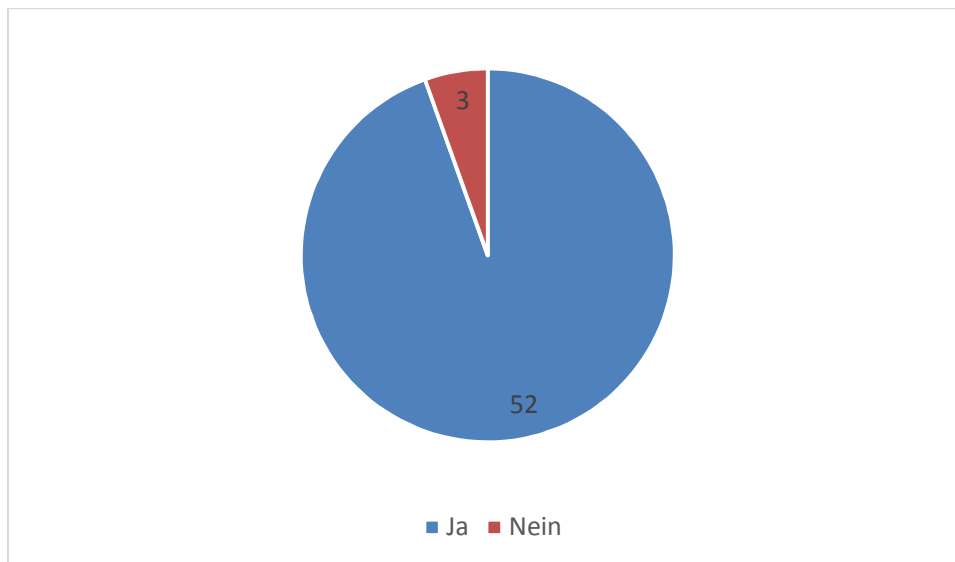


Abbildung 15: Befragung: „Wirst du zum nächsten Event wiederkommen?“

Des Weiteren zeigen bisherige Erfahrungen anderer Bibliotheken, dass sich Gameevents erst etablieren müssen und die Anzahl an Teilnehmerinnen mit weiteren Veranstaltungen zunimmt (Neiburger 2007, S. 7). Für den nächsten Event sollte also mit einer eher höheren Zahl an Teilnehmerinnen gerechnet werden.

These 1.3: Der Gameevent fördert die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen

Wie aus den Beobachtungsprotokollen hervorgeht, verlief die Kommunikation unter den Teilnehmerinnen während des Spielens sehr rege. So konnten 81 Handlungen dokumentiert werden, bei denen sich 2 oder mehr Teilnehmerinnen miteinander unterhalten haben.

Somit wurde die These bestätigt, dass die soziale Interaktion gefördert wird.

Turnier	Teilnehmerinnen	Interagierende Teilnehmerinnen	Interaktionen
<i>Mario Kart</i>	9	7	15
<i>Wii Bowling</i>	5	3	4
<i>FIFA 15</i>	22	18	39
<i>Sonic Racing</i>	4	3	3
<i>Super Smash Bros.</i>	9	6	11
<i>Street Fighter 4</i>	8	4	9
Total	55	41	81

Tabelle 9: Die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen am Event

Wie aus der Tabelle 9 hervorgeht, wurde neben der Bestätigung der These zudem ersichtlich, dass ein grösseres Teilnehmerfeld die soziale Interaktion zusätzlich fördern kann. Würde sich diese Beobachtung in weiteren Untersuchungen bestätigen, so wäre dies ein Argument für Turniere mit einem grösseren Teilnehmerfeld.

These 1.4: Der Gameevent fördert die soziale Interaktion zwischen den Teilnehmerinnen und den Bibliotheksmitarbeiterinnen

Es wurde mit dem Team in insgesamt 35 Handlungen kommuniziert, meist in Form von Fragen (28). Das bereits erwähnte Informationsdefizit vor dem Event spiegelt sich in dieser entsprechend grossen Anzahl von Fragen an das Team wider. Folglich muss sich erst zeigen, ob bei den nächsten Events, wenn das FAQ etabliert ist, auch so intensiv zwischen den Teilnehmerinnen und dem Team kommuniziert werden wird.

Turnier	Teilnehmerinnen	Interaktionen	Fragen	Bibliotheksspezifische Fragen¹⁶
<i>Mario Kart</i>	9	5	4	2
<i>Wii Bowling</i>	5	3	3	0
<i>FIFA 15</i>	22	15	11	5
<i>Sonic Racing</i>	4	2	1	0
<i>Super Smash Bros.</i>	9	6	5	1
<i>Street Fighter 4</i>	8	4	4	1
Total	55	35	28	9

Tabelle 10: Die soziale Interaktion zwischen Teilnehmerinnen und Bibliotheksmitarbeiterinnen

Die Fragen betreffend ist jedoch wichtig festzuhalten, dass auch bibliotheksspezifische Fragen darunter vorkamen (9) wie beispielsweise: „Ob man Videospiele ausleihen kann?“, „Bis wann die Bibliothek offen hat?“ oder „Ob man auch ohne Bibliothekskarte etwas ausleihen darf?“.

These 1.5: Während des Events werden von den Teilnehmerinnen auch andere Dienstleistungen der Stadtbibliothek genutzt

Die Beobachtungen zeigten, dass sich gerade in der zweiten Hälfte der Turniere Langeweile unter den Teilnehmerinnen breit machte. Während die einen ihre Handys zückten, begannen andere, die Bibliothek zu erkunden, was sich schlussendlich auf 26 Nutzungen von anderen

¹⁶ Fragen zum Bibliotheksbestand und -dienstleistungen.

Bibliotheksdienstleistungen summierte. Für eine bessere Kontextualisierung wurden diese in der nachfolgenden Abbildung nach Medien unterteilt.

Die Nutzung anderer Bibliotheksdienstleistungen beschränkte sich auf wenige Medien. So wurde während des Events, abgesehen von Mangas und Comics, nicht gelesen. Hingegen konnte im Bereich des Videospielbestands und der Bibliotheks-Tablets eine hohe Zuwendung der Teilnehmerinnen verzeichnet werden. Im Vergleich mit dem bisherigen Medienausleih der jeweiligen Teilnehmerinnen zeigt sich aus der Befragung, dass nur die Medien am Event genutzt wurden, welche die Teilnehmerinnen bereits einmal ausgeliehen hatten.

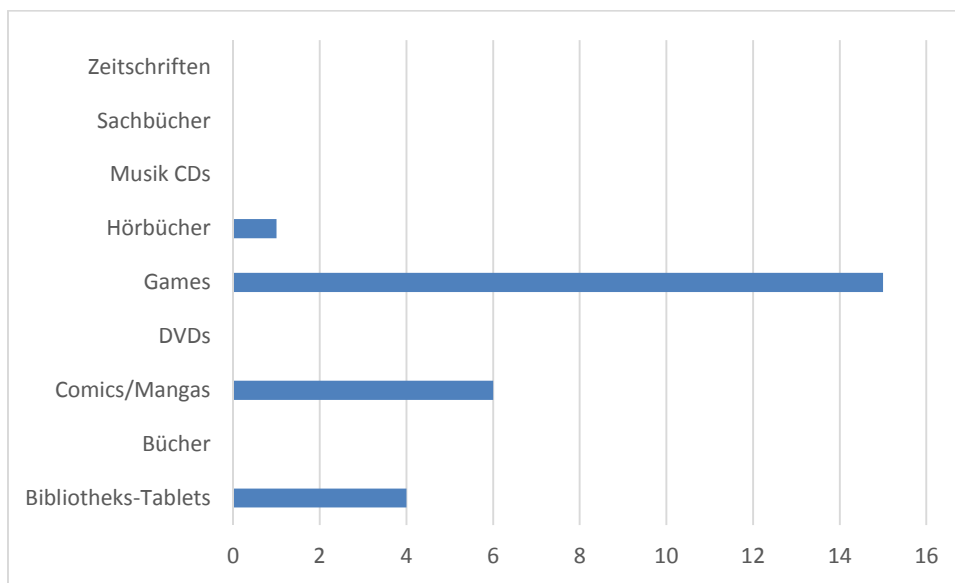


Abbildung 16: Beobachtung: Anzahl an Nutzungen nach Medium während dem Event

Zusammenfassend kann die These bestätigt werden, dass die Teilnehmerinnen während des Events auch andere Bibliotheksdienstleistungen nutzen. Diese Nutzung beschränkte sich jedoch auf die Medien, welche den Teilnehmerinnen bereits bekannt waren. Auch haben Teilnehmerinnen, die zu einem früheren Zeitpunkt bereits Bücher ausgeliehen hatten, während des Events keine Bücher gelesen.

Inwiefern man die Nutzung von anderen Medien wie Büchern fördern könnte, wäre in weiteren Untersuchungen zu überprüfen. Beispielsweise könnte an zukünftigen Events ein Angebot an Büchern mit Videospilbezug augenfällig neben den jeweiligen Videospiele aufgestellt werden.

Zusammenfassung der Ergebnisse zur Fragestellung

Es hat sich im Pilotprojekt gezeigt, dass ein Videospielturnier für die Stadtbibliothek eine sinnvolle Ergänzung des Angebots darstellen kann. Offensichtlich wird damit ein Bedürfnis befriedigt, und es gibt Hinweise darauf, dass die soziale Interaktion zwischen den

Teilnehmerinnen gefördert sowie die Nutzung von anderen Bibliotheksdienstleistungen erhöht werden kann. Ob sich solche Events auch auf die Interaktion zwischen den Bibliotheksmitarbeiterinnen und den Teilnehmerinnen unterstützend auswirkt, konnte in diesem Pilotprojekt nicht einwandfrei erhoben werden.

