

Ein kleiner Einblick in Ihre Lebenswelt

Wie oft nehmen Sie an Videokonferenzen teil?



Diese Begriffe begegnen Ihnen häufig:



Welche Früchte gibt es bei dem Kartenspiel HalliGalli?



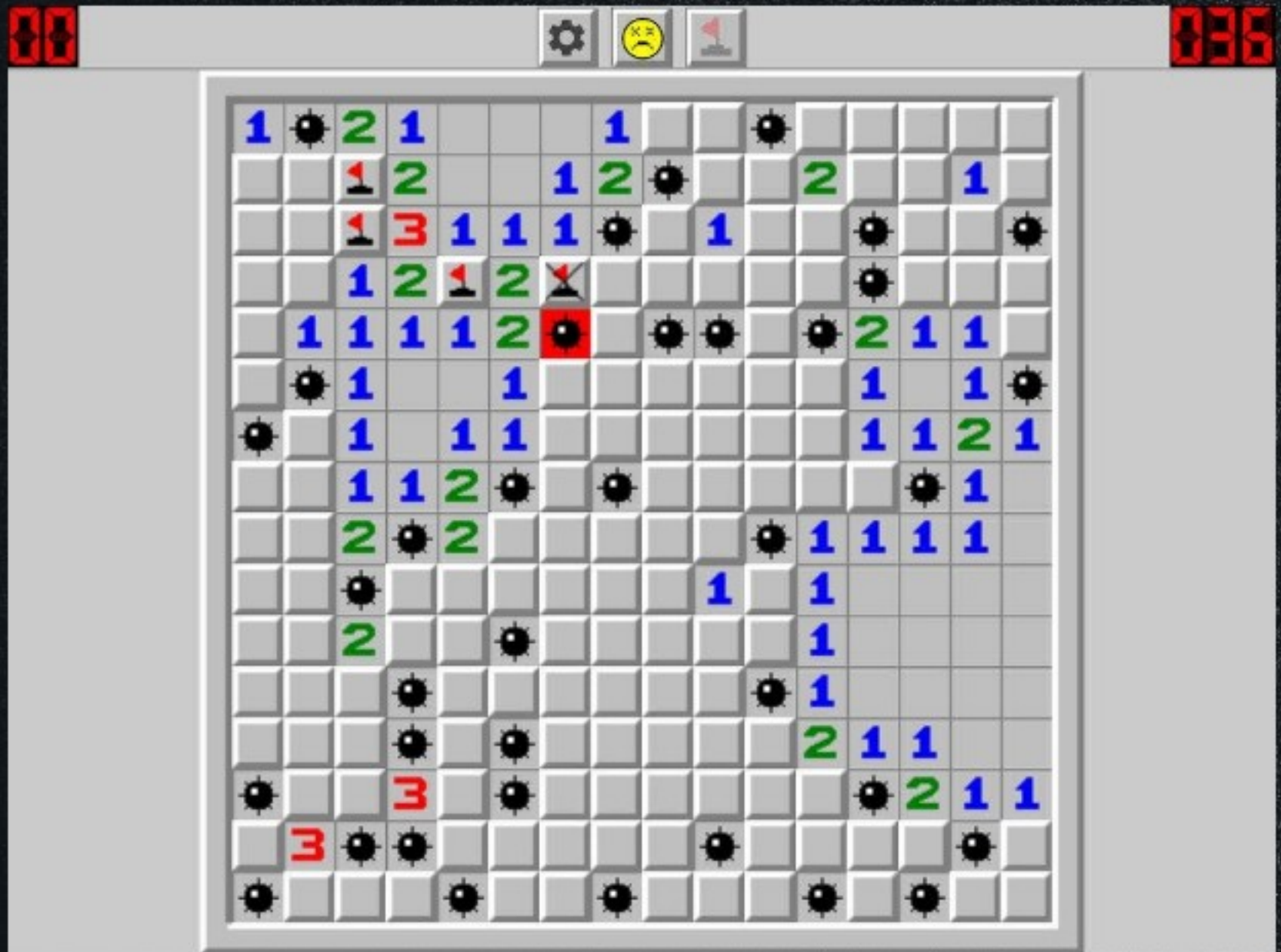
kirchen
kirche
äpfel
traube
zitronen
limone
apfel
birne
ananas
ubongo
birnen
zitronen
mango
erdbeeren
pflaumen
pfirsich
kiwi
bananen
bananen
erdbeere
plaume
limette

Welches Gesellschaftsspiel hat in Ihrer Familie immer für Zoff gesorgt?



alle kartenspiele
siedler von catan
rommee
halma
monopoly
hotel
mensch ärgere dich nicht
scrabble tichu malefiz doppelkopf
das verrückte labyrinth siedler
uno mensch ärger dich nicht
schiffe versenken ubongo
trivial pursuit

Wussten Sie, wie dieses Spiel funktioniert?



