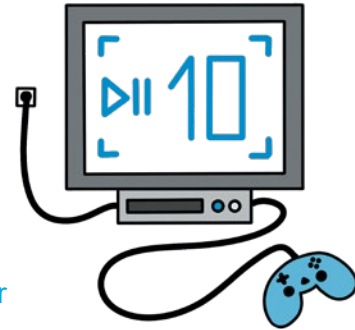


GameLab x KIM

10 Jahre Zusammenarbeit

Kristina Jevtic, Maren Kraemer, Felicia Merkle, Benjamin Schäfer



Im Laufe des Jahres 2016 verstärkten sich in der Fachgruppe Medienwissenschaften die Bestrebungen, Lehre über, mit und im Idealfall an Computerspielen anzubieten. Vor allem für den letzten Fall brauchte es eine Möglichkeit des einfachen Zugangs für Studierende ohne eigene Spiele-Hardware. Mit der Lösung dieses Umstands begann die mittlerweile zehnjährige Kooperation zwischen der Mediothek und den Anfängen des jetzigen GameLab.

In unserer Retrospektive blicken wir darauf zurück, was durch die enge Zusammenarbeit alles ermöglicht wurde, welche Entwicklungen es im Laufe der Zeit gab und wer alles davon profitierte. Wir sind sehr dankbar für die stets sehr angenehme und vertrauensvolle Kooperation, die positive, offene und lösungsorientierte Herangehensweise an Herausforderungen und wünschen uns, dass es in den kommenden Jahr(zehnt)en genau so weitergeht, da vor allem die Konsolidierung des GameLab als

Core Facility von der engen Zusammenarbeit und Nutzung der bestehenden Strukturen sehr profitiert.

**Zwei Konsolen, zwei Fernseher,
ein MediaLab**



MediaLab Konsolenplätze

Mit der Unterbringung von zwei Konsolen inklusive Fernseher und Zubehör wurde damals der erste Stein gelegt. Studierende sowie Lehrende konnten in Seminaren nicht nur über Computerspiele sprechen, sondern die Möglichkeit wahrnehmen, in kleinen Gruppen gemeinsam den Forschungsgegenstand zu analysieren.

Mit dieser ersten Zusammenarbeit entstand nicht nur ein niederschwellig nutzbares Angebot, darüber hinaus wurden weitere Verbindungen geknüpft, da Computerspiele beschafft werden und Netzwerkdosen geschaltet werden mussten, Sicherheitsaspekte, Zugangsregelungen und Abläufe mussten abgesprochen und etabliert werden. So entstanden in der Anfangszeit der Kooperation wichtige Verbindungen mit dem KIM, die entsprechend weiter ausgebaut wurden. Entscheidend und wichtig war hier, dass es immer gemeinsame Absprachen gab, die Kommunikation stets aufrechterhalten und wertgeschätzt wurde und im Zweifel weitere Personen hinzugezogen wurden, um die Kooperation zu verankern.

Dementsprechend war es dann kein großes Problem, die Arbeitsplätze im MediaLab der Mediothek zu erweitern und einen spieletauglichen Mobile Classroom zusammen mit den Fachbereichen Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften sowie Informatik und Informationswissenschaften und dem KIM zu beschaffen.

Ein weiterer Schritt in der Zusammenarbeit kam durch die (Be-)Förderung des GameLab zu einer Core Facility im Rahmen der Exzellenzstrategie und der Sonderforschungsbereich-Initiative „Serious Gaming“. Mit 25 Stellenprozenten, die in Absprache mit Oliver Kohl-Frey für das KIM beantragt wurden, stand dem GameLab mit Ralph Hafner ein direkter Ansprechpartner zur Verfügung, der entweder direkt weiterhalf oder uns an den*die richtige*n Ansprechpartner*in weiterleitete. Somit konnte das GameLab bestmöglich von der bestehenden Infrastruktur des KIM profitieren.

Über die Jahre vervielfältigte und erweiterte sich das Angebot des GameLab für verschiedene Gruppen der Universität. Forschende finden im GameLab die Möglichkeit, diverse Forschungs-Setups einzurichten, audiovisuelle

Daten aufzuzeichnen und diese Daten gesammelt abzurufen. Lehrende finden Unterstützung bei der Planung und Integration von Computerspielen in ihren Lehrveranstaltungen, und Studierende erhalten innerhalb sowie außerhalb von Seminaren Zugang zu Computerspielen oder finden sich in der Hochschulgruppe zusammen. Auf ein paar dieser Angebote gehen wir in den folgenden Abschnitten etwas genauer ein.