Fragestellung 2: Wie zeichnen sich die Teilnehmerinnen des Gameevents aus?

These 2.1: Der Gameevent bringt Personen in die Stadtbibliothek Katharinen, welche diese bisher nicht oder nicht mehr genutzt haben

Zum Videospieleturnier kamen 8 Personen in die Bibliothek, welche diese bisher nicht (4) bzw. nicht mehr (4) genutzt haben.

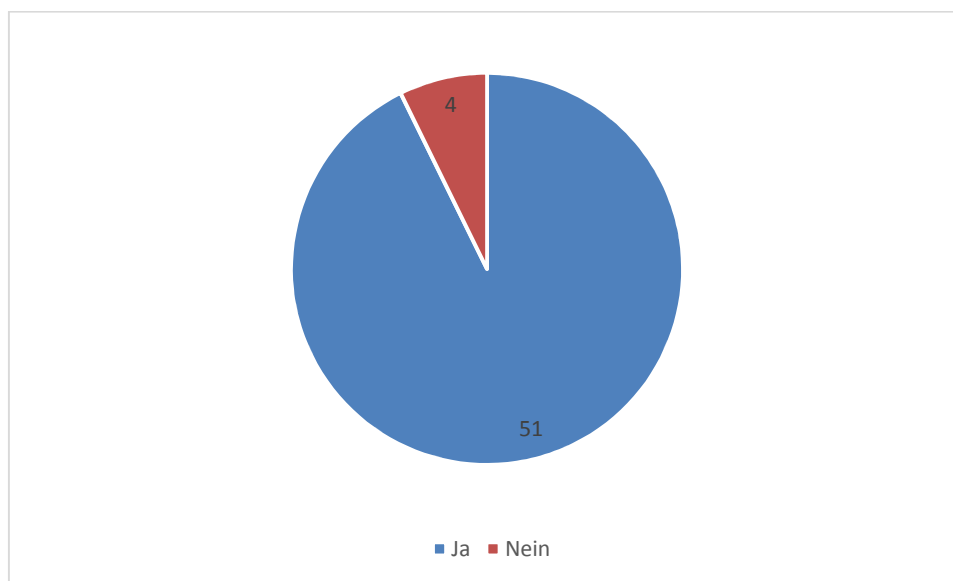


Abbildung 17: Befragung: „Warst du schon einmal in einer Bibliothek?“

Des Weiteren zeigte sich in der Befragung, dass die zwei grössten Nutzerinnen-Gruppen aus jenen Personen bestehen, welche die Bibliothek entweder selten nutzen oder sie mehrmals im Monat besuchen. Dementsprechend sollte untersucht werden, inwiefern man die bisherigen Wenig-Nutzerinnen über den Gameevent zusätzlich animieren könnte, auch andere Bibliotheksdienstleistungen zu nutzen. Zumindest ist deren rege Teilnahme ein positives Zeichen.

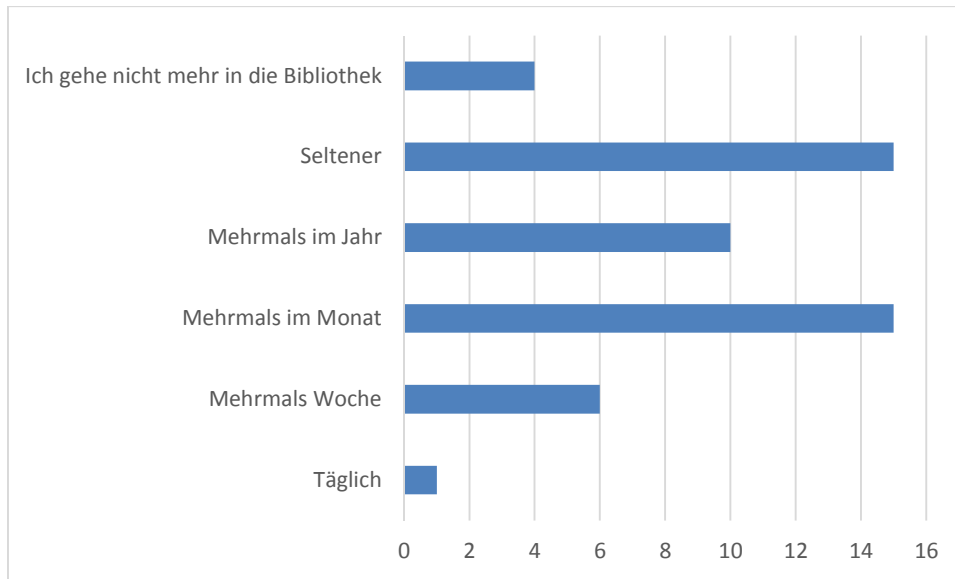


Abbildung 18: Befragung: „Wie häufig gehst du in die Bibliothek?“

These 2.2: Es werden mit dem Gameevent vor allem männliche Personen angesprochen

Es nahmen 48 männliche und 7 weibliche Personen am Event teil, was die These bestätigt. Bei der Spieleauswahl der beiden Geschlechter zeigten sich deutliche Tendenzen. Bei den weiblichen Teilnehmerinnen war das Spiel Mario Kart besonders beliebt, während beim Fussballspiel FIFA 15 nur männliche Teilnehmer gegeneinander antraten. Insofern bleibt offen, ob bei einer anderen Spieleauswahl mehr Mädchen und junge Frauen für die Events begeistert werden könnten oder ob beim weiblichen Geschlecht an sich ein geringeres Interesse für dieses Medium besteht.

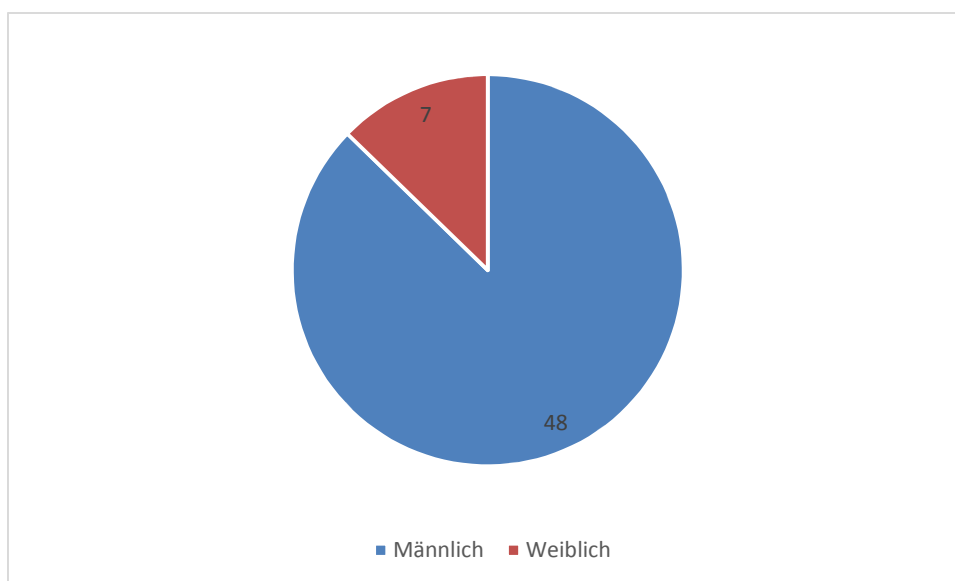


Abbildung 19: Befragung: „Du bist männlich/weiblich?“

Zusammenfassung der Ergebnisse zur Fragestellung

Durch den Gameevent gelang es, bisherige Nicht- und Nicht-mehr-Nutzerinnen zu erreichen (8), wobei die Anzahl an Wenig- und Viel-Nutzerinnen mit jeweils 15 Teilnehmerinnen deutlich überwog. Der Event wurde, wie vermutet, vor allem von männlichen Personen aufgesucht. Inwiefern dies mit der Spieleauswahl zusammenhängt, sollte in weiteren Untersuchungen erhoben werden.

Fragestellung 3: Sofern der Gameevent erfolgreich ist, wie sollte er in Zukunft organisiert sein?

These 3.1: Es werden von den Teilnehmerinnen weitere Gameevent-Formate gewünscht

Es zeigt sich, dass bei einer Minderheit der Teilnehmerinnen ein Bedürfnis für andere Formate besteht. Die Mehrheit der Befragten wünscht sich aber vor allem mehr Turniere (bei dieser Frage waren Mehrfachantworten möglich).

