

Christoph Deeg

Die Bibliothek als Ort der (Retro-) Gaming-Kultur

Libraries – A Place to Cultivate (Retro) Gaming

<https://doi.org/10.1515/bd-2020-0046>

Abstract: Das Thema Gaming hat eine immer größere Bedeutung für die heutige und zukünftige Bibliotheksarbeit. In diesem Zusammenhang wird auch vermehrt über das Thema Retro-Gaming gesprochen. Für Bibliotheken ist das Thema Retro-Gaming von großer Bedeutung, da es ein elementarer Bestandteil der Gaming-Kultur ist. Es bedeutet für Bibliotheken aber auch eine große Herausforderung, denn ab dem Moment der Beschäftigung mit Retro-Gaming geht es um das Kulturgut „Spiel“ und die Kulturtechnik „Spielen“ als Element unsere Kultur. Somit reichen die meisten vorhandenen Konzepte nicht mehr aus. Christoph Deeg beschreibt, was das für die Bibliotheksarbeit bedeutet und warum dieses Thema gerade für die Zukunft der Bibliotheken so wichtig ist.

Schlüsselwörter: Leitmedium im 21. Jahrhundert, Zukunft, Kultur, Digitale Transformation, Diversität, Gaming, Spiel, Buchkultur

Abstract: The growing importance of gaming for current and future library work also includes retrogaming as an integral part of the gaming culture. At the same time, retrogaming is a challenge implying a rethink of the role of games as cultural heritage and playing/gaming as sophisticated cultural technique. Most existing concepts do not adequately capture these aspects. The author points out some implications for library work showing that the subject of gaming is topical for the future of libraries.

Keywords: Defining media of the 21st century, future, culture, digital transformation, diversity, gaming, book culture

Sie sehen wie Artefakte aus. Sie sind zumeist bunt und man erkennt jedes Pixel. Sie haben mindestens eine Generation von Spielern beeinflusst. Sie heißen Super Mario, Sonic the Hedgehog oder auch Pac Man. Und sie stehen für ein Thema, das in den Bibliotheken noch immer nicht ausreichend behandelt wird. Wir sprechen über Retro-Gaming. Dieses Thema ist mehr als nur ein Rückblick in veraltete digitale Technologie, Röhrenfernsehern und 8-Bit-Musik. Spiele wie Pac Man, Super Mario, Duke Nukem und viele mehr sind die Klassiker einer spannenden und innovativen Kultur. Sie sind das, was Shakespeare, Goethe und Schiller für die Literatur bedeuten. Sie sind zudem ein Spiegelbild unserer digital-analogen Gesellschaft. In ihnen erleben wir über 50 Jahre Technologiegeschichte. Retro-Games stehen für die Geburtsstunde des digitalen Spiels, das sich anschickt, das Leitmedium des 21. Jahrhunderts zu werden. Für sehr viele Menschen waren diese Spiele der erste Kontakt mit einem Computer bzw. die erste Motivation, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen. Es geht also weniger um Nostalgie und vielmehr um eine umfassende Beschäftigung mit dem Thema Spiel als Kulturgut und Kulturtechnik. Und ganz gleich, wie viel Bibliotheken im Bereich Gaming auch tun, so lange sie nicht in der Breite das Thema Retro-Gaming behandeln, bleiben die meisten Gaming-Angebote an der Oberfläche. Es ist also Zeit, sich genauer mit dem Thema in seiner Breite zu befassen. Gaming und Bibliotheken ohne Retro-Gaming ist möglich, aber sinnlos. Aber beginnen wir zuerst mit einem Blick auf die Bibliotheken.

