



Fachhochschule Graubünden
University of Applied Sciences

Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von
Wolfgang Semar, Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

Arbeitsbereich
Master of Advanced Studies in Information Science

Schrift 161

«Ghostbusters Münsterergasse»

Vermittlung von regionalen Onlineressourcen und Recherche-
kompetenzen mit einem digitalen Educational Escape Room an
der Bibliothek Münsterergasse der Universitätsbibliothek Bern

Céline Graf

Chur 2023

Herausgegeben von Wolfgang Semar,
Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

Schrift 161

«Ghostbusters Münsterergasse»

Vermittlung von regionalen Onlineressourcen und
Recherchekompetenzen mit einem digitalen Educational
Escape Room an der Bibliothek Münsterergasse
der Universitätsbibliothek Bern

Céline Graf

Diese Publikation entstand im Rahmen einer Thesis zum MAS Information Science.

Referent: Simon Schultze

Korreferent: Dr. Wolfgang Wahl-Guyer

Verlag: Fachhochschule Graubünden

ISSN: 1660-945X

Ort, Datum: Chur, März 2023

Abstract

Diese Arbeit untersucht die Vermittlung von regionalen Onlineressourcen und Recherchekompetenzen mit einem digitalen Educational Escape Room an der Universitätsbibliothek Bern. Das Spielformat, bei dem Rätsel gelöst werden, um aus physischen oder virtuellen Räumen auszubrechen, ist im letzten Jahrzehnt aus der Freizeit vermehrt in Bildungs- und Kulturkontexte gelangt. Vor allem interessieren sich Bibliotheken, Schulen und Universitäten in den USA und Europa für diese gamebasierte Vermittlungsmethode.

Der Online-Escape Room mit dem Arbeitstitel «Ghostbusters Münsterergasse» wurde nach einem medienpädagogischen Modell der Fachhochschule Tessin für ein berufstätiges Publikum im Kanton Bern entwickelt. Jenes stellt eine zentrale BenutzerInnen-Gruppe der Bibliothek Münsterergasse dar. Gestaltet wurde das Game als Google-Quiz mit digitalisierten Quellen, Datenbanken und Plattformen der Universitätsbibliothek Bern. Die Chancen und Grenzen des Formats wurden mit zehn Testpersonen aus den Branchen Lehre, Medien und Kultur untersucht. Dabei wurde eine Kombination aus Usability-Test und Fokusgruppen-Interview angewandt.

Gemäss diesem Pilotprojekt wirkt sich das narrative Rätselspiel auch im Onlineformat und für ein breites Publikum positiv auf die Zugänglichkeit und das Interesse für E-Ressourcen, Bestände und Sondersammlungen von öffentlich-universitären Bibliotheken aus. Der Educational Escape Room eignet sich sowohl als Unterrichtsmittel als auch zur Auffrischung von Studienkenntnissen und zum beruflichen Stöbern. Weniger praktisch ist das Game für gezielte Recherchen. Zudem steht das Spielziel des schnellen Entkommens dem vertieften Entdecken und Lernen teilweise im Weg.

Schlagwörter: *Educational Escape Room, gamebasiertes Lernen, gamebasierte Vermittlung, Information Literacy, Recherchekompetenz, Hochschulbibliotheken, Kantonsbibliotheken, Universität Bern*

Vorwort

Ich danke herzlich allen Beteiligten der Universitätsbibliothek Bern und der Bibliothek Münsterergasse, die mich diese etwas verrückte Idee in die (virtuelle) Realität umsetzen liessen.

Grazie mille an Luca Botturi und Masiar Babazadeh für ihre super Tipps und ihre wichtige Vorarbeit. Ohne euch würde sich womöglich manche Schulklasse in der Schweiz öfter langweilen und das Gespenst aus der Bibliotheksgalerie würde für immer unentdeckt durch die Vergangenheit spuken.

Merci an Rita für die Liebe zu guten Geschichten, Tino für die Besonnenheit, Kevin für den British Humour, Nils für die Gipfeli, Daniel fürs Spazieren.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Theoretischer Hintergrund	3
2.1	Begriffsdefinitionen	3
2.1.1	Escape Room, Online-Escape Room, Educational Escape Room	3
2.1.2	Gamebasiertes Lernen, Gamification, Educational und Serious Games	4
2.1.3	Information Literacy.....	5
2.2	Forschungsstand zu Educational Escape Rooms	6
2.2.1	Anwendungsgebiete, Zielgruppen, Themen, Formate	6
2.2.2	Vermittlung von Recherchekompetenzen	10
2.2.3	Vermittlung von Bibliotheksbeständen	11
2.2.4	Weitere positive Effekte für Bibliotheken.....	11
2.2.5	Entwicklungsmodell und Evaluation.....	12
2.3	Fragestellung und Relevanz.....	17
3	Dokumentation der Spielentwicklung	19
3.1	Rahmenbedingungen	19
3.2	Zielgruppe.....	20
3.3	Thema und Narrativ.....	21
3.4	Lernziele	23
3.5	Rätsel und Debriefing.....	24
3.6	Struktur und Spielfluss.....	27
3.7	Ausstattung und Technik	28
4	Methodisches Vorgehen	31
4.1	Stichprobe	31
4.1.1	Demografische Angaben.....	31
4.1.2	Beruflicher Hintergrund	33
4.2	Qualitative Verfahren.....	34
4.2.1	Remote-Usability-Test.....	34
4.2.2	Fokusgruppen-Interview.....	36
4.2.3	Analyse und wissenschaftliche Güte.....	38
5	Ergebnisse	39
5.1	Vermittlung von regionalen Onlinere Ressourcen.....	39
5.1.1	Chancen	39
5.1.2	Grenzen	41
5.2	Vermittlung von Recherchekompetenzen.....	43
5.2.1	Chancen	43

5.2.2	Grenzen	45
5.3	Erkenntnisse zum Spieldesign	47
5.3.1	Mit Spielbeschreibung und Regeln beginnen.....	47
5.3.2	Zeitangabe, aber kein Zeitdruck.....	47
5.3.3	Hilfen, Gelerntes und Hintergrund einbetten	48
5.3.4	Rätsellevels und -typen variieren	49
5.3.5	Interaktiv, direkt und abwechslungsreich erzählen	49
5.3.6	Software für ein digital diverses Publikum wählen	50
5.3.7	Layout auf kleine Bildschirme ausrichten	50
5.3.8	Kommunizieren für ER- und Bibliotheksscheue.....	51
5.3.9	Gruppenmodus mitdenken.....	51
5.4	Reflexion der Methoden	52
5.4.1	Eignung des Stern-Modells für bibliothekarische Online-EERs	52
5.4.2	Beobachtung und Gruppeninterview	52
5.4.3	Vor- und Nachteile der Remote-Untersuchung	53
6	Fazit	55
7	Literaturverzeichnis	59
8	Anhang.....	65

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Design-Modell «Star» für Educational Escape Rooms der SUPSI (Botturi & Babazadeh, 2020).....	13
Abbildung 2: Abbildungen 2-13: Screenshots Escape Room «Ghostbusters Münstergasse» (Graf, 2022).....	22
Abbildung 3.....	22
Abbildung 4.....	23
Abbildung 5.....	23
Abbildung 6.....	25
Abbildung 7.....	26
Abbildung 8.....	26
Abbildung 9.....	27
Abbildung 10.....	27
Abbildung 11.....	28
Abbildung 12.....	28
Abbildung 13.....	28
Abbildung 14: Geschlechterverteilung der Stichprobe.....	31
Abbildung 15: Altersverteilung der Stichprobe.....	32
Abbildung 16: Wohnorte der ProbandInnen.....	32
Abbildung 17: Branchen der ProbandInnen.....	33
Abbildung 18: Bildungsabschlüsse der ProbandInnen.....	33

Abbildungen im Spiel:

Burgerbibliothek Bern: FN.G.E.458; FP.H.30; FN.G.E.459; FP.E.29; FP.E.368; Gr.B.248; Gr.C.296;_R.B.13 / Public Domain Mark

ETH-Bibliothek Zürich: Bildarchiv / Fel_053033-RE / Public Domain Mark

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Educational Escape Rooms von Hochschulen und Hochschulbibliotheken ...	8
Tabelle 2: Zielgruppen innerhalb der öffentlichen Kundschaft, gesamte UB (Meyer et al., 2022, S. 20)	20
Tabelle 3: Berufliche Tätigkeiten der ProbandInnen.....	33
Tabelle 4: Codebuch.....	35
Tabelle 5: Interview-Leitfaden.....	37

Abkürzungsverzeichnis

BMü	Bibliothek Münsterergasse
ER	Escape Room
EER	Educational Escape Room
GBL	Gamebasiertes Lernen
SUPSI	Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
TN	Teilnehmerinnen und Teilnehmer
UB	Universitätsbibliothek Bern

1 Einleitung

Ausgangspunkt für diese Arbeit war eine öffentliche Lehrveranstaltung der Fachhochschule Südschweiz (SUPSI) im Dezember 2021 auf der Plattform Eduhub.ch von Switch. Die Dozierenden Masiar Babazadeh und Luca Botturi erklärten die Grundlagen und Möglichkeiten von digitalen «Educational Escape Rooms» für die Hochschullehre (Babazadeh & Botturi, 2021). Beim Ausprobieren von Beispielen dieses Spielformats, bei dem Rätsel gelöst werden, um einem Raum zu entkommen, erhielt besonders ein Escape Room zu Thema Harry Potter viel Zuspruch. Das literarische Thema täuschte nicht: Erstellt hatte ihn eine Bibliothek, die Peters Township Library in Pennsylvania (Krawiec & Peters Township Public Library, 2020).

War dieser Escape Room eine Ausnahme oder ein Indiz für einen Trend? Die Neugier der Autorin war geweckt. Erkundungen im Internet und Literaturrecherchen ergaben daraufhin, dass dieses Spielformat an Bibliotheken, wie auch an Universitäten und Schulen in den letzten Jahren sowohl im englisch- als auch im deutschsprachigen Raum an Interesse und Popularität gewonnen hat. Das ist etwa an Ratgebern ersichtlich, die dazu in jüngerer Zeit erschienen sind (*Escape Rooms selbst gestalten*, 2019; Kroski, 2019, 2020). Escape Rooms sind offenbar nicht nur im Freizeitkontext für ein breites Publikum eine attraktive Beschäftigung, sondern auch in der bibliothekarischen Vermittlung von Beständen und Information Literacy.

Untersucht worden sind Educational Escape Rooms bisher vor allem für studentisches Publikum sowie Schülerinnen und Schüler. Für die Bibliothek Münsterergasse, an der die Autorin dieser Arbeit tätig ist, stellen sich dazu verschiedene Fragen. Was sind die Chancen und Grenzen dieses Formats für die Vermittlung von Bibliotheksressourcen an ein öffentliches Publikum, das einen wesentlichen Teil der Bibliothek Münsterergasse ausmacht? Wie lässt sich ein solches Spiel digital entwickeln, gibt es hierzu auch Forschung? Ist das Design-Modell der SUPSI aus der Lehre auch für Bibliotheken interessant? Und wie lässt sich ein solches Spiel evaluieren?

So entstand ein Pilotprojekt, im deutschsprachigen Raum sind der Autorin keine anderen Online-Educational Escape Rooms von Universitätsbibliotheken bekannt.

Zunächst wird in dieser Arbeit der theoretische Hintergrund näher erläutert mit Begriffen, Forschungsstand und Forschungsfragen. Es folgen das methodische Vorgehen, die Dokumentation der Spielentwicklung und die Ergebnisse der Untersuchung.

2 Theoretischer Hintergrund

In diesem Kapitel werden zentrale theoretische Begriffe geklärt, der Forschungsstand zu Educational Escape Rooms im Bibliotheks- und Bildungsbereich beleuchtet und die Forschungsziele dieser Arbeit formuliert.

2.1 Begriffsdefinitionen

2.1.1 Escape Room, Online-Escape Room, Educational Escape Room

Escape Room bezeichnet ein Spielformat, bei dem sich die TeilnehmerInnen – meistens im Team von mindestens drei Personen – innerhalb eines Zeitlimits aus einem oder mehreren Räumen befreien, indem sie Rätsel lösen, Hinweise suchen und kombinieren, Codes und Schlösser knacken und weitere Aufgaben bewältigen (Nicholson, 2015, S. 1).

Die Mehrheit der Räume ist nach einem Thema oder einer Erzählung, einem Narrativ, gestaltet. Ziel für die Spielenden kann es dabei auch sein, ein Geheimnis aufzudecken, einen Kriminalfall zu lösen, einen Schatz zu finden etc. – der Fantasie der EntwicklerInnen sind kaum Grenzen gesetzt. (Nicholson, 2015, S. 13–14).

Escape Rooms, die anfangs der 2000er-Jahre in Japan entstanden, sind seit rund zehn Jahren weltweit als Unterhaltungsphänomen populär. Zahlreiche Vorläufer und Spielrends haben zum Aufkommen des Formats beigetragen, von Abenteuer-Computerspielen der 80er-Jahre bis zu Themen-Vergnügungsparks oder Schnitzeljagden im öffentlichen Raum (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 41; Nicholson, 2015, S. 3–5).

Escape Game und Breakout Game sind Synonyme für Escape Room. Der Begriff Escape Room ist indes am häufigsten anzutreffen, was mit der Vermarktung zusammenhängt. Escape Room erkennen SpielerInnen unabhängig vom kulturellen Kontext als eigenes Format. Folglich wird diese Bezeichnung manchmal auch verwendet, wenn das Entkommen aus dem Raum keine wesentliche Rolle spielt (Nicholson, 2015, S. 28).

Es ist zudem nicht immer ein physischer Raum, aus dem sich die Spielenden befreien. Es gibt auch Escape Rooms im Kleinformat, die sich am Tisch spielen lassen, darunter Brettspiele, Bücher und Kisten oder Boxen (Nicholson, 2018, S. 45).

Escape Rooms, die in digitalen Räumen spielen, nennen sich digitale, virtuelle oder Online-Escape Rooms. In dieser Arbeit wird von online oder digital gesprochen, um zu verdeutlichen, dass es sich um ein Spiel im Internet handelt. Dies im Unterschied zu

hybriden Escape Rooms, bei denen Computer im Raum für gewisse Rätsel verwendet werden, sowie Escape Rooms, die mit Virtual-Reality-Technik laufen, wie etwa jene im Berner Wankdorf-Center (Pandally AG, 2022).

Wird ein Escape Room für die Vermittlung von Lerninhalten konzipiert, handelt es sich um einen Educational Escape Room (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 42). Auf Deutsch wird dazu gelegentlich «pädagogischer Escape Room» gesagt (*Escape Rooms im Unterricht verwenden*, 2019, S. 4). Eine konsequente Übersetzung gibt es aber bisher nicht, meistens wird der englische Begriff verwendet; so auch in dieser Arbeit. Zugunsten der Leserlichkeit werden die Abkürzungen ER für Escape Room und EER für Educational Escape Room verwendet.

2.1.2 Gamebasiertes Lernen, Gamification, Educational und Serious Games

Educational Escape Rooms sind eine Form von spielbasiertem Lernen. In diesem Konzept verstehen PädagogInnen den Einsatz von Spielen zu Lernzwecken (Fischer, 2020, S. 11). Wenn hierbei digitale Spiele im Fokus stehen, ist im deutschsprachigen Umfeld oftmals der englische Ausdruck gaming- oder gamebasiertes Lernen zu lesen, so etwa in der Arbeit von Jennifer Hale (2018) über Informationskompetenz-Vermittlung an Hochschulbibliotheken. In der vorliegenden Arbeit, die sich mit einem digitalen Spiel befasst, wird demnach der Begriff gamebasiertes Lernen (GBL) verwendet.

Abzugrenzen ist GBL zum einen vom verwandten Begriff Gamification. Dieser bezeichnet laut Deterding, Dixon, Khaled und Nacke «the use of design elements characteristic for games in non-game contexts» (2011, S. 13), also den «Einsatz von spieltypischen Elementen in nicht spielerischen Kontexten» (Fischer, 2020, S. 11). Hinter Gamification steht entsprechend nicht immer eine pädagogische Intention. Ein typisches Beispiel sind Punktesammlungs-Wettbewerbe von Läden, mit denen primär der Umsatz gesteigert werden soll (Hale, 2018, S. 43).

Im Bereich GBL kommen zum anderen häufig die Begriffe Educational Game und Serious Game vor. Beide bezeichnen «für Lernzwecke konzipierte Spiele» (Hauser, 2021, S. 250). Zu dieser Arbeit passt allerdings der Begriff Educational Game besser, weil bei Serious Games, wie bereits ihr Name andeutet, der Unterhaltungswert einen geringeren Stellenwert einnimmt. Serious Games sind besonders in der Berufsbildung verbreitet, unter anderem für medizinische und militärische Trainings (Hale, 2018, S. 41). Ein

Educational Escape Room dagegen soll mindestens so viel Spass machen, wie er lehrreich ist, wie noch zu sehen sein wird.

2.1.3 Information Literacy

Wenn in dieser Arbeit die Lernziele für den EER präsentiert werden, ist die Rede von Recherchekompetenzen. Diese sind im Kontext des international etablierten Konzepts der Information Literacy der UNESCO (Grizzle & Torras, 2013) zu verstehen. Es beschreibt eine «informationskompetente» Person mit folgenden Fähigkeiten:

To be information literate is to have the thinking and practical skills, knowledge and attitudes that enable one to make ethical use of information through:

- *Recognising a need for information and articulating that need*
- *Locating and accessing relevant information*
- *Evaluating content critically in terms of authority, credibility and current purpose*
- *Extracting and organising information*
- *Synthesising or operating on the ideas abstracted from content*
- *Ethically and responsibly communicating one's understanding or newly created knowledge to an audience in an appropriate form and medium*
- *Being able to use ICT in order to process information. (Grizzle & Torras, 2013, S. 48)*

Information Literacy reicht also vom Erkennen des Informationsbedarfs über das Finden, Bewerten, Organisieren und publikumsgerechte Kommunizieren von relevanter Information bis zum Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien.

An der UNESCO-Definition orientieren sich auch die «Schweizer Standards der Informationskompetenz» (Stalder et al., 2011), die VertreterInnen von schweizerischen Hochschulbibliotheken vor rund elf Jahren verfasst haben. Ihre Feststellung, die Bibliotheken seien bei der «Förderung von Informationskompetenz» (Stalder et al., 2011, S. 3) an Hochschulen die Hauptakteurinnen, kann sicherlich heute noch als gültig betrachtet werden.

Die Universitätsbibliothek Bern (UB) betreibt im Bereich Information Literacy Informationsseiten, Beratungen und Kurse zu Themen wie Recherche, Literaturverwaltung und

wissenschaftliches Schreiben (Universitätsbibliothek Bern, 2022d). Ein Grossteil der Bildungsangebote der UB sind nicht ausschliesslich Universitätsangehörigen, sondern allen interessierten BürgerInnen im Kanton Bern zugänglich, was die gesellschaftsethische Perspektive der UNESCO auf die Information Literacy unterstützt.

Bei der Recherche in digitalen Ressourcen der Bibliothek Münsterergasse, die mit dem vorliegenden Spielprojekt vermittelt werden sollen, stehen Strategien für die Online- und Datenbank-Recherche im Mittelpunkt. Auf diese wird in Kapitel 3 unter den Lernzielen näher eingegangen.

2.2 Forschungsstand zu Educational Escape Rooms

Im Folgenden wird ein Überblick über die wichtigsten Anwendungsgebiete, Zielgruppen und Themen von EERs gegeben. Weiter wird zusammengefasst, was EERs laut bisherigen Untersuchungen in der bibliothekarischen Vermittlung von Information Literacy und Beständen bewirken können und welche weiteren positiven Effekte für Bibliotheken beobachtet worden sind. Zudem wird das Entwicklungsmodell für EERs der SUPSI vorgestellt und die gegenwärtige Evaluationspraxis von EERs diskutiert. Schliesslich erfolgt die Fragestellung dieser Arbeit.