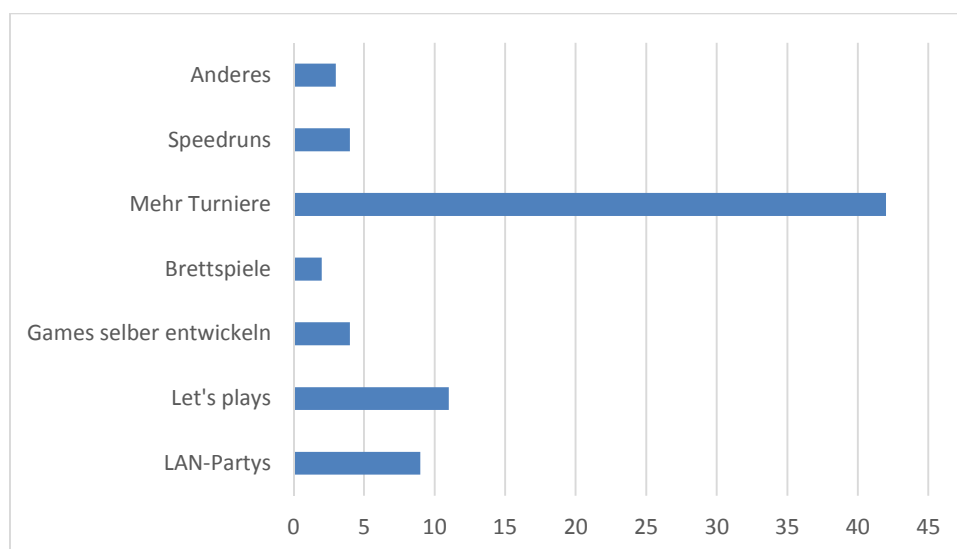


Abbildung 20: Befragung: „Hättest du gerne andere Formate von Gameevents?“

Das Ergebnis ist aber nur beschränkt aussagekräftig, da alle befragten Personen auch Teilnehmerinnen eines Videospieleturniers waren und insofern eine Affinität für solche Veranstaltungen haben. Folglich wird diese These erneut untersucht, wobei die Frage umformuliert wird: „Gibt es neben Videospieleturnieren weitere Formate, die dich interessieren würden?“

These 3.2: Die Teilnehmerinnen nehmen am Gameevent teil, um sich mit anderen Teilnehmerinnen zu messen

Mehr als die Hälfte (28) der Antworten (Preise gewinnen, Schauen ob ich der Beste bin) deuten darauf hin, dass der Wettkampf ein häufiges Motiv für die Teilnahme war. Etwas

häufiger (29) war aber die Interaktion mit anderen Teilnehmerinnen (Mit anderen Gamen, Leute treffen) ein Grund zur Teilnahme (bei dieser Frage waren Mehrfachantworten möglich). Dementsprechend widerspiegelt die These nur teilweise die Realität.

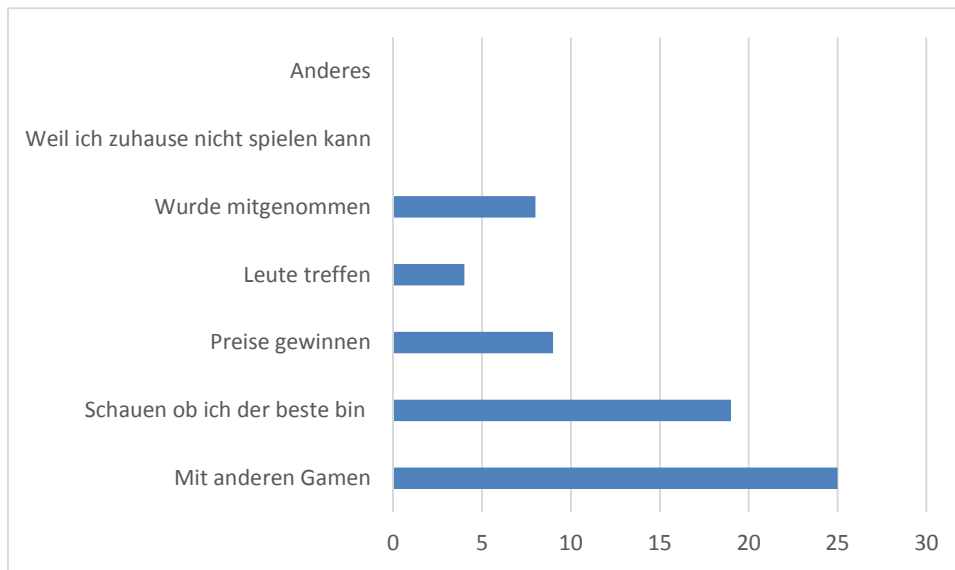


Abbildung 21: Befragung: „Warum bist du zum Gameevent gekommen?“

These 3.3: Samstag ist von den Teilnehmerinnen der bevorzugte Wochentag für die Austragung

Mit Blick auf die Ergebnisse kann diese These bestätigt werden. So wurde der Samstag mit Abstand am meisten angekreuzt. An zweiter und dritter Stelle folgten Sonntag und Mittwoch, was den schulfreien Zeiten entspricht.

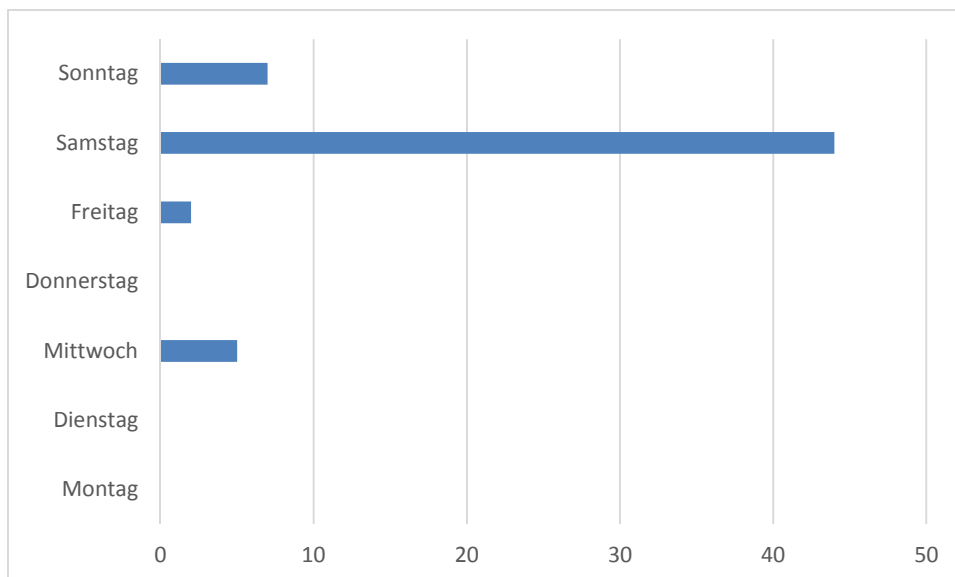


Abbildung 22: Befragung: „Welcher Wochentag für den Gameevent wäre für dich am besten?“

These 3.4: Die Teilnehmerinnen begrüßen es, wenn es keine Voranmeldung für den Gameevent braucht

Mehr als 60% der Teilnehmerinnen möchte, dass man sich anmelden muss. Die Gründe für dieses überraschende Ergebnis wurden nicht erfragt. Zumindest scheint aber eine Anmeldeformalität bei der Mehrzahl kein Hindernis für eine Teilnahme zu sein. Folglich wird eine Anmeldung für die zukünftigen Events testweise eingeführt werden.

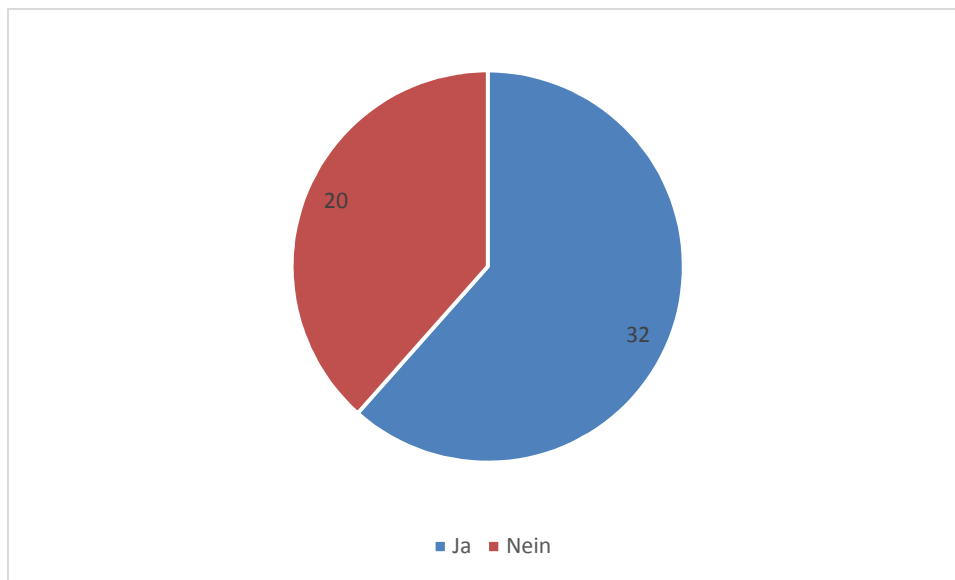


Abbildung 23: Befragung: „Findest du es gut, wenn du dich für den nächsten Event anmelden musst?“

These 3.5: Die meisten Teilnehmerinnen werden mithilfe von Flyern über den Gameevent informiert

Nur knapp die Hälfte der Teilnehmerinnen wurde über den Flyer auf den Event aufmerksam. Häufiger haben Kolleginnen über den Event informiert. Die restlichen Informationskanäle spielten eine vernachlässigbare Rolle.