In den letzten Jahren hat sich in der Welt der Bibliotheken einiges getan. Themen wie beispielsweise die Digitalisierung haben die Bibliothekswelt umfassend verändert. Diese Veränderungen betreffen alle Bereiche einer Bibliothek, also die Angebote, die genutzten Werkzeuge, die Organisationsstruktur, den Ort der Bibliothek, die Medien etc. Aber die Digitalisierung ist bei weitem nicht das einzige Thema, das einen Einfluss auf die Bibliothek von Gegenwart und Zukunft hat. Mindestens ebenso relevant ist das Thema Gaming. Dabei geht es sowohl um die Medien wie z. B. analoge und digitale Spiele, als auch um die mit den Spielen verbundenen Modelle. Dazu gehört beispielsweise der Ansatz der Gamification, der versucht, Spielmechaniken in reale Prozesse zu übertragen, um diese dann weiter zu entwickeln. Und dazu gehört ebenso das Thema Retro-Gaming als Schnittstelle zur Gaming-Kultur.

1 Einfach nur alte Spiele?

Das Thema Retro-Gaming beschreibt im Kern das Spielen „alter“ digitaler Spiele. Die Frage, welche Spiele retro sind, lässt sich dabei nicht genau sagen. Es ist aber zu beobachten, dass früher oder später jedes Format und jede Technologie diesem

Bereich zuzuordnen ist. Man kann dies am ehesten mit dem „Oldtimer-Ansatz“ bei Autos vergleichen. Auch dort werden Autos mehr oder weniger automatisch nach ein paar Jahren optional zu einem Oldtimer. Und diese alten Autos sind wichtig für die heutige Auto-Kultur. Sie sorgen dafür, dass das Auto für viele Menschen „gefühl“ mehr ist als nur ein Transportmittel. Wir sprechen sogar von der „Generation Golf“. Ähnlich verhält es sich mit den Games bzw. den Retro-Games. Durch die Retro-Games sind sie nicht einfach nur Entertainment-Software. Sie stehen für eine eigene Kultur, eine eigene Vergangenheit. Dieser Effekt wird dadurch verstärkt, dass einige der erfolgreichsten Figuren und Spiele noch immer aktuell sind. Anders ausgedrückt: Super Mario ist Geschichte, ist Gegenwart und ist Zukunft. Figuren wie Super Mario sind die Ikonen des digitalen Zeitalters. Und sie ermöglichen einzigartige Einblicke in die digitale Evolution unserer Gesellschaft. Denn die Möglichkeiten der Spiele waren durch die Technologie begrenzt. Anders ausgedrückt: Jeder technologische Fortschritt im Kontext der Digitalisierung ermöglichte uns neue bzw. erweiterte Spielmodelle. Gleichzeitig sorgten vor allem die Games dafür, dass sich diese Technologien verbreiten konnten.

Wenn man sich als Bibliothek überlegt, mit dem Thema Retro-Gaming zu arbeiten, ergeben sich einige Chancen und ebenso viele Herausforderungen. Retro-Gaming mag ein Teilaspekt der Gaming-Kultur sein – es folgt trotzdem anderen Ansätzen und muss deshalb auch in Bibliotheken mit einem eigenen Konzept umgesetzt werden. Anders ausgedrückt: Es wird nicht ausreichen, in der Bibliothek einfach eine Nintendo NES-Konsole aufzustellen.

Retro-Games sind keine aktuellen Spiele. Sie triggern andere Motivationen bei den Spielen. Gerade für Bibliotheken, die sich mit dem Thema Gaming beschäftigen, um die vermeintlich junge Generation in die Bibliothek zu locken, ist ein Umdenken wichtig. In diesem Zusammenhang erscheint es sinnvoll, auf einen wichtigen grundsätzlichen Umstand hinzuweisen: Gaming ist nicht nur ein Thema für Kinder und Jugendliche. Im Laufe der letzten Jahre habe ich eine Vielzahl an Bibliotheken beraten und begleitet und in nahezu allen Fällen wurde das Thema Gaming inhaltlich, räumlich und organisatorisch in den Bereichen Kinder und Jugendliche verortet. Grundsätzlich ist das ein nachvollziehbarer Ansatz, er greift indes zu kurz. In vielen Fällen wird das Thema Gaming mit Modernität verwechselt. Bibliotheken befanden sich (und befinden sich noch) in einem tiefgreifenden Wandel, der alle Bereiche der Bibliotheksbereiche beeinflusst. In diesem Kontext wollte man „neue Zielgruppen“ erreichen, cool und hipp erscheinen etc. Dieser Wandel war ein großer Schritt und innerhalb von 10 Jahren ist hier einiges erreicht worden. Der nächste Schritt ist gleichfalls schwieriger. Man könnte auch sagen, Retro-Gaming ist nicht nur Spiel, es ist der nächste Evolutionsschritt für eine umfassende und nachhaltige Bibliotheksarbeit im Zeitalter digital-analoger Lebensrealitäten.