2.2.1 Anwendungsgebiete, Zielgruppen, Themen, Formate

Educational Escape Rooms sind ein junges Phänomen. In einer Umfrage des kanadischen Bibliotheks- und Game-Pädagogen Scott Nicholson mit 175 Escape Room-Anbietern aus Nordamerika, Asien, Australien und Europa gaben 22% an, dass ihr Spiel einige «Bildungsmöglichkeiten» beinhalte. Bei 8% handelte es sich um explizit zu Bildungszwecken erstellte Educational Escape Rooms (Nicholson, 2015, S. 24–25).

Nicholson ist der erste, der sich mit dem Format im Bildungskontext theoretisch beschäftigt hat. Er plädierte in den 2010er-Jahren in Aufsätzen und Vorträgen für Escape Rooms als motivierende Unterrichtsmethoden, die sich im Klassenzimmer, aber auch an «Orten des informellen Lernens» (Nicholson, 2015, S. 30) wie Bibliotheken und Museen einsetzen liessen. Sie würden ein immersives Erlebnis bieten, kooperative Fähigkeiten stärken und die Spielenden mit Denk- und Problemlöseaufgaben aktivieren:

Having a shared environment in which players are working together on a game designed around specific learning outcomes sets the groundwork for active learning and social constructivism. The team of players engages with the prompts and artifacts and with each other to explore a narrative-driven challenge. [...] Unlike many screen-based games that rely primarily on hand-eye coordination or board games that are based on strategy and luck, escape games are built around using the mind to solve challenges. (Nicholson, 2018, S. 46)

Dem Rat des Game-Experten sind PädagogInnen in den USA, England und vereinzelt weiteren europäischen Ländern, darunter Deutschland und die Schweiz, gefolgt. Hauptzielgruppen von EERs sind bisher Studentinnen und Studenten in vorbereitenden Programmen (in den USA üblich) oder im ersten Studienjahr. An Universitäten engagieren sich oftmals Bibliotheken mit Escape Rooms im Rahmen von Einführungsveranstaltungen. Auch im Fachunterricht finden EERs Verwendung.

Die folgende Übersicht zu EERs, über welche zugängliche und ausreichend belegte Zeitschriftenartikel existieren, zeigt die Bandbreite von Themen und Zielgruppen in der Hochschullehre und das Verhältnis von physischen und Online-ERs auf:

UrheberInnen	Themen	Jahr	Zielgruppen	Format	Artikel
Coventry University, Disruptive Learning Lab, Programm «escapED»	Soft Skills (Teamfähigkeit, Kommunikation)	2017	Studierende und Mitarbeitende	physisch	(Clarke et al., 2017)
University of Southampton, Dozent Learning Design	Recherchekompetenz, Geschichte («The Island of Dr. Moreau»)	2017	StudienbeginnerInnen	physisch	(Clarke et al., 2017)
California State University, Bibliothek	Bibliothekseinführung, Information Literacy (Verifizierung), Politik	2017	StudienbeginnerInnen	physisch	(Pun, 2017)
San Jose State University, Geschichtsdozentin	Geschichte	2017	StudienbeginnerInnen	physisch	(Rouse, 2017)
University of Essex, Abteilung für Forschungsunterstützung und wissenschaftliche Dienstleistungen	Open Access	2019	Forschende und Studierende	physisch	(Sundsbo, 2019)

University of the Arts London, Archives and Special Collections Centre	Archiveinführung, Recherchekompetenz, Filmgeschichte (Stanley Kubrick)	2019	Studierende	physisch	(Sampson, 2019)
North Carolina University, John Jay College of Criminal Justice, Bibliothek	Bibliothekseinführung, Recherchekompetenz, Rechtsgeschichte	2019	StudienbeginnerInnen	1. Version online, 2. physisch	(Davis, 2019)
Universität Würzburg, Universitätsbibliothek	Bibliothekseinführung	2020	Studierende	physisch	(Blümig & Klostermann, 2020)
Oklahoma State University, Dozierende Lehramt	Medienpädagogik (Gamification)	2020	StudienbeginnerInnen	online	(Neumann et al., 2020)
Universität Salzburg	Biologie (Sexualkunde)	2021	MittelschülerInnen	online	(Brandlmayr et al., 2022)

Tabelle 1: Educational Escape Rooms von Hochschulen und Hochschulbibliotheken

Im Unterschied zu den Hochschulbibliotheken fällt bei Escape-Spielen von öffentlichen, d.h. Kantons-, Stadt- oder Gemeinde- sowie Schulbibliotheken auf, dass sie primär praxisorientiert sind und bisher nicht Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen waren. Das ist gut ersichtlich am Beispiel USA, wo zahlreiche ER-Projekte für ein junges Publikum vorhanden wären, wie Recherchen der Bibliothekarinnen Kroski (2019) und Pavey (2021) zeigen.

In der Schweiz führen nach eigenen Recherchen aktuell zwei Bibliotheken ERs für ein breites öffentliches Publikum im Angebot: die Stadtbibliothek Aarau (2022) und die Zentralbibliothek Zürich (2022). ER-ähnlich sind auch Live-Schatzsuchen wie jene in der Mediathek der Pädagogischen Hochschule Bern (2022b). Diese veranstaltet regelmässig eine Weiterbildung zum Thema Escape Room für Bibliothekspersonal (Pädagogische Hochschule Bern, 2022a). Doch auch über diese Projekte gibt es keine Forschungsarbeiten. Ein Trend zum EER-Format in öffentlichen Bildungs- und Kulturinstitutionen ist an ihnen dennoch erkennbar. Ein kurzes informelles Gespräch nach einem Selbstversuch des ERs «Schnebelhorners Vermächtnis» in der ZB Zürich hat bekräftigt, dass das kostenlose Spiel im Dachstock der Bibliothek beliebt ist und mehrmals wöchentlich gebucht wird.

Deutlicher ist der wissenschaftliche Bezug bei Escape Rooms für die Sekundarschule. In der Schweiz ist hier besonders das Duo Masiar Babazadeh und Luca Botturi der schon

erwähnten SUPSI aktiv. Sie haben ein EER-Design-Modell für Lehrpersonen entwickelt und getestet, das in Kapitel 2.3.5 vorgestellt wird (Botturi & Babazadeh, 2020). Aktuell erprobt ausserdem die Pädagogische Hochschule Schwyz mit verschiedenen Partnern ein Escape-Spiel für die Sekundarstufe I im Informatikunterricht (Pädagogische Hochschule Schwyz, 2022).

Thematisch bewegen sich die Mehrheit der EERs von Universitäten im Bereich Information Literacy, Bibliothekseinführungen, Geschichte und Pädagogik. Weitere ERs im Fachunterricht gibt es laut den Spezialisten der SUPSI vor allem in naturwissenschaftlich-technischen, medizinisch-gesundheitlichen und sozialwissenschaftlichen Bereichen (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 43).

Beim Format hat die Covid-19-Pandemie für eine leichte Zunahme von digitalen Escape Rooms gesorgt. Nicht nur der Hogwarts-ER entstand im Lockdown online, sondern etwa auch die universitäre Lehrveranstaltung für angehende Lehramt-Studierende an der Oklahoma State University (Neumann et al., 2020).

Online-Escape Rooms gab es indes schon vorher. Kroski stellt fest, dass die meisten Online-ERs Bildungszwecken dienen und vor allem an Bibliotheken und Schulen eingesetzt werden: «While not all digital breakouts have a learning objective as their impetus, the vast majority do, as these online games and activities are used primarily by librarians and educators as teaching tools» (Kroski, 2020, S. 6). Für die frei spielbaren Escape Rooms dominiert gegenwärtig die Quiz-Software von Google-Formulare, wie Beispiele auf der Webseite von Botturi (2022) zeigen. Früher – die Jahre sind leider nicht vermerkt – war es gemäss der Dokumentation von Kroski (2020, S. 6–11) eine Kombination von Google-Sites und Google-Formulare.

Soweit der Zwischenstand zur Verbreitung und zu den Zielgruppen von EERs. Was ist nun über ihre Wirkung herausgefunden worden, das für Bibliotheken von Interesse ist?

2.2.2 Vermittlung von Recherchekompetenzen

ERs erfordern kritisches und kreatives Denken und die Fähigkeit, schnell und analytisch Probleme zu lösen und Entscheidungen zu treffen. Die Bibliothek sei als «Recherche-Eldorado» (Blümig & Klostermann, 2020, S. 8) prädestiniert für Escape-Spiele, schreibt die Universitätsbibliothek Würzburg, die zu ihrem 400-Jahr-Jubiläum ihren Lesesaal in einen ER für Studierende verwandelte. Kroski stimmt zu, dass Themen der Information Literacy wie Katalogrecherche gute Rätselmöglichkeiten bieten würden:

What better way to spice up a staid information literacy curriculum than with a tantalizing online game? Librarians can engineer puzzles that challenge library patrons to locate items in the catalog, explore online databases, practice identifying fake news, find peer-reviewed articles, learn how to cite sources, and so much more. (Kroski, 2020, S. 8)

Kroski vermutet zudem, dass für diese Themen die Onlineform besser geeignet sei als die Vor-Ort-Form:

Because they reside entirely online and are most often devoted to a single player, these types of games are even better positioned for teaching valuable lessons in information literacy and use of the library than live escape games. (Kroski, 2020, S. 8)

Die universitären Institutionen, die Studierenden mit EERs die Benutzung von bibliothekarischen oder archivischen Datenbanken und Kompetenzen der Information Literacy vermitteln wollten, kamen bei ihren Versuchen allesamt zum Schluss, dass sich das Spielformat für dieses Ziel und diese Zielgruppe ausgesprochen gut eigne. Das Lernen von Recherche in einem spielerisch-erzählerischen Rahmen bereitete den Studierenden mehr Spass und Spannung als im regulären Unterricht, wie die insgesamt zufriedenen bis begeisterten Rückmeldungen gezeigt haben (Davis, 2019, S. 279; Pun, 2017, S. 333; Sampson, 2019, S. 42; Sundsbø, 2019, S. 5).

Zu beachten sind indes auch die Tücken von Rechercheaufgaben. Sie verlangen von den Spielenden eine gewisse Ausdauer, Geduld und Präzision. Schwierigkeiten hatten z.B. die ProbandInnen des John Jay College of Criminal Justice beim Lösen von Aufgaben mit Datenbanken, für die eine einfache Suche mit Stichworten nicht zielführend ist. Es gelang vielen nicht, einen Zeitungsartikel zu finden, von dem nur der Zeitraum und ein Personenname bekannt war (Davis, 2019, S. 285).

Zur Frage, ob Online-ERs bei der Recherchekompetenz-Vermittlung einen Vorteil haben, gibt es noch keine klaren Belege. Einen Hinweis zumindest liefert der EER der Universitätsbibliothek in North Carolina, der sowohl online als auch vor Ort durchgeführt wurde. Die Onlinegruppe wies in einer Umfrage einen höheren Lernanteil von Recherchekompetenz auf: 100% (online, 2013) gegenüber 66% (vor Ort, 2017) der Studierenden gaben mindestens eine «research skill» an, die sie dank des Spiels erworben hätten. Es scheint einfacher zu sein, sich auf digitale Rechercheaufgaben zu konzentrieren, wenn das ganze Spiel am Computer stattfindet. Allerdings nahmen an der 2. Durchführung mehr Personen teil (23 vs. 64), und es handelte sich um verschiedene Spielfassungen (Davis, 2019, S. 293).

2.2.3 Vermittlung von Bibliotheksbeständen

Das Format fördert Neugier und Interesse an neuen Themen: «Escape Rooms create a moment of passion around specific topics that then can be used as the spark to then ignite interest in something for a player to learn more about later» (Nicholson, 2015, S. 30).

Die Bibliothek des John Jay College of Criminal Justice in North Carolina (Davis, 2019) und das Archives and Special Collections Centre der University of the Arts London (Sampson, 2019) haben demonstriert, dass ein EER erfolgreich Bibliotheksbestände vermitteln kann. Das Spiel machte die TeilnehmerInnen aufmerksam auf die vorhandenen Bestände wie z.B. das Stanley Kubrick-Archiv und weckte bei ihnen Lust, die Sammlungen «wieder zu besuchen und detaillierter zu erkunden» (Sampson, 2019, S. 42).

Das Einbetten von historischen Quellen mithilfe von Rätseln vermittelt den Spielenden zudem interessantes Wissen über den Wandel von Informationsquellen und -autoritäten. Z.B. diskutierten die BibliothekarInnen der Sammlung für Kriminalgeschichte mit den Studierenden im Debriefing über die Gerichtsprotokolle und Presseartikel von Anfang des 20. Jahrhunderts, die sie im Spiel aufgespürt hatten (Davis, 2019, S. 286).

2.2.4 Weitere positive Effekte für Bibliotheken

Sichtbarkeit: Bibliotheken nutzen die aktuelle Popularität von Escape Rooms mit ihrem Spannung versprechenden Namen, um Publikum anzuziehen, welches das Format kennt oder kennenlernen möchte (Davis, 2019, S. 290; Sundsbø, 2019, S. 2). Primäres Ziel des ERs im Lesesaal der Universitätsbibliothek Würzburg im Jahr 2019 war demnach ein

«Image-Gewinn». Jener wurde laut den AutorInnen erreicht: Das Angebot war ausgebucht, und die «ausnahmslos positiven» Rückmeldungen bestärkten die MacherInnen, das Format weiterzuverfolgen (Blümig & Klostermann, 2020, S. 8).

Ein Online-ER kann, wenn er über interaktive Kanäle geteilt wird, neues Publikum ansprechen. So wurde das «Hogwarts Escape»-Spiel (Krawiec & Peters Township Public Library, 2020) massgeblich über die virale Verbreitung mit Social Media zum Erfolg (Chaudhry, 2020; Ford, 2020). Weil das Spiel viele TeilnehmerInnen inspirierte, selbst einen ER zu produzieren, erstellte die Autorin eine Anleitung mit YouTube, die nun wiederum Publikum generiert (Krawiec, 2020). Mit verhältnismässig simplen Mitteln lässt sich also ein grosser Effekt erzielen.

Zugänglichkeit: Die spielerische Annäherung an die Bibliothek kann auch der speziell zu Studienbeginn auftretenden «Bibliotheksangst» (Mellon, 1986) entgegenwirken. Das zeigen die Versuche in der Bibliothek des John Jay College of Criminal Justice mit insgesamt über 600 Studierenden (Davis, 2019, S. 280).

Soziale und kommunikative Fähigkeiten: Bei Escape Rooms, die in der Regel in Gruppen gespielt werden, wird der positive Einfluss auf die Teamfähigkeit immer wieder betont (u.a. Clarke et al., 2017, S. 78; Nicholson, 2015, S. 7–8; Sampson, 2019, S. 42). Es braucht Kommunikation und Kooperation, um die Rätsel und Hindernissen gemeinsam zu meistern (Nicholson, 2015, S. 24). Die Teamarbeit funktioniert auch im Onlinemodus, wobei die Moderation die SpielerInnen womöglich eher animieren muss, sich gegenseitig zu helfen (Neumann et al., 2020, S. 419).

2.2.5 Entwicklungsmodell und Evaluation

Für die Entwicklung eines EERs gibt es noch keine methodischen Standards speziell für Bibliotheken. Als Grundlage bietet sich aber das sogenannte «Star»-Modell aus der Medienpädagogik an, hier übersetzt mit Stern-Modell. Es richtet sich an Lehrpersonen von Sekundar- und Hochschulen und wurde von Babazadeh und Botturi im Rahmen des von Erasmus+ geförderten Projekts «School Break» von mehreren europäischen Institutionen an der SUPSI konzipiert (Botturi & Babazadeh, 2020; Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI) et al., 2022).

Das Stern-Modell (Abbildung 1) beruht auf dem US-amerikanischen «escapED»-Modell des Disruptive Media Learning Lab der Coventry University (Clarke et al., 2017, S. 78).

Die Grundidee beider Modelle ist, die Rahmenbedingungen für das Spiel zu definieren und den Designprozess in mehrere Komponenten zu unterteilen. Das Stern-Modell verzichtet im Unterschied zu «escapED» auf eine chronologische Reihenfolge der einzelnen Entwicklungsschritte und ordnet diese stattdessen frei im Kreis an. Zudem erhält die Phase des Debriefings mehr Gewicht. Die Diskussion und Reflexion der vermittelten Inhalte sind in dieser Darstellung auch deutlicher von der methodischen Evaluation des Spiels getrennt (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 44–47).

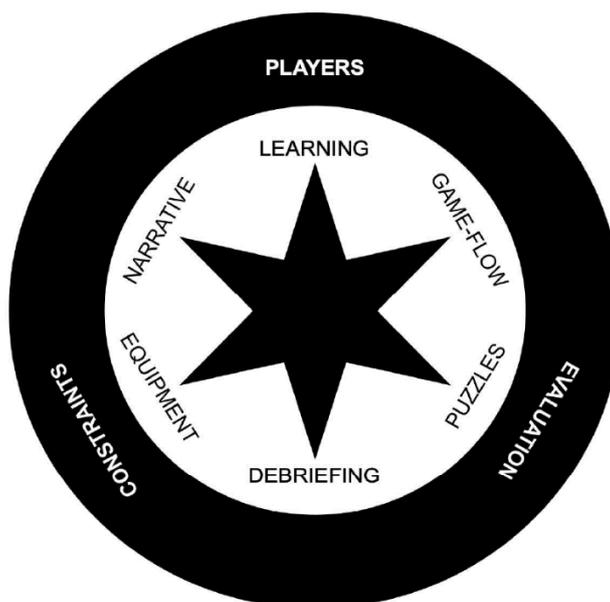


Abbildung 1: Design-Modell «Star» für Educational Escape Rooms der SUPSI (Botturi & Babazadeh, 2020)

Im Folgenden werden die Elemente des Designprozesses nach dem Stern-Modell erläutert und mit Befunden aus der Literatur ergänzt. Ein besonderes Augenmerk gilt dabei Online-EERs. Die Anwendung auf das Projekt der Bibliothek Münstergasse folgt im nächsten Kapitel.

Kontextelemente

Rahmenbedingungen: Die Kontextanalyse identifiziert die Bedürfnisse, Ressourcen und Einschränkungen der Institution, die das Spiel plant.

Nicht unterschätzt werden darf, wie in allen Praxisberichten ersichtlich wird, der Zeitbedarf von der Konzeption über das Testen bis zur finalen Version. Solche Projekte sind deswegen oft Teamarbeit.

Bei physischen ERs, die in öffentliche Gebäuden integriert werden, stellen sich knifflige räumliche und technische Fragen. In Bibliotheken ist eine Abstimmung mit dem Alltagsbetrieb und Schichtplänen ein Thema.

EERs, die am Computer gespielt werden, sind bezüglich Rahmenbedingungen unkomplizierter und schneller zu realisieren.

SpielerInnen: Hier wird die Zielgruppe umrissen und eingeschätzt. Was sind etwa mögliche Beweggründe, Vorkenntnisse und Einstellungen der Spielerinnen gegenüber Thema und Inhalten oder auch gegenüber Spieltypus und gamebasierter Vermittlung?

Beim Online-Spiel sollte besonders die digitale Affinität der Zielgruppe berücksichtigt werden.

Evaluation: Definiert wird auch, wie das Spiel getestet und evaluiert wird. Testläufe zu verschiedenen Zeitpunkten im Entwicklungsprozess sind essenziell, um zu sehen, ob alle Komponenten des Spiels funktionieren (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 47).

Die übergeordneten Ziele des Projekts sollten mit geeigneten Methoden überprüft werden. In der Literatur zu Educational Escape Rooms sei die Dokumentation und Evaluation allerdings oft lückenhaft bis ungenügend, kritisieren Botturi und Babazadeh (2020, S. 42). Diesen Eindruck kann die Autorin bestätigen. Feedbacks werden häufig unstrukturiert, in informellen Beobachtungen oder Gesprächen eingeholt.

