

Taschenmonster in Bibliotheken?

Martin Kramer – (Grefrath)

Es ist schon beeindruckend, was da im Juli 2016 in Deutschland passierte. Täglich werden etliche Apps auf zahllose Smartphones geladen und das ist völlig normal und keiner Erwähnung wert. Und dann kam Pokémon GO.

Es fing im Ausland an und die ersten, netzaffinen Leute hörten etwas von dieser tollen App, mit der man in der realen Welt Pokémon fangen kann. In Deutschland war die App offiziell noch gar nicht erhältlich, da begann sich bereits ein Trend zu entwickeln. Mit der Möglichkeit, Pokémon GO legal im AppStore oder im PlayStore herunterzuladen, startete in Deutschland ein Hype, den man wohl am ehesten mit dem Rummel rund um das Tamagotchi vergleichen kann.

Worum geht es? Beim Spiel Pokémon GO handelt es sich um eine sogenannte Augmented-Reality-Anwendung. Diese „erweiterte Realität“ fand bereits im Spiel Ingress vom gleichen Hersteller Verwendung. Dabei verschmilzt das Spielgeschehen auf dem Smartphone-Display mit realen Orten in der wirklichen Welt und Realität. Im konkreten Fall von Pokémon GO ist es Aufgabe des Spielers, die Taschenmonster, also Pokémon, zu fangen. Analog zur Comicvorlage ist die Spielidee, als PokémontraineIn alle Pokémon zu fangen und zu trainieren, um mit ihnen später Kämpfe zu bestehen. Im Spiel gibt es wichtige Orte, die sogenannten Pokéstops, an denen es neue Pokébälle zum Einfangen der Monster, Heiltränke und ähnlich wichtige Dinge gibt. Diese Stops sind in der Realität markante Punkte, wie Denkmäler, Bahnhöfe... oder eben Bibliotheken.

Anders als in klassischen Handygames reicht es bei Pokémon GO nicht aus, bequem vom heimischen Sofa aus virtuell loszuziehen, man muss tatsächlich vor die Tür und die Pokéstops „in echt“ aufsuchen. Durch die Sensoren in den modernen Smartphones merkt das Spiel, wenn man sich zu schnell – etwa mit dem Auto oder Fahrrad – bewegt, und wertet die Kilometer dann nicht. Aber zurück zum Pokéstop, zurück zur Bibliothek.

Als erstes gilt es herauszufinden, ob die eigene Einrichtung ein Pokéstop ist. Da Bibliotheken schon immer wichtige Einrichtungen in der Stadt waren, sind sie meist auch im Spiel als ein solcher Punkt verankert. Das Kartenmaterial, welches dem Spiel zugrunde liegt, ist das von Google Maps, und die Punkte sind 1:1 aus dem Spiel Ingress übernommen. Also, jetzt heißt es, Handy

schnappen, App herunterladen und schauen, ob die Bibliothek dabei ist. Und dann? Nun, dann geht es darum, kreativ zu werden.

In „meiner“ Bibliothek, der Mediothek Krefeld, haben wir schon früh angefangen, den Hype um Pokémon GO auf Facebook zu begleiten. Wir haben Updates erklärt, Neuerungen aufgezeigt und natürlich auf Medien zum Thema in unserem Bestand hingewiesen. Im Haus selber gab es Schilder mit dem Hinweis, dass wir ein Pokéstop sind und PokémontraineInnen bei uns willkommen sind. Die Resonanz war wirklich gut, viele Jugendliche, später auch Erwachsene haben sich reingetraut und bei uns Taschenmonster gefangen. Sowohl vor Ort als auch in den sozialen Netzwerken konnte sich die Mediothek somit als „am Puls der Zeit“ präsentieren und hat zudem durch den Pokéstop noch Menschen angelockt, die sonst vielleicht nicht in die Bibliothek gekommen wären.

Neben den Menschen in der realen Welt gab es auch eine intensive Vernetzung der Bibliotheken untereinander. Schnell wurde ein gemeinsamer Hashtag gefunden. Unter #PokeBib begannen die Bibliotheken nun, ihre Einträge rund um das Thema Pokémon zu posten. Es ging jetzt darum, den Hype zu nutzen. Das wurde teilweise unglaublich kreativ umgesetzt. So wurden Kinderbasteltage zu Pokémonbasteltagen, es gab Veranstaltungen, bei denen NeueinsteigerInnen von alten Hasen die App erklärt wurde und es so tolle



Abb. 1: Logo der Pokémon GO-App.