2 Was bedeutet das konkret?

Wie bereits erwähnt, ist das Thema Gaming kein reines Kinder- und Jugendthema. Im Bereich Retro-Gaming bedeutet dies einen erweiterten Optionsraum hinsichtlich neuer Zielgruppen. Wichtig ist, nicht nur die Zielgruppen zu definieren, sondern auch und vor allem ihre jeweiligen Motivationen und Verbindungen zum Thema Retro-Games zu verstehen. Da sind zum einen die Personen, die mit diesen alten Games aufgewachsen sind. Für diese Gruppe bedeutet Retro-Gaming einen Rückblick auf die eigene Kindheit und Jugend. Natürlich haben sich diese Menschen im Laufe der Jahre verändert. Ihre Bedarfe auch an den Ort des Spiels sind andere als bei Kindern und Jugendlichen. In dieser Zielgruppe sind die Mütter und Väter eine Besonderheit. Sie spielen mit ihren Kindern und erleben zugleich einen Flashback in ihre eigene Jugend. Dies wird durch den Umstand verstärkt, dass viele Spiele für Kinder in diesem Alter Figuren wie Super Mario oder Sonic the Hedgehog beinhalten, die schon damals gespielt wurden.

Natürlich ist das Thema auch ein Thema für Kinder. Dies hat im Wesentlichen zwei Gründe. Zum einen sind – wie bereits erwähnt – auch viele heutige Spiele mit Figuren aus Retro-Games verbunden. In diesem Fall bedeuten die alten Spiele quasi eine Erweiterung, ein Add On für den eigenen Spielspaß. Zum anderen findet diese Verbindung auch unbewusst statt. Anders ausgedrückt, den Kindern ist es egal, welches Spiel es ist bzw. aus welcher Epoche es stammt. Sie möchten einfach gerne die Spiele ausprobieren. Dieser Aspekt sollte nicht unterschätzt werden. Diese alten Spiele haben in der Regel eine veraltete Grafik. Sie sind aber sehr gute Spiele und „funktionieren“ bzw. begeistern deshalb immer noch.

Und dann gibt es noch das Fachpublikum bzw. die Nerds. Dies ist auf keinen Fall negativ gemeint. Im Gegenteil, die Nerds sind die Personen, die am ehesten eine Bindung zur Bibliothek aufbauen, denn die Bibliothek ist ein Ort der Überhöhung, die Bibliothek ist ein Nerdort. Mit dem Thema Retro-Gaming wird die Bedeutung von Gaming in der Bibliothek auf ein neues Level gehoben. In diesem Moment geht es nicht mehr nur um die Medien, es geht um die Gaming-Kultur als wesentliches Element der Popkultur und als Leitmedium des 21. Jahrhunderts. Somit werden Inhalt, Medium, Funktion und Wahrnehmung relevant. Dies hat Auswirkungen auf das Lektorat, auf die Arbeit mit Zielgruppen und natürlich auf den Ort.