Die verbreitetste Evaluationsmethode für EERs sind schriftliche Fragebögen, die TeilnehmerInnen nach dem Spiel ausfüllen (Clarke et al., 2017; Davis, 2019). Beim einen Universitären Online-EER gab es einen Vorher-Nachher-Wissenstest (Brandlmayr et al., 2022), beim anderen wurden die Abschlussquote gemessen und Fehlerursachen analysiert (Neumann et al., 2020). Nicht der Fall war es offenbar bisher, dass sich die TesterInnen auf strukturierte Beobachtungen oder Interviews gestützt hätten.

Spielelemente

Narrativ: Für Nicholson (2018, S. 49) ist die Geschichte das Herz des Spiels. Es sei schade, wenn die MacherInnen zu sehr auf «das Knacken von Schlössern» fokussieren und die Geschichte vernachlässigen würden. Ein Thema und eine Geschichte – von einer Mission wie der Flucht vor Zombies (Rouse, 2017) bis zu einem realen Kriminalfall (Davis, 2019) – prägen die Atmosphäre, Inhalte und Ziele des Spiels.

Die mit bescheidenen Mitteln erstellten Online-Escape Rooms von Hochschulen und Bibliotheken können sich mit professionellen Games visuell und technisch kaum messen. Umso wichtiger ist eine packende Erzählung, welche die Spielenden in die Spielwelt eintauchen lässt (Kroski, 2020, S. 13).

Lernziele: Der angestrebte Lernprozess wird mit Lernzielen konkretisiert. Welche Inhalte und Kompetenzen sollen beim Spiel vermittelt werden? Auch die Funktion ist zu definieren: Ist es eine Einführung, Bestandesaufnahme oder Vertiefung? Und welche Elemente sind relevant für die Lernziele: nur die Rätsel und Aufgaben oder auch die Geschichte und die Handlung?

Rätsel: Für jedes Lernziel werden Rätsel erstellt, die verschiedene Fähigkeiten und Denkweisen erfordern. Die Aufgaben sollten «eindeutig sein, d.h. [...] und eine Lösung haben und ein klares Feedback geben, wenn Lösungsmöglichkeiten (richtig oder falsch) ausprobiert werden» (*Escape Rooms selbst gestalten*, 2019, S. 4).

Eine Herausforderung ist das Finden des angemessenen Schwierigkeitslevels. Dieses ist «ausschlaggebend für den Erfolg des Spiels» (Davis, 2019, S. 286). Die SpielerInnen sollten weder unter- noch überfordert sein. Der ungarisch-amerikanische Psychologe und Soziologe Mihály Csíkszentmihályi zeigte dies bereits 1975 in seinem Flow-Modell (dt. Ausgabe: 1985) auf. Ein Flow-Erlebnis stelle sich nur dann ein, wenn «die Handlungsanforderungen bzw. -möglichkeiten der Situation mit den Fähigkeiten der Person im Gleichgewicht stehen». Bei zu einfachen Aufgaben entstehe Langeweile, bei zu schwierigen Aufgaben werde «die resultierende Spannung als Angst erlebt» oder «die Situation mit Sorge beobachtet» (Csíkszentmihályi, 1985, S. 75).

Die Schwierigkeit kann jedoch im Laufe des Spiels gesteigert werden, wenn sich die spielenden Menschen an den Spielprozess gewöhnt haben (Davis, 2019, S. 286). Mehr Zeit benötigen hierbei Personen, für die das Spielprinzip neu ist (Sampson, 2019, S. 42).

Zu den Rätseln gehören die Instruktionen, Hinweise und Lösungshilfen. Wann und wie fließen diese ein?

Bei Online-Escape Rooms ist im Unterschied zu jenen vor Ort nicht immer eine Spielleitung vorhanden. Für die digitalen Ausgaben gibt es zwei Varianten: Beim synchronen Modus ist eine Moderation anwesend, die wie bei den physischen EERs die Begrüssung macht, Tipps gibt und das Debriefing durchführt. Beim asynchronen Onlinemodus gibt es

keine Live-Moderation. Die frei zugänglichen ERs im Internet sind in der Regel asynchron.

Ein Vergleich beider Varianten mit dem Online-EER an der Oklahoma State University (Neumann et al., 2020) hat gezeigt, dass die Spielenden im asynchronen Modus schneller frustriert sind. Ein Viertel der TeilnehmerInnen brach das Spiel ab, während im synchronen Modus alle den ER ganz beendeten. Erschwerend kam hinzu: Die asynchronen SpielerInnen spielten allein. Sie konnten per E-Mail den Dozierenden Fragen stellen und Tipps einholen, was nur 11% taten. Die häufigsten Probleme entstanden «entweder aufgrund mangelndem Leseverständnis oder Nichtbefolgen der einführenden Anweisungen» (Neumann et al., 2020, S. 419). Die Verständlichkeit der Aufgaben und die Form der Unterstützung sind demnach beim Onlinemodus besonders wichtig, um die Motivation und die Partizipation hochzuhalten.

Debriefing: Im Anschluss an das Spiel werden die Spielinhalte in einem Gespräch eingehender reflektiert, Fragen und Probleme geklärt. Das ist für eine nachhaltige Lernerfahrung entscheidend: «Nach dem Spielrausch sollten die SpielerInnen auf den Lernprozess aufmerksam gemacht werden, der während dem Spiel stattgefunden hat» (Botturi & Babazadeh, 2020, S. 46–47).

Mit dem Debriefing wird zudem das Risiko einer oberflächlichen Spielpraxis reduziert, die Pavey so umschreibt: «We are not just using a game-based approach as a substitute for conservative learning or as a gimmick to create a «wow factor», we must make sure we are encouraging deeper learning» (Pavey, 2021, S. 11)

Spielfluss: Der vom Motivationsforscher Csíkszentmihályi geprägte Flow-Begriff steht für das «holistische Gefühl bei völligem Aufgehen in einer Tätigkeit» (1985, S. 59). Er war überzeugt, dass gerade Spiele solche «begrenzten Erlebnisse der Freude [...] in den «Nischen» des wirklichen Lebens» ermöglichen würden (Csíkszentmihályi, 1985, S. 102).

Spiele wie Escape Rooms, die ihre TeilnehmerInnen Unbekanntes entdecken lassen, begünstigen nach Ansicht der Forschung jenes Flow-Gefühl, das in der Lernpsychologie als zentral gilt für die intrinsische Motivation (Hale, 2018, S. 51; Hauser, 2021, S. 50; Nicholson, 2018, S. 45).

Nach dem Stern-Modell sorgt eine stimmige Struktur für den Spielfluss. Typisch ist ein Aufbau von der Einführung in die Spielwelt über die tiefere Erkundung und das Lösen von Rätseln bis zum Finale, dem Öffnen des letzten Schlosses o.ä. «Die Aktivitäten

innerhalb eines Fluchtraumes können sequenziell oder parallel verlaufen oder komplexeren Mustern folgen» (*Escape Rooms selbst gestalten*, 2019).

Ausstattung: Zur Ausstattung zählen die Materialien und Requisiten, die Infrastruktur und Technik, die für das Spiel benötigt werden. Für Online-ERs gibt es hierfür noch wenig Erfahrungswerte. Wichtig ist zweifellos die Software mit Kriterien wie Stabilität, Zugänglichkeit, Kosten und Sicherheit. Vom Programm abhängig sind auch die Layout- und Navigationsmöglichkeiten. Google-Formulare ist sehr benutzerfreundlich und hat eine praktische Quiz-Funktion, aber auch einige Nachteile, wie zu sehen sein wird.

Für die Rätsel und die Geschichte werden Texte, Bilder und je nachdem weitere Medien benötigt, womit allenfalls nutzungsrechtliche Abklärungen verbunden sind. Weitere Requisiten sind vielleicht, analog zu den klassischen ERs, eine digitale Stoppuhr und Soundeffekte.

2.3 Fragestellung und Relevanz

Das Thema Educational Escape Room hat das Interesse von Bibliotheken international wie in der Schweiz geweckt. Die Fachwelt ist sich nach ersten Erfahrungen und Befragungen zwar einig, dass das Format Potential hat, doch eine fundierte Erforschung liegt noch eher brach. Bisher standen zudem die klassische Vor-Ort-Spielvariante sowie ein schulisches oder studentisches Publikum im Fokus.

Die vorliegende Arbeit möchte für die öffentlich-wissenschaftlichen Bibliotheken im deutschsprachigen Raum vor dem Hintergrund der digitalen Transformation einen Beitrag leisten und eine methodisch vielfältigere Evaluation anstossen, indem am Beispiel eines selbstkreierten Online-EERs folgende Aspekte untersucht werden:

- Wo liegen für die Bibliothek Münstergasse die wesentlichen Chancen und Grenzen eines digitalen Educational Escape Rooms für die Vermittlung von regionalen Onlinere Ressourcen und Recherchekompetenzen, die für diese Plattformen nützlich sind?
- Welche Bedingungen müssen bei der Konzeption und Umsetzung für die Zielgruppe eines öffentlichen, berufstätigen Publikums der Universitätsbibliothek Bern berücksichtigt werden? Braucht es hierbei Anpassungen des Gamedesign-Modells «Star» der SUPSI?
- Wie lässt sich die Qualität eines solchen Angebots wirksam überprüfen?

3 Dokumentation der Spielentwicklung

In diesem Kapitel wird die Entwicklung des Online-Educational Escape Rooms «Ghostbusters Münstergasse» (Direktlink: <https://bit.ly/3Saz0x5>) dokumentiert.

3.1 Rahmenbedingungen

Die Bibliothek Münstergasse (BMü) gehört zu den fünf grössten Standorten der Universitätsbibliothek Bern. Die BMü ist ausserdem die älteste Bibliothek der UB Bern. Im historischen Gebäudekomplex an der Münstergasse 61/63 in der Altstadt, wo im 16. Jahrhundert die «Liberey der Hohen Schule zu Bern» einzog, liegen die Wurzeln der heutigen Hochschul- und früheren Stadtbibliothek (Weber, 2016). Wegen ihrer repräsentativen Lage und ihrer zentralen Bedeutung für die öffentliche UB-Kundschaft nimmt die BMü eine Funktion als «Schaufenster für die Universität und UB Bern» wahr (Meyer et al., 2022, S. 18).

Die BMü sammelt, restauriert, konserviert und digitalisiert in ihrem integrierten Zentrum Historische Bestände (ZHB) bernische Literatur und Quellen. Über den Bibliothekskatalog Swisscovery und weitere digitale Plattformen stellt die BMü diese sogenannten Bernensia der Öffentlichkeit zur Verfügung (Universitätsbibliothek Bern, 2022c). Insbesondere die Dienststelle Information und Schulungen, der die Autorin dieser Arbeit angehört, vermittelt die bernischen Ressourcen, «indem sie Beratung, Workshops und weitere Dienstleistungen dazu anbietet» (Meyer et al., 2022, S. 17).

Im Strategieprofil der BMü, das dieses Jahr revidiert worden ist, wird betont: «Innovative Präsentationsformen vermitteln – insbesondere digital – die historischen Bestände.» Doch gerade bei der Vermittlung der E-Ressourcen gibt es noch «Optimierungspotential, v.a. bezüglich Sichtbarkeit» (Meyer et al., 2022, S. 17–18). Der übergeordnete Strategieschwerpunkt der UB auf digitalen Dienstleistungen und Digital Literacy bis 2024 spricht ebenfalls für neue Onlineformate (Universitätsbibliothek Bern, 2020).

Einschränkungen waren für dieses Projekt glücklicherweise wenige vorhanden. Die Onlinevariante erübrigte Fragen zu Raumplanung und Denkmalschutz im Haus. Eine organisatorische Voraussetzung war aufgrund der momentanen Auslastung des Personals, dass der fertige EER selbstständig gespielt werden kann. Auch sollte die technische Umsetzung im Hinblick auf den straffen Zeitplan des Forschungsprojekts rasch und niederschwellig, ohne Einbezug der Informatik-Abteilung, möglich sein.

3.2 Zielgruppe

Die UB versorgt nicht nur die Studierenden und Forschenden der Universität Bern mit wissenschaftlicher Literatur und fördert deren Information Literacy, sondern als Kantonsbibliothek richten sich ihre Dienstleistungen grundsätzlich an alle interessierten BürgerInnen. Die Schulungsangebote der BMü richten sich insbesondere an die öffentliche Kundschaft in Bern (Meyer et al., 2022, S. 18). Diese umfasst diverse Bevölkerungsgruppen, von BerufsschülerInnen über Berufstätige in Weiterbildung bis zu SeniorInnen, von GeneralistInnen bis SpezialistInnen. Das zeigt folgende Aufschlüsselung der UB Bern:

Zielgruppe	Zusammensetzung	Nachfrage nach	Standort
Berufsleute	Berufsgruppen wie JuristInnen, LehrerInnen, JournalistInnen, Ärzte, Mitarbeitende Verwaltung	Print- und E-Bestände, Datenbanken	BvR, JBB, BMi, MED, BMü
Berufs- und MittelschülerInnen		Recherchekompetenz Recherche am Bestand	v.a. BMü, auch: BTO, BvR
50+		Digital Skills, Printbestände, Veranstaltungen, Zeitungen, Zeitschriften	BMü
Personen in Weiterbildung		Print- und E-Bestände, Datenbanken, Recherchekompetenz, Arbeitsplätze	BMü, JBB, BvR
Bernensia-Interessierte		Print-Bestände, DigiBern	BMü, E-Ressourcen (standortunabhängig)
Interessierte an nicht-deutschsprachigen Informationsmedien, Literatur	ÜbersetzerInnen, Menschen mit Migrationshintergrund, Expats	Nicht-deutschsprachige Literatur, Zeitschriften, Zeitungen	SOB, Unitobler-Bibliotheken, Speicher
Fachleute, Interessierte alte Drucke		Historische Drucke, Karten, Einblick in Konservierung/ Restaurierung	BMü, SOB

Tabelle 2: Zielgruppen innerhalb der öffentlichen Kundschaft, gesamte UB (Meyer et al., 2022, S. 20)

Aus den BMü-Hauptzielgruppen wurde eine Zielgruppe für den EER gebildet, für die es an der BMü noch keine spezifischen Angebote gibt: Im Fokus für die Spielentwicklung stehen Berufstätige im Kanton Bern, die sich im Rahmen ihrer Arbeit mit hoher Wahrscheinlichkeit für die Bernensia der Bibliothek Münsterergasse interessieren könnten.

Eingegrenzt wurde das Zielpublikum weiter auf drei Berufsfelder: Lehrpersonen, JournalistInnen und Kulturschaffende. Dafür sprechen verschiedene Gründe:

- Thematische und/oder geografische Nähe: Diese Personen sind über die Beschäftigung mit Themen aus der Berner Kultur, Gesellschaft und Geschichte oder generell wegen ihrer regional verankerten Arbeit interessiert an bernischen Ressourcen.
- Digitale Affinität und Information Literacy: Der Umgang mit Computer und Internet ist für sie selbstverständlich. Im Arbeitsalltag und aus der Ausbildung sind sie sich die Recherche, Bewertung und Vermittlung von Information gewohnt. Sie könnten davon profitieren, bibliothekarische Onlinere Ressourcen und Suchstrategien kennenzulernen, mit denen sie effizienter zum Ziel kommen.
- Flexibilität und Individualität: Jene Berufstätigen, vor allem Lehrpersonen und JournalistInnen, haben vermutlich seltener als noch zu Studienzeiten Gelegenheit, persönlich in der Bibliothek vorbeizukommen oder an Kursen zu fixen Zeiten teilzunehmen.

Die Autorin dieser Arbeit ist seit Langem als Journalistin tätig und gut vernetzt im schulischen Umfeld. Die obigen Annahmen beruhen daher auf eigenen Einschätzungen.

3.3 Thema und Narrativ

Die Geschichte dieses Escape-Spiels ist in der Vergangenheit um 1900 in der früheren Berner Stadt- und Hochschulbibliothek angesiedelt. Die Idee entstand aufgrund von historischen Fotografien der damaligen «Bibliotheksgalerie», die bei einer entsprechenden Stichwortsuche im Onlinearchiv der Burgerbibliothek Bern zum Vorschein kamen (Signaturen vgl. Abbildungsverzeichnis). Dieser Raum im 1. Stock am Ende des Westflügels prägte die Erscheinung der Bibliothek Münsterergasse mehrere Jahrzehnte lang, bevor dieser Gebäudeteil zwischen 1905 und 1909 abgebrochen wurde.

Die Bibliotheksgalerie beherbergte um 1900 die Sammlungen des Historischen Museums und des alten Zeughauses von Bern. Seinen Spitznamen «Vögelbibliothek» erhielt der Saal aus einem früheren Depot für ornithologische Präparate des Naturhistorischen Museums von Bern (Weber, 2016). Die Bibliotheksgalerie erscheint mit ihrem staubigen

und winkelreichen Interieur als perfekter Schauplatz für mysteriöse Geschehnisse. Der Ort wurde mit dem Spiel gewissermassen wieder zum Leben erweckt.

Die Handlung besteht darin, dass die SpielerInnen in der Rolle von Geisterjägerinnen und -jägern von der Universität Bern in die Bibliotheksgalerie gerufen werden, weil es dort angeblich spuke. Drinnen finden sie jedoch keine Spuren von übernatürlichen Phänomenen – eine Enttäuschung, da sie gern ein Gespenst fotografiert hätten. Inzwischen ist die Tür zum Saal allerdings verschlossen. Die SpielerInnen müssen sich auf die Suche nach einem Ersatzschlüssel begeben, um hinauszukommen. Mit einem Rascheln aus einer Ritterrüstung beginnt die Rätselphase (vgl. Abbildungen 2-5).



Abbildung 2



Abbildung 3



Abbildung 4



Abbildung 5

Abbildungen 2-5: Screenshots Escape Room «Ghostbusters Münstergasse» (Graf, 2022)

Das Thema Geisterjagd hat zweierlei Inspirationsquellen: Erstens erinnert der Titel «Ghostbusters Münstergasse» an den gleichnamigen Filmklassiker aus den 80er-Jahren. Jene Komödie beginnt ebenfalls in einer altherwürdigen Bibliothek, der Public Library in New York (gefilmt aber in Los Angeles). Zweitens spielt die Erzählung auf das Phänomen der Geisterfotografie an. Fotografen wie William H. Mumler, die mit Belichtungsverfahren geisterhafte Figuren auf Porträtbildern «herbeizauberten», gaben in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts Anlass zu Skandalen und Anklagen (Piepenbring, 2017). So erzählt dieses Spiel nebenbei auch etwas Fotografie-Geschichte und referiert wie «Hogwarts Escape» auf ein bekanntes Werk der Popkultur.

3.4 Lernziele

Der EER verfolgt zwei Vermittlungsziele: Berner Onlinere Ressourcen der Bibliothek Münstergasse und Recherchekompetenzen, die für diese Ressourcen nützlich sind.

Im Austausch mit dem Bernensia-Koordinator Thomas Hayoz wurde zunächst beraten, welche Datenbanken und Quellen sich anbieten würden. Kriterien waren

Repräsentativität für die Vielfalt des BMü-Bestands und Attraktivität für die Gestaltung der Rätsel und Geschichte. Ausgewählt wurden dann vier Plattformen, darunter zwei der UB und BMü:

- Literapedia Bern: Ein schweizweit einzigartiges Online-Lexikon von Berner SchriftstellerInnen, dessen Redaktion von Thomas Hayoz und zwei FachreferentInnen (Hartmut Abenschein, Nieves Fernandez) betreut wird (2022b).
- DigiBern.ch: Eine von der BMü kuratierte Sammlung zu Berner Kultur und Geschichte im Internet (2022a).

Zum anderen zwei nationale Kooperationsprojekte, an denen die UB und die BMü – als Standort der Bernensia-Retrodigitalisierung – beteiligt sind:

- E-Newspaperarchives.ch: Archiv mit digitalisierten Zeitungen aus diversen Kantonen der Schweiz (169 Titel, Stand 7.7.2022), koordiniert von der Nationalbibliothek (2022).
- E-Rara.ch: Datenbank mit digitalisierten Schweizer Drucken des 15. bis 20. Jahrhunderts, herausgegeben von der ETH-Bibliothek (2022).