Ich hatte das Spiel gleich verstanden



Ich habe einfach auf gut Glück getippt

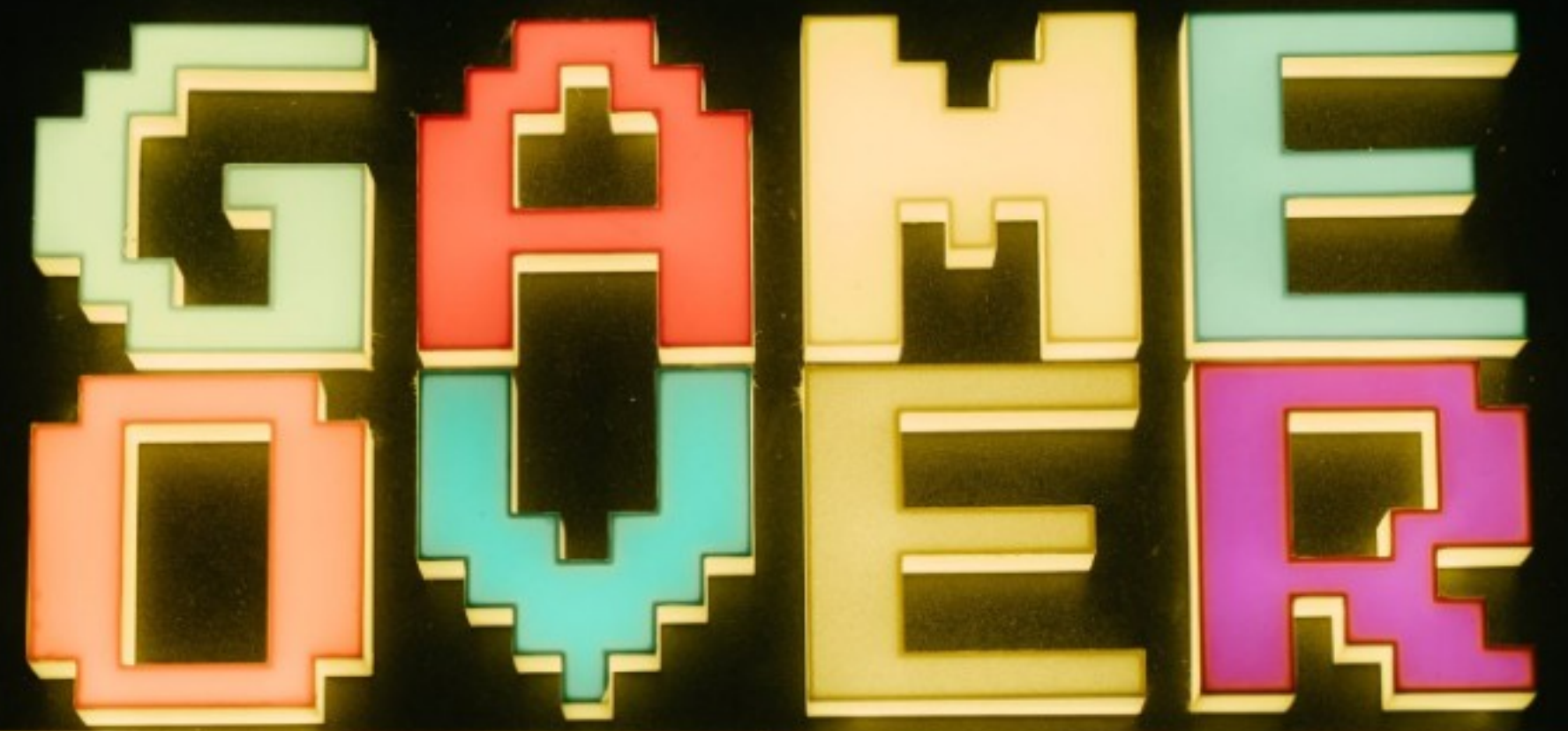
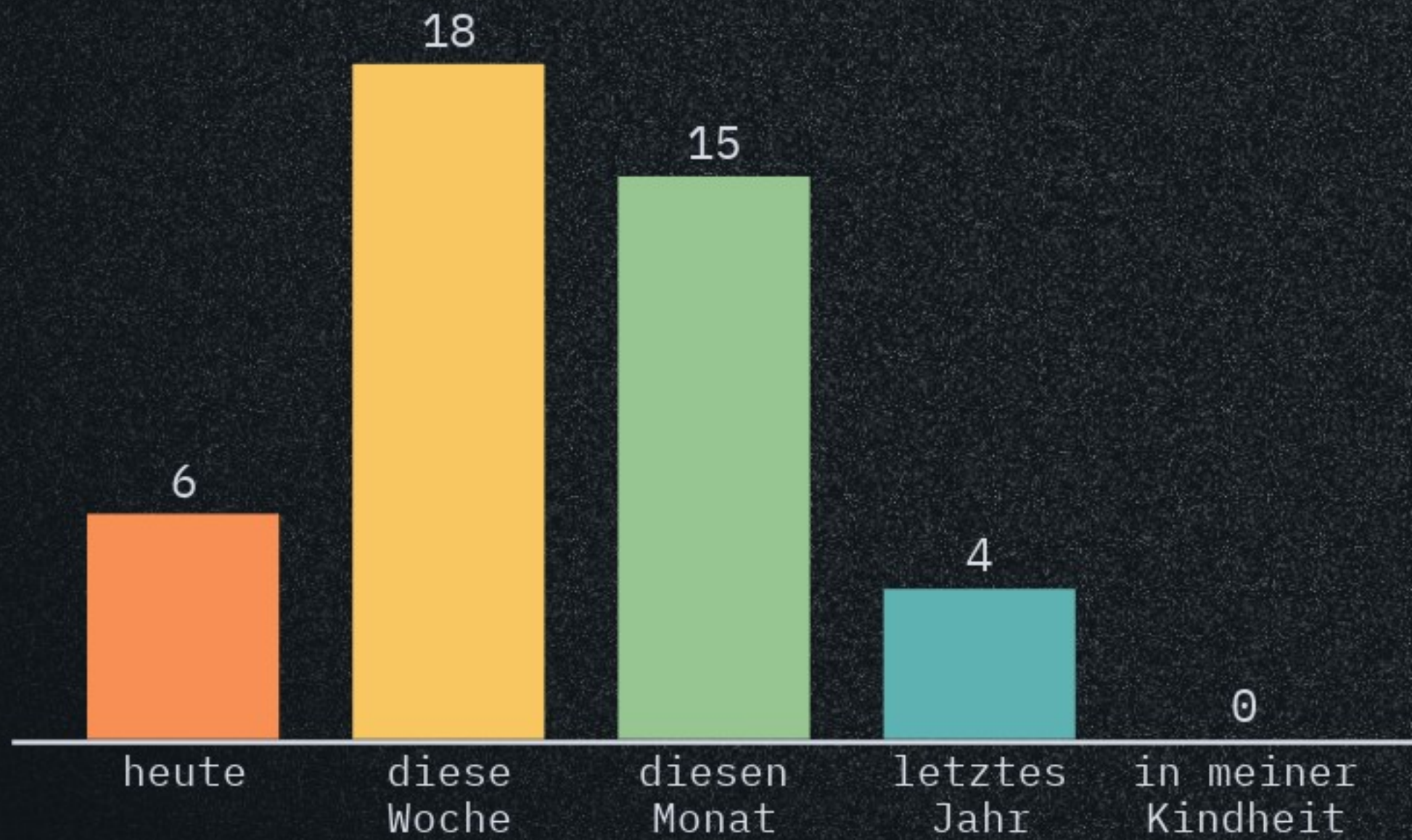