3 Das Vier-Säulen-Modell

Grundlage meiner Überlegungen ist das von mir entwickelte „Vier-Säulen-Modell“ für die Nutzung von digitalen und analogen Spielen in Bibliotheken. Dieses Modell ist kein geschlossenes System. Es kann von jeder Bibliothek genutzt werden und helfen, die eigenen Angebote in diesem Bereich zu analysieren und weiterentwickeln. Es stellt also vielmehr ein Mindset dar. Dieses Modell unterteilt alle Aktivitäten einer Bibliothek im Kontext von Spielen in die vier Felder „Bestand“, „Service“, „Ort“ und „Gamified Library“. Ich möchte im Folgenden diese vier Felder nutzen, um strategische Optionen für die Bibliotheksarbeit aufzuzeigen.

3.1 Retro-Bestand

Beginnen wir mit dem Bereich „Bestand“. Dieser Bereich ist für Bibliotheken besonders interessant, denn hier ergeben sich Möglichkeiten, die bei „aktuellen“ digitalen Spielen immer weniger vorhanden sind. Im Kontext der Digitalisierung erleben wir gerade im Bereich der Computerspiele einen umfassenden Wandel. Der physische Datenträger wird zunehmend abgeschafft. Wenn überhaupt, dann können noch sogenannte AAA-Titel, also besonders große bzw. potenziell erfolgreiche Titel physisch gekauft werden. Und selbst hier erleben wir einen Wandel. In immer mehr DVD-Boxen, in denen die Spiele verkauft werden, befindet sich nunmehr nur noch ein Download-Code. Zudem gibt es für die meisten Spiele immer wieder Updates und Erweiterungen, die ebenfalls nur noch als Download zur Verfügung stehen.

Im Bereich der Retro-Games indes stellt sich die Situation komplett anders dar. Im Wesentlichen haben wir es hier mit zwei Ebenen zu tun: Spiele auf physischen Datenträgern und Spiele, die nur noch als Code existieren und von einem zentralen Server heruntergeladen werden. Beginnen wir mit den Spielen, die noch als physischer Datenträger in der Bibliothek genutzt werden können. Dazu gehören beispielsweise alte PC-Games, Spiele für ältere Konsolen wie die ersten Generationen der XBOX und der Playstation sowie spezielle Datenträger vor allem im mobilen Bereich, wie z. B. die Cartridges für den Gameboy. Allen diesen Angeboten gemein ist, dass sie natürlich anfälliger sind und immer nur für die jeweilige Hardware produziert wurden. In diesem Zusammenhang sei erwähnt, dass gerade bei den Spiel-Konsolen zum jetzigen Zeitpunkt noch immer physische Datenträger im Angebot sind. Sie verschwinden aber zunehmend.

Trotzdem stellt diese Situation die Bibliotheken vor eine wichtige Fragestellung: Soll die Bibliothek im Bereich Retro-Gaming ein eigenes Verleihangebot

entwickeln, oder erscheint es ratsamer, hier nur auf einen Präsenzbestand zu setzen? Meiner Meinung nach ist die Arbeit mit einem Präsenzbestand der einzig sinnvolle Weg. Gerade im Bereich Retro-Gaming sind die Spiele bzw. die Datenträger von der Hardware abhängig. Anders ausgedrückt: Es besteht das Risiko, dass dann auch die jeweilige Hardware verliehen werden muss. Selbiges ist aber nur mit einem immensen Aufwand zu betreiben. Zudem ist davon auszugehen, dass der Bestand der Bibliothek im Retro-Gaming nur äußerst selten Dopplungen aufweist. Sind die Spiele und die Hardware verliehen, können Sie nicht von anderen Menschen genutzt werden. Wenn eine Bibliothek beispielsweise 40 Spiele für einen Nintendo NES, aber nur zwei diesbezügliche Konsolen inkl. Controllern etc. im Bestand hat, wären letztlich zwei ausleihbare Gesamtpakete möglich, wobei dann die anderen Spiele so lange nicht mehr gespielt werden könnten, bis zumindest eine Konsole wieder zurückgegeben wurde. Dies trifft auf aktuelle Titel auf aktueller Hardware so nicht zu, da sie bei den Bibliothekskunden viel stärker verbreitet sind.