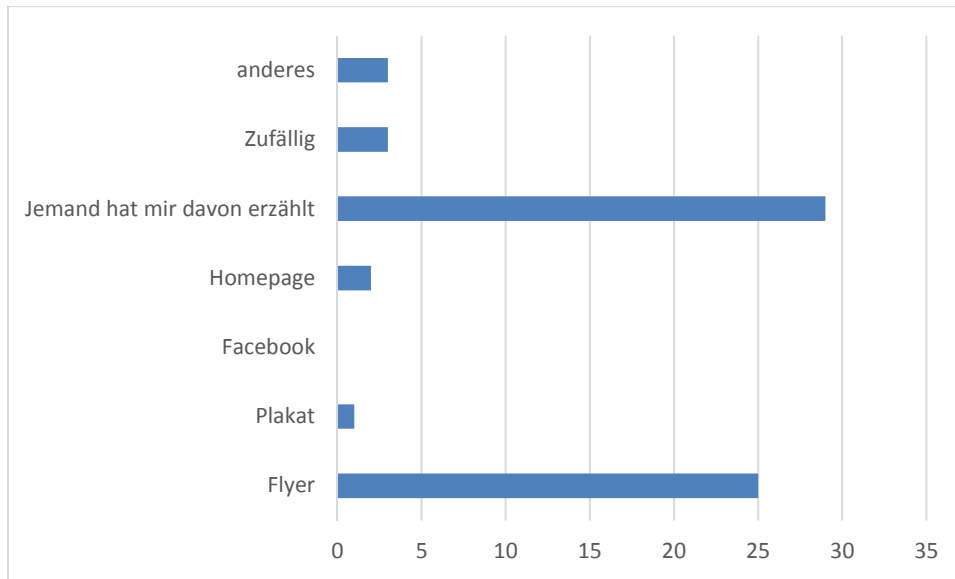


Abbildung 24: Befragung: „Wie bist du auf den Gameevent aufmerksam geworden?“

Die erwiesene sehr geringe Werbewirksamkeit von Flyern und Plakaten könnte auch an der zuvor beschriebenen missverständlichen Gestaltung der Flyer und Plakate liegen. Dementsprechend wird diese These nach der Neugestaltung der Flyer und Plakate nochmals untersucht werden.

Zusammenfassung der Ergebnisse zur Fragestellung

Für alle untersuchten Bereiche konnten Optimierungspotenziale identifiziert werden. Die Flyer und das Plakat werden überarbeitet, eine vorgängige Anmeldung soll testweise eingeführt werden. Auch die Untersuchung selbst soll für den nächsten Event angepasst werden, wie beispielsweise die Frage nach weiteren Gameeventformaten.

5.3 Erkenntniseingrenzung

Die Ergebnisse dieser Arbeit erweisen sich als sehr vielversprechend für die Bibliotheken. Gerade bei den Wenig-Nutzerinnen hat das Videospielturnier einen hohen Zuspruch erfahren. Zudem wurden während des Events auch andere Bibliotheksdienstleistungen genutzt.

Jedoch besitzen diese Ergebnisse, gemessen an der kleinen Stichprobe von 55 Teilnehmerinnen, nur eine geringe Aussagekraft. Ebenfalls muss noch geklärt werden, ob solche Videospieltourniere in anderen Bibliotheken ähnliche Resultate erzielen. Darüber hinaus wurde auch bei der Untersuchung selbst Verbesserungspotenzial identifiziert. So konnten 3 der Thesen nicht überprüft werden, weil sich das Forschungsdesign nachträglich als unzureichend erwies. Folglich braucht es weitere Untersuchungen. Diese könnten nicht nur die bisherigen Ergebnisse validieren respektive widerlegen, sondern auch weiter-

führende Fragestellungen untersuchen, die im Rahmen dieser Arbeit entdeckt wurden: beispielsweise wie man die Nutzung von Büchern während des Events fördern könnte, oder ob man mit einer anderen Spielauswahl auch mehr weibliche Personen zur Teilnahme animieren kann.

5.4 Fazit

Die bisherigen Erkenntnisse zu Videospieleturnieren in Bibliotheken beschränkten sich auf den angelsächsischen Raum. Diese Wissenslücke konnte nun für die öffentlichen Bibliotheken in der Schweiz geschlossen werden. So liefert diese Arbeit erste Hinweise, dass die meisten der bisherigen Erkenntnisse auch auf die Schweiz übertragbar sind und auch hier ein Videospieleturnier erfolgreich durchgeführt werden kann. Darüber hinaus zeigte sich, dass solche Veranstaltungen ein Bedürfnis der Nutzerinnen sind und dass sie sowohl die Nutzung von anderen Bibliotheksdienstleistungen fördern können wie auch die soziale Interaktion unter den Teilnehmerinnen.

Für die Bibliotheken ist das ein erfreuliches Ergebnis, da - aufgrund der technischen und inhaltlichen Entwicklungen des Mediums - es in Zukunft immer schwieriger werden wird, einen Videospielebestand anbieten zu können. Dementsprechend müssen neue Wege gefunden werden, um das an Relevanz gewinnende Medium in das bestehende Angebot der Bibliotheken einzubinden. Ein solcher Weg könnten die Videospielevents sein. Denn wie das Pilotprojekt zeigte, konnte die Stadtbibliothek von dem Event profitieren und möchte in Zukunft weitere Videospieleturniere durchführen. Inwiefern die Resultate auch andere Bibliotheken dazu animieren, Videospielevents zu veranstalten, muss sich erst noch erweisen. Aber mit dem Erfolg des Pilotprojektes und den vielversprechenden Ergebnissen sollte die Argumentation für weitere Events nun leichter fallen.

6 Quellenverzeichnis

- Barth, R. (2014): *Bibliothekstypen, Trägerschaft und Berufsverband*. Historisches Lexikon der Schweiz. Verfügbar unter: <http://www.hls-dhs-dss.ch/textes/d/D11299.php> [25.5.15]
- Baur, N. (2014): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. SpringerLink Bücher. Wiesbaden: Springer VS.
- Beck, S. (2006): *Event-Marketing in Bibliotheken*. Berlin: BibSpider.
- Black, R.; Killough, S.; Magnifico, C. (2013): *Current State of Video Games in the Seattle Public Library*. Verfügbar unter: <http://www.chrismagnifico.com/wp-content/uploads/2013/02/Current-State-of-Video-Games-in-the-Seattle-Public-Library.pdf> [25.5.15]
- Breuer, M. (2011): *E-Sport: Eine markt- und ordnungsökonomische Analyse*. Game studies. Boizenburg: Hülsbusch.
- Brown, R.; Kasper, T. (2013): The fusion of literacy and games: a case study in assessing the goals of a library video game program. In: Nicholson, Scott (Hrsg.): *The Impact of Gaming on Libraries*. Library Trends, 2013 (61), S. 755–778.
- Buchanan, K.; Vanden Elzen, A. (2012): *Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries*. Education Libraries, 2012 (35). Verfügbar unter: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989511.pdf> [25.5.15]
- Bucher, U. (2012): *Neuer Anlauf für Bibliothek in der St.Galler Hauptpost*. St. Galler Tagblatt. Verfügbar unter: <http://www.tagblatt.ch/ostschweiz/stgallen/stadtstgallen/tb-ag/Neuer-Anlauf-fuer-Bibliothek-in-der-St-Galler-Hauptpost;art197,3045062> [14.6.2015]
- Bundesamt für Statistik (2014): *Öffentliche Bibliotheken in den Städten (Gemeinden ab 10'000 Einwohnern)*. Bundesamt für Statistik. Verfügbar unter: <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/02/02/data.html> [14.5.2015]
- Busching, J. (2014): Den Kopierschutz knacken, weil man es kann. der Standard. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1392687998043/Den-Kopierschutz-knacken-weil-man-es-kann> [25.5.15]
- Cole, H., & Griffiths, M.D. (2007): *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*. CyberPsychology and Behavior, 2007 (10). S. 575–583.
- Davidovici-Nora, M. (2014): *Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry*. Digiworld Economic Journal, 94 (2). Verfügbar unter: ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/idt/journ/CS9404/CS94_DAVIDOVICI-NORA.pdf [25.5.15]
- Deeg, C. (2010): Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema. In: Bergmann, Julia; Danowski, Patrick (Hrsg.): *Handbuch Bibliothek 2.0*. Bibliothekspraxis: Bd. 41. (S. 223-267). Berlin, New York: De Gruyter Saur.
- Deeg, C. (2013): *Gaming und Bibliotheken*. Praxiswissen. Berlin: De Gruyter.
- Earp, V.; Earp, P. (2008): Shaking up the library: How Quake introduced students to the library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 108-115). Chicago: Association of College and Research Libraries.