Ich kenne dieses Spiel nicht



Ich weiß bis heute nicht, wie es funktioniert

Wann haben Sie das letzte Mal ein Spiel gespielt?



Wann und Wie haben Sie schon mal ein Spiel erfunden?

Nein

Nie

In einem Games-Workshop
(Games Academy)

Mit den Kindern
Rollenspiele

Im zuge meiner Arbeit...
und als kind

Als Kind

Rollenspiele

Nein. Varianten als Kind

Mit meiner Tochter, als sie
Kind war.

Wann und Wie haben Sie schon mal ein Spiel erfunden?

Mit Kindern in
Veranstaltungen

Nein

Escape Game für die Bib

Als Kind so klassische
Würfel-Spielfigur-
Brettspiele

Mit den eigenen Kindern.

Ein Spiel nachgebastelt,
nicht neu erfunden

Als Kind

Wortspiele

Ja, in Kindheit und Jugend,
Kartenspiele

Wann und Wie haben Sie schon mal ein Spiel erfunden?

In einem Workshop ein "serious game"

Letztes Wochenende in der Rolle der Tante

Ja

Rollenspiele

Schule spielen war klasse!

Escape Game für die Arbeit

Ja, als Kind, oft bei Brettspielen, wo die Anleitungen zu schwer waren und im Rahmen der Ausbildung.

In der Kindheit

als Kind sehr viele

Wann und Wie haben Sie schon mal ein Spiel erfunden?

jedes Jahr erfinden wir Spiele zum privaten Martinsgans essen zu einem vorgegebenen Thema

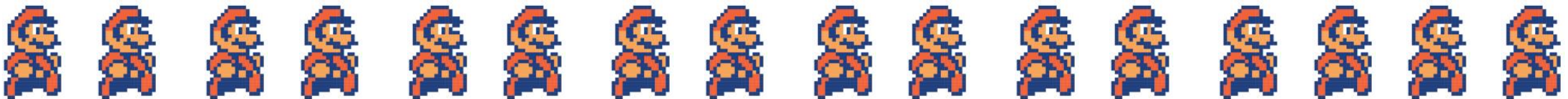
Als Kind, mit den eigenen Kindern

Kreativ sein

Gemeinsamer spass

Gaming-Kultur in der Bibliothek?