Spiele(n) im Medialab und Mobile Classroom

Ein großer Teil, der die gemeinsame Kooperation ausmacht, sind dementsprechend die Lehr- und Lernmöglichkeiten, die Lehrenden und Studierenden angeboten werden. Dazu zählt zum einen der Mobile Classroom – 16 Gaminglaptops und passende Ausstattung die im Seminarraum BG335 (Orangerie) in der Bibliothek gelagert werden – und die Konsolenarbeitsplätze im MediaLab (BA 440) – dem Arbeitsraum in der Mediothek.

Die technische Ausstattung des Mobile Classrooms und des Medialab bieten den Studierenden die Möglichkeit, verschiedenste seminar- und forschungsrelevante Spiele selbst spielen zu können, ohne die kostspielige Hardware und Software privat anschaffen zu müssen.

Die Konsolenstationen und der Computerarbeitsplatz im MediaLab erfordern eine gemeinsame Absprache von Seminarleitung, dem GameLab und der Mediothek des KIM, um den Zugang für studentische Seminarteilnehmer*innen bereitzustellen. Gemeldete Studierende erhalten so ohne weitere Voranmeldung an der Theke der Mediothek oder des Ausleihservices Zugang zum Raum und der Technik und können dort in Gruppen diskutieren und gemeinsam Wissen erarbeiten.

Dabei nutzt nicht nur der Fachbereich Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften dieses Angebot, verschiedene Seminare der Geschichtswissenschaften oder der Psychologie machten in den vergangenen Jahren von den Möglichkeiten und Infrastrukturen im MediaLab Gebrauch. In diesem Wintersemester 2025/2026 beispielsweise wird das MediaLab

im Kontext des medienwissenschaftlichen Seminars „Am Spielen behindert – Exklusion, Widerstand und adaptive Spielpraktik“ von Prof. Dr. Beate Ochsner und Dr. Markus Spöhrer (Universität Tübingen) oder dem Seminar „Klassische Antike in Videospiele“ von Marc Gehrmann in der Geschichtswissenschaft verwendet.

Für die Nutzung in Seminaren steht der Mobile Classroom bereit. Lehrende erhalten die Möglichkeit, während ihres Seminars Studierende direkt Computerspiele rezipieren zu lassen. An 16 Gaminglaptops, die mit Mäusen, Gamepads, Kopfhörern, Mikrofonen und Audiosplitttern ausgestattet sind, stehen nach voriger Absprache die benötigten Computerspiele und Programme zur Verfügung. Die dazu benötigten Konten auf den diversen Distributionsplattformen (z.B. Steam) übernimmt dabei das GameLab.



Mobile Classroom in der Orangerie

Dieses Semester finden wieder verschiedene Seminare mit dem Mobile Classroom statt. Darunter finden sich beispielsweise das seit dem Wintersemester 2020/2021 stattfindende Seminar „EduGaming – Zocken für den Unterricht“, in dem angehende Lehramtsstudierende den Einsatz von game-based Learning ausprobieren, oder das Medienpraxisseminar „Environmental Storytelling und In-Game-Fotografie“ unter der Leitung von Maren Kraemer und Dr. Manuel Schaub, in dem Fotografien aus Computerspielen mittels Cyanokopie entwickelt und im Frühjahr 2026 vor dem Bib-Café ausgestellt werden.

Administration der Spielsammlung

2022 ging die Spielsammlung, die sich zunächst in der Bibliothek befand und im Media Lab für die Seminare bereitstand, in die Obhut des GameLab und zog nach C201 um. Die inzwischen über 200 Spiele umfassen analoge Brett- und Kartenspiele und verschiedene physische Kopien digitaler Spiele. Dies hat zwei große Vorteile für uns: zum einen nimmt die Kooperation eine große Arbeitslast von der Bibliothek und vor allem der Ausleihe ab. Gerade analoge Spiele haben häufig viele kleine Teile, deren Vollständigkeit nach jedem Ausleihvorgang überprüft werden muss. Durch die Verwaltung von unserer Seite können wir diese Einzelteile im Blick behalten und nach jedem Ausleihvorgang überprüfen. Zum anderen lässt sich hier aber auch eine große Freiheit unsererseits beschreiben: Dadurch dass wir über die Spiele verfügen, sind wir sehr flexibel in der Nutzung diverser Spieler innerhalb von Seminaren, sowie großen und kleinen Forschungsprojekten. Lehrende können so beispielsweise über den Verlauf eines gesamten Semesters Kopien der Spiele ausleihen und diese (immer mit Gewähr auf vollständige Rückgabe) in ihren Seminaren zum Spielen bereitstellen. So lassen sich über die physischen Kopien verschiedene Seminarformate aufbauen und den Lehrenden kommt so ebenfalls die große Flexibilität entgegen.

