



Beim »Global Game Jam« ist es das Ziel, in 48 Stunden Spiele zu einem bestimmten Thema zu erfinden. 2018 nahm auch die Stadtbibliothek Stuttgart erstmals an der Veranstaltung teil. Fotos: Stadtbibliothek Stuttgart

Die Bedeutung von Gesellschaftsspielen in Bibliotheken

Ein Bericht aus der Stadtbibliothek Stuttgart

»Spiele niemals Pingpong mit offenem Mund!« Wie? Diese Redewendung ist Ihnen nicht geläufig? Nun. Mir auch nicht. Dennoch schlug mir ein Kollege diesen Satz als Einstieg in diesen Artikel vor. Weil der offene Mund das Staunen symbolisiere und der Satz etwas Spielerisches und Irritierendes habe und zum Weiterlesen animiere. Steht ihr Mund jetzt vor Staunen offen? Wenn ja, spielen Sie bloß nicht Pingpong! Egal ob damit Tischtennis, das Atari-Spiel von 1972 oder ein verbales Hin und Her gemeint sein soll.

Fühlen Sie sich nun angesprochen? Ja? Sehen Sie: So ist es auch mit dem Spielen. Dies übt nicht nur eine Faszination auf Kinder aus, wie manche meinen, sondern auf alle Altersgruppen. Das Spiel ist seit jeher für den Menschen ein ungeheuer großes Erfahrungsfeld,

auf dem im geschützten Rahmen experimentiert werden kann, strategisch, menschlich, kommunikativ und kreativ.

Das Spiel und das Spielerische sind für Bibliotheken daher von zentraler Bedeutung, wobei sich der Bereich der klassischen Brett-, Gesellschafts- und Kartenspiele in den letzten Jahren noch um den der PC- und Videospiele sowie der Spiele-Apps erweitert hat. Standen in den 1990er- und 2000er-Jahren die Brett- und Gesellschaftsspiele noch im Zentrum, gewinnen digitale Spiele, partizipative Formate rund um das Spiel und spielerische Vermittlungsformate beim Spracherwerb mehr und mehr an Relevanz. Auch bedingt durch gesellschaftliche Veränderungen wie Digitalisierung, Gamification, Selbstermächtigung bzw. die Do-It-Yourself-Bewegung und den Zuzug von geflüchteten Menschen in eine ohnehin kulturell stark gemischte Stadt.

Spiele fördern die Kommunikation und die Gemeinschaft

2014 startete in der Stadtbibliothek am Mailänder Platz in Stuttgart die Reihe »Spielend Deutsch lernen«. Dabei werden die Teilnehmer, die größtenteils aus China, Indien, Kamerun, Japan und Syrien stammen, mithilfe von ausgewählten Spielen angeregt, die deutsche Sprache anzuwenden und somit ihre Sprachfertigkeiten zu verbessern. Mit Flyern in leichter Sprache wird in Flüchtlingsunterkünften und bei Anbietern von Deutschkursen zu den Terminen eingeladen. Spiele wie »Können Schweine fliegen?«, »Junior Scrabble« oder »Think Wortschatz« eignen sich besonders gut. Ab und zu muss in bereitliegenden Wörterbüchern nach dem richtigen Wort gesucht werden, aber oft wird durch das Spiel allein



In der Reihe »GameTalks« diskutieren Experten für Game Design mit Spieleentwicklern über Konzept, Umsetzung und Vertrieb ihrer Spiele.

eine kommunikative Verbindung geschaffen. Auch beim Format »Sprachwerkstatt« für Jugendliche mit geringen Deutschkenntnissen werden Gesellschaftsspiele eingesetzt, um die Sprachfreude anzuregen. »Activity Junior« oder »Tabu« werden dabei ohne Zeitvorgabe und mit von den Jugendbibliothekaren im Vorfeld gezielt ausgewählten einfachen Begriffen gespielt.