vom Let's Play zum Let's Read



Ablauf



Institut Spawnpoint



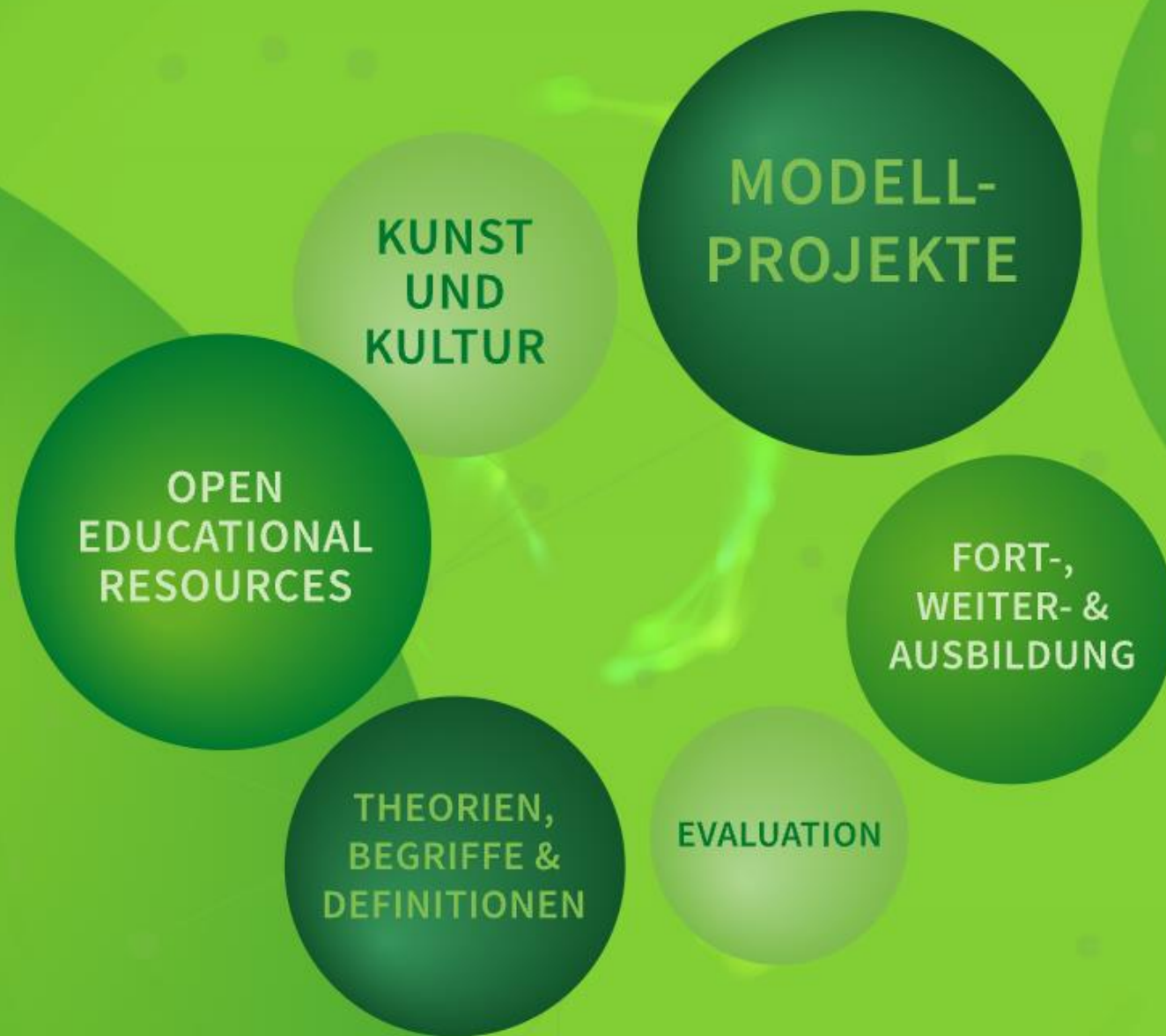
Mentimeter-Abfrage



Psychologische Aspekte der Gaming Kultur



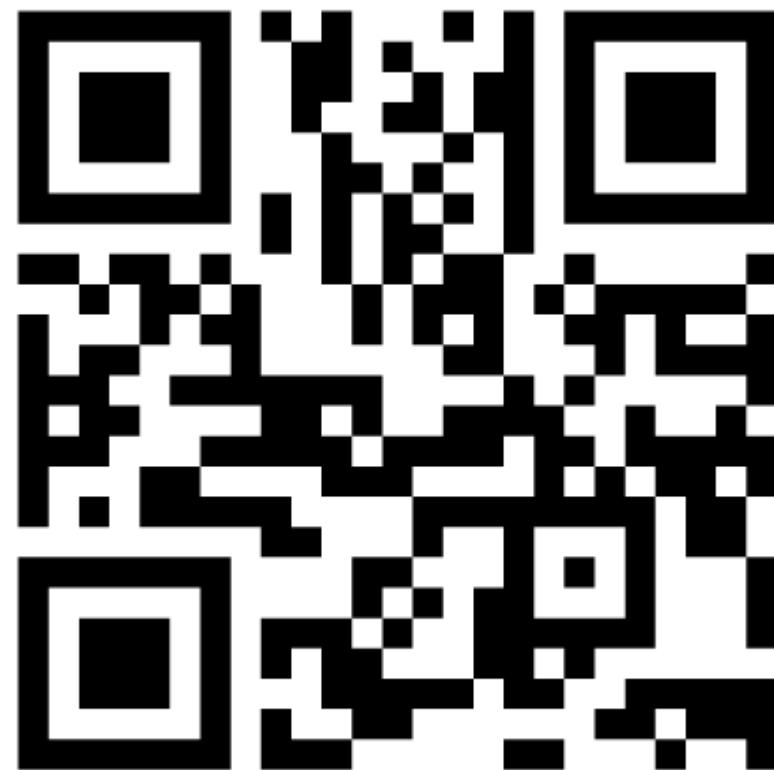