- Ehmig, S. (2012a): *Ursachen und Gründe für die Nichtnutzung von Bibliotheken in Deutschland: Repräsentative Telefonbefragung von 1.301 Personen im Alter von 14 bis 75 Jahren*. Verfügbar unter: <http://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=634> [3.6.2015]
- Ehmig, S. (2012b): *Fokus: 14- bis 19-jährige Nichtnutzer Ehemalige Nutzer und Nichtnutzer öffentlicher Stadtbibliotheken und Gemeindebüchereien, die 14 bis 19 Jahre alt sind*. Verfügbar unter: http://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/projekte/Detailanalyse_Nichtnutzer_14-19_J%C3%A4hrige.pdf [3.6.2015]
- Fehrenbach, A. (2012): *Games gehören in die Bibliotheken*. Zeit Online. Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/games-in-bibliotheken> [25.5.15]
- Frindte, W.; Obwexer, I. (2003): *Ego-Shooter - Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen*. Zeitschrift für Medienpsychologie, 2003 (15), S. 140–148.
- Fu, S. (2008): Hosting game events in a small, liberal arts academic library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 88-107). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Greenfield, P.M.; DeWinstantley, P.; Kilpatrick, H.; Kaye, D. (1994): *Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention*. Journal of Applied Developmental Psychology, 1994 (15). S. 105-123.
- Griffiths, M. (2010): *Online video gaming: what should educational psychologists know?*, Educational Psychology in Practice, 2005 (26). S. 35-40.
- Gumulak, S.; Webber, S. (2011): *Playing videogames: learning and information literacy*. Aslib proceedings, 2011 (63). S. 241-255.
- Hartmann, T. (2009): Let's compete: Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 211-224) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Hommel, M. (2008): *Video Game Collection @ Your Library*. Park Ridge Public Library. Verfügbar unter: <http://de.slideshare.net/magpie984/video-game-collection-your-library> [3.6.2015]
- Huizinga, J. (2004): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Kaye, L.; Bryce J. (2012): Putting The "Fun Factor" Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. International Journal of Internet Science. 2012 (7), S. 23–37. Verfügbar unter: http://clok.uclan.ac.uk/6033/1/ijis7_1_kaye_and_bryce.pdf [25.5.15]
- Klimmt, C. (2009): Die Nutzung von Computerspielen: Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 57-72) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Klink, A.; Marcolesco, M.; Sönke, S.; Wolling, J. (2009): Sport in virtuellen und realen Welten. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler*.

- Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 263-277) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Kroski, E. (2010): *The tech set: Gaming in Libraries*. The tech set: Bd. 9. London: Facet Publishing.
- Krotz, F. (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 25-40) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Kunczik, M.; Zipfel, A. (2006): *Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch* (5. Aufl.). UTB: Bd. 2725. Köln: Böhlau.
- LeFebvre, R. (2013): *Video games and libraries are a good mix, say librarians*. Verfügbar unter: <http://venturebeat.com/2013/01/18/video-games-and-libraries-are-a-good-mix-say-librarians/> [3.6.2015]
- Leijon, E. (2012): *Lending Luigi: Video games in libraries*. Cultmontreal. Verfügbar unter: <http://cultmontreal.com/2012/12/lending-luigi-video-games-in-libraries/> [25.5.15]
- Lucas, K. (2004): *Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation*. Communication Research, 2004 (31), S. 499–523.
- Marr, A. C. (2010): *Serious games für die Informations- und Wissensvermittlung: Bibliotheken auf neuen Wegen*. B.I.T.online - Innovativ: Bd. 28. Wiesbaden: Dinges & Frick.
- Mathiak, K.; Weber, R. (2006): Computerspiele, Gewalt und Gehirne. In: Kaminski, W.; Lorber, M. (Hrsg.): *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. (S. 101-112). München.
- Mazure, S.; Hughes, A. (2008): Games in the library: creating an awareness of library resources for lifelong library users. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 116-126). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- McNicol, S.; Nicholson, S. (2009): *Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries*. Library Review, 2009 (53), S. 203–214.
- Meier, J. (2011): *Warum gehen Sie nicht in die Bibliothek? Studie über die Gründe der Nichtnutzung der öffentlichen Bibliotheken der Stadt St. Gallen*. Masterarbeit der HTW Chur.
- Müller-Lietzkow, J. (2006): *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*. medien + erziehung, 2006 (6), S. 102-112.
- Müller-Lietzkow, J.; Bounken, R. (2006): *Vertikale Erweiterung der Wertschöpfungskette: Das zweischneidige Schwert der Zusammenarbeit der Filmwirtschaft mit der Computer- und Videospieleindustrie*. Medienwirtschaft, 2006 (3). S. 6-19.
- Neiburger, E. (2007): *Gamers-- in the library?!: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association.
- Neiburger, E. ; Gullet, M. (2007): *Out of the basement: the social side of gaming*. Young Adult Library Services, 2007 (5). S. 34-38.

- Nelson, M. (2002): *Recall and recognition of brand placements in computer/video games*. Journal of Advertising Research, 2002 (42). S. 80-92.
- Nicholson, S. (2007): *Library gaming census report*. Verfügbar unter: <http://scottnicholson.com/pubs/CensusReport2007ALA.pdf> [3.6.2015]
- Nicholson, S. (2009): *Why Gaming?: Goals for Gaming Programs in Libraries*. Digitale Bibliothek, 2009 (1). S.17.
- Nicholson, S. (2010): *Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages*. Medford, N.J.: Information Today.
- Nicholson, S. (2013): *Playing in the past: a history of games, toys, and puzzles in north American libraries*. The Library Quarterly, 2013 (83), S. 341-361.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A. & Griffiths, M. (1995): *Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and pattern of play*. Journal of Adolescence, 1995 (18). S. 687-691.
- Powell, A. (2013): *Get in the game: encouraging play and game creation to develop new literacies in the library*. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. Library Trends, 2013 (61), S. 836-848.
- Prensky, M. (2005): *Computer games and learning: digital game-based learning*. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hrsg.): *Handbook of computer game studies*. (S. 97-122). Cambridge, Mass.: MIT Press. S.
- Quandt, T.; Wimmer J. (2009): *Online-Spieler in Deutschland 2007*. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 169-192) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Quandt, T.; Wolling J.; Wimmer J. (2009): *Warum Computerspieler mit dem Computer spielen: Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung*. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 13-21) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Rehbein, F.; Kleimann, M.; Möble, T. (2009): *Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale*. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
- Ribi, R. (2014): *Neue St.Galler Stadtbibliothek öffnet im Februar*. St. Galler Tagblatt. Verfügbar unter: <http://www.tagblatt.ch/ostschweiz/stgallen/kantonstgallen/tb-sg/Neue-St-Galler-Stadtbibliothek-oeffnet-im-Februar;art122380,4083491> [14.6.2015]
- Salguero, R.; Moran, R. (2002): *Measuring problem video game playing in adolescents*. Addiction, 2002 (97). S. 1601-1606.
- Sanford, K.; Madill, L. (2007): *Understanding the power of play literacies through video game play and design*. Canadian Journal of Education, 2007 (30). S. 432-455.
- Sanford, K. (2008): *Videogames in the library? What is the world coming to?* School Libraries Worldwide, 14 (2), 83-88.

- Saxton, B. (2007): All thumbs isn't a bad thing: videogame programs at your library. *Young Adult Library Services*, 2007 (5), S. 31-33.
- Schiess, H. (2015): *Stadt übernimmt Bibliothek*. St. Galler Tagblatt. Verfügbar unter: <http://www.tagblatt.ch/ostschweiz/stgallen/stadtstgallen/tb-ag/Stadt-uebernimmt-Bibliothek;art197,3799756> [14.6.2015]
- Schultze, S. (30.3.2015), Interview mit Susanne Galliker, St. Gallen
- Siegfried, D.; Nix, S. (2013): Nutzerbezogene Marktforschung für Bibliotheken: Eine Praxis-einführung. *Praxiswissen*. Berlin: De Gruyter.
- Sigl, R. (2012): *Die Mär vom Kopierschutz: Wie PC-Spieler für dumm verkauft werden*. der Standard. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1353208700963/Die-Maer-vom-Kopierschutz-PC-Spieler-werden-fuer-dumm-verkauft> [25.5.15]
- Sims, V.; Mayer, Richard (2002): *Domain specificity of spatial expertise: the case of video game players*. *Applied Cognitive Psychology*. 2002 (16). S. 97-115.
- Spock, B. (1998): Dr. Spock's Erziehungsratgeber zum Thema Computerspiele. In: Johnson, Stephen (2006): *Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden*. (S. 9). Köln: Kiepenhauer & Witsch.
- Suellen, Adams S. (2009): *The case for video games in libraries*. *Library Review*, 2009 (58), S. 196–202.
- Vanden Elzen, Angela M.; Roush, Jacob (2013): Brawling in the library: gaming programs for impactful outreach and instruction at an academic library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 802-813.
- Watzlawick, P. (1996): *Die Axiome von Paul Watzlawick*. paulwatzlawick.de. Verfügbar unter: <http://www.paulwatzlawick.de/axiome.html> [6.7.15]
- Werner, K. (2013): Bringing them in: developing a gaming program for the library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 790–801.
- Willemse, I. et al. (2014): *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
- Williams, J. M.; Chimento, M. C. (2008): Gaming in D. H. Hill Library, NC State University. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 66-75). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Womack, D. H. ; Sutton, L. (2008) : Get Game@ZSR: How we did it and what we learned along the way. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 76-87). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Wünsch, C.; Jenderek, B.(2009): Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 41-56). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.