Aus der Fülle an potenziellem Quellenmaterial für die Rätsel wurden im Wechselspiel mit dem Spielnarrativ drei unterschiedliche Typen ausgewählt: eine Zeitung von E-Newspaperarchives, eine Biografie von Literapedia und ein Adressbuch der Stadt Bern auf DigiBern und E-Rara.

Dazu wurden folgende Recherchekompetenzen definiert:

- Finden von Publikationen
- Finden von Personen
- Einfache Suche mit Stichworten und Befehlen (Phrasen, Operatoren)
- Erweiterte Suche mit Stichworten und Filtern
- Informationsgehalt von Ressourcen und Quellen bewerten

3.5 Rätsel und Debriefing

Zu den Vermittlungs- und Lernzielen wurden Rätsel geschrieben. Die Rätsel sollten im Raum selbst zu finden sein und mit auf den Fotografien sichtbaren Requisiten in Verbindung stehen. Damit ergaben sich folgende Rechercheaufgaben:

Aufgabe 1 (A1): Eine lädierte Ausgabe des «Seeländer Boten», auf der entscheidende Stellen wie der Titel verdeckt sind, soll mithilfe des Jahres und von Stichworten aus dem Text bei E-Newspaperarchives gefunden werden.

Aufgabe 2 (A2): Das Talent Übersetzen einer Berner Autorin Elise Ebersold (1837–1903) soll in deren Biografie bei Literapedia gefunden werden. Hierfür soll zuerst ihr Name mit einer Google-Suche nach Gedichtzeilen, die ab einem Grammophon als Audio zu hören sind, identifiziert werden.

Aufgabe 3 (A3): Der Beruf Weinhändler eines Herrn Kreuter, von dem eine Postkarte aus Italien entdeckt wird, soll im Adressbuch der Stadt Bern gefunden werden. Hierfür soll die Ausgabe 1901/02 via DigiBern geöffnet und die Volltextsuche bei E-Rara benutzt werden.

Schlüssel: Die vierte und letzte Aufgabe besteht im Finden des Schlüsselverstecks. Hierfür ist das Lösungswort «Luke» mit den vier Buchstaben zu entziffern, welche bei den anderen Aufgaben gesammelt worden sind.

Lösungen und Abspann: Erklärt werden die Lösungen zu den Aufgaben direkt nach jeder Aufgabe. Nach dem erfolgreichen Türöffnen erfolgt ein Nachwort an die SpielerInnen, in dem die Hintergründe des Spiels erklärt werden, weiterführende Links, Angaben zu den Bildquellen und das Impressum folgen.

Wie aufgrund der Literatur zu erwarten war, offenbarte jeder Testlauf Punkte zur Verbesserung. Zwischen der ersten und der zweiten Testreihe wurde darum das Spiel angepasst. In der ersten Fassung waren die Aufgaben zu schwierig und wichtige Tipps zu weit unten platziert:

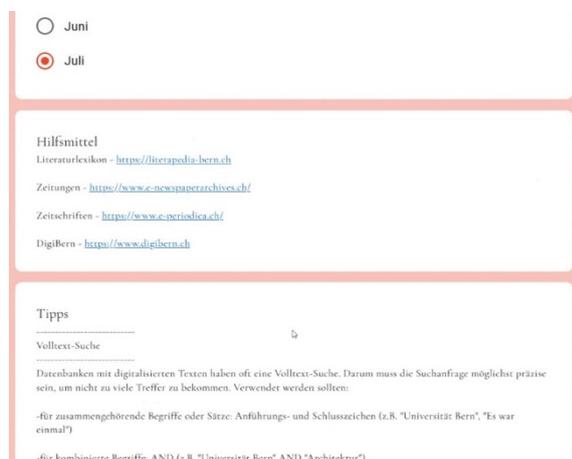


Abbildung 6

Deshalb wurden die Aufgaben vereinfacht und direkt mit Anweisungen und Tipps kombiniert. Zudem wurde die jeweils passende Plattform in die Fragestellung eingebunden. Zuerst hatten die Spielenden die richtige Quelle aus Vorschlägen selbst herausfinden müssen.

Fehlanzeige

Stattdessen entdeckst du ein Grammophon.



Ein bisschen Musik kann nicht schaden! Du schaltest die Platte ein, die aufliegt: <https://bit.ly/3NITLCy>
(Technischer Hinweis: Geduld! Das Laden braucht einige Sekunden. Im Safari-Browser muss die Audiodatei vor dem Abspielen heruntergeladen werden.)

Wer wohl diese melancholischen Zeilen gedichtet hat? Das schaust du zur Abwechslung schnell auf Google nach. Dabei wichtig: Die Suchmaschine braucht genaue Befehle. Ganze Sätze versteht sie nur, wenn sie in Anführungs- und Schlusszeichen stehen (z.B. "Es war einmal").

Wenn du die Autorin gefunden hast: Über welches Talent verfügt sie noch ausser * Lyrik? Das weiss sicher das Berner Literaturlexikon: <https://literapedia-bern.ch/>

Übersetzen
 Gärtnern
 Schach
 Singen

Leider kein Schlüssel, sondern ein Stapel Postkarten.

Ein gewisser F. Kreuter schickt Feriengrüsse aus Florenz an seine Lieben. Das war offenbar kürzlich, da er sie mit dem aktuellen Jahr (1901) datiert hat.



Auf der Rückseite ist eine Notiz, dass die bei ihm bestellte Ware zum Familienfest bald aus der Lorraine eintreffen werde.

Was für eine Lieferung könnte das sein? Neugierig blätterst du im Berner Adressbuch, das du bei <https://www.digibern.ch/> öffnen kannst.

Herr Kreuter handelt mit: *

Teigwaren
 Wein
 Marroni
 Olivenöl

Abbildung 8

Abbildung 7

Die Aufgabe 1 wurde in zwei Teilaufgaben (A1a und A1b) unterteilt:

... nur ein paar zerfressene Zeitungen!

Du überfliegst die Titelseite einer Zeitung, die ziemlich mitgenommen aussieht:



Für diese Zeitung kommt wohl jede Rettung ins Zeitungsarchiv zu spät. - Die Bibliothek bewahrt viele frühere Zeitungen auf: <https://www.e-newspaperarchives.ch/>

Du schaust im Archiv nach, um welchen "Boten" handelt es sich hier handelt: *

- Waadtländer
- Oberländer
- Seeländer

Abbildung 9

Auf den zweiten Blick

Das Jahr, aus dem die Zeitung stammt, entdeckst du nun am Rand: 1852.



Findest du exakt diese Ausgabe des Seeländer Boten auf <https://www.e-newspaperarchives.ch/>? Nimm als Suchbegriff die Artikelüberschrift: "Juragewässer-Korrektion". Und als Spürnase verwendest du natürlich die erweiterte Suche (symbolisiert mit einer Lupe mit +).

Die Ausgabe erschien im folgenden Monat: *

- Februar
- August
- November

Abbildung 10

3.6 Struktur und Spielfluss

Zuerst wurden sowohl sequenzielle als auch lineare Versionen des Aufbaus skizziert und mit Google-Sites und Google-Formulare ausprobiert. Schliesslich wurde die lineare Form gewählt, bei der alle Aufgaben in derselben Reihenfolge gelöst werden. In den Tests dürfte damit das Zeitmanagement eher zu steuern sein, und Vergleiche zwischen Durchläufen fallen leichter.

In Betracht gezogen wurde zudem, die SpielerInnen mehrere Räume passieren zu lassen. Doch schliesslich schien es sinnvoller, sie in einen Raum eintauchen zu lassen.

Die Spieldauer ist mit 30 bis 45 Minuten etwas kürzer angelegt als bei vielen physischen ERs. Üblich ist dort eine Stunde reine Spielzeit. Bei EERs kommt das Debriefing hinzu.

Die Schriftart wurde in der 2. Fassung geändert, da Serifen zu schlecht lesbar waren. Weiter optimiert wurde die Lenkung der Aufmerksamkeit mit mehr Abschnitten:

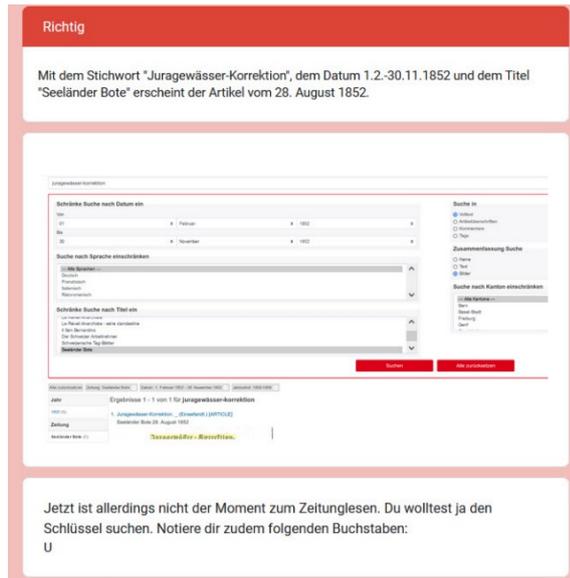


Abbildung 11

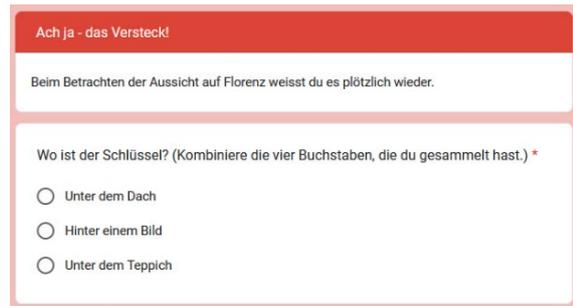


Abbildung 12

Abbildungen 11-12: Screenshots Escape Room «Ghostbusters Münstergasse» (Graf, 2022)

3.7 Ausstattung und Technik

Technisch verlief die Erstellung mit Google-Formulare dank vorhandener Tutorials problemlos (Krawiec, 2020; Kroski, 2020). Bei der Quizfunktion kann man die Anzeige von richtigen und falschen Antworten über Abschnitte steuern:

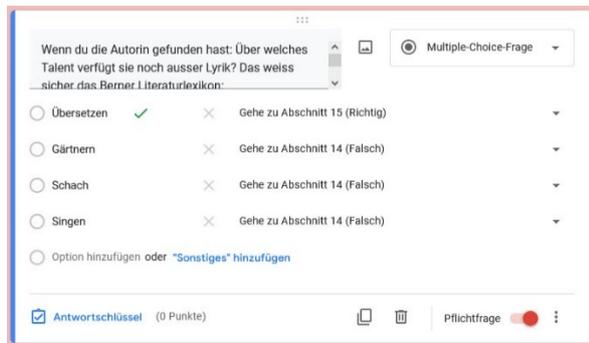


Abbildung 13

Für die Fragen wurde nur Multiple-Choice ausgewählt, damit immer ein Weiterkommen möglich ist. Unter anderem in die Wahl der Fragetypen flossen eigene Spielerfahrungen ein, die mit dem Ausprobieren anderer Online-Escape Rooms gesammelt wurden. Etwa hatte die Verfasserin jeweils verärgert das Spiel aufgeben müssen, wenn sie das korrekte Lösungswort ins Freitextfeld nicht hatte eingeben können. Mit Multiple-Choice gibt es früher oder später, notfalls mit Raten, immer ein Weiterkommen.

Die Bilder wurden für die Rätsel mit Photoshop und ähnlichen Programmen bearbeitet. Mit Ausnahme der Postkarte, die im ETH-Bildarchiv gefunden wurde, stammen alle Abbildungen aus der Burgerbibliothek und der Universitätsbibliothek Bern, die einst zusammengehörten und heute über das Zentrum Historische Bestände verbunden sind (Universitätsbibliothek Bern, 2022c).

Die Tonaufnahme des Gedichts wurde mit dem Google-Übersetzer vorgelesen – ein witziger und überraschender Effekt, den die Autorin schon an Pubquiz-Veranstaltungen erlebt hat.

Auf Hintergrundmusik und eine Uhr wurde vorerst verzichtet. Bei Google-Formulare sind leider keine direkt spielbaren Audios oder interaktiven Bilder integrierbar, sondern müssen in einem externen Fenster (z.B. zu Google Drive) verlinkt werden. Einen Countdown benötigt es nach Ansicht der Verfasserin bei den Testrunden nicht, da der Zeitbedarf ja ebenfalls getestet wird. Es wären aber allenfalls Komponenten, die je nach Rückmeldungen der Testpersonen später ergänzt werden könnten.

4 Methodisches Vorgehen

4.1 Stichprobe

Gebildet wurde eine Stichprobe von zehn Personen. Es wurde darauf geachtet, dass sie divers bezüglich Alter, Geschlecht und Bildungshintergrund ist (vgl. Abbildungen 14-18). Über das berufliche und private Netzwerk der Autorin gelang die Stichprobenerhebung ohne Probleme. Bei den angefragten Personen über 50 Jahren gab es eine Absage aus mangelndem Interesse sowie eine aus Zeitgründen. Bei denjenigen TeilnehmerInnen (kurz TN) ohne Digital Native-Hintergrund musste zudem öfter betont werden, dass keine Erfahrung mit Computerspielen nötig sei.

Alle persönlichen Daten sind anonymisiert worden.

4.1.1 Demografische Angaben



Abbildung 14: Geschlechterverteilung der Stichprobe

Das Geschlecht spielt für die Fragestellung dieser Arbeit keine besondere Rolle. Auf eine ungefähr gleiche Verteilung wurde dennoch geachtet. Denn auch das Publikum von klassische ERs ist gemischt: Männer und Frauen spielen das Format gleich häufig. Das hält Nicholson (2015, S. 7–8) für bemerkenswert, weil die Männer in der Gaming-Industrie sonst in der Mehrheit sind.

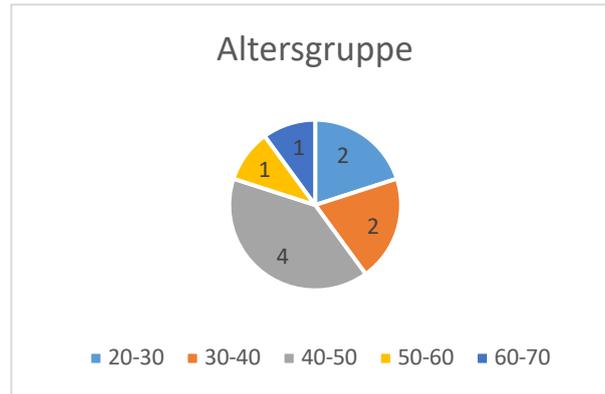


Abbildung 15: Altersverteilung der Stichprobe

ERs werden in Europa von Kindern und Jugendlichen wie Erwachsenen gleichermaßen gerne gespielt (Nicholson, 2015, S. 7–8). Das Alter ist für das UB-Projekt vor allem in Bezug auf die digitale Affinität relevant. Die Digital Natives der bis ca. Mitte 30-Jährigen bilden 40% der Stichprobe. 60% sind älter als 40 Jahre und ohne schnelles Internet, Smartphone und digitalisierte Bibliotheken, Schulen und Universitäten aufgewachsen.

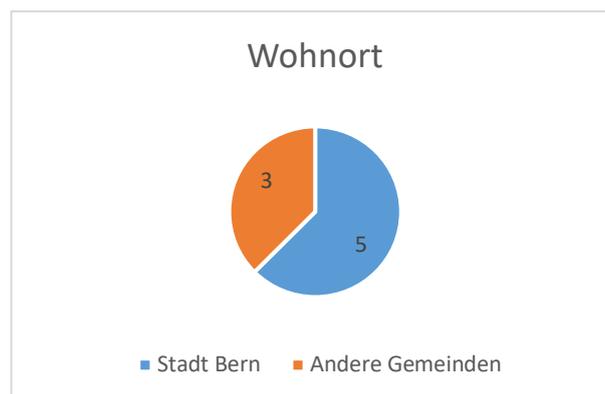


Abbildung 16: Wohnorte der ProbandInnen

Bei der geografischen Verteilung war das wichtigste Kriterium, dass die Personen beruflich im Kanton Bern tätig sind. Die meisten wohnen in der Stadt Bern und damit nicht weit von der Universitätsbibliothek. Zwei Personen haben einen längeren Anfahrtsweg; eine aus einer ländlichen Gemeinde im Kanton Bern, eine aus der Stadt Zürich. Jemand wohnt in einer urbanen Gemeinde bei Bern.

4.1.2 Beruflicher Hintergrund

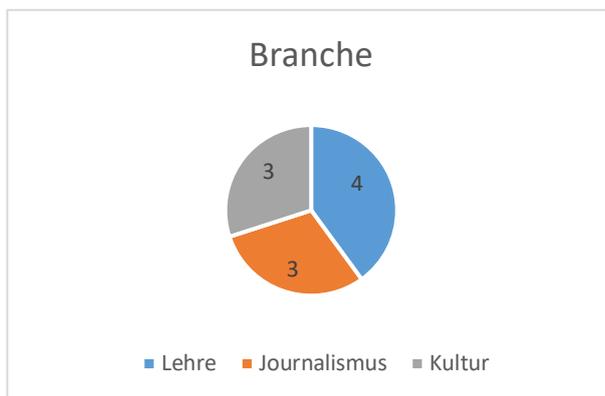


Abbildung 17: Branchen der ProbandInnen

Lehre	Journalismus	Kultur
Berufe: Lehrperson, Dozierende, BereichsleiterIn Schultypen: PH, Kunsthochschule, Gymnasium, Sek. I Fächer: Geschichte, NMG, Pädagogik, Kunst, Gestaltung	Berufe: RedaktorIn, ReporterIn Medientypen: Tageszeitung, Online-Newsportal, Hintergrundmagazin Ressorts: Digital, Kultur, Gesellschaft	Berufe: SchriftstellerIn, KunsthistorikerIn, BuchhändlerIn Arten: freischaffend, Beruflehre, Weiterbildung

Tabelle 3: Berufliche Tätigkeiten der ProbandInnen

Die Lehrpersonen bilden knapp die Mehrheit der Stichprobe. Es wurden VertreterInnen verschiedener Stufen und Fächer gesucht, die historische Ressourcen nutzen oder das Spiel aus anderen Gründen interessant finden könnten. Bei den Medienschaffenden sind ebenfalls verschiedene, thematisch passende Schwerpunkte vertreten. Bei den Kulturschaffenden sind bibliotheksnahe Branchen und unterschiedliche Laufbahnphasen repräsentiert.



Abbildung 18: Bildungsabschlüsse der ProbandInnen

Die wenig diverse Verteilung bei der Ausbildung mit acht Hochschulabschlüssen hängt mit den Branchen zusammen. Lehre und Journalismus sind akademisch geprägte Berufe. Die Ausnahmen: Eine Person hat Informatik an einer Höheren Fachschule studiert, eine Person mit Mittelschulabschluss absolviert aktuell eine Lehre.

4.2 Qualitative Verfahren

Untersucht wird der EER aufgrund der überschaubaren Stichprobe und im Sinne des Pilotversuchs mit qualitativ-sozialwissenschaftlichen Methoden. Um sowohl den spielerisch-aktiven wie den kritisch-reflexiven Teil des Spieldesigns in die Analyse einzubeziehen, eignet sich ein zweiteiliges Verfahren aus Beobachtung und Befragung.

4.2.1 Remote-Usability-Test

Im ersten Teil werden die ProbandInnen beim Spielen des Escape Rooms beobachtet nach dem Vorbild von Methoden, wie sie der User Experience-Blog der Fachhochschule Graubünden beschreibt. Ein Remote-Test bedeutet, dass «Testleitung und Testteilnehmende räumlich oder zeitlich voneinander unabhängig sind» (Fachhochschule Graubünden, 2021).