Es gibt noch weitere Gründe für einen reinen Präsenzbestand im Kontext von Retro-Gaming. Da ist zum einen die bereits angesprochene zweite Ebene von Spielen, nämlich denen, bei denen nur noch der Code vorhanden ist und auf einem Server liegt. Dieser Code ist auf einem Computer nicht ohne weiteres nutzbar. Sehr oft handelt es sich um Code für ältere Betriebssysteme oder sogar um Spiele, die für eine spezielle Hardware programmiert wurden, wie z. B. die Arcade-Games, also die alten Automaten, wie wir sie in Schwimmbadkiosken finden konnten. In beiden Fällen wird auf sogenannte Emulatoren zurückgegriffen. Diese Emulatoren sind kleine Programme, mit denen man das jeweilige Spiel auf einem handelsüblichen Computer spielen kann. Dies ist ein sehr wichtiger Aspekt, der Beachtung finden sollte.¹

Natürlich gibt es auch Kopien von Retro-Games. Dabei handelt es sich um Nach-Programmierungen. Auf den ersten Blick erscheint es, als würde man ein echtes Pac Man oder ein echtes Donkey Kong spielen. Die Ästhetik und die Spielmechanik sind in der Tat vergleichbar. Es ist aber nicht mehr der originale Code. Und damit fehlt ein wesentliches Element der Gaming-Kultur. Es ist vielen Spielern nicht egal, ob sie eine angepasste Kopie oder aber den Originalcode spielen. Dies sollte beachtet werden: Wie auch beim Buch gibt es einen kulturellen Bezug zum Original. Hier gibt es also eine gedanklich-kulturelle Schnittstelle zwischen der Buch- und der Gaming-Kultur. Als Bibliothek wäre es wichtig, dass man diese „Original-Spiele-Codes“ in der Bibliothek spielen kann (Näheres werde ich dazu

¹ Siehe hierzu ausführlich den Beitrag von Andreas Lorenz in diesem Heft [Anmerkung der Redaktion].

im Abschnitt „Ort“ beschreiben). Aus Sicht des Bestandes sollte in diesem Kontext aber zumindest eine Form des Lektorats vorhanden sein. Dazu gehört beispielsweise die Beschäftigung mit Plattformen wie internetarchive.org. Darauf sind verschiedene Sammlungen, beispielsweise MS-DOS-Games zu finden, die gleich zusammen mit den passenden Emulatoren zur Verfügung gestellt werden.

Zum Bestand gehören aber nicht nur die Spiele an sich. Die Konsolen und Computer sind quasi Artefakte und untrennbar mit den eigentlichen Spielen verbunden. Das bedeutet, im Gegensatz zu aktuellen Spielen ist die Hardware nicht einfach nur ein Mittel zum Zweck, sondern elementarer Bestandteil des Inhaltes. Zudem gibt es zu diesem Thema eine Vielzahl an Büchern und Filmen, die alle Teil des Bestandes einer Bibliothek sein sollten. In diesem Zusammenhang können „ältere“ Gamer als Zeitzeugen dienen.

Dies alles bedeutet aber auch völlig neue Herausforderungen an das Lektorat. Gerade hier sind weitreichende Kenntnisse zu allen Facetten der digitalen und analogen Spielkultur wichtig. Standing Orders machen selbst bei aktuellen Spielen nur wenig Sinn. Sie blenden viel zu viele Themen aus und sorgen zudem für eine strategische Verzerrung des Themas. Zu viele Bibliotheken sehen in dem Thema Gaming nur ein Mittel, um die jüngere Generation in die Bibliothek zu locken – gegebenenfalls erweitert um soziale Ziele und dem Wunsch, ein dritter Ort zu sein, auch wenn dies nur sehr wenigen Bibliotheken wirklich gelingt. Von einer wirklichen Beschäftigung mit dem Thema, gleichgestellt zu anderen Kulturformen, wie z. B. der Buchkultur, kann nicht die Rede sein. Auch ein medienpädagogischer Ansatz greift hier zu kurz. Standing Orders verstärken diesen Effekt eher noch, denn nun kann eine Bibliothek einen Gaming-Bestand vorhalten, ohne sich wirklich mit dem Thema beschäftigen zu müssen. Dabei könnten Bibliotheken hier eine wichtige Rolle einnehmen: die Beschäftigung mit dem gesamten Spektrum der Gaming-Kultur.