7 Anhang

7.1 Umfrage-Bogen

Umfrage zum Game-Turnier der Stadtbibliothek St. Gallen

Persönliche Angaben:

1. Wie alt bist du? Ich bin ___ Jahre alt

2. Du bist Männlich Weiblich

3. Gehst du noch in die Schule? Ja Nein

3.1 Wenn ja, in welche Klasse gehst du? Ich gehe in die ___ Klasse

Fragen zur Bibliotheksnutzung:

4. Warst du schon einmal in einer Bibliothek? Ja Nein

4.1 Warst du schon einmal in dieser Bibliothek? Ja Nein

4.2 Wie häufig gehst du in die Bibliothek?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Täglich | <input type="checkbox"/> Mehrmals im Jahr |
| <input type="checkbox"/> Mehrmals die Woche | <input type="checkbox"/> Seltener |
| <input type="checkbox"/> Mehrmals im Monat | <input type="checkbox"/> Ich gehe nicht mehr in die Bibliothek |

4.3 Was hast du schon in der Bibliothek ausgeliehen?

- | | |
|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bücher | <input type="checkbox"/> DVDs |
| <input type="checkbox"/> Comics / Mangas | <input type="checkbox"/> Games |
| <input type="checkbox"/> Zeitschriften | <input type="checkbox"/> Hörbücher |
| <input type="checkbox"/> Sachbücher | <input type="checkbox"/> Musik CDs |
-

Fragen zum Game-Turnier:

5. Wie bist du auf das Game-Turnier aufmerksam geworden?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Über den Flyer | <input type="checkbox"/> Jemand hat mir davon erzählt |
| <input type="checkbox"/> Über das Plakat | <input type="checkbox"/> Ich bin zufällig hier |
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| <input type="checkbox"/> Homepage der Stadtbibliothek | _____ |
| | _____ |

6. Warum bist du zum Game-Turnier gekommen?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Mit anderen gamen | <input type="checkbox"/> Weil mich der Kollege/ die Kollegin mitgenommen hat |
| <input type="checkbox"/> Schauen, ob ich der/die Beste bin | <input type="checkbox"/> Weil ich zuhause nicht spielen kann |
| <input type="checkbox"/> Preise gewinnen | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| <input type="checkbox"/> Leute treffen | _____ |
| | _____ |

7. Was hast du am Game-Turnier gemacht?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Mit anderen gamen | <input type="checkbox"/> Medien ausgeliehen |
| <input type="checkbox"/> Mit anderen geredet | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| <input type="checkbox"/> Anderen beim gamen zugeschaut | _____ |
| <input type="checkbox"/> Die Bibliothek angeschaut | _____ |

8. Wie war das Game-Turnier für dich?

- Super Gut Naja Schlecht

8.1. Was hat dir am Game-Turnier besonders gefallen?

8.2. Was hat dir am Game-Turnier nicht gefallen?

9. Wirst du zum nächsten Game-Turnier wiederkommen?Ja Nein

9.1 An welchem Wochentag sollte das nächste Game-Turnier stattfinden?

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Montag | <input type="checkbox"/> Freitag |
| <input type="checkbox"/> Dienstag | <input type="checkbox"/> Samstag |
| <input type="checkbox"/> Mittwoch | <input type="checkbox"/> Sonntag |
| <input type="checkbox"/> Donnerstag | |

9.2 Welche Spiele hast du am häufigsten gespielt?

9.3 Wie würdest du am liebsten über den nächsten Game-Turnier informiert werden?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Whatsapp | <input type="checkbox"/> Twitter |
| <input type="checkbox"/> SMS | <input type="checkbox"/> Gar nicht |
| <input type="checkbox"/> Email | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| <input type="checkbox"/> Facebook-Nachricht | _____ |
| <input type="checkbox"/> Homepage der Stadtbibliothek | _____ |

9.4 Wie findest du es, wenn du dich für den nächsten Event anmelden müsstest? Gut Schlecht

10 Hättest du gerne andere Formen von Game-Turnier?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> LAN-Party | <input type="checkbox"/> Mehr Turniere |
| <input type="checkbox"/> Let's plays | <input type="checkbox"/> Speedruns |
| <input type="checkbox"/> Games selber entwickeln | <input type="checkbox"/> Andere Ideen: _____ |
| <input type="checkbox"/> Brettspiele | _____ |
| | _____ |

11. Möchtest du uns noch irgendetwas sagen?

7.2 Backup-Umfrage

Umfrage zum Game-Turnier der Stadtbibliothek St. Gallen

Persönliche Angaben:

1. Wie alt bist du? Ich bin ___ Jahre alt

2. Du bist Männlich Weiblich

3. In welche Klasse gehst du? Ich gehe in die ___ Klasse

Fragen zur Bibliotheksnutzung:

4. Warst du schon einmal in einer Bibliothek? Ja Nein

4.1 Warst du schon einmal in dieser Stadtbibliothek? Ja Nein

4.2 Wie häufig gehst du in die Bibliothek?

<input type="checkbox"/> Täglich	<input type="checkbox"/> Mehrmals im Jahr
<input type="checkbox"/> Mehrmals die Woche	<input type="checkbox"/> Seltener
<input type="checkbox"/> Mehrmals im Monat	<input type="checkbox"/> Ich gehe nicht mehr in die Bibliothek

Fragen zum Game-Turnier

5. Wusstest du, dass die Stadtbibliothek einen Gameevent durchgeführt hat? Ja Nein

6. Hättest du gerne am Game-Turnier teilgenommen? Ja Nein

6.1 Wenn nein, warum nicht?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ich game nicht gerne | <input type="checkbox"/> Ich hatte an dem Tag keine Zeit |
| <input type="checkbox"/> Ich gehe nicht gerne in die Bibliothek | <input type="checkbox"/> Ich durfte nicht |
| <input type="checkbox"/> Ich game nicht gerne mit anderen | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| | _____ |
| | _____ |

6.2 Wenn ja, an welchem Wochentag sollte der nächste Gameevent stattfinden?

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Montag | <input type="checkbox"/> Freitag |
| <input type="checkbox"/> Dienstag | <input type="checkbox"/> Samstag |
| <input type="checkbox"/> Mittwoch | <input type="checkbox"/> Sonntag |
| <input type="checkbox"/> Donnerstag | |

6.3 Welche Spiele hast du am häufigsten gespielt?

6.4 Wie würdest du am liebsten über den nächsten Gameevent informiert werden?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Whatsapp | <input type="checkbox"/> Twitter |
| <input type="checkbox"/> SMS | <input type="checkbox"/> Gar nicht |
| <input type="checkbox"/> Email | <input type="checkbox"/> Anderes: _____ |
| <input type="checkbox"/> Facebook-Nachricht | _____ |
| <input type="checkbox"/> Homepage der Stadtbibliothek | _____ |

6.5 Wie findest du es, wenn du dich für den nächsten Event anmelden müsstest?

- Gut Schlecht

6.6 Hättest du gerne andere Formen von Gameevents?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> LAN-Party | <input type="checkbox"/> Mehr Turniere |
| <input type="checkbox"/> Let's plays | <input type="checkbox"/> Speedruns |
| <input type="checkbox"/> Games selber entwickeln | <input type="checkbox"/> Andere Ideen: _____ |
| <input type="checkbox"/> Brettspiel | _____ |
| | _____ |

7.3 Rechercheprotokoll und -strategie

Definition des Informationsbedarfs:

Dreh- und Angelpunkt dieser Arbeit ist das Pilotprojekt. Damit dieses erfolgreich durchgeführt werden konnte, wurde die Recherche auf die Erfahrungsberichte der bisherigen Videospielevents in Bibliotheken fokussiert. Der Informationsbedarf beschränkt sich nicht nur auf Videospielevents in Bibliotheken, sondern es wurde auch allgemein zum Medium Videospiele im Kontext einer Bibliothek recherchiert. Wobei auf die Verbreitung des Mediums und die Wirkung bei den Nutzerinnen fokussiert wurde.

Recherchestrategie:

Um einen groben Überblick zu erhalten, wurde als erstes eine „Quicksearch“ bei den Fachdatenbanken durchgeführt. Dort zeigte sich, dass zum Thema Videospielevents in Bibliotheken vorwiegend im angelsächsischen Raum publiziert wurde. Deshalb hat sich die weitere Recherche auf den angelsächsischen Raum konzentriert und wurde wo nötig mit einer Recherche im deutschsprachigen Raum ergänzt.

Um dabei eine hohe Präzision zu gewährleisten, wurde die Suchanfrage gegebenenfalls mit zusätzlichen Suchbegriffen weiter präzisiert. Um einen hohen Recall zu erhalten, wurde der jeweilige Thesaurus der Quelle (sofern vorhanden) sowie boolesche Operatoren für die Suchanfrage verwendet.

Als primäre Quellen dienten die Fachdatenbanken und Fachbücher. Bei besonders relevanten Ergebnissen wurde zusätzlich die Publikationsliste der jeweiligen Autorinnen auf weitere potenziell relevante Quellen hin untersucht.

Herausforderungen:

Eine Herausforderung bei den deutschsprachigen Quellen waren die synonym verwendeten Begriffe Computerspiel und Videospiele. Dies wurde, wenn immer möglich, mit booleschen Operatoren umgangen (Computerspiel or Videospiele).

Bei den englischen Quellen stellte der Begriff „library“ ein Problem dar, weil eine „library“ auch im Kontext einer Programmiersprache verstanden werden kann. Dementsprechend fanden sich bei der Kombination von „video games“ und „library“ viele Treffer, welche sich mit der Programmierung von Videospielevents befassen. Dieses Problem wurde auf zwei Arten angegangen. Sofern eine Untergliederung des Resultats nach einzelnen Fachbereichen erfolgte, wurden alle Ergebnisse aus dem Fachbereich Informatik entfernt. Wenn dies nicht möglich war, wurde der Begriff „video games“ mit „competition“, „event“ oder „tournament“ kombiniert.