Die Testweise ist synchron, das heisst Testleitung und Teilnehmende sind gleichzeitig online, aber an verschiedenen Standorten. So lässt sich die Testsituation besser kontrollieren und die ProbandInnen erhalten unmittelbar Unterstützung und Wertschätzung.

Die Testleitung führt ein Protokoll, in welchem sie Beobachtungen zum Lösen der Aufgaben, zu Interaktionen und Kommunikation festhält. Wie bei Usability-Tests, die etwa für Webseiten angewandt werden, definiert die Testleitung vorher mögliche Schlüsselmomente, Probleme oder Fragen, die für die Analyse erfasst werden sollen.

Für die systematische Protokollierung wird mit Codes gearbeitet. Das Codebuch konnte nicht von Anfang an, sondern nach den ersten Testrunden definitiv erstellt werden. Erst mit diesen Erfahrungen wurde klar, welche Kategorien sinnvoll sind.

Abkürzung	Beschreibung	Beispiele
kom	Kommentar	-«Ich bin glaub' nicht die richtige Probeperson für das»
fr	Frage	-«Siehst du irgendwo einen Poststempel?» -«Wie kann ich jetzt hier weitergehen?»
koord	Koordination (nur im Team)	-S2: «Ich schreibe auf» (notiert Buchstaben)
em	Emotionen	-«Wenn eine Ratte herauskommt, würde ich nie dort hingreifen» (gruselt sich) -«Oje oje» (überfordert)
pro	Probleme beim Aufgabenlösen	-Frage unklar formuliert -Sucht nur in einfacher Suche, unpräzise Suchanfrage, z.B. <i>klage über die Juragewässer</i>
tech	Technisches Problem	-Audiodatei lädt nicht im Chrome-Browser -E-Newspaperarchives findet die richtige Ausgabe nicht, wenn der Begriff ohne Bindestrich geschrieben wird
erf	Erfolgserebnis	-Zu einer Jahresangabe: «Haben wir schon lang rausgefunden!» (lachen) -Zu Lösung: «Richtig, juhoo» (lachen) – «Weiter!»
info	Informationskompetenz	-Wählt richtiges Kapitel anhand von Inhaltsverzeichnis -Braucht Filter
digi	Digitale Affinität	-Sucht mit ctrl+f -Hat Mühe beim Navigieren zwischen mehreren Tabs

Tabelle 4: Codebuch

Oft passen mehrere Kategorien zu einer Beobachtungseinheit, z.B. Kommentar/Emotion, Problem/Frage. Die Kategorien für die protokollierten Beobachtungen wurden im Laufe der ersten Tests noch verfeinert und differenziert.

Weiter wurden alle Testläufe per Video aufgezeichnet, um die Protokolle möglichst einheitlich und präzise zu verfassen. Dazu diente das Programm Zoom, das die Universität Bern lizenziert hat. Aus dem Homeoffice kannten es viele der TeilnehmerInnen bereits. Zoom weist die notwendigen Funktionen auf, vor allem das Teilen des Bildschirms, damit die Testleitung (und allfällige MitspielerInnen) verfolgen können, was die (Haupt-)SpielerIn tut. Die Mausbewegungen sind im geteilten Modus bei Zoom praktischerweise auch sichtbar.

Vortests: Für die Beobachtung wurde ein Vortest mit einer Person im privaten Umfeld durchgeführt. Das Spiel wurde zudem weiteren Bekannten und KollegInnen zum Testen geschickt mit der Bitte um Rückmeldung zu Unklarheiten oder Problemen. Die ersten Reaktionen waren sehr positiv, aber es zeigte sich, dass das Schwierigkeitslevel zu hoch war. Ebenfalls konnten wertvolle Erfahrungen für die anfängliche Instruktion der SpielerInnen gesammelt werden.

Organisation: Die Testläufe wurden in zwei Duo- und sechs Einzelspielrunden à je 45 Minuten durchgeführt. Auf grössere Gruppen wurde verzichtet; aus zeitlichen und technischen Gründen, aber auch, weil der Online-EER in der Praxis eher allein gespielt werden dürfte. Doch es interessierte grundsätzlich, ob der Teammodus funktionieren würde.

4.2.2 Fokusgruppen-Interview

Im zweiten Teil werden in Fokusgruppen-Interviews Aspekte der Forschungsfragen diskutiert und reflektiert. Dieses teilstrukturierte Gespräch liegt laut Atteslander (2010, S. 141) zwischen einer offenen Gruppendiskussion, die der Forscher «höchstens ausnahmsweise durch Fragen beeinflusst», und einer stark standardisierten Gruppenbefragung mit einem Fragebogen. Idealerweise repräsentiert jede Fokusgruppe eine spezifische Zielgruppe des zu untersuchenden Produkts (Fachhochschule Graubünden, 2021c), hier z.B. nach Berufen. Doch gemischte Gruppen sind für diese Untersuchung genauso interessant, da Personen mit verschiedenen Profilen aufeinandertreffen und so Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar werden. Die Zusammensetzung der Gesprächsrunden ist zudem auch von der Verfügbarkeit der berufstätigen ProbandInnen abhängig.

Leitfaden: Zu den Forschungsfragen wurden Fragen und Stichworte in einem Leitfaden gebündelt. Die Reihenfolge, Ausführlichkeit und Schwerpunkte variierten je nach GesprächspartnerInnen und Gruppenkonstellation. Auch wurden oft spontane Fragen eingebaut. Priorität hatte es indes, auf das Gesagte der ProbandInnen einzugehen.

Eindrücke, Erfahrung (affektiv, sozial):	Erkenntnisse, Gelerntes (kognitiv):
<ul style="list-style-type: none"> • Wie geht es euch? • Wie hat es euch gefallen? • Wo hattet ihr Schwierigkeiten? • Spieltyp: Escape Room • Spielformat: online • Stichworte: Rätsel, Spannung, Unterhaltung, Geschichte, Flow (Eintauchen) • Nur für Spielfans oder auch Leute, die sonst nicht so spielen, geeignet? 	<ul style="list-style-type: none"> • Was habt ihr gelernt? • Onlineressourcen der UB • Recherchekompetenzen • Stichworte: Vorwissen, Interesse, neu, Quellen, Nutzen • Sind gewisse fachliche, methodische, digitale Kenntnisse nötig?

Tabelle 5: Interview-Leitfaden

Organisation: Es fanden fünf Interviews mit je ein bis drei TN statt. Terminlich konnten nicht alle TN in Gruppen befragt werden. Die meisten Interviews fanden im Anschluss an die Spielrunden statt, in zwei Fällen lag eine Woche dazwischen. Das Interview mit den ProbandInnen G1 und G2 begann etwas früher, weil sie schnell waren; A ergänzte die Runde nach kurzer Zeit. Bei Testperson H, die ausführlich kommentierte, war der Übergang vom Test zum Interview eher fließend. Testperson B1 konnte nicht am Interview teilnehmen und schickte stattdessen ein kurzes Feedback per E-Mail.

Transkription: Die Transkription orientiert sich an den Regeln nach Udo Kukartz zur qualitativen Inhaltsanalyse von Interviews, mit kleinen Ergänzungen nach Ralf Bohnsack zu Gruppendiskussionen, entnommen aus dem UTB-Handbuch von Fuss und Karbach (2014, S. 29–36).

Transkribiert worden ist wörtlich und auf Hochdeutsch. Die Sprache ist nur leicht geglättet, Füllwörter und Wiederholungen sind sanft gekürzt. Kürzungen von Sätzen sind mit [...] markiert. In Mundart belassen sind Ausdrücke, wenn sie charakteristisch für eine Aussage sind und Übersetzungen ungenau wären. Festgehalten in Klammern sind viel-sagende Ausrufe und Emotionen, z.B. «uff», (lachen) oder (lacht). Pausen sind mit Punkten in Klammern signalisiert (...), Unterbrüche mit Bindestrich. Überlappende Aussagen sind in Klammern gesetzt. Die TeilnehmerInnen liessen einander allerdings meistens ausreden, denn bei gleichzeitigem Sprechen verstand man in Zoom nicht viel. Die geschweiften Klammern {...} signalisieren anonymisierte Stellen.

4.2.3 Analyse und wissenschaftliche Güte

Die qualitative Auswertung der Beobachtungsprotokolle und Interviews hat zum Ziel, die von den ProbandInnen «gemeinsam geteilte[n], gewissermassen typische[n] Wissensbestände, Relevanzstrukturen und Deutungsmuster zu rekonstruieren» (Bogner et al., 2014, S. 78).

Aus den Protokollen und Interviews wurden Themenblöcke gebildet und den Forschungsfragen zugeordnet. Neben Gemeinsamkeiten wurden auch Unterschiede und Widersprüche gesucht. «Allzu schnelle Generalisierungen» (Bogner et al., 2014, S. 79) gilt es zu vermeiden. Und natürlich ist die Repräsentativität bei der kleinen Stichprobe begrenzt.

Intersubjektive Nachvollziehbarkeit: Um die «Transparenz des Erhebungs- und Auswertungsprozesses» (Bogner et al., 2014, S. 93) zu gewährleisten, werden Entscheidungen stets begründet und alle Protokolle und Transkripte am Schluss angefügt.

Reliabilität: Die Tests und Interviews hatten bei allen ProbandInnen den gleichen Zeitrahmen von max. 45 Minuten Spiel und ca. 30 Minuten Interview. Alle erhielten dieselbe Einladung per E-Mail und starteten mit denselben mündlichen Instruktionen ins Spiel. Aufgrund der beiden Spielversionen hatte die eine Hälfte der Testpersonen etwas schwierigere Bedingungen als die andere.

Validität: Ob diese Untersuchung auf die Fragen eine Antwort fand, auf die sie eine Antwort finden wollte, wird unter den methodischen Erkenntnissen diskutiert.

5 Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse zu den Forschungsfragen dieser Arbeit auf Basis der ausgewerteten Beobachtungen und Interviews diskutiert.

5.1 Vermittlung von regionalen Onlineressourcen

5.1.1 Chancen

Die spielerische Einführung in die Bibliotheksbestände weckt Neugier und Interesse.

Die Idee, Onlineressourcen der Bibliothek Münstergasse mit einem digitalen Educational Escape Room zu vermitteln, findet bei den ProbandInnen durchwegs Anklang. Alle beurteilen das Spielformat grundsätzlich als ansprechende Möglichkeit für öffentliche Einführungsangebote von Bibliotheken. Mehrere Befragte bezeichneten es als «cool», auf diese Weise einen Einblick in die Bestände der Universitätsbibliothek zu erhalten. Der erste Eindruck fiel bei vielen sehr positiv aus:

Ich fand es grundsätzlich cool, die Wissensvermittlung mit einem solchen Spiel zu verknüpfen. (IB2.Z3)

Ich fand es eine sehr witzige Sache. (IC.Z3)

*Ich finde es mega interessant, weil es so spielerisch ist. [...] das ist recht cool, es holt auch mal junge Leute ab, etwas in diesen Archiven nachschauen zu gehen. (IG1.Z82-83) – Ich finde es auch «fäbig».
(IG2.Z82-85)*

Ich habe davon profitiert, mir hat das etwas gebracht. Ich kann mir vorstellen, dass ich das nutze und es ist eine coole Art, das so zu lernen, ich finde es super. (IF.Z3-4)

Ich finde den Escaperoom grundsätzlich sehr unterhaltsam. (Mail B1.Z1)

Ich fand es super, auch wenn du es mir nicht so angemerkt hast (lachen) [...] ich musste mich während dieser Zeit voll hineinknien und habe dabei wirklich etwas gelernt, das auch geblieben ist. (IA.93-99)

Ja, ich habe schon etwas gelernt, auf jeden Fall. [...] man ist so weitergetrieben, weil es ein Spiel ist, und es ist wie eine kleine Reise, und man will ans Ende kommen. (IE.Z20-21)

Und [...] sich durch ein Game durchklicken finde ich von der Zugänglichkeit her eigentlich viel besser, viel einfacher. (IF.Z29-30)

Die Vielfalt des digitalen Bestands wird sichtbar.

Im Rahmen der Bestandsvermittlung schätzen die TN die Vielfalt der Berner Onlineresourcen der UB. Das Bewusstsein und die Wahrscheinlichkeit, das Angebot der UB zu nutzen, hat dank dem Spiel zugenommen. In den Interviews hiess es, es sei «spannend» (IG2.Z43) und «gut zu wissen» (IB2.Z67), was auf den angetroffenen Seiten, in den Datenbanken und digitalen Archiven bei Bedarf alles zu finden wäre.

Die PädagogInnen waren sich einig, dass gerade jüngere Lehrpersonen und PH-Studierende es schätzen würden, wenn sie nicht «Stunden in eine ‹Biblere› sitzen» (IE.Z163-164) müssten, sondern Bestände schnell im Internet anschauen könnten. Eine NMG-Lehrperson erklärte, sie habe für die zusätzliche Materialsuche in Datenbanken zwar wenig Kapazität, aber es komme vor, dass sie aus Neugier nach Quellen suche, «die nicht schon in den Lehrmitteln aufbereitet» seien (IG1.Z63-64).

Regionalität ermöglicht persönliche Bezüge.

Dass ein Spiel mit Berner Quellen für Berner ProbandInnen entwickelt wird, ist gemäss den Rückmeldungen sehr vorteilhaft. Eine Testperson mit pädagogischem Hintergrund brachte als Argument den psychologischen Begriff «subjektive Betroffenheit» ein, d.h.: «[...]nur, wenn es dich auch irgendwo persönlich anspricht, hast du Lust zum Lernen» (IE.Z172). Die regionalen Inhalte des ERs der Bibliothek Münsterergasse könnten dadurch viele Leute abholen.

Speziell die digitalisierten Adressbücher der Stadt Bern stiessen in der Gruppe auf Interesse, da vielen nicht bewusst war, wie informativ über die Vergangenheit diese sind. «Es ist halt spannend, wenn du Bern-Quellen suchen kannst, wenn du in Bern unterrichtest, und es lokal verankern kannst», so eine Lehrperson (IG1.Z64-66).

Als weitere mögliche Zielgruppen für regionale EERs hat ein TN Vereine und SeniorInnen eingebracht, weil diese viel Zeit im Internet verbringen und sich für Regionalgeschichte interessieren dürften.

Bei den TN über 40 Jahren weckte das Spiel zudem nostalgische Gefühle. Eine Person erinnerten die Bernensia an ihre Lizenziatsarbeit sowie frühere Bibliotheksjobs, und eine Person freute sich, dass mit «Ghostbusters» ein Film aus ihrer Generation vorkam.

Historische Bilder sind besonders interessant.

Einen klaren Höhepunkt des Spiels stellen in den Augen der TN die historischen Abbildungen der Bibliotheksgalerie dar. Die Fotografien erhielten immer wieder Lob. Am Anfang des Spiels fingen sie sogleich die Aufmerksamkeit der Spielenden ein und kreierten eine Atmosphäre von erwartungsvoller Spannung.

Zudem, ohne dass es explizit ein Lernziel gewesen wäre, führten die Bilder dazu, dass auch etwas Geschichte und Architektur der Bibliothek Münstergasse vermittelt wurde. So erfüllt der EER nebenbei ein weiteres Ziel aus dem Bibliotheksprofil. Einer Person fiel dabei wieder ein, sie habe sich schon lange an der renovierten Bibliothek «umschauen» und «kundig machen» (IF.Z27-29) wollen.

5.1.2 Grenzen

Gespielt wird der EER eher nicht im Büro oder bei spezifischem Informationsbedarf.

Die Bildung der Stichprobe beruhte unter anderem auf der Annahme, dass diese Berufstätigen, vor allem Medienschaffende und Lehrpersonen, im Arbeitsalltag eher wenig Zeit aufwenden können, die Bibliothek zu besuchen.

Dem gilt es anzufügen, dass auch eine digitale Version zeitliche Ressourcen voraussetzt. Das hat sich bei der Terminsuche abgezeichnet und in den Gesprächen bewahrheitet. Zwei Kulturschaffende waren etwa von Job, Berufsschule oder Familie eingebunden. Während der Arbeitszeit flexibel war einzig eine schriftstellerisch tätige Person. Für sich selbst würden darum viele den EER primär in der Freizeit spielen.

Die Gespräche zeigten auch: Wer im Beruf unter Zeitdruck steht und auf den UB-Seiten bestimmte Auskünfte sucht, würde aus «Effizienzgründen» (IB2.Z87) wahrscheinlich auf das Spiel verzichten und stattdessen direkt nach den benötigten Informationen bzw. Ressourcen suchen.

Das Ziel Entkommen steht dem Ziel Entdecken im Weg.

Das Gegenteil, falls jemand ausgiebig Zeit und Lust zum Spielen mitbringt, kam ebenfalls zur Sprache. Eine Person überlegte, «ob es vielleicht sogar gewinnbringender wäre», sich nur auf eine Datenbank oder Plattform zu konzentrieren». Sie hatte DigiBern bereits gekannt, jedoch länger nicht besucht, und wäre dort «gerne noch etwas länger geblieben». Mit einem Schwerpunkt könnten sich die SpielerInnen «wirklich austoben» und würden allenfalls nach dem Spiel noch auf der Seite verweilen (IC.Z144-149).

Das Escape Room-Format steht durchaus im Widerspruch zwischen dem Spielziel Entkommen und dem Spielziel Entdecken. Dies bemerkte eine Testperson, die das Thema spielbasiertes Lernen als ExpertIn gut kennt. Sie malte sich aus, wie das Spiel ohne «Escape»-Teil hätte aussehen können:

Und du willst ja, dass die Leute herumstöbern [...] in diesem Bibliothekssaal, nicht möglichst schnell hinaus. [...] Von daher könntest du auch sagen, «Läck, eine Chance! Der Hausmeister hat abgesperrt und du bist drin. Du hast den ganzen Raum für dich.» Und danach beginne ich zu suchen und sehe, cool, da hat es Zeitungen usw., und irgendwann hätte ich Hunger und dann hättest du irgendwo ein Paket versteckt, dann könnte ich die ganze Nacht gemütlich essen und trinken, und mich stört niemand, sodass ich auch Musik hören kann [...] Weisst du, ich will ja gar nicht hinaus, wenn ich bei euch bin, ich will bei euch etwas finden [...] oder ich kann die Kollegin einladen, die mitsuchen kommt. (...) Dann wäre der Faktor Zeit weg. (IH.Z29-39)

Diese Rückmeldung thematisiert ein Risiko des Formats, das Nicholson in seiner Umfrage beschreibt. Um dem Escape Room-Konzept zu entsprechen, würden SpieldesignerInnen manchmal einem anderen Narrativ das Ziel Ausbrechen oder Fliehen «überstülpen». Besser sei in diesen Fällen eine andere Bezeichnung wie «Adventure»- oder «Mystery Game» (Nicholson, 2015, S. 29-30).

Die Frage der zeitlichen Wahrnehmung wird bei den Resultaten zum Designprozess aufgegriffen.

Aktualitätsdefizit und fachliche Anforderungen von Onlinesammlungen

Die Auswahl der Onlineressourcen im Spiel ist über den Sammlungsschwerpunkt der Bibliothek Münstergasse historisch geprägt. Darin sahen trotz grundsätzlichem Interesse nicht alle TN einen unmittelbaren Nutzen, vor allem diejenigen mit anderen Themengebieten (B2.Z66).

Bei DigiBern wurde ersichtlich, dass für die Bedienung der Plattform teils das Fachwissen fehlte. Die Suche über Kategorien und Quellentypen war für einen Grossteil der TN ungewohnt. Sie seien nicht vom Fach, erklärten ProbandInnen ihre Überforderung bei schwierigen Spielstellen. Ein Beispiel aus dem Protokoll dazu: «Ich bin nicht HistorikerIn (...) Warte mal – DigiBern – ich war noch nie auf dieser Seite» (liest Kategorien vor, seufzt) (PD.A3). Sinnvoll könnte es darum sein, die Fachportale und Datenbanken, die für die Aufgaben gebraucht werden, jeweils kurz zu vorzustellen.

5.2 Vermittlung von Recherchekompetenzen

5.2.1 Chancen

Das Spiel erweitert das Spektrum der Ressourcen für die Recherche.