Projektideen für Bibliotheken



Mentimeter-Abfrage

Besuchen Sie www.menti.com

Code: **8342 4298**

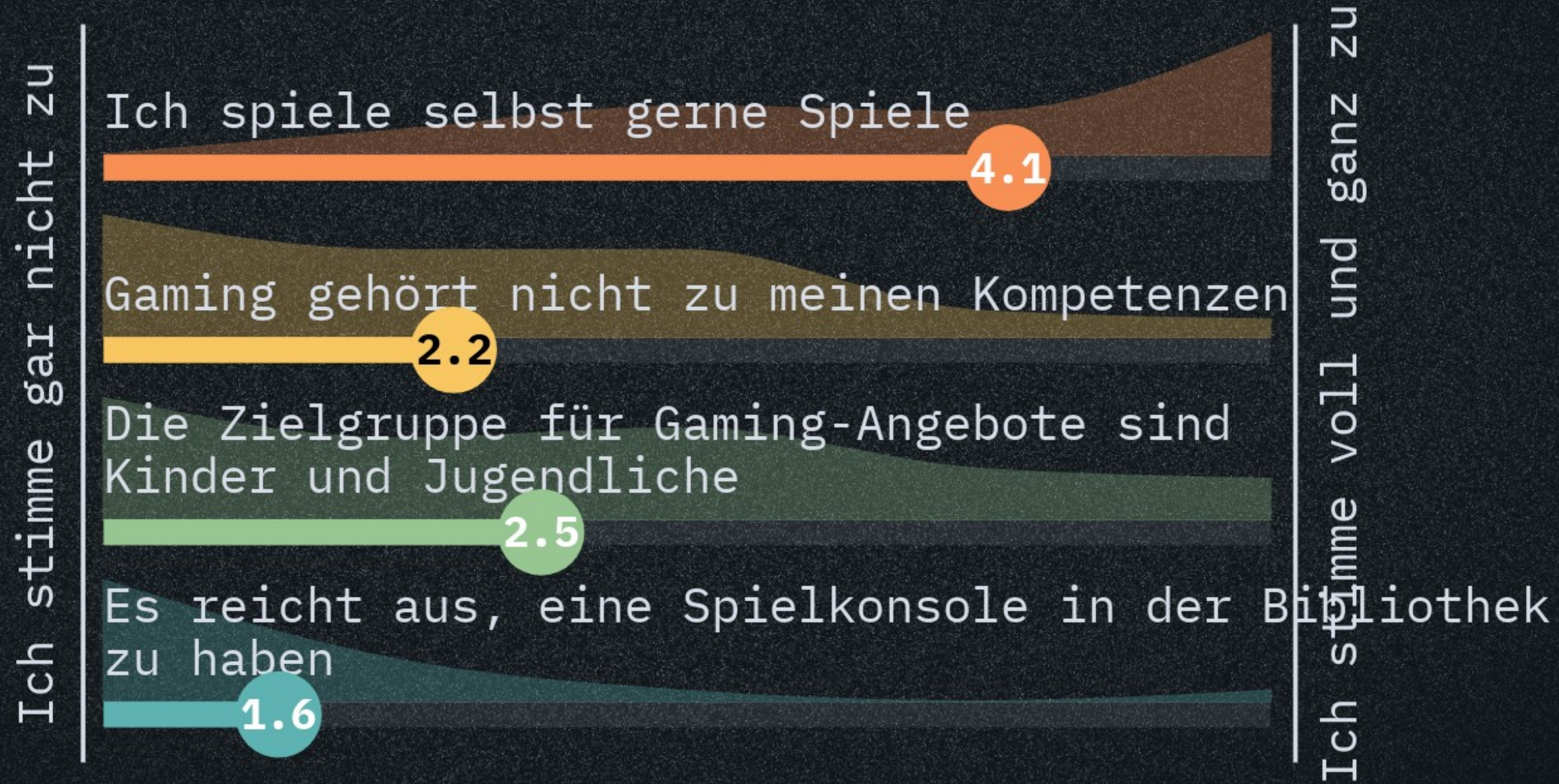




Gaming-Kultur in der Bibliothek?