Verwendete Suchbegriffe:*Englischsprachige Suchbegriffe:*

championship, children, competition, computer games, effects, games, gaming, libraries, library, public libraries, third place, tournament, use, video games, youth

Deutschsprachige Suchbegriffe:

Bibliothek, Bibliotheksevent, Bibliotheksveranstaltung, Computerspiel, Computerspiel-event, Computerspielveranstaltung, dritter Ort, Effekte, Jugendliche, Kinder, Nutzung, öffentliche Bibliotheken, Videospiel, Videospielevent, Videospielturnier, Wettbewerb, Wirkung

Zeitraum der Recherche: Februar 2015 bis März 2015

Verwendete Quellen:

Quelle	Art der Quelle	Gefundene Literatur	Ergebnis (1 = nicht relevant, 3 = sehr relevant)
Cambridge Journals	Fachdatenbank	Fachzeitschriften, Artikel	1
Google	Suchmaschine	Homepage, Zeitungsartikel, Fachartikel	2
Google Scholar	Wissenschaftliche Suchmaschine	Fachartikel, Fachbücher	3
Emerald Journals	Fachdatenbank	Fachartikel	2
Infodata-eDepot	Fachdatenbank	Fachartikel	1
JSTOR	Fachdatenbank	Fachartikel	1
LISTA	Fachdatenbank	Fachartikel	1
SAGE journals	Fachdatenbank	Fachartikel	1
Springer Links	Fachdatenbank	Fachartikel	3
Swissbib	Metabibliotheks-katalog	Fachbücher	3
Taylor & Francis Online	Fachdatenbank	Fachartikel	2
Web of science	Fachdatenbank	Fachartikel	1
Wiley Online Library	Fachdatenbank	Fachartikel	1

7.4 Zeitungsartikel mit Pressetext



Abbildung 25: Zeitungsscan des Tagblatts vom 5. Juni 2015 mit Pressetext zum Gameevent

7.5 Zeitplan mit den einzelnen Arbeitspaketen

Aktivität	Beginn	Ende	2.3	9.3	16.3	23.3	30.3	6.4	13.4	20.4	27.4	6.5
Erster Austausch von Ideen	2.3.15	2.3.15										
Einlesen Literatur	3.3.15	16.3.15										
Grobkonzept entwickeln	16.3.15	23.3.15										
Besprechung Grobkonzept	23.3.15	23.3.15										
Feinkonzept entwickeln	23.3.15	29.3.15										
Besprechung Feinkonzept	30.3.15	30.3.15										
Flyer, Plakate designen und drucken	30.3.15	6.4.15										
Flyer, Plakate an Schulen verteilen	6.4.15	13.4.15										
Einkauf benötigter Materialien	6.4.15	13.4.15										
Schulung des Teams	13.4.15	13.4.15										
Reserve	14.4.15	27.4.15										
Testdurchlauf / Pretest	27.4.15	27.4.15										
Durchführung des Gameevents	6.6.15	6.6.15										

Bisher erschienene Schriften

Ergebnisse von Forschungsprojekten erscheinen jeweils in Form von Arbeitsberichten in Reihen. Sonstige Publikationen erscheinen in Form von alleinstehenden Schriften.

Derzeit gibt es in den Churer Schriften zur Informationswissenschaft folgende Reihen:
Reihe Berufsmarktforschung