Das hätte ich sonst wohl nie einfach für mich gemacht, das finde ich eine gute Art von Spielerisch-eine-Datenbank-Kennenlernen, wenn man darin halt gerade etwas suchen muss. (ID.126-129)

Ich hätte gerne die Gelegenheit oder die Zeit, das zu verwenden. Also ich muss es für meine Arbeit nicht oft machen, aber ich kann mir gut vorstellen, einen Nachmittag in diesem digitalen Archiv zu verbringen, um einfach ein bisschen herumzsurfen. (IE.Z69-71)

Die ProbandInnen zeigten sich grundsätzlich interessiert, neue Rechercheplattformen kennenzulernen. Die AkademikerInnen sagten, sie würden heute seltener wissenschaftliche Literatur recherchieren als noch im Studium. Die befragten Medienschaffenden nutzen im Alltag vor allem die Schweizer Mediendatenbank SMD. Die BuchhändlerIn verwendet vorwiegend Kataloge für zeitgenössische Literatur, oder auch einmal Kataloge von Nationalbibliotheken. Die Kunst- und Kulturschaffenden arbeiten eher mit wechselnden Themen und daher auch Informationsquellen. Alle Befragten können sich gemäss der Interviews vorstellen, künftig öfter die UB für die Recherche zu nutzen.

Das Spiel vermittelt neue Suchstrategien oder frischt Vorkenntnisse auf.

Die SpielerInnen haben, wie es vorgesehen war, einige Strategien für die Recherche in Suchmaschinen und bibliothekarischen Datenbanken erlernt. Dazu gehören die einfache Suche mit Phrasen (und in der 1. Spielversion mit dem Operator AND) sowie die erweiterte Suche mit Filtern.

Besonders die Anführungs- und Schlusszeichen, über die man bei Aufgabe 2 das gesuchte Gedicht mit Google findet, ist ein Learning, das viele TN mitnahmen. «Aha! Jetzt weiss ich etwas für den Rest meines Lebens. Ich sollte das eigentlich wissen», kommentierte eine Testperson die Lösung zu dieser Aufgabe (PE.A2). Bei den TN mit Studienabschluss reaktivierte der EER Vorwissen aus Kursen an der Universitätsbibliothek und frischte dieses vor längerer Zeit Gelernte auf.

Die Rechercherätsel lassen nicht nur die Verknüpfung mit vorhandenem Vorwissen zum Vorschein kommen, sondern auch heutige Gewohnheiten der Recherchepraxis. In den Tests wurde ersichtlich, dass das einfache Suchfeld praktisch immer als erstes verwendet wird. Die erweiterte Suche wurde erst genutzt, wenn es explizit in der Aufgabe stand. Doch auch in der 2. Spielversion wurde oft die einfache Suche zuerst ausprobiert und die erweiterte Suche teilweise erst auf Hinweis der Moderation gewählt.

Daran ist sicherlich zum einen der hohe Stellenwert von algorithmischen Suchmaschinen, vor allem Google, im Alltag der Informationsgesellschaft zu erkennen. Zugleich offenbaren die Tests und Interviews eine gewisse Unsicherheit mit Datenbanken auch bei Berufen, die eine ausgeprägte Information Literacy und Recherchekompetenz mitbringen. Exemplarisch für diese Schlussfolgerungen stehen folgende Interviewausschnitte:

Das mit dem Jahr hätte ich nicht selbst herausgefunden, weil ich nicht verstehe, warum es technisch nicht funktioniert, das so zu finden. Da verstehe ich wohl zu wenig, wie eine Datenbank funktioniert. (ID.Z169-169)

Die Operatoren sind mir eigentlich schon bekannt, und mit den Anführungszeichen und so (...), man braucht sie einfach nie. Man hat das Gefühl, wenn man so Google-geprägt ist, es geht auch anders. [...] Und wissenschaftlich gearbeitet habe ich schon lange nicht mehr, und durch das bin ich gut durchs Leben gekommen [...]. Es war gut, wieder einmal in Erinnerung zu rufen, dass du es ohne Anführungszeichen nicht findest. (ID.Z171-176)

[...] ich verwende Google oft, aber das ist extrem einfach im Vergleich. Ja, also wenn ich in den nächsten Monaten in der Unibibliothek etwas suchen würde, hätte ich das auf jeden Fall im Kopf, was ich heute gemacht habe. (IE.Z47-49)

Für die meisten ProbandInnen eine neue Erkenntnis zur Recherche war auch, dass digitalisierte Dokumente in den Datenbanken E-Rara und E-Newspaperarchives über eine Volltextsuche mit OCR verfügen. Niemand schlug darum bei Aufgabe 1 den simplen Weg ein, einen markanten Satz aus dem Text in Anführungszeichen zu suchen. Und bei Aufgabe 3 suchten die TN im Adressbuch den Namen Kreuter via Inhaltsverzeichnis und alphabetisches Blättern, was teilweise auch funktionierte. Das Suchfeld von E-Rara wurde durchgehend übersehen und sorgte bei Erklärungen für Aha-Momente. In den Worten eines TN: «Da ist man so froh, wenn man eine Lupe findet» (PE.A3).

Der EER ist auch für den Unterricht an Schulen und Hochschulen interessant.

Die Lehrpersonen und Dozierenden waren sich einig, dass der EER zum Kennenlernen der Bibliothek und zum Erlernen von Recherchekompetenzen eine attraktive Methode sei. Sie würden das Spiel im Unterricht gerne einsetzen – unter der Bedingung, dass es nicht zu lange dauert. 15 bis 20 Minuten wären ihrer Meinung nach für eine Lektion ideal, doch auch verteilt auf mehrere Lektionen oder als Hausaufgabe liesse sich das Spiel in den Unterricht integrieren.

5.2.2 Grenzen

Rechercheaufgaben können schnell überfordern und Frustration auslösen.

Es bleibt ein Knackpunkt, die Rechercheaufgaben so zu stellen, dass sie herausfordernd, aber für alle lösbar sind. Bei den TN, welche die erste Fassung spielten, stellte sich schon bei der ersten Aufgabe ein Gefühl der Überforderung ein. Zu erkennen war dies beim Test an Aussagen wie «Ich habe keine Ahnung, was ich machen muss» (PA.A1) oder «Ich bin wirklich verloren» (PE.A3), und nonverbal an Seufzen oder Lachen aus Ratlosigkeit.

Rechercheaufgaben werden schnell komplex. Als blockierend erlebten es daher einige SpielerInnen, wenn sie viele Suchkriterien selbst herausfinden mussten, oder wenn mehrere Schritte und Rechercheorte gefragt waren. So war z.B. der Sprung von DigiBern ins Berner Adressbuch auf E-Rara für die Mehrheit zu anspruchsvoll.

Fehler von Datenbanken können ungewollt zu falschen Resultaten führen.

Bei E-Newspaperarchives hapert es bei der Texterkennung. So wurden Ergebnisse manchmal unvollständig angezeigt und die Lösung nicht gefunden, obwohl die Eingabe korrekt gewesen wäre. Ein fehlender Bindestrich in einem Wort ergab null Treffer, z.B. für «Juragewässer Korrektion» wurden andere Resultate angezeigt als für «Juragewässer-Korrektion».

Bei DigiBern irritierte am Anfang der ersten Testreihe, dass die einfache Suche zuoberst Google-Werbung auflistete. Im Verlauf des Frühjahrssemesters 2022 hat die Informatikabteilung der Universität Bern das Problem behoben. Während der zweiten Testreihe war die einfache Suche von DigiBern ganz defekt, wofür es einen Extrahinweis der Moderation brauchte.

Ehrgeiz und Schnelligkeit begünstigen Ungenauigkeiten bei der Recherche.

Ehrgeizige SpielerInnen versuchten, möglichst schnell weiterzukommen. Das ist für den Flow-Effekt positiv, führt aber zu Abkürzungen und Ungenauigkeiten. Gerade für Rechercheaufgaben sind ein genaues Lesen von Hinweisen und präzise Eingaben wichtig. Ein eiliges Spielverhalten begünstigte z.B., dass an sich richtige Suchabfragen wegen Tippfehler null Treffer ergaben oder entscheidende Details überlesen wurden.

Um solchen Fehlern vorzubeugen, wurde mit Multiple-Choice-Antworten gearbeitet. Diese haben jedoch den Nachteil, dass sie geraten werden können. «Wie komme ich am schnellsten ans Ziel? Das ist Spielen: wenigster Aufwand, grösster Erfolg», so eine Person. Wenn sie von Anfang an gewusst hätte, dass sie mit «Trial and Error» durchkomme, hätte sie dies womöglich versucht. Andererseits war ihr bewusst, dass sie den vorgegebenen Weg nehmen sollte, damit sie «in diesen Landschaften vorbeikomme» (IH.Z7-12).

5.3 Erkenntnisse zum Spieldesign

5.3.1 Mit Spielbeschreibung und Regeln beginnen

In der Testsituation wurden die ProbandInnen zu Beginn instruiert und konnten jederzeit Fragen an die Moderation stellen. Über Hintergründe und Ziele wurden sie in der Einladung sowie im Nachgespräch aufgeklärt. Diese Bedingungen sind nicht mehr gegeben, sobald das Spiel im Internet asynchron gespielt wird.

Daher empfiehlt es sich, auf Basis der Beobachtungen und Rückmeldungen, eine Einstiegsseite vor dem eigentlichen Spiel zu platzieren. Diese sollte mindestens folgende Elemente enthalten:

- Thema/Themen und kurze Inhaltsangabe
- Angaben zu den Zielgruppen, Spiellevel
- Ungefähre Dauer
- Spielanleitung, z.B. wie eine Aufgabe und eine Lösung aussieht
- Technische Anforderungen, z.B. empfohlener Browser, keine Logins nötig

5.3.2 Zeitangabe, aber kein Zeitdruck

Die Frage der Dauer hängt von den Prioritäten der EntwicklerInnen und der Zielgruppe ab. Lehrpersonen bevorzugen kürzere Fassungen. Sollen jedoch die Spielenden mit dem Spielprinzip genügend vertraut werden, um in einen Fluss zu kommen, braucht es mindestens 20 bis 30 Minuten. Die ProbandInnen benötigten durchschnittlich 36 Minuten für ein Runde. Oft war zu beobachten, dass sie ab der 3. Aufgabe das Spielprinzip verinnerlicht hatten. Die Gewöhnung ans Spielprinzip wurde mehrmals erwähnt, etwa: «Ich glaube, wenn man jetzt noch einmal die gleiche Art machen müsste, wäre es sicher einfacher» (PB1.Abspann).

Für die TN war es schwierig einzuschätzen, wo im Spielverlauf sie standen. Dies zeigten Aussagen wie die folgenden: «Aufs Mal war ich fast ein wenig erstaunt, dass schon fertig ist» (IC.Z8-8-9) oder «Sorry, jetzt bin ich unsicher: Geht es weiter oder bin ich angekommen?» (PH.Abspann). Eine Möglichkeit wäre, die Fortschrittsanzeige von Google-Formulare einzublenden. Das gäbe einen zusätzlichen Anreiz, bis zum Ende zu kommen. Denn im Unterschied zu einem Escape Room vor Ort können die Spielenden online

«jederzeit das Fenster schliessen» (IB2.Z141) und aufgeben, bemerkt es eine Testperson, die das Liveformat kennt.

Einen visuellen Countdown scheint für diesen anspruchsvollen Educational Escape Room im Einzel- oder Doppelmodus niemand vermisst zu haben. Sinnvoller wäre diese Requisite wahrscheinlich in einer Durchführung mit mehreren Teams. In der Klasse oder beim Büroanlass würde dann gewinnen, «wer schneller ist» (IB1.Z165), wie es eine Person vorschlug.

5.3.3 Hilfen, Gelerntes und Hintergrund einbetten

Viel diskutiert wurde in den Interviews über die richtige Art und Platzierung der Hinweise und Hilfestellungen, ebenso wie der Learnings und des Debriefings. Die Lösungen, die nach einer richtigen Antwort angezeigt werden, fanden bei den meisten TN angemessene Beachtung. Wenige übersprangen sie aber, um schnell weiterzumachen. Darum sollte die Kennzeichnung der Felder, ob es sich z.B. um eine Aufgabe oder eine Lösung handelt, möglichst klar und auffällig sein.

Das Debriefing kam wegen des Zeitlimits der Tests ein wenig zu kurz. Doch die Hintergrundinformation am Ende wirkte auf viele TN zu lang, oder die Motivation war nach dem Hinausgelangen aus der Bibliothek gemindert. «Der Spannungsbogen ist danach etwas vorbei» (IC.Z209), beschrieb es ein TN. Das Debriefing dürfte gemäss den Rückmeldungen kürzer sein und stärker auf eine Zusammenfassung des Gelernten hinauslaufen, sodass auch weniger der Eindruck von «Sendungsbewusstsein» (PH.Abspann) der Institution entsteht. Weitere Möglichkeiten wären, ein Handout zum Herunterladen bereitzustellen, oder Erklärungen in Form von Videos einzubetten.

Die Orientierung und Hilfeoptionen sind im asynchronen Onlinemodus essenziell. In den Interviews wurde immer wieder der Wunsch nach einer Hilfefunktion geäussert. Dies könnte ein Supportknopf zur Bibliothek oder ein Link zu den Lösungswegen sein. Dies würde vor dem Abbruch bewahren, so eine ProbandIn: «Weil sonst, wenn du stecken bleibst, denkst du dir einfach <schisst mi a, machi nümm witer>» (IG1.Z31-32).

5.3.4 Rätsellevels und -typen variieren

Die ProbandInnen mussten sich wie erwartet ans Spielprinzip gewöhnen. Das dauerte mindestens zwei Aufgaben lang. Sie erwarteten zudem mehr klassisches Knobeln und Rätseln im Stil von klassischen Escape Rooms oder Foxtrails, die einigen ein Begriff waren. Die TN hatten denn auch grosse Freude am Worträtsel am Schluss. Solche Rätsel mit mehr Spass- als Lerneffekt könnten vermehrt eingebaut werden.

Eine weitere Erkenntnis ist, dass die Motivation leidet und der Spielfluss ins Stocken gerät, wenn die ersten Aufgaben zu schwierig sind. Dieses Gefühl des Scheiterns wirkte demotivierend, weil die SpielerInnen es oft auf die eigenen Fähigkeiten zurückführten. In der Untersuchung kristallisierte sich dabei heraus, dass eine einfache Aufgabe zum Einstieg für ein Erfolgserlebnis erwünscht wäre. Die Aufgaben dieses EERs sind aktuell ca. mittelschwer (A1a und A1b), leicht bis mittelschwer (A2), schwer (A3) und leicht (Schlüsselwort). Dieser Punkt könnte also verbessert werden, indem etwa im Intro ein bis zwei leichte Rätsel eingebaut werden.

Als zu einfach wurde der Escape Room entsprechend nicht wahrgenommen. Bei A1a konnte theoretisch zwar der Titel «Seeländer Bote» erraten oder über die Information «Biel» aus dem Zeitungstext abgeleitet werden, aber die meisten ProbandInnen sahen dies nicht oder waren sich dessen nicht genügend sicher und suchten wie verlangt die Lösung mit E-Newspaperarchives.ch.

Eine Person fand das Entziffern des Schlüsselworts im Vergleich zu den anderen Aufgaben «etwas unterkomplex» (ID.Z266). Der Diskussionspartner warf ein, er habe sich mit der richtigen Lösung «super belohnt» gefühlt (IC.Z271). Nicht nur er: Bei der finalen Aufgabe, die einzig denkerisch zu lösen war, war das Erfolgserlebnis insgesamt am deutlichsten wahrzunehmen.

5.3.5 Interaktiv, direkt und abwechslungsreich erzählen

Sehr gut angekommen ist bei der Testgruppe die «Kombination von Bildern, Fragen und kleinen Textinformationen» (IE.Z21-22). Ebenso wie überraschende Elemente, wie der goldene Schlüssel an der Decke oder der Ton aus dem Grammophon. Dort zeigten die SpielerInnen am meisten positive Emotionen.

Schade ist, dass mit Google-Formulare keine interaktiven Bilder eingefügt werden können. Das hätten die ProbandInnen durchaus erwartet, wie ihr Klickverhalten besagt. «Ich

hatte immer das Gefühl, ich müsse diese Bilder anschauen, da ist sicher noch etwas» (IC.Z34), erklärte ein TN.

Der direkte Einbezug der TN über eine Rolle in die Geschichte hat sich bewährt. Eine narrative Verbesserung schwebte dabei der Person mit schriftstellerischem Hintergrund vor: «[...] dass man wirklich ein Geisterjäger aus dieser Zeit ist, das wäre für mich das, was man etablieren müsste» (IF.Z62-63). Die Rolle der «Ghostbusters» sollte ausführlicher eingeführt werden.

5.3.6 Software für ein digital diverses Publikum wählen

Ein Google-Formular empfiehlt sich, wenn der Educational Escape Room ein Publikum aus digital verschiedenen Generationen erreichen soll. Für die Navigation mit dem «Weiter»-Knopf brauchte es keine explizite Anleitung, sie war den TN intuitiv verständlich.

Die lineare Quiz-Spielweise über das Anklicken von Fragen und Antworten und das Finden von Informationen auf verschiedenen Internetseiten qualifizieren das Spiel grundsätzlich für durchschnittliche ComputernutzerInnen. Auch ist für diesen ER keine Erfahrung mit Computerspielen nötig, die in der Testgruppe nur eine Person mitbrachte.

Wenn allerdings mit der Zeit mehrere Tabs im Browser geöffnet waren, wurde die Navigation für die Nicht-Digital Natives etwas schwieriger. Es fiel zudem auf, dass die ProbandInnen ab 40 eher dazu neigten, ihre digitalen Fähigkeiten zu kritisieren, wenn sie an einer Aufgabe länger tüftelten, z.B.: «Ich bin schon ein digitaler Grufti, he?» (PC.A2).

Für die meisten technischen Hürden und Geduldsproben sorgte indes Zoom, wie in der Methodenkritik noch erwähnt wird.

5.3.7 Layout auf kleine Bildschirme ausrichten

Nicht alle Bildschirme sind gleich gross und die Wahrnehmung des Layouts ging deswegen auseinander. Mit einem kleinen Laptop scrollten die TN eher nicht bis ganz unten an die Seite. Auf eine kompakte Darstellung mit mehr Seiten ist deswegen zu achten.

Ein Nachteil von Google-Formulare war dabei die Schriftgrösse, die sich zum Testzeitpunkt nicht verstellen liess. Die TN wurden instruiert, die Browserfenster zu vergrössern, dennoch blieb die Leserlichkeit mancher Stellen am Limit. Seit Kurzem sind bei Google-Formulare die Layouteinstellungen erweitert worden, nun kann auch die Schriftgrösse verstellt werden. Eine grosse Schrift käme nicht zuletzt Handy-SpielerInnen entgegen.

5.3.8 Kommunizieren für ER- und Bibliotheksscheue

Die Onlinevariante des EERs erfüllt einige Ansprüche der hier untersuchten Gruppe von Berufstätigen im Besonderen. Zum einen fiel in den Interviews auf, dass die älteren Personen seltener physische Escape Rooms kennen oder besuchen als die jüngeren. Explizit nicht freiwillig hingehen würden zwei der Befragten, weil sie nicht «eingesperrt» sein möchten. Als «KlaustrophobikerIn» (ID.Z298) sei sie für die digitale Variante besser geeignet, meinte eine Person. «Tüfteln tue ich gern, aber eingesperrt bin ich nicht gern» (IE.Z71-72), ein andere.

Zum anderen kommt die digitale Spielmöglichkeit Menschen entgegen, welche generell lieber online Dienstleistungen nutzen und sich davor scheuen oder es anstrengender finden, wenn für eine Lehrveranstaltung physische Präsenz verlangt wird. «Ich hatte immer richtig Stress, wenn ich in die Unibibliothek gehen musste», sagt eine Testperson über ihre Studienzeiten. Das stützt die These von Davis (2019), dass spielbasiertes Lernen gegen die «Bibliotheksangst» von Studierenden helfen könnte.