Einige Impulse von Ihnen

Wie sehr stimmen Sie diesen Thesen zu?



Hier komme ich mit Gaming in Berührung:

Privat aber auch
Beruflich

Überwiegend
privat

Im privatem

Bisher nur
privat.

Kids im umfeld

Privat

Texte, Gaming in
der Bib

Beruflich

mehrheitlich
privat



Hier komme ich mit Gaming in Berührung:

nur auf der Arbeit

Privat, beruflich (leider noch) nicht

Privat und Arbeit

Privat

Im privaten, sowie auf Arbeit. Es hält sich aber die Waage

Hauptsächlich im Privaten, andere Kindereinrichtungen wie

Privat und Beruflich Kinderbibliothek

Bibliothek. Selten privat,

Privat, spiele



Hier komme ich mit Gaming in Berührung:

Literaturerwerb

Schüler,
ansonsten eher
nicht

Hauptsächlich im
Privaten.
Außerhalb von

Zuhause (Freunde
und Kind)Arbeit
(Organisation von
Spieleabenden in
Bibliothek)

Viel privat, aber
auch berufliche
Beratung für
Bibliotheken

Hauptsächlich
privat

Angebote aus
anderen
Bibliotheken

privat, teilweise
in



Hier komme ich mit Gaming in Berührung:

BIBLIOTHEK,
Familie, privat,

Privat aber auch
beruflich

Zumeist privat

Im netz bei
privaten
recherchen

Privat und Beruf

Privat

In der Bibliothek
- Konsolenspiele.

Privat und
beruflich

Privat



Let's Plays und Streamer

Let's Play:

Spielsequenzen mit Kommentaren werden „dramaturgisch und audiovisuell in Szene gesetzt“ (Rodewald, 2019)

Unterhaltung des Publikums > Kaufempfehlung, oder Hilfestellung

Upload @youtube



HandOfBlood
Auf YouTube

<https://www.youtube.com/c/HandOfBlood>

Let's Plays und Streamer

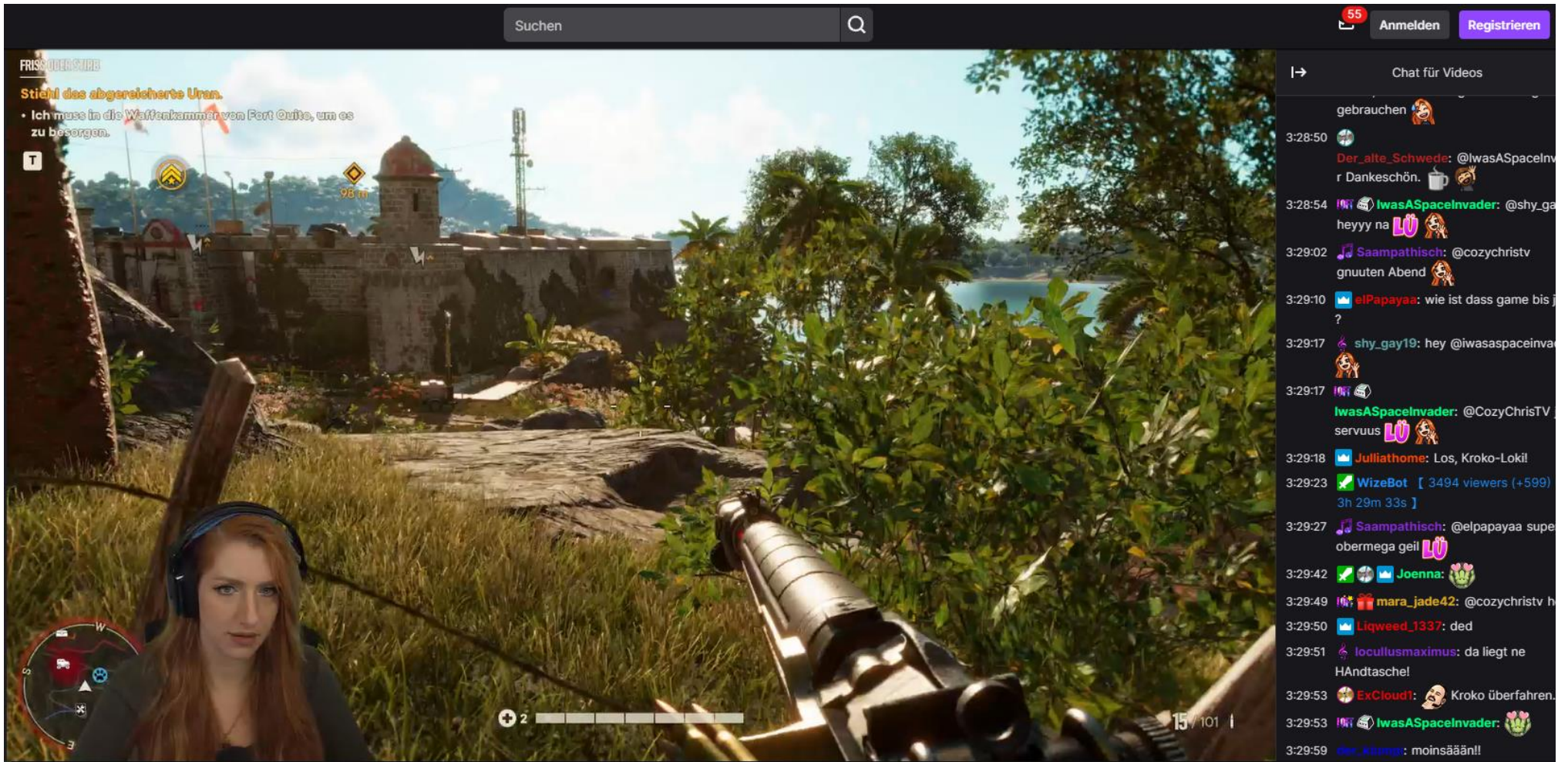
Stream:

Live Spiel als „ungeschnittene Interaktion mit dem Publikum“

(Rodewald, 2019)

Interaktion mit dem Publikum >dramaturgische/audiovisuelle Ansprüche

Upload @twitch



Lara Loft
Auf Twitch
<https://www.twitch.tv/laraloft>

Psychologische Aspekte der Gaming Kultur

- Parasoziale Beziehung
- Mitfühlen und Ausprobieren im sicheren Raum
- Identifikation mit Streamer*in



Kulturelle Aspekte von Let's Plays

- Themen in der Peer-Group
- Bedeutung schaffen
- Referenzen durch Remix und Aneignung
- Partizipative Kultur



Projekte aus der Gaming Kultur

Spiele als kulturelles Artefakt

→ Spiele entwickeln

→ Let's Play selbst machen

|Lose Gruppe / kurzfristig|



Bild: spielbar.de

Projekte aus der Gaming Kultur

Spielende als Expert*innen

→ Rezension von Spielen

→ Spiele-Test-Gruppen bilden

|Feste Gruppe / langfristig|

Bild und mehr Infos: spielbar.de



Projekte aus der Gaming Kultur

Kulturelle Ereignisse

→ Live Events übertragen

→ Gaming-Turniere

|feste und lose Gruppe/ kurzfristig – langfristig|

Mehr Infos: gutes-aufwachen-medien.de

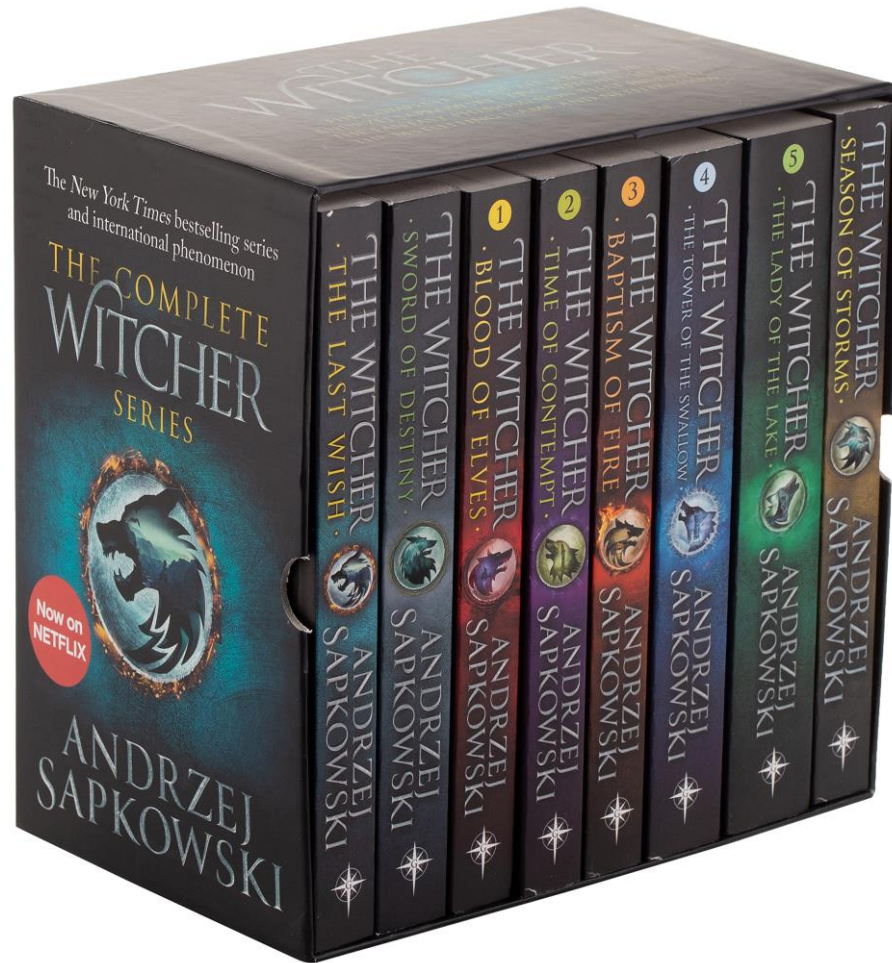


Let's Read

Second Hand Erleben

- Bücher zu Gaming-Hintergrundliteratur / aus Fangemeinde
- Vorlesung / Diskussionen mit interaktiven Möglichkeiten

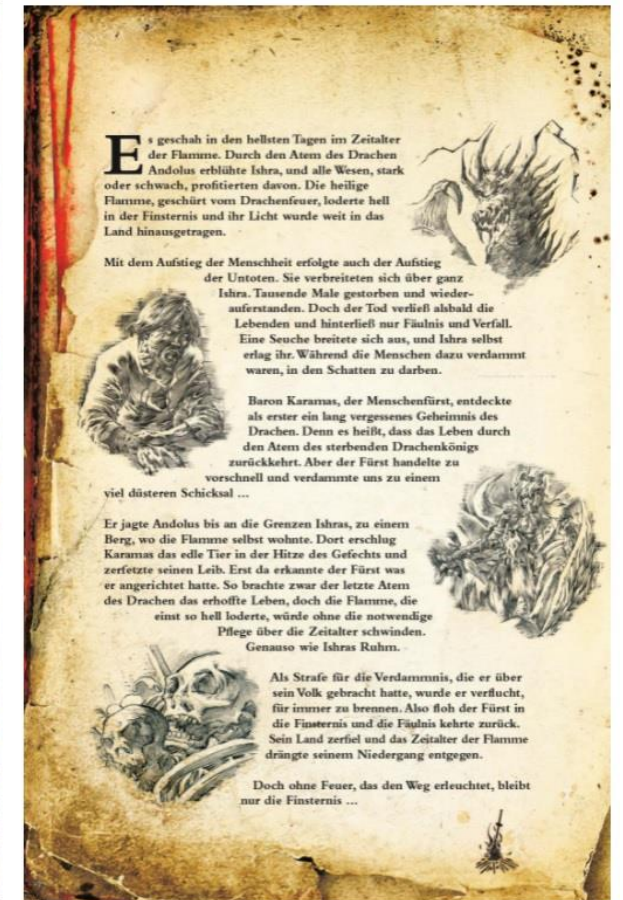
Spielwelten in Buchwelten



The Witcher /Der Hexer Romanreihe



Dark Souls Comic



„Kein technisches Medium, auch nicht das digitale Spiel, hat je die Dystopien oder Utopien realisiert, die ihm zugeschrieben worden sind – es muss daher auch in der Frage der Gamification darum gehen, die noch junge Kulturform des digitalen Spiels in einer Weise zu beurteilen und einzusetzen, die ihre Potenziale auch im Schatten der großen Ideen und Visionen kenntlich macht.“