Bei der Reihe »Grips im Spiel« trifft Jung auf Alt und gemeinsam vertieft man sich in Spielregeln, spricht über Strategien und fachsimpelt über Neuerscheinungen. Gespielt wird einmal im Monat, wobei die Auswahlliste zum »Spiels des Jahres« Orientierung bietet. Diese Veranstaltungsreihe dient

einerseits dazu, den Spielebestand der Bibliothek zu zeigen und andererseits Spielefans den Kontakt zu Gleichgesinnten zu ermöglichen.

Partizipative Formate und digitale Spiele fernab des Mainstreams

Aber nicht nur das bloße Spielen ist im Veranstaltungsprogramm der Stadtbibliothek Stuttgart fest verankert, sondern ebenso das Erfinden, Gestalten und Bewerten von Spielen – hier werden auch die Video- und Computerspiele mit einbezogen. So testet die »JungeGaming-Jury« der Stadtteilbibliothek Ost Spiele für die »PlayStation4«, nachdem vorher

gemeinsam die Kriterien für die Bewertung formuliert wurden.

In der Zentralen Kinderbibliothek lernen Kinder die Programmiersprache »Scratch«, mit der sie ihre ersten eigenen Spielideen umsetzen können, und im populären Spiel »Minecraft« bauen die Kinder gemeinsam die Stadtbibliothek Stuttgart nach oder die Insel »Lummerland« aus Michael Endes »Jim Knopf«.

In der Reihe »GameTalks« diskutieren Experten für Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste mit Spieleentwicklern über Konzept, Umsetzung und Vertrieb ihrer Spiele. Diese Reihe war auch Teil des Indie Games Festivals »play gameZ« im Jahr 2015. In der Stadtbibliothek am Mailänder Platz wurden drei Tage lang Spiele von unabhängigen Spieleentwicklern vorgestellt. Im Mittelpunkt des Festivals stand die große spielbare Videospiele-Ausstellung »ruleZ for the Magic Circle«. Parallel dazu gab es hochkarätige Vorträge von den Entwicklern der Spiele »Feist« (Bits & Beasts) und »The Inner World« (Studio Fizbin) sowie OpenMics zu Ausbildungsmöglichkeiten, neuen Spielen und Projekten. Das Kollektiv für Schmalfilmelektronik MOBILESINO, das aus altem Filmmaterial Spiele kreiert, gab einen Einblick in seine Arbeiten und der Medienkünstler Dragan Espenschied zeigte, wie er mit dem »Girl Game Archival Project« wichtige Spiele der 1990er-Jahre wieder zugänglich macht.

Im Januar dieses Jahres fand auf Initiative des Indie-Game-Studios »Chasing Carrots« aus Stuttgart der »Global Game Jam« zum ersten Mal auch in der Stadtbibliothek Stuttgart statt. Der »Global Game Jam« ist das weltgrößte, internationale Spiele-Jam-Event. Ziel ist es, in 48 Stunden Spiele zu einem bestimmten Thema zu erfinden. In diesem Jahr wurden an über 800 Locations in 108 Ländern 8608 Spiele an einem Wochenende kreiert. Dabei standen Computerspiele im Vordergrund. In Stuttgart wurden jedoch ebenfalls Brett- und Geschicklichkeitsspiele entwickelt.

Welcher Prozess einem fertigen Spiel vorausgeht, konnten die Teilnehmer in dem dreiteiligen Workshop »Brett- und Kartenspiele selbst gestalten« des

Comiczeichners und Spieleerfinders Felix Mertikat selbst erfahren. Bei einem ersten Termin gab er eine Einführung in die Theorie und machte anhand von ein bis zwei Spielen die Spielentwicklung deutlich. Nach einem Brainstorming wurden eigene Konzepte erarbeitet, vertieft und umgesetzt. Prototypen wurden gebastelt und verfeinert bis die Spiele abschließend den anderen Teilnehmern vorgestellt wurden.

Zum sechsten Geburtstag der Stadtbibliothek am Mailänder Platz kreierten die Medienkünstler Julian Jungel und Katharina Muske eine interaktive Spieleprojektion für die ganze Familie. Das beeindruckende Videospiel »The Brain Game« konnte auf einer über 200 Quadratmeter großen Wand im zentralen Innenkubus – »Herz« genannt – gegeneinander gespielt werden. In Teams wurde über mehrere Joysticks ein großes, hungriges Gehirn gefüttert, dessen Appetit und Wissensdurst nur durch die immense Datenflut einer Bibliothek gestillt werden konnte. Dabei war Zusammenarbeit und Geschicklichkeit gefragt, denn das Gehirn bewegte sich nur in die richtige Richtung, wenn die Spieler am selben Strang zogen.