Diese beiden Vorteile der Onlinevariante können bei einer Veröffentlichung des Escape Rooms betont werden.

5.3.9 Gruppenmodus mitdenken

Mehrere Lehrpersonen würden wie erwähnt mit ihren Klassen den Escape Room spielen. Hierfür bietet sich ein Gruppenmodus an.

Das kollaborative Potential von ERs wurde in dieser Untersuchung auch für die Onlinevariante bestätigt. Zusammen sieht man mehr, kommt auf mehr Ideen, kann einander korrigieren und gibt weniger schnell auf. Ausserdem gab es eine interessante Beobachtung: Die Teams schienen ein immersiveres Spielerlebnis zu haben. Sie reagierten jedenfalls aktiver auf die Geschichte und zeigen stärker Emotionen in Bezug auf die Erzählung und Atmosphäre. So etwa in folgender Eingangsszene: G1: «Jetzt wird es spannend» – G2: «Mhmm (...) oh nein!» (Tür verschlossen) (lachen) (PG1_G2.Intro).

Für den Gruppenmodus sollten in der Spielanleitung separate Hinweise gegeben werden. Gruppen von mehr als zwei Personen spielen idealerweise gemeinsam vor einem Computer, damit alle eine aktive Rolle einnehmen können. Beim Gruppenmodus online empfiehlt sich ein Gameprogramm wie Discord, da es mit Zoom Synchronisationsprobleme bezüglich Audio gab.

5.4 Reflexion der Methoden

5.4.1 Eignung des Stern-Modells für bibliothekarische Online-EERs

Das Stern-Modell für die Konzeption eines Educational Escape Rooms im Unterricht eignet sich grundsätzlich auch für die gamebasierte Vermittlung in Bibliotheken. Für die Onlinevariante des Lernspiels müsste allerdings, wie diese Untersuchung gezeigt hat, das Inhaltselement «Debriefing» mit einem vorausgehenden Briefing, respektive einer Spielanleitung ergänzt werden. Auch ist das Debriefing mit Lösungen und Erklärungen im digitalen ER nicht erst oder nur am Schluss, sondern auch während des Spiels in Betracht zu ziehen.

Zu ergänzen wäre das Modell der SUPSI weiter mit einem Punkt wie «Dokumentation und Kommunikation» bei den Kontextelementen. Eine gute Dokumentation ist für die interne Kommunikation wichtig, vereinfacht die Adaption des Spiels für andere Zielgruppen und wäre für eine allfällige Publikation als offene Bildungs-Ressource von Vorteil. Für die öffentliche Kommunikation des Spiels interessierten sich einige der Testpersonen. Sie machten sich Gedanken, welche Zielgruppen wie auf das Spiel aufmerksam gemacht werden könnten, beispielsweise über die Kanäle von Quartiervereinen. Die Autorin lernte daraus, dass sie die Kommunikation, die nach Spielabschluss geplant war, bereits bei der Konzeption einbeziehen könnte.

5.4.2 Beobachtung und Gruppeninterview

Um die Qualität von EERs zu überprüfen und deren Wirkung zu analysieren, eignet sich die angewandte Kombination von Remote-Usability-Test und Gruppeninterview sehr gut, wie die Versuche gezeigt haben. Denn nicht immer ist beim Beobachten nachvollziehbar, wie Entscheidungen getroffen, Aufgaben verstanden werden oder Emotionen erfolgen usw. Im Gespräch werden diese gemeinsamen und individuellen Beweggründe und Deutungen herausgearbeitet. Das benötigt mehr Zeit, ist jedoch aufschlussreich.

Ein Nachteil synchroner Usability-Test ist, dass die Testpersonen ihre Aufgabe möglichst gut erledigen wollen. Obwohl die Beobachterin während des Spiels unsichtbar war, beeinflusste das Setting das Verhalten der ProbandInnen, wie folgende Aussagen zeigen:

Bist du noch nicht verzweifelt, Céline? (PA.A1b)

Ich hatte das Gefühl, ich sei sehr langsam, und du langweilst dich zu Tode. (PF.Abspann)

Ich glaube, ich mache das nicht besonders gut. (PE.A2)

Ich bin glaub' nicht die richtige Probeperson für das. (PA.A2)

[...] wir waren etwas Opfer der Versuchssituation. (ID.Z100)

Erwartungsdruck und Stress waren hinderlich für das Flow-Erlebnis der ProbandInnen. Die Testleitung sollte ihnen darum am Anfang Druck und Angst nehmen. Sie kann betonen, dass das Scheitern dazugehört und die Spielenden keine Schuld trifft, sondern solche Erkenntnisse helfen, das Spiel zu verbessern.

Bei Usability-Tests wird zudem tendenziell korrekter als unter realen Bedingungen gespielt. «Es war gar nicht spielerisch, weil du zugeschaut hast» (IH.Z4) – Wie solche Interviewaussagen zeigen, hatten die TN teilweise Hemmungen, Abkürzungen über Raten zu nehmen oder etwa Google zu verwenden (in der 1. Version), wie sie es unter normalen Umständen eher tun würden.

Auch brach das Spiel niemand von sich aus ab, weil die Moderation im Zweifelsfall weiterhalf. Dies sagten mehrere TN, etwa: «Es hat schon geholfen, dass du immer wieder in die richtige Richtung geschoben hast. Ich hätte vielleicht früher aufgegeben, wenn ich allein gewesen wäre» (IE.133-134).

Ob die Anleitungen und Hinweise Optimierungspotential haben, könnte daher möglicherweise besser mit asynchronen Usability-Tests eruiert werden, oder es müsste in Kauf genommen werden, dass die TN ohne Hilfe der Moderation das Spiel abbrechen.

5.4.3 Vor- und Nachteile der Remote-Untersuchung

Vorteile bot die Remote-Untersuchung einige: Faktoren wie der wegfallende Anfahrtsweg und die zeitliche Vereinbarkeit mit Familie und Job spielten eine Rolle für die Teilnahme. Termine am Feierabend waren bei dieser Umsetzung möglich, was für manche Berufsgruppen und Lebenssituationen relevant war. Ausserdem konnten die ProbandInnen am eigenen Computer arbeiten, was ein Vorteil ist, da es sich um eine vertraute digitale Umgebung handelt. Bei der Durchführung war die Spielleitung zeitlich flexibler, da sie

mehrere Spielrunden nacheinander einplanen konnte und auch die Gruppeninterviews den Verfügbarkeiten der TN angepasst werden konnten.

Diesen Vorteilen stehen ein paar Nachteile gegenüber. Teilweise wurden ProbandInnen beim Spielen gestört, sei es von Lärm oder von Kindern. Bei technischen Problemen war der Support schwieriger, da nur über Distanz möglich. Zoom als Software hat nicht immer reibungslos funktioniert. Das Programm störte sogar den Spielverlauf, wenn das Zoom-Fenster entscheidende Felder abdeckte. Weiter brauchte es für Dialoge zwischen TN zum Teil mehr Animation als erwartet. Die Diskussion wäre wohl bei einem realen Treffen mit Augenkontakt einfacher und authentischer. Doch hier half ein Hinweis zum Beginn des Gesprächs, dass die TN gern frei miteinander reden sollten, da ein Dialog und kein Frage-Antwort-Interview erwünscht sei.

6 Fazit

Erstmals ist an einer schweizerischen Universitäts- und Kantonsbibliothek für die gamebasierte Vermittlung von digitalen Beständen und Information Literacy ein digitaler Educational Escape Room konzipiert und untersucht worden. Das Onlinespiel mit dem Arbeitstitel «Ghostbusters Münsterergasse» der Bibliothek Münsterergasse in Bern ist demnach ein Pilotprojekt. Im Unterschied zur bisherigen Erforschung des jungen Formats stehen hier nicht Studierende oder SchülerInnen im Fokus, sondern Personen aus dem öffentlichen Kantonpublikum, die einen beruflichen Bezug zur Bibliothek mit bernisch-historischem Sammelschwerpunkt aufweisen.

Anhand von qualitativen Usability-Tests und Gruppen-Interviews mit vier Lehrpersonen oder Dozierenden, drei JournalistInnen und drei Kulturschaffenden ist das Potential dieses Formats untersucht worden. Folgende Erkenntnisse können aus der Untersuchung gezogen werden:

Als narratives Rätselspiel ist ein Escape Room besonders geeignet, um bei einem breiten Publikum das Interesse für digitale Bibliotheksbestände zu fördern. Unabhängig vom Alter und der digitalen Affinität erhöht das Spiel, das mit einem Google-Quizformular, Rechercheplattformen und digitalisierten Quellen gestaltet wurde, bei dieser Gruppe die Wahrscheinlichkeit, für künftige Ideensammlungen oder Recherchen die Onlineressourcen der UB Bern zu konsultieren. Insbesondere über regionale Inhalte löst der EER eine subjektive Betroffenheit aus und weckt auch bei Menschen, die noch nie Escape Rooms gespielt haben, Neugier an der Bibliothek als Recherche-«Eldorado».

Ob sie das Spiel auch für das Erlernen von Recherchekompetenzen brauchen würden, hängt von den individuellen Informationsbedürfnissen und zeitlichen Ressourcen ab. AkademikerInnen begrüßen die Möglichkeit, ihre Kenntnisse der Literatursuche aufzufrischen. PädagogInnen sehen den Educational Escape Room als interessante didaktische Methode, die sie im Unterricht verwenden würden. Daher sollte in der Inhaltsangabe stehen, inwiefern sich das Spiel für den Einsatz an Schulen und in der Hochschullehre eignet und wie es im Gruppenmodus gespielt werden kann.

Angesprochen fühlen sich ausserdem freiberufliche Kreativschaffende, die flexible und mobile Arbeitsformen schätzen und nicht unbedingt Kurse vor Ort zu festen Zeiten besuchen möchten. Gerade bei bibliotheksscheuen Menschen, die zuletzt im Studium die Universitätsbibliothek aufsuchen mussten, vermag das Onlinegame Hürden abzubauen.

Wortwörtlich öffnet der Escape Room Türen, indem die SpielerInnen einen vergangenen Raum der Bibliothek über historische Bilder und Dokumente erkunden und so zur Idee gelangen, diesen Ort in der Realität und Gegenwart wieder einmal zu besuchen.

Während Geschichte und Gestaltung des Escape Rooms als spannend und unterhaltsam wahrgenommen werden, offenbart das Format hinsichtlich des spielbasierten Lernens auch einige Nachteile. Zum einen: Dass die Spielenden möglichst schnell einem Raum entkommen sollen, hindert sie eher am ausführlichen Entdecken der Bestände und sorgfältigen Lösen der Rechercheaufgaben. Mit welcher Dramaturgie und welchen Schwierigkeitsstufen bei einem digitalen Escape Room ein optimaler Spielfluss respektive «Flow»-Erlebnis erreicht wird, gilt es weiter auszuloten. Zum anderen: Im Onlinemodus, der in der Praxis selbstständig spielbar sein sollte, stellen die Interaktion mit den SpielerInnen und deren Reflexion des Gelernten eine grössere Herausforderung dar als bei der Variante mit Livemoderation, wie sie bei Educational Escape Rooms bisher vorherrscht. Klare Anleitungen, Erfolgserlebnisse und unmittelbare Hilfsmöglichkeiten erhöhen dabei die Chancen, dass das Spiel erfolgreich absolviert wird.

Weiter ist die Popularität des Formats Escape Rooms für die befragte Fokusgruppe innerhalb des öffentlichen Publikums der Universitätsbibliothek Bern geringer als erwartet. Für Lehrpersonen beispielsweise ist die Information zu Lerninhalten und Zielgruppen entscheidender als die bekannte Spielbezeichnung. Zudem löst bei einigen Menschen der Gedanke an geschlossene Räume Bedenken statt Nervenkitzel aus. Für sie wäre eine Benennung nach den Rätselaktivitäten treffender, die sie an ähnliche Formate wie Foxtrails erinnern, etwa Mystery oder Adventure Room. Genauso dürften lokal orientierte AkteurInnen wie Quartiervereine eher von Bezeichnungen wie «Berner Krimispiel» angesprochen werden. Über diese Kanäle könnte auch das Interesse von online aktiven SeniorInnen an solchen Bibliotheks-Games noch näher untersucht werden.

Die Kommunikation und Dokumentation des Spielprojekts ist überdies ein Punkt, der im Design-Modell «Star» für Educational Escape Rooms der SUPSI ergänzt werden sollte. In der Beobachtungssituation muss unter anderem mit dem Erwartungsdruck der Testpersonen und den Eigenheiten der IT-Tools umgegangen werden. Eine Remote-Untersuchung bietet organisatorische Vorteile, wobei das verwendete Videokonferenz-Programm ebenfalls in die Pretests einbezogen werden sollte.

Insgesamt ist das Experiment Educational Escape Room an der Universitätsbibliothek Bern geglückt. Das Spiel, das nun anhand der gewonnenen Erkenntnisse verbessert und finalisiert wird, wird voraussichtlich Anfang 2023 auf verschiedenen Plattformen der UB veröffentlicht. Vor dem Hintergrund der digitalen Informationsgesellschaft soll diese Arbeit darum nicht zuletzt die KollegInnen in den öffentlich-wissenschaftlichen Bibliotheken dazu ermuntern, häufiger Vermittlungsprojekte mit narrativen Online-Rätselspielen zu wagen.

Bedingung für dieses Unterfangen ist, dass die AkteurInnen in dem Bereich selbst gern dazulernen und genügend Zeit aufwenden können. Denn für eine nachhaltige Praxis sollten gamebasierte Angebote anhand von wissenschaftlichen Befunden entwickelt und evaluiert werden. Ebenso unverzichtbar ist die intrinsische Motivation: Ein Game kann ohne teure Programme oder technische Spezialeffekte qualitativ überzeugen, wenn es mit Freude ertüfelt worden ist und erzählerisch mitreisst.

7 Literaturverzeichnis

- Atteslander, P. (2010). *Methoden der empirischen Sozialforschung* (13. Aufl.). Erich Schmidt Verlag.
- Babazadeh, M., & Botturi, L. (2021). Digital online educational escape rooms for higher education (Webinar von Switch). Verfügbar unter:
<https://www.eduhub.ch/events/Digital-online-educational-escape-rooms-for-higher-education/> [9.2.22]
- Blümig, G., & Klostermann, A. (2020). Rettet das Wissen! Ein Praxisbericht rund um ein Live Escape Game im Lesesaal der Universitätsbibliothek Würzburg. *Verein Deutscher Bibliothekarinnen und Bibliothekare VDB: O-Bib. Das offene Bibliotheksjournal*, 7(2), 1–9. Verfügbar unter: <https://www.o-bib.de/article/view/5572> [22.9.21]
- Bogner, A., Littig, B., & Menz, W. (2014). *Interviews mit Experten*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Botturi, L. (2022). *Media & Scuola: Online escape rooms*. Verfügbar unter: <https://mediaescuola.wordpress.com/online-escape-rooms/> [9.2.22]
- Botturi, L., & Babazadeh, M. (2020). Designing educational escape rooms: Validating the star model. *International Journal of Serious Games*, 7(3), 41–57.
- Brandlmayr, A., von Kotzebue, L., & Zumbach, J. (2022). Digital escape rooms as game-based learning environments: A study in sex education. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(2), 8.
- Chaudhry, A. (2022). Librarians turned Google Forms into the unlikely platform for virtual escape rooms. *The Verge*. Verfügbar unter:
<https://www.theverge.com/2020/7/15/21324558/google-forms-virtual-escape-rooms-librarians-games-puzzles-homeschooling> [7.3.22]
- Clarke, S. J., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A framework for creating educational escape rooms and Interactive games to for higher/further education. *International Journal of Serious Games*, 4(3).
- Csikszentmihályi, M. (1985). *Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun Aufgehen* (H. Aebli, Hrsg.; U. Aeschbacher, Übers.; 12. Aufl.). Klett-Cotta.
- Davis, R. C. (2019). Introducing first-year and transfer students to a college library with a historical mystery from the special collections. *College & Undergraduate Libraries*, 26(4), 278–300. *Library, Information Science & Technology Abstracts*.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15.
- Escape Rooms im Unterricht verwenden (School Break Handbuch, Bd. 1). (2019). School Break EU. Verfügbar unter:
http://www.schoolbreak.eu/wpcontent/uploads/2020/03/SB_Handbuch_1_eERs_im_Unterricht.pdf [9.2.22]
- Escape Rooms selbst gestalten (School Break Handbuch, Bd. 2). (2019). School Break EU. Verfügbar unter:
http://www.schoolbreak.eu/wpcontent/uploads/2020/03/SB_Handbuch_2_eERs_selbst_entwickeln.pdf [9.2.22]
- ETH-Bibliothek Zürich. (2022). E-Rara. Verfügbar unter: <https://www.e-rara.ch/> [14.3.22]
- Fachhochschule Graubünden. (2021, Oktober 21). Remote Usability-Test. User Experience Blog. Verfügbar unter: <https://blog.fhgr.ch/uxblog/2021/10/20/remote-usability-test/>
- Fischer, S. (2020). Gamification: Spielend lernen (Pädagogische Hochschule Zürich, Hrsg.; Didaktische Hausapotheke, Bd. 14). hep Verlag.
- Ford, A. (2020). Pandemic forces programs to move online: Libraries adapt quickly to the crisis. *American Libraries*, 51(6), 14–15.
- Fuss, S., & Karbach, U. (2014). Grundlagen der Transkription: Eine praktische Einführung. Budrich.
- Graf, C. (2022). Ghostbusters Münstergasse: Ein Escape Room der Universitätsbibliothek Bern.
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd73b3ThRYpEiWYTLBacAsRb_UMqEckOeBqS06JvCzEQWdWjg/viewform [21.6.22]
- Grizzle, A., & Torras, M.-C. (2013). Media and information literacy: Policy and strategy guidelines (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), Hrsg.). Verfügbar unter:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606> [21.6.22]
- Hale, J. (2018). Gaming in der Vermittlung von Informationskompetenz an Hochschulbibliotheken: Chancen und Grenzen gaming-basierter Vermittlungsformen. B.I.T. online.