Raczkowski, 2020

Quellen und weiterführende Hinweise

Beutelspacher, L. (2019): Der Einsatz von Spielen in Öffentlichen Bibliotheken. In: o-bib. Das offene Bibliotheksjournal. Bd. 6 Nr. 3. S. S. 56 – 69. <https://www.o-bib.de/article/download/5513/7745/16365>

Horn, R. (2015): „Die wollen nur spielen? Zielorientierte Gamingkonzepte in öffentlichen Bibliotheken“. In: ProLibris. 20 (3), S. 102 – 105.

Rackoski, F. (2020): Gamification. In: Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Zimmermann, O & Falk, F. (Hrsg.) S. 214 – 220. <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>

Rodewald, V.M. (2020): Let's Play und Streaming. In: Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Zimmermann, O & Falk, F. (Hrsg.) S. 151 -155. <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>

Weiterführende Hinweise:

Spieltester-AGs <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Spieltester.815.de.1.html>

Gemeinsame Gaming Events / Turniere <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/article.cfm/aus.2/key.3751>

Let's Play Workshop <https://www.spielbar.de/berichte/147185/llets-play-workshop-play15>

Let's Reads <https://www.o-bib.de/article/view/5513/7746>

Dark Souls Comic: <https://boundingintocomics.com/2016/04/17/comic-book-preview-dark-souls-1/>

The Witcher Romanreihe: <https://www.lovelybooks.de/autor/Andrzej-Sapkowski/reihe/Die-Hexer-Geralt-Saga-in-Reihenfolge-1141932436/>