3.2 Retro-Service

Kommen wir nun zum Bereich „Service“. Hier geht es vor allem darum, Türen zu öffnen. Die Mitarbeiter einer Bibliothek müssen keine Experten zu diesem Thema sein. Sie müssen Bücher wie „The ultimate History of Video Games“ nicht auswendig gelernt haben. Aber sie sollten und müssen wissen, wo man etwas zu diesem Thema finden kann. Und dies bedeutet vor allem die Arbeit im digitalen Raum. Die verschiedenen Communities organisieren sich primär im Digitalen. Hier findet man auch Portale wie mobygames.com, eine Datenbank mit tausenden Datensätzen zu Games. Bibliotheken müssen keine Experten für Retro-Games sein, aber sie sollten wissen, wo man Inhalte und Communities findet.

3.3 Retro-Ort

Nun kommen wir zum spannendsten Bereich, die Bibliothek als Ort der Retro-Gaming-Kultur. Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten. Eine Aufzählung und Beschreibung aller optionalen Formate würden den Rahmen eines Artikels sprengen. Ich möchte deshalb vor allem auf zwei wesentliche Aspekte eingehen.

Zuerst möchte ich grundsätzlich auf die Bedeutung des Ortes eingehen. Die Bibliothek ist wie geschaffen für die Beschäftigung mit dem Thema Retro-Gaming. Sie ist kein Jugendclub und auch kein Museum. Hier treffen sich die Generationen und damit auch die Generationen der Gaming-Kultur. Nun mögen manche einwenden, dass man nicht zu einem „Nerd-Ort“ verkommen möchte. Aber Bibliotheken waren immer und sind auch heute noch Orte einer Nerd-Kultur, nämlich der des Buches. Ihre Geschichte basiert auf dem Medium Buch, weil es in der Phase der Entwicklung der Bibliotheken das zentrale Medium war. Heute ist das Buch nur noch ein Medium unter vielen. Es verliert seine alte Bedeutung und wird gleichzeitig individuell immer wichtiger. Anders ausgedrückt: Hätte man Bibliotheken im 21. Jahrhundert erfunden, sie würden entweder primär Games im Angebot haben oder zumindest Buch, Film und Games nebeneinander, gleichberechtigt behandeln. Bibliotheken sind Nerd-Orte, warum also nicht die eigene Nerd-Kultur erweitern?

Wie bereits erwähnt, ist Gaming nicht allein ein Kinder- und Jugendthema. Und so muss der Bereich Retro-Gaming auch als Angebot für alle Generationen geplant werden. Als Gaming-Ort geht es also nicht nur um das Spielen an sich. Es geht ebenso um den Austausch zwischen den Generationen und die Beschäftigung mit der Popkultur. Natürlich geht es im Kern um das Spielen von Retro-Games. Unter dem Punkt „Bestand“ habe ich bereits auf den Präsenzbestand hingewiesen. Als Ort sollten aber nicht nur Hard- und Software zur Verfügung gestellt werden. Es sollte genau überlegt werden, wo die Retro-Games gespielt werden können. Als intergenerationelles Thema sollte es nicht im Kinder- oder Jugendbereich untergebracht werden. Grundsätzlich lassen sich Retro-Games behandeln wir aktuelle Spiele auch. Man kann verschiedene Eventformate durchführen, wie z. B. Wettbewerbe oder auch Parcours, bei denen man verschiedene Spiele kennenlernt. Möglich wäre auch, spezielle Abende nur für Erwachsene durchzuführen. Interessant sind ebenso Ausstellungen zum Thema. Dies betrifft nicht nur die Präsentation von Hardware, wie z. B. Gaming-Konsolen. Spannend ist beispielsweise auch zu sehen, wie die Ästhetik der Retro-Games sowohl die heutige Gaming-Kultur als auch unsere digital-analoge Lebensrealität noch immer prägen. Es gilt also, verschiedene Perspektiven auf das Thema zu ermöglichen und diese Perspektiven nicht nur auf den Kern der Gaming-Kultur zu beschränken, sondern das Thema vielmehr als Element der Popkultur zu begreifen.