- Hauser, B. (2021). *Spiel in Kindheit und Jugend: Der natürliche Modus des Lernens*. Verlag Julius Klinkhardt.
- Krawiec, S. (Regisseur). (2020). Create a virtual escape room with google forms tutorial. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=xLzbPGF4TzY> [7.3.22]
- Krawiec, S., & Peters Township Public Library. (2020). *Hogwarts Digital Escape Room*. Verfügbar unter: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfINxNM0jzbZJjUqOcXkwhGTfii4CM_CA3kCxImbY8c3AABEA/viewform [7.3.22]
- Kroski, E. (2019). *Escape rooms and other immersive experiences in the library*. ALA Editions.
- Kroski, E. (2020). How to create digital free breakouts for libraries. *Library Technology Reports*, 56(3), 1–31.
- Mellon, C. A. (1986). Library anxiety: A grounded theory and its development. *College & Research Libraries*, 47(2), 160–165.
- Meyer, L., Johner, K., & Bürger, U. (2022). *Bibliothek Münstergasse: Profilschärfung*. Universitätsbibliothek Bern.
- Neumann, K. L., Alvarado-Albertorio, F., & Ramírez-Salgado, A. (2020). Online approaches for implementing a digital escape room with preservice teachers. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 415–424.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities* [White paper]. Verfügbar unter: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [1.4.22]
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44–49.
- Pädagogische Hochschule Bern. (2022a). *Escape-Rooms für Bibliotheken – Weiterbildung der PHBern*. *Escape Rooms für Bibliotheken - PHBern*. Verfügbar unter: <https://www.phbern.ch/weiterbildung/18288540-escape-rooms-fuer-bibliotheken> [21.6.22]
- Pädagogische Hochschule Bern. (2022b). *Toolbox – Mit OER unterrichten: „Finde den Schatz“*. *Methode zur integrierten Medienbildung*. Verfügbar unter: <https://www.phbern.ch/dienstleistungen/unterrichtsmedien/oer-toolbox/mit-oer-unterrichten-methoden> [21.6.22]

- Pädagogische Hochschule Schwyz. (2022). CS Eduscape: Informatik enträtselt! Verfügbar unter: <https://cseduscape.ch/> [21.6.22]
- Pandally AG. (2022). Fusion Arena Virtual Reality Center Bern: Erlebnisse in der virtuellen Realität. Verfügbar unter: <https://bern.fusionarena.ch/> [21.6.22]
- Pavey, S. (2021). Playing games in the school library: Developing game-based lessons and using gamification concepts. *Facet*.
- Piepenbring, D. (2017). The photographer who claimed to capture Abraham Lincoln's ghost. *The New Yorker*. Verfügbar unter: <https://www.newyorker.com/culture/photo-booth/photographer-who-claimed-to-capture-abraham-lincoln-ghost> [21.6.22]
- Pun, R. (2017). Hacking the research library: Wikipedia, Trump, and information literacy in the escape room at Fresno State. *The Library Quarterly*, 87(4), 330–336.
- Rouse, W. (2017). Lessons learned while escaping from a zombie: Designing a Breakout EDU game. *The History Teacher*, 50(4), 553–564.
- Sampson, R. (2019). Escaping the archive: Utilising escape room games in a constructivist approach to showcasing archives and special collections. *Spark: UAL Creative Teaching and Learning Journal*, 4(1), Art. 1.
- Schweizerische Nationalbibliothek. (2022). E-Newspaperarchives.ch. Verfügbar unter: <http://www.e-newspaperarchives.ch/> [14.3.22]
- Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), Pädagogische Hochschule Freiburg, Durham University, Archivio della Memoria, Limerick Institute of Technology, & Universitat Oberta de Catalunya. (2022). School Break. Verfügbar unter: <http://www.school-break.eu/> [9.2.22]
- Stadtbibliothek Aarau. (2022). Aktivitäten: Escape Room. Verfügbar unter: <https://www.stadtbibliothekaarau.ch/aktivitaeten/anmeldung-escape-room.html/785> [16.10.21]
- Stalder, P., Böller, N., Henkel, T., Landwehr-Sigg, S., Piccinini, S., Schubnell, B., & Stuber, B. (2011). Informationskompetenz an Schweizer Hochschulen: Schweizer Standards der Informationskompetenz. Verfügbar unter: https://www.informationskompetenz.ch/doc/elib/1_d_schweizer%20standards.pdf [21.6.22]

Sundsbo, K. (2019). Open access escape room: The key to OA engagement? *Insights*, 32(8), 1–7.

Universitätsbibliothek Bern. (2020). Über uns: Strategie 2021-2024. Verfügbar unter: https://www.ub.unibe.ch/ueber_uns/strategie_2021_2024/index_ger.html [14.3.22]

Universitätsbibliothek Bern. (2022a). DigiBern: Berner Kultur und Geschichte im Internet. Verfügbar unter: <https://www.digibern.ch/> [14.3.22]

Universitätsbibliothek Bern. (2022b). Literapedia Bern. Verfügbar unter: <https://literapedia-bern.ch/Hauptseite> [14.3.22]

Universitätsbibliothek Bern. (2022c). Recherche – Sondersammlungen: Bernensia. Verfügbar unter: https://www.ub.unibe.ch/recherche/sondersammlungen/bernensia/index_ger.html [14.3.22]

Universitätsbibliothek Bern. (2022d). Service: Kurse und Beratung. Verfügbar unter: https://www.ub.unibe.ch/service/kurse_und_beratung/index_ger.html [14.3.22]

Weber, B. (2016). Bibliotheksgalerie. In *Historisch-topographisches Lexikon der Stadt Bern*. Onlineausgabe der Burgerbibliothek Bern (2. Aufl.). Verfügbar unter: <https://archives-quickaccess.ch/bbb/lexikon/2333> [14.3.22]

Zentralbibliothek Zürich. (2022). Services: Escape Game. Verfügbar unter: <https://www.zb.uzh.ch/de/services/escape-game> [16.10.21]

8 Anhang

PA (22.5.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	kom	Zu Kind: "{Elternteil} macht ein Spiel, willst du zuschauen?"
	kom	Liest einzelne Wörter laut, z.B. "Gespenst"
	em	Gespannt, aufmerksam
	pro	Notiert Buchstabe nicht
A1		
	pro	Tipps zuerst nicht gesehen, scrollt nicht bis dahin
	pro	Aufgabe unklar, zu schwierig/komplex
	kom	"Céline, ich habe keine Ahnung, was ich machen muss"
	kom	"Ich habe keine Ahnung, was das für eine Zeitung ist"
	em	Überfordert, ratlos, aber auch amüsiert (lacht)
	fr	"Wo finde ich heraus, was es für eine Zeitung ist?"
	pro	Einfache Suche zu unpräzise, da ohne Phrasen: <i>juragewässer korrektion</i>
	fr	"Von wann ist das Ding?" (Ausgabe)
	kom	In der DB mehrmals: "keine Ahnung"
	pro	Suchtipps nicht von selbst berücksichtigt
	kom	"Ich weiss gar nicht, wie man die anderen Anführungszeichen macht, ich mache immer nur diese" (Gänsefüsschen - Guillemets)
	pro	Benutzt Filter unsystematisch, z.B. nur beim Jahr, oder unbewusst, z.B. mit Klicken auf Zeitungstitel
	tech	Richtige Ausgabe wird nicht gefunden, weil die DB je nach Schreibweise von Begriffen nicht alles findet (mit/ohne Bindestrich)
	kom	Zur Auflösung, dass es auch über Volltextsuche nach markantem Satz ginge: "Okay. Ich bin drum nicht HistorikerIn, ich brauche nie so Sachen." [Ich: Aber Kunsthistorikerin?] "Ja, aber ich arbeite nie mit so Datenbank"
A2		
	pro	Aufgabe unklar
	em	Erheitert (lacht)
	pro	Tipps nicht von Anfang an berücksichtigt, unklar
	em	Erheitert (lacht), mehrmals beim Audiohören
	kom	"Ich bin glaub nicht die richtige Probeperson für das"
	pro	Google-Suche zu unpräzise, da ohne Phrasen
	info, erf, (pro)	Braucht Google weiter für 2. Teil statt gemäss Aufgabe DB, kommt aber so auch zur Lösung. Antwort aus Text herausfiltern gelingt problemlos
	em	Ungeduldig
	fr	"Mhmm, hätte ich mir jetzt da Buchstaben aufschreiben sollen?" (bei Auflösung)
A3		
	pro	Aufgabe zu schwierig/komplex
	kom	Liest relevante Infos in Aufgabe laut, z.B. "Lorraine"
	pro	Rechercheziel (Person in Berner Adressbuch) unklar
	info	Trotzdem wird mit Tipp richtigerweise DigiBern ausgewählt
	tech	Einfache Suche von DigiBern zeigt zuerst Werbung an (mittlerweile verbessert)
	kom	"Ich habe keine Ahnung, was ich suchen muss"
	fr	"Du bist Historikerin, gell?" (Bei Suche nach Quelle auf DigiBern)
	kom	"Die Karte ist nicht datiert oder ich sehe jedenfalls kein Datum"
	pro	Jahr wird nicht erinnert oder gesehen
	kom, fr	"Ich wüsste gar nicht, wonach ich suchen müsste. Teigwaren... warum muss ich das im Telefonbuch suchen? Ich habe wirklich kein-"
	em	Überfordert, ratlos
	pro	DigiBern selbst wird als Quelle verstanden und durchsucht, statt darauf die richtige Quelle zu suchen und zu öffnen
	pro	Hätte Volltextsuche von E-Rara nicht von selbst gesehen/verwendet
Schlüssel		
	pro	ein Buchstabe fehlt
	kom, erf	"Dachluke!" (bei Bild)
	em	konzentriert, ruhig
Abspann		
	pro	Testzeit abgelaufen, bevor Abspann gelesen werden kann
	fr	"War ich jetzt die erste?"
<i>Zeit: 45 Min.</i>		

PB1_B2 (25.5.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	tech	Schrift für 2. Spieler zu klein, mit Zoomen ok
	em	aufmerksam
	kom	B2: "oh-oh" (bei Türe zu) spasshalber
	pro	Notieren Buchstabe nicht
	koord	jeweils "ok" für Weiterklicken
A1		
	pro	Tipps zuerst nicht gesehen, scrollen nicht bis dahin
	pro	Auf Bild fixiert, Aufgabe unklar
	pro	Wollen zuerst raten statt lösen, sehen dabei die Hilfsmittel und Tipps
	kom	B1: "Ahaaa! Was wir machen müssen, ist wahrscheinlich in diesen Hilfsmitteln suchen"
	digi	B1: "Ich mache all die Links schnell auf und schaue (...)" - gewandter Umgang mit Tabs
	pro	Aufgabe zu schwierig/komplex
	pro	Einfache Suche zu unpräzise, da ohne Phrasen: z.B. <i>klage über die juragewässer</i>
	fr, kom, em	B1: "Oh Gott!" (...) B2: "Wie viele Vorschläge sind es?" (beide lachen auf)
	pro	Suchtipps nicht von selbst berücksichtigt
	info, pro	Filter werden zwar gezielt verwendet, damit wird aber das korrekte Resultat ausgeschlossen, wenn Filter falsch (z.B. Zeitungstitel, Jahr)
	pro, fr	Kommen mit Anklicken von Treffern manchmal auf Abwege: "Wieso bin ich plötzlich in der NZZ?"
	tech	Automatisches Erklär-Pop-up mit vielen "Ok" zum Klicken im E-Newspaperarchives hält auf und sorgt für Situationskomik
	em	Hartnäckig und optimistisch trotz Misserfolgen
	erf, em	Entdecken Jahr auf dem Bild (freuen sich)
	digi	Suche auf Seite mit ctrl+f
	tech	das ursprüngliche Lösungswort hat ein scharfes S und wird mit Doppel-S evt. nicht gefunden
	kom, em, erf	"Die Nr. und das Jahr hatten wir, höhö" (lachen) (bei Lösung)
	koord	Spieler 2 notiert Buchstaben
A2		
	tech, fr	Audio laden dauert zu lange (Chrome-Browser). "Ich weiss nicht, ob du den Ton hörst, und ob es überhaupt"
	tech, koord	B1 schickt B2 das Audio via Chat, da es nicht beide hören können
	digi	B1 öffnet Textfile und macht Notizen, die für beide sichtbar sind
	pro	B1 liest zuerst Tipp nicht, sondern sucht Satz direkt bei Literapedia, während B2 noch Audio hört
	pro	Suchen weiterhin ohne Phrasen
	kom, info	B1: "Nehme an, es ist erweitert-" (klickt auf erweiterte Suche). "Vielleicht Schnee" (...) B2: "Oder Engelsbild" (probieren Kernbegriffe aus)
	pro	Lesen Tipps nicht von selbst
	pro	Tipp "gebräuchliches Findmittel" wird nicht als Google verstanden
	kom, info	B1: "Hätte ich von Anfang an so gemacht, aber nahm an, es verstosse gegen die Regeln" (lacht) (zu Google brauchen)
	erf, info	Gleich die richtige Datenbank auswählen zur Quelle, dort mit dem Namen suchen und Info im Text finden
	em	Etwas ungeduldig beim Eingeben in Suchfeld bzw. ehrgeizig; Zeitdruck
A3		
	kom	"Teigwaren (...) Hilfsmittel und Tipp", scrollen bis nach unten - Spielprinzip begriffen
	fr, kom	B2: "Und wer ist F. Kreuter?" B1: "Das ist wohl irgendjemand, also ich nehme an, wir müssen wohl DigiBern, nachher Personen (...)" . B1 öffnet DigiBern
	pro	Probieren Name in einfacher Suche auf DigiBern
	kom	B2: "Kein Ergebnis", mehrmals
	fr	B2: "Was waren die anderen Seiten, die es hat?" - B1 geht zurück zu den Hilfsmitteln
	kom, koord	"Ist es nicht entweder oder?" - "Ah wart schnell, du hast recht" (B1 liest Tipp ungenau, B2 korrigiert)
	info	Sind schnell im Bewerten von Treffern
	pro	DigiBern selbst wird als Quelle verstanden und durchsucht, statt darauf die richtige Quelle zu suchen und zu
	fr	"Wissen wir das Jahr? (...) Siehst du irgendwo einen Poststempel oder sowas?" - "Nein"
	pro	Jahr wird nicht erinnert oder gesehen
	kom, info	B1: "Wir können mal davon ausgehen, es ist farbig, nehmen wir das späteste (...)" (Ausgabe Telefonbuch)
	info	Wählen richtige Kapitel (Bevölkerung / Gewerbe) intuitiv aus
	pro	Sehen Volltext-Suche auf E-Rara nicht
	kom, em	B1: "Ah, das geht?!" (überrascht) (Hinweis, dass man Suchfeld brauchen kann)
	em	"mhm" (aufmerksam) (bei Lösung)
Schlüssel		
	koord	B2 hat die Buchstaben gesammelt, B1 hätte da nicht aufgepasst
	em, erf	B1: "jaaa", B2: "ok, toll" (freuen sich)
Abspann		
	kom	B1: "Ich glaube, wenn man jetzt noch einmal die gleiche Art machen müsste, wäre es sicher einfacher"
Zeit: 40 Min.		

PC (25.5.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	em	aufmerksam, motiviert, notiert Buchstabe
A1		
	pro	Scrollt nicht zuerst bis zu Hinweisen, sieht sie erst nach einer ersten Antworteingabe
	pro, info	Rät richtige Antwort nach Anschauen des Bildes, weil "Juli" steht
	digi	Orientierung zwischen Tabs nicht ganz intuitiv
	info	Auswahl richtige DB beim 1. Mal
	pro	Unpräzise Suche (ohne Bindestrich, Operatoren, Phrasen): <i>juragewässerkorrektion 1988</i>
	pro	Aufgabe zu schwierig
	pro	Sucht Jahr über Suchfeld statt Filter
	tech	DB findet richtigen Artikel mit Begriff ohne Bindestrich nicht
	kom	"Noch lustig, ich habe meine Liz über die Juragewässerkorrektion geschrieben"
	kom, em	"Das ist auch nicht der, Himmel!" - leicht genervt oder ungeduldig (Sucht Artikel unter 7 Treffern)
	kom, tech	"Ich habe die Links unten gar nicht gesehen, da mein Bild auf dem Laptop zu klein ist"
A2		
	pro	Direkt Audio geöffnet, nicht bis zu Aufgabe gescrollt
	tech	Mit Safari-Browser kommt Audio nicht, man muss es runterladen
	fr	"Wo finde ich den Namen dieser Frau?"
	kom, em	(lacht) "Da bin ich jetzt wirklich am (...)"
	pro	Tipp unklar, dass man Google brauchen soll. Meint, es müsse eine der aufgelisteten Seiten sein
	fr, info, kom	"Dateien in Google einfügen, kann man das? Ich probiere mal" - "Ah nein, das geht nur mit Bildern"
	pro	Suche ohne Phrasen: <i>wie schnee so weiss</i> (führt zu einem Roman)
	kom, em	"Heieiei", mehrmals, wenn etwas nicht gefunden wird
	fr	"Muss ich mehr vom Text eingeben?"
	digi, kom	"Iz heimerse (...) Bin schon ein digitaler Grufti, he"
	fr, kom	"Was muss ich zu Elise jetzt herausfinden? Jetzt habe ich die eigentliche Aufgabe vergessen"
	digi, fr	"Wo waren wir?" (viele Fenster offen)
	info	Findet Antwort schnell im Text
	erf, em	"Yes!" (freut sich)
	fr	"Muss man einen Google-Account haben?" (bei Lösung)
A3		
	pro	scrollt auch hier zuerst nicht bis unten
	pro	Aufgabe zu schwierig, unklar
	info	Auswahl richtige Seite beim 1. Mal
	pro	Unklar, welche Quelle auf DigiBern gesucht ist
	pro	Jahr rausfinden ist zu schwierig
	info, pro	Benutzt neu AND und verschiedene Suchbegriffe wie Name oder <i>Florenz</i> , aber einfache Suche auf DigiBern bringt keine Ergebnisse
	kom, pro	"Mhmm" (nach Lesen Tipp), aber immer noch unklar, welche Quelle
	kom	"Wohl nicht das Adressbuch, kann ja nicht dort drin sein"
	em	ungläubiges Lachen beim Öffnen von Adressbuch
	info, erf	Braucht Volltext-Suche in E-Rara: Findet Lösung mit Name: "Iz heimers!"
	kom, em	"Du hast dir ja einiges überlegt für dieses Game (lacht)! Ich staune"
	kom	"Ich bin davon ausgegangen, dass auf DigiBern irgendwo diese Postkarte ist"
Schlüssel		
	fr	"Euklid?"
	kom, erf	"Achtung du!" - "Luke (...) Kule (...) Unter dem Dach hat es eine Luke!" - "ha-ha!" bei Lösung
	em	Freude an Schlüssel-Bild (lacht)
Abspann		
	kom	{Ich: "Bravo!"} - "Ja merci für die Hilfe! Alleine hätte ich es nicht geschafft"
	kom, em	"Die anderen sind sicher nicht so dumm wie ich" (unsicher)
Zeit: 30 Min.		

PD (25.5.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	em	aufmerksam, motiviert, notiert Buchstabe
A1		
	pro	scrollt nicht zuerst bis zu Hinweisen
	pro	Unklarheit d. Fragestellung/Platzierung. Meint, die Frage sei allein mit dem Bild zu lösen (wählt eine Antwort wegen "Juli" auf Zeitung aus)
	kom, em	"Aha, Moment!" (lacht) (beim Sehen der Hinweise)
	info	Wählt richtige DB beim 1. Mal, wendet Phrasen an (einfache Suche). Korrigiert selbst Suchbegriff (Bindestrich): <i>Juragewässer-Korrektion</i>
	tech	mit korrekter Kombination "juragewässer-korrektion" AND bote findet die DB nur 3 Treffer und nicht die richtige Ausgabe!
	pro	Sucht Jahr in Suchfeld, nicht mit Filter
	kom, em	"Oh Gott, ich habe keine Ahnung von so Suchen, sehe ich gerade! (...) Habe schon so lange nicht mehr so recherchiert" (lacht)
	kom, erf	"Zack, so, jetzt kommt es gut, uff!" (Filtern nach Titel und Zeitraum)
	erf, em	"Jetzt ist glaub gegangen, huh" (lacht)
A2		
	tech	Audio lädt zu lange
	pro, info	Öffnet Literapedia. Jedoch Tipp nicht gelesen, dass zuerst Google gebraucht werden muss.
	info	Braucht Phrasen, Navigation auf Literapedia: Autoren A-Z. Findet Info im Text schnell.
A3		
	info	Liest jetzt zuerst alle Hinweise. Wählt DigiBern beim 1. Mal
	info	Braucht AND
	pro, info	Braucht einfache Suche von DigiBern mit verschiedenen Begriffen. Bewertet Treffer mit Vorschautext, bevor etwas geöffnet wird.
	tech	Google-Werbung auf DigiBern (inzwischen behoben)
	digi	ctrl+f für Suchen in Dokumenten
	em, kom	"Ich bin völlig falsch glaub" (lacht) - bei Burdorfer Jahrbuch
	kom, em	"Ich bin nicht HistorikerIn" (...) "Warte mal - DigiBern - ich war noch die auf dieser Seite" (liest Kategorien vor, seufzt: Überforderung)
	pro	Jahr rausfinden ist zu schwierig
	pro	Aufgabe zu schwierig; zu herausfordernd, dass man zuerst Quelle (Adressbuch) und dann darin suchen muss
	kom, fr	"Aber das bringt mir ja nichts (...) Adressbuch (...) Hä?" [Ich: Meinst du?] "Ok, ich probiere es, vor lauter Verzweiflung"
	