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 1
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 1:
Josef Herget
Thomas Seeger
Zum Stand der Berufsmarktforschung in der Informationswissenschaft in deutschsprachigen Ländern
Chur, 2007 (im Druck)
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 2
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 2:
Josef Herget
Norbert Lang
Berufsmarktforschung in Archiv, Bibliothek, Dokumentation und in der Informationswirtschaft:
Methodisches Konzept
Chur, 2007 (im Druck)
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 3
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 3:
Josef Herget
Norbert Lang
Gegenwärtige und zukünftige Arbeitsfelder für Informationsspezialisten in privatwirtschaftlichen Unternehmen und öffentlich-rechtlichen Institutionen
Chur, 2004
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 4
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Sonja Hierl
Die Eignung des Einsatzes von Topic Maps für e-Learning
Vorgehensmodell und Konzeption einer e-Learning-Einheit unter Verwendung von Topic Maps
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 5
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Nina Braschler
Realisierungsmöglichkeiten einer Zertifizierungsstelle für digitale Zertifikate in der Schweiz
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 6
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 4:
Ivo Macek
Urs Naegeli
Postgraduiertenausbildung in der Informationswissenschaft in der Schweiz:
Konzept – Evaluation – Perspektiven
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 7
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Caroline Ruosch
Die Fraktale Bibliothek:
Diskussion und Umsetzung des Konzepts in der deutschsprachigen Schweiz.
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 8
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Esther Bättig
Information Literacy an Hochschulen
Entwicklungen in den USA, in Deutschland und der Schweiz
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 9
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Franziska Höfliger
Konzept zur Schaffung einer Integrationsbibliothek in der Pestalozzi-Bibliothek Zürich
Chur, 2005
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 10
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Myriam Kamphues
Geoinformationen der Schweiz im Internet:
Beurteilung von Benutzeroberflächen und Abfrageoptionen für Endnutzer
Chur, 2006
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 11
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Luigi Ciullo
Stand von Records Management in der chemisch-pharmazeutischen Branche
Chur, 2006
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 12
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Martin Braschler, Josef Herget, Joachim Pfister, Peter Schäuble, Markus Steinbach, Jürg Stuker
Evaluation der Suchfunktion von Schweizer Unternehmens-Websites
Chur, 2006
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 13
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Adina Lieske
Bibliotheksspezifische Marketingstrategien zur Gewinnung von Nutzergruppen:
Die Winterthurer Bibliotheken
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 14
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Christina Bieber, Josef Herget
Stand der Digitalisierung im Museumsbereich in der Schweiz
Internationale Referenzprojekte und Handlungsempfehlungen
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 15
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Sabina Löhner
Kataloganreicherung in Hochschulbibliotheken
State of the Art Überblick und Aussichten für die Schweiz
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 16
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Heidi Stieger
Fachblogs von und für BibliothekarInnen – Nutzen, Tendenzen
Mit Fokus auf den deutschsprachigen Raum
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 17
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Nadja Kehl
Aggregation und visuelle Aufbereitung von Unternehmensstrategien mithilfe von Recherche-Codes
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 18
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Rafaëla Pichler
Annäherung an die Bildsprache – Ontologien als Hilfsmittel für Bilderschliessung und Bildrecherche
in Kunstbilddatenbanken
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 19
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Jürgen Büchel
Identifikation von Marktnischen – Die Eignung verschiedener Informationsquellen zur Auffindung
von Marktnischen
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 20
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Andreas Eisenring
Trends im Bereich der Bibliothekssoftware
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 21
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Lilian Brändli
Gesucht – gefunden? Optimierung der Informationssuche von Studierenden in wissenschaftlichen
Bibliotheken
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 22
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Beatrice Bürgi
Open Access an Schweizer Hochschulen – Ein praxisorientierter Massnahmenkatalog für
Hochschulbibliotheken zur Planung und Errichtung von Institutional Repositories
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 23
Herausgegeben von Josef Herget und Sonja Hierl
Darja Dimitrijewitsch, Cécile Schneeberger
Optimierung der Usability des Webauftritts der Stadt- und Universitätsbibliothek Bern
Chur, 2007
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 24
Herausgegeben von Nadja Böller, Josef Herget und Sonja Hierl
Brigitte Brüderlin
Stakeholder-Beziehungen als Basis einer Angebotsoptimierung
Chur, 2008
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 25
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Jonas Rebmann
Web 2.0 im Tourismus, Soziale Webanwendungen im Bereich der Destinationen
Chur, 2008
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 26
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Isabelle Walther
Idea Stores, ein erfolgreiches Bibliothekskonzept aus England – auf für die Schweiz?
Chur, 2008
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 27
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Scherer Auberson Kirsten
Evaluation von Informationskompetenz: Lässt sich ein Informationskompetenzzuwachs messen?
Eine systematische Evaluation von Messverfahren
Chur, 2009 (im Druck)
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 28
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Nadine Wallaschek
Datensicherung in Bibliotheksverbänden.
Empfehlungen für die Entwicklung von Sicherheits- und Datensicherungskonzepten in
Bibliotheksverbänden
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 29
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Laura Tobler
Recherchestrategien im Internet
Systematische Vorgehensweisen bei der Suche im Internet, dargestellt anhand ausgewählter
Fallstudien
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 30
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Bibliotheken und Dokumentationszentren als Unternehmen:
Antworten von Bibliotheken und Dokumentationszentren auf die Herausforderungen der digitalen
Gesellschaft
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 31
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Karin Garbely, Marita Kieser
Mystery Shopping als Bewertungsmethode der Dienstleistungsqualität von wissenschaftlichen
Bibliotheken
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 32
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Tristan Triponez
E-Mail Records Management
Die Aufbewahrung von E-Mails in Schweizer Organisationen als technische, rechtliche und
organisatorische Herausforderung
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 33
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Urs Dahinden, Sonja Hierl
und Hans-Dieter Zimmermann
Die Lernende Bibliothek 2009
Aktuelle Herausforderungen für die Bibliothek und ihre Partner im Prozess des
wissenschaftlichen Arbeitens
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 34
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Rene Frei
Die Informationswissenschaft aus Sicht des Radikalen Konstruktivismus
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 35
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Hans-Dieter Zimmermann
Lydia Bauer, Nadja Böller, Sonja Hierl
DIAMOND Didactical Approach for Multiple Competence Development
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 36
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Michaela Spiess
Einsatz von Competitive Intelligence in Schweizer Spitäler
Chur, 2009
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 37
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Jasmine Milz
Informationskompetenz-Vermittlung an Deutschschweizer Fachhochschulen:
eine quantitative Inhaltsanalyse der Curricula
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 38
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Corinne Keller
RFID in Schweizer Bibliotheken – eine Übersicht
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 39
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Herausgegeben von Robert Barth und Iris Kuppelwieser
Bibliotheksbau in der Schweiz 1985 – 2010
Planung – Nutzung – Ästhetik
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 40
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Stephan Becker
Klassifikationsraster zur Relevanzanalyse aktueller Themenanfragen an einer
Mediendokumentationsstelle in der Schweiz
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 41
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 5:
Iris Capatt, Urs Dahinden
Absolventenbefragung 2010
Bachelorstudiengang Informationswissenschaft und Diplomstudiengang Information und
Dokumentation der HTW Chur
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 42
Herausgegeben von Robert Barth, Nadja Böller, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Saro Adamo Pepe Fischer
Bestandserhaltung im Film-/Videoarchiv des Schweizer Fernsehens
Chur, 2010
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 43
Herausgegeben von Robert Barth, Iris Capatt, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Patricia Düring
Ökonomischer Mehrwert von Bibliotheken, aufgezeigt anhand ausgewählter Dienste der Zentral-
und Hochschulbibliothek Luzern
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 44
Herausgegeben von Robert Barth, Iris Capatt, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Pia Baier Benninger
Model Requirements for the Management of Electronic Records (MoReq2).
Anleitung zur Umsetzung
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 45
Herausgegeben von Robert Barth, Iris Capatt, Sonja Hierl und Wolfgang Semar
Martina Thomi
Überblick und Bewertung von Musiksuchmaschinen
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 46
Herausgegeben von Robert Barth, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Regula Trachsler
Angebote für Senioren in Deutschschweizer Bibliotheken
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 47
Herausgegeben von Robert Barth, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Wolfgang Semar (Hrsg.)
Arge Alp Tagung 23.-24. September 2010, Chur
Informationsgesellschaft und Infrastrukturpolitik im Alpenraum
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 48
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Heinz Mathys
Jungs lesen weniger als Mädchen.
Was können Bibliotheken gemeinsam mit den Schulen tun, um dies zu ändern?
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 49
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Anina Baumann
Stärken und Schwächen von Discovery Diensten am Beispiel des EBSCO Discovery Service
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 50
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 6:
Iris Capatt, Urs Dahinden
Absolventenbefragung 2011
Hochschule für Technik und Wirtschaft HTW Chur Weiterbildungsstudiengänge
Informationswissenschaft.
Externer Bericht.
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 51
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Reihe Berufsmarktforschung – Arbeitsbericht 7:
Iris Capatt, Urs Dahinden
Absolventenbefragung 2011
Hochschule für Technik und Wirtschaft HTW Chur Weiterbildungsstudiengänge Management.
Externer Bericht.
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 52
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Salome Arnold
Auf den Spuren der Barrieren für ein barrierefreies Webdesign
Chur, 2011
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 53
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Iris Capatt und Wolfgang Semar
Laura Stadler
Die Gläserne Decke in Schweizer Bibliotheken
Chur, 2012
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 54
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Brigitte Lutz und Wolfgang Semar
Ruth Süess
Evaluation von Web Monitoring Tools zur softwaregestützten Informationsbeschaffung
am Beispiel ausgewählter Open Source Web Monitoring Tools
Chur, 2012
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 55
Herausgegeben von Robert Barth, Lydia Bauer, Brigitte Lutz und Wolfgang Semar
Michael Hunziker
Approval Plans und andere Outsourcing-Formen im Bestandesaufbau an den
Wissenschaftlichen Bibliotheken der Deutschschweiz
Chur, 2012
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 56
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Urs Dahinden, Michael Aschwanden und Lydia Bauer
Verpasste Chancen? Altersspezifische digitale Ungleichheiten bei der Nutzung von
Mobilkommunikation und Internet
Chur, 2012
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 57
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Grégoire Savary
Eine Konservierungsstrategie für das Archiv der Siedlungsgenossenschaft Freidorf bei Muttenz.
Eine Hilfestellung für kleine Archive mit gemischten Beständen
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 58
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Patrick Wermelinger
Die Georeferenzierung von Katalogdaten mit Hilfe von Linked Open Data
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 59
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Carla Biasini
E-Books in öffentlichen Bibliotheken der Schweiz – Determinanten der Akzeptanz bei Kunden
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 60
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Nadja Böller
Modell zur strategischen Analyse von Konzepten zur Förderung der Informationskompetenz durch
Hochschulbibliotheken – MOSAIK-PRO
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 61
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Nina Santner
Von der Mediothek zum Recherchezentrum
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 62
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Daniela Denzer
Gründe für die Nichtnutzung von Bibliotheken bei Pensionierten in der Deutschschweiz
Chur, 2013
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 63
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Verena Gerber-Menz
Übernahme von born-digital Fotobeständen und Fotografennachlässen ins Archiv
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 64
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Vanessa Kellenberger
E-Shop Analytics und Erfolgsoptimierung – Die wichtigsten Kennzahlen
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 65
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Matthias Dudli
Open Innovation in Bibliotheken – Eine Konzeptstudie der ETH-Bibliothek Zürich
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 66
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Sarah Carbis
Welche Verbandszeitschrift wünschen sich die Mitglieder des BIS?
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 67
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Yvonne Lingg
Patientenverfügung als Informations- und Kommunikationsinstrument
Analyse der Vielfalt sowie Dokumentation der Inhalte und Standardisierungsmöglichkeiten
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 68
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Mara Sophie Hellstern
Förderung von Engagement in GLAM (Galleries, Libraries, Archives and Museums) durch
Wikipedians in Residence (WiR)
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 69
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Philipp Trottmann
Die epochale Trendwende: Der Benutzerrückgang an öffentlichen Bibliotheken der Deutschschweiz
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 70
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Ursula Huber
10 Jahre Open Access Initiative – Eine Zwischenbilanz für die Schweiz
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 71
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Beat Mattmann
Die Möglichkeiten von RDA bei der Erschliessung historischer Sondermaterialien
Chur, 2014
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 72
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Diane Golay
User-center redesign of the Biotechgate portal: a remote usability testing case study
Chur, 2015
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 73
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Felicitas Isler
Inklusion von Mitarbeitenden mit einer Beeinträchtigung in Bibliotheken
Chur, 2015
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 74
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Tamara Müller
Die Schwierigkeiten bei der Recherche im Archiv(-katalog): Ursachenforschung und
Vorschläge zur Problembehebung
Chur, 2015
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 75
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Benjamin Fischer
Potential von automatischen Videoanalysen im Fussball am Beispiel der Schweizer
Super League
Chur, 2015
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 76
Herausgegeben von Wolfgang Semar und Brigitte Lutz
Simon Schultze
Videospieleturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken
Ein Pilotprojekt der St. Galler Stadtbibliothek Katharinen
Chur, 2015
ISSN 1660-945X



Über die Informationswissenschaft der HTW Chur

Die Informationswissenschaft ist in der Schweiz noch ein relativ junger Lehr- und Forschungsbereich. International weist diese Disziplin aber vor allem im anglo-amerikanischen Bereich eine jahrzehntelange Tradition auf. Die klassischen Bezeichnungen dort sind Information Science, Library Science oder Information Studies. Die Grundfragestellung der Informationswissenschaft liegt in der Betrachtung der Rolle und des Umgangs mit Information in allen ihren Ausprägungen und Medien sowohl in Wirtschaft und Gesellschaft. Die Informationswissenschaft wird in Chur integriert betrachtet.

Diese Sicht umfasst nicht nur die Teildisziplinen Bibliothekswissenschaft, Archivwissenschaft und Dokumentationswissenschaft. Auch neue Entwicklungen im Bereich Medienwirtschaft, Informations- und Wissensmanagement und Big Data werden gezielt aufgegriffen und im Lehr- und Forschungsprogramm berücksichtigt.

Der Studiengang Informationswissenschaft wird seit 1998 als Vollzeitstudiengang in Chur angeboten und seit 2002 als Teilzeit-Studiengang in Zürich. Seit 2010 rundet der Master of Science in Business Administration das Lehrangebot ab.

Der Arbeitsbereich Informationswissenschaft vereinigt Cluster von Forschungs-, Entwicklungs- und Dienstleistungspotenzialen in unterschiedlichen Kompetenzzentren:

- Information Management & Competitive Intelligence
- Collaborative Knowledge Management
- Information and Data Management
- Records Management
- Library Consulting
- Information Laboratory

Diese Kompetenzzentren werden im **Swiss Institute for Information Research** zusammengefasst.

IMPRESSUM

Verlag & Anschrift

Arbeitsbereich Informationswissenschaft

HTW - Hochschule für Technik und Wirtschaft
University of Applied Sciences
Ringstrasse 37
CH-7000 Chur

www.informationswissenschaft.ch

www.htwchur.ch

ISSN 1660-945X

Institutsleitung

Prof. Dr. Niklaus Stettler

Telefon: +41 81 286 24 61

Email: niklaus.stettler@htwchur.ch

Sekretariat

Telefon : +41 81 286 24 24

Fax : +41 81 286 24 00

Email: clarita.decurtins@htwchur.ch