Es gibt eine Vielzahl an Vereinen und Gruppen, die sich intensiv mit dem Thema Retro-Gaming beschäftigen. Dies beinhaltet auch und vor allem die Bewahrung der Artefakte in großen Sammlungen. Diese Vereine und Gruppen sind in der Regel immer zu Kooperationen bereit. Auf der Gamescom bespielen sie beispielsweise eine eigene Halle.

3.4 Retro-Gamified-Library

Der Bereich „Gamified Library“ ist im Kontext Retro-Gaming schwierig zu bearbeiten. Im Kern geht es bei diesem Bereich darum, alle Funktionen einer Bibliothek aus der Perspektive des Spiels zu betrachten und weiter zu entwickeln. So können Bibliotheksführungen oder auch Programme zur Leseförderung, aber auch die digitale Transformation des Bibliotheksteams auf diesem Weg massiv verbessert werden. Retro-Games haben aber keine speziellen Spielmechaniken hervorgebracht. Insofern lässt sich dieser Bereich auf den Ansatz beschränken, jedes Medium in der Bibliothek gleich zu behandeln und zudem nicht die Medien und ihre Ausleihzahlen, sondern die Beschäftigung mit dem Kulturgut und der Kulturtechnik in den Fokus zu nehmen.

Was bedeutet Retro-Gaming für die Bibliotheksarbeit?

Das Thema Retro-Gaming ist der nächste logische Schritt, das nächste Level für die Bibliothek des 21. Jahrhunderts. Es bedeutet, dass sich die Bibliothek nun im Ganzen mit der Gaming-Kultur beschäftigt bzw. diese als relevantes Element unserer Gesellschaft wahrnimmt. Es bedeutet aber auch, dass man weitaus größere Ressourcen zur Verfügung stellen muss. Es handelt sich dabei hauptsächlich um Personalressourcen, denn die Beschäftigung mit dem Thema kostet Zeit.

Ebenso wichtig ist es, vor der Einbindung des Themas in die Bibliotheksarbeit, die Ziele der Bibliothek zu hinterfragen. Das Thema Gaming wurde von Bibliotheken sehr lange nicht ernst genommen, um es dann als vermeintlich einfachen Weg zu sehen, um die jüngere Generation zu erreichen, die – angeblich – mit Büchern nichts mehr anfangen kann, was übrigens statistisch ein Mythos ist. Die jüngere Generation blieb den Bibliotheken nicht wegen der Bücher, sondern wegen veralteter Angebote und einem verstaubten Kulturbegriff fern.

Man dachte, man bräuchte nur eine Playstation aufzustellen und ein paar AAA-Titel zu verleihen und man habe die jüngere Generation zurückgewonnen. Nur die allerwenigsten Bibliotheken haben sich mit der Gaming-Kultur beschäftigt und bis heute haben Bibliotheken in diesem Bereich in der Breite keine Relevanz. Aber das bedeutet nicht, dass man diesen Umstand nicht ändern kann. Im Gegenteil, denn es gibt auch keine andere Institution in Deutschland, die hier eine Rolle spielt, wenn man mal die selbstorganisierten Gruppen nicht mitzählt.