Gründung eines Netzwerks für GameLabs an Hochschulen

Die Ausrichtung des GameLab als Core Facility und somit forschungsunterstützender Einrichtung auf wissenschaftlicher Seite stellt ein ziemliches Alleinstellungsmerkmal dar und die Verbindungen zu den wissenschaftsunterstützenden Strukturen des KIM zählen hier definitiv dazu. Dementsprechend fällt ein direkter Vergleich zwischen GameLabs an anderen Universitäten bzw. Universitätsbibliotheken sehr schwer. Während vielerorts einer infrastrukturellen Ausstattung für die Erforschung von Spielen mitunter einige interne Hürden im Weg stehen, existieren außerhalb der Institutionen ebenso ungünstige Schranken. Um diese über-institutionellen und teilweise politischen Hürden anzugehen, wurde im September 2023 ein Netzwerk für die Belange von GameLabs

und ähnlichen Einrichtungen gegründet. Dass hier das hiesige GameLab Teil der Gründungsmitglieder werden konnte, fällt ebenfalls wieder auf die Verbindung zum KIM und auf Isabell Leibing zurück, die uns damals mit Michael Mosel von der Universitätsbibliothek Marburg zusammenbrachte. So konnte das GameLab in einen gewinnbringenden Austausch mit anderen Betreiber*innen von ähnlichen Einrichtungen an anderen Universitäten und Bibliotheken treten. Ebendieser Austausch zeigt, wie gut unsere Kooperation mit dem KIM bisher lief, wo andere Einrichtungen Hürden identifiziert haben und gibt uns weitere Anreize, unser Angebot am GameLab infrastrukturell und in Verbindung mit dem KIM weiter auszubauen und zu verfeinern.

Die Hochschulgruppe Gaming KN

Im Jahr 2018 hat die Hochschulgruppe „Gaming KN“ im MediaLab in der Bibliothek ihr Zuhause gefunden. Anfänglich noch als „Live-Gaming“ von Dr. Markus Spöhrer beworben, kamen hier GameLab, Hochschulgruppe und alle interessierten Studierenden zusammen, um gemeinsam diverse Spiele zu erkunden.



Hochschulgruppe im MediaLab

Über die Zeit wuchs die Hochschulgruppe von anfangs nur wenigen Studierenden auf eine feste Gruppe an, die das MediaLab als ihren Spielraum etablierte. Die regelmäßigen Treffen finden aktuell donnerstags von 13:30 Uhr bis 17:00 Uhr statt, wodurch Studierende genug Zeit haben, zum Spielen vorbeizukommen,

auch wenn sie davor oder danach Seminare besuchen möchten. Durch enge Absprache, den sorgfältigen Umgang mit der Technik und das große Vertrauen von Isabell Leibing und dem gesamten Team darf die Hochschulgruppe zurzeit eigenständig das MediaLab mit dem Gaming-Equipment nutzen und darf sogar bis 18:00 Uhr in diverse Spielwelten abtauchen.

In all unseren Erkundungen ist das Motto: Jeder kann spielen, aber die Freiheit besteht auch darin, einfach nur in der Position der Beobachtenden zu verweilen. Gern ergibt sich daraus auch ein größeres Event – bis hin zum Publikum außerhalb des Glaskastens. Manchmal widmen wir uns auch einem großen Game zusammen und wechseln uns dabei ab. Dabei erhalten wir weitere Unterstützung bei unseren „Abenteuern“ vom GameLab, das uns neben den Konsolen diverse Spiele aus dem Katalog zum Ausleihen bereitstellt.

Generell gibt es beim Spielen keine Anforderungen. Unsere Hochschulgruppe ist so facettenreich wie die Welt der Spiele: Einige besitzen wenig bis gar keine Spielerfahrung, während andere sehr versiert sind und große Expertise beisteuern, andere wiederum nutzen die Gruppe als Safe Space für (Gaming-)Gespräche. Die Vielfalt an Studierenden, die sich mit ihrem mannigfaltigen Gaming-Interesse im MediaLab versammelt, trägt so zu großen und kleinen Gaming Sessions bei.

Auf die nächsten Jahre!

Während aktuell mit Studierenden, Lehrenden und Forschenden verschiedene Gruppen von der Kooperation zwischen GameLab und KIM profitieren und viele Strukturen und Abläufe etabliert wurden, gilt es einerseits diese Struktur stets zu pflegen, und andererseits flexibel auf Veränderungen und Neuerungen zu reagieren. Gerade die sich stets wandelnde Forschungslandschaft birgt ausreichend Potential, um die Zusammenarbeit dauerhaft aufrechtzuerhalten. Dementsprechend freut sich das GameLab auf viele weitere Jahre des Austauschs und der Kooperation.