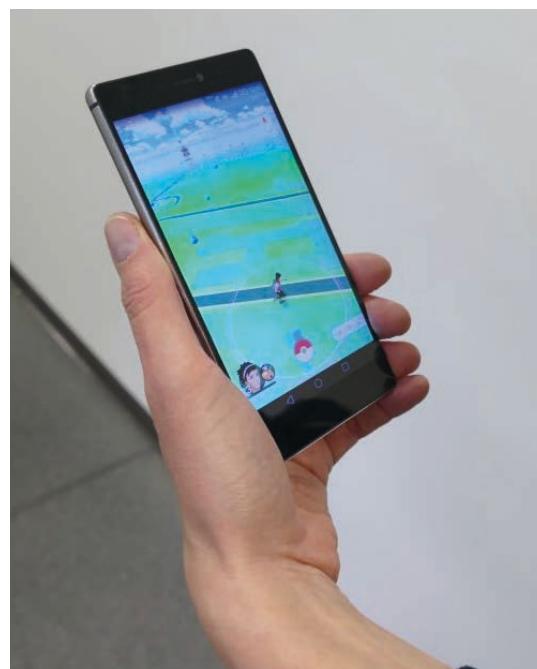


Abb. 2: Auf der Jagd nach einem Pokémon.

Vernetzungen von Nutzern gab. Die KollegInnen aus der Stadtbibliothek Köln haben sogar „echte“ Pokémon in der Bibliothek versteckt. Bekannte Figuren wurden mit dem bibliothekseigenen 3-D-Drucker ausgedruckt und konnten dann von den BibliotheksbenutzerInnen im ganzen Haus gefunden werden. Welches Pokémon am jeweiligen Tag dran war, konnte man den sozialen Netzen entnehmen.

Der Vollständigkeit halber seien aber auch die KritikerInnen erwähnt. Zum einen diejenigen, die, ähnlich wie damals beim Tamagotchi, befürchteten, die Jugendlichen würden alles andere vernachlässigen, zum anderen diejenigen, die schlimme Verkehrsunfälle befürchteten, weil Pokémon-SpielerInnen, ständig aufs Handy starrend, in fahrende Autos laufen würden. Und dann waren da auch bibliothekarische KollegInnen, die die Pokémon aus ihren Häusern verbannten. Mit selbsterstellten „Pokémonfreie Zone“-Schildern und dem Verbot, das Spiel in der Bibliothek zu spielen, traten sie in den sozialen Netzwerken eine Diskussion los, wie es sie lange nicht mehr

gegeben hat. Es ging um die Monetarisierung des öffentlichen Raumes und den Kontrollverlust, wenn Firmen einfach so die Bibliotheken zu Pokéstops machten. Argumente, die es verdienen, ernst genommen zu werden.

Als Fazit bleibt aber, jedenfalls meiner Meinung nach, dass der Nutzen, nämlich das Positionieren der Bibliothek als drittem Ort, das Vermitteln von Know-how bei einem neuen Trend, die Möglichkeit der Vernetzung der Bibliothek mit ihren Nutzern und nicht zuletzt auch die Werbung für die Bibliothek, die potenziellen Gefahren bei Weitem überwiegt.

Und heute?

Nun, es ist ruhig geworden um Pokémon GO. Tot ist das Game noch nicht, in Kürze sollen neue Funktionen freigeschaltet werden. Ob der Hype nochmal erreicht werden kann ist fraglich. Was bleibt, ist die Erkenntnis, dass Bibliotheken – dank fähiger und mutiger MitarbeiterInnen – einen solchen Trend optimal begleiten und für sich nutzen können.

TECHNOSEUM BIBLIOTHEK IN MANNHEIM



**WE
ARE
LIBRARY
PEOPLE**

www.schulzspeyer.com
PART OF LAMMHULTS DESIGN GROUP



**SCHULZ
SPEYER**

Hinter dem Technoseum in Mannheim – welches in den 80er Jahren von der Berliner Architektin Ingeborg Kuhler entworfen und geplant wurde – steht das Konzept des „arbeitenden“ Museums. Man läuft durch eine abwärts verlaufende Spirale von Epoche zu Epoche. Eine Bibliothek zu realisieren, die eben diesen Ansatz aufgreift und zu den unterschiedlichen Epochen übergreifend die entsprechenden benötigten Informationen ohne aufdringlich zu wirken einfach zur Verfügung stellt, war für uns eine reizvolle Herausforderung. Besonders unter dem Aspekt, dass das Technoseum – oder wie es früher hieß das Landesmuseum für Technik und Arbeit – eben auch die zentrale Stelle für Bildung und Forschung in der Region ist. Die Schulz Speyer AG hat bei diesem Projekt insbesondere das bewährte Regelsystem Uniflex sowie zahlreiche Sonderlösung geliefert.