Die Spielangebote und Veranstaltungsformate der Stadtbibliothek Stuttgart sprechen ganz unterschiedliche Zielgruppen an und stoßen auf breites Interesse. So zählte die Stadtbibliothek beispielsweise beim Indie Games Festival über 1000 Besucher und erzielte darüber hinaus ein beachtliches Medienecho. Nächstes Jahr plant die Stadtbibliothek gemeinsam mit

dem Internationalen Zentrum für Kultur- und Technikforschung der Universität Stuttgart eine Ringvorlesung mit dem Titel »Homo ludens – der spielende Mensch«.

Spiele für den Bibliotheksbestand – die Fortbildung der »Spieltruhe«

Martina und Andreas Silbermann von der »Spieltruhe« unterstützen öffentliche Bildungseinrichtungen beim Einsatz von Brett- und Gesellschaftsspielen, wobei sie sich gezielt auf die Anforderungen der Ausleihe und der guten Spielbarkeit konzentrieren. Auf der Spielmesse in Nürnberg sichten sie die neusten Trends, testen die Nominierungen zum Spiel des Jahres, die Neuerscheinungen der großen Verlage und nehmen aber auch die kleinen Tische auf der Spielmesse ins Visier, mit Verlagen wie »Biwo« oder »Quango«.

Zu der dreistündigen Fortbildung im Juni dieses Jahres in der Stadtbibliothek Stuttgart sind über 50 Teilnehmerinnen und Teilnehmer erschienen, manche unter ihnen haben eine Anreise von über zwei Stunden in Kauf genommen. Anschaulich berichtet das Ehepaar Silbermann über die Neuerscheinungen, darunter das Fliesenleger-Spiel »Azul«, das Abenteuerspiel »Luxor« oder das Kartenspiel »The Mind«. Alles darf angeschaut und angefasst werden. Die Silbermanns haben eine große Auswahl mitgebracht, die das Spieler-Herz höherschlagen lässt, darunter auch einige Outdoor-Spiele oder der neue Lesestift

BuB Viele Spieleformate: Die Fotogalerie in der BuB-App zeigt sie nochmal auf.

»Bookii« von Tessloff, der mit seinen neuen Funktionen nicht nur für Kinder, sondern auch für Menschen mit eingeschränkter Sehfähigkeit interessant sein dürfte. Ein Trend, der schon länger zu beobachten ist, sind die sogenannten »Escape-Spiele«, bei denen in der Gruppe knifflige Rätsel gelöst werden müssen, um sich aus Räumen zu befreien. Ganz neu im Kommen sind allerdings die sogenannten Erzählspiele. Hier wird »Storyline: Von Märchen und Mythen« empfohlen, in dem die Spieler, inspiriert durch Karten mit Charakteren, Orten, Objekten und Ereignissen, Geschichten erzählen müssen.

Die Teilnehmer der Fortbildung gehen mit vielen neuen Ideen zurück an ihren Arbeitsplatz: Schreibworkshops mit Erzählspielen oder Medien-Rallyes als Escape-Spiele sind denkbare Formate, die auf ihre Umsetzung warten. Und das Memory »Klapperstorch und Kohlkopf« könnte gleich mal bei dem nächsten Termin für »Spielend Deutsch lernen« getestet werden. Im Begleitheft erfährt man, welche Bildpaare zusammengehören und dass in Frankreich nicht der Klapperstorch die Babys bringt, sondern die Kleinen im Kohlkopf heranwachsen. Pong! Wieder etwas gelernt... Mund zu.

*Meike Jung,
Stadtbibliothek Stuttgart*

ANZEIGE

Alle aktuellen Spiele-Highlights fix und fertig für die Ausleihe!

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Einfach mal stöbern bei ...



die-spieltruhe.de



Tel. 08822/948 73-0
info@die-spieltruhe.de