4 Die Bibliothek als Kulturort

Die Gaming-Kultur ist eine sehr eigene Kultur. Die Spiele sind Kunstwerke, die nur dann existieren, wenn sie gespielt werden. Das bedeutet, der Spielentwickler, der Künstler muss die Interaktion mit den Rezipienten und Ihre Motivation berücksichtigen. Die Spiele gehören den Spielern. Die Gaming-Kultur ist ein elementarer Bestandteil der Popkultur und sie steht für das Leitmedium des 21. Jahrhunderts. Gleichwohl gibt es so gut wie keine Institutionen, keine Orte, die sich mit dieser Kultur beschäftigen. Das, was wir haben, ist das, was die Community selbst entwickelte. Ein Beispiel: Als die Gaming-Community (es gibt natürlich nicht die eine Community, sondern eine Vielzahl) merkte, dass ihre Spiele nicht archiviert wurden, weil ihr Wert als Kulturgut von Museen und Archiven nicht bemerkt wurde, entwickeln sie eigene Modelle, um „ihre“ Spiele zu retten. Das unter dem Abschnitt „Bestand“ beschriebene Modell der Emulatoren, mit denen Retro-Games gesichert und auf aktuellen Computern gespielt werden können, wurde von den Gamern selbst entwickelt und dient in verschiedenen Projekten als Vorlage für die Archivierung digitaler Kulturgüter. Wenn Bibliotheken „Kulturorte“ sind, dann geht es darum zu überlegen, wie Orte für die Wahrnehmung, Erschließung und Kommunikation unterschiedlicher Kulturen aussehen können.

Die Beschäftigung mit Retro-Gaming bedeutet also nicht, dass man noch ein paar mehr Spiele im Angebot hat und die Zielgruppe erweitert. Es bedeutet, dass man sich von nun an mit dem Kulturgut Spiel und der Kulturtechnik Spielen im Kontext des 21. Jahrhunderts beschäftigt. So wie Bibliotheken Leseförderung betreiben, sollte es auch darum gehen, „Spiel-Förderung“ zu betreiben. Es sollte darum gehen, den Menschen die Breite und Mannigfaltigkeit von Games aufzuzeigen und sie zu aktivieren, diese neuen und alten Spiele auszuprobieren. Am ehesten ist dies zu vergleichen mit guter Literaturarbeit. So wie die Bibliothek verschiedene Formate anbietet, um das Thema Literatur zu bearbeiten, sollte dies auch im Bereich Gaming geschehen. So wie immer neue Autoren gefunden werden, sollte dies auch bei den Games stattfinden. Die Bibliothek als Gaming-Ort ist dann nicht nur ein Ort, an dem ich spiele, sondern an dem ich immer wieder überrascht und mit neuen Inhalten vernetzt werde.

Das bedeutet aber auch: Wenn Sie Retro-Games nicht als das verstehen, was sie sind, nämlich das Tor zu einer umfassenden Beschäftigung mit der Gaming-Kultur; wenn Sie nicht bereit sind, durch dieses Tor zu gehen und dem Thema eine deutlich höhere Relevanz beizumessen; wenn sie nicht bereit sind, an anderer Stelle, bei anderen Themen und Medien Abstriche zu machen, sollten sie das Thema besser nicht behandeln. Dann gibt es viele weitere Themen aus der Spielkultur, die für Sie in Frage kommen, die aber nicht eine solche Wirkung entfalten.

Kommen wir nun zu ein paar elementaren Empfehlungen:

Was Sie zuerst tun sollten:

- Beschäftigen Sie sich mit dem Thema – lesen Sie Bücher und Blogbeiträge!
- Besuchen Sie die Gamescom!
- Werden Sie Mitglied der Facebook-Gruppe „games4culture“!
- Spielen Sie Retro-Games!
- Spielen Sie noch mehr Retro-Games!
- Beginnen Sie mit kleinen Events in Ihrer Bibliothek!



Christoph Deeg

Tel.: +49 157 73808447

Webseite/Blog: www.christoph-deeg.com

Twitter: @crocksberlin

E-Mail: c.deeg@christoph-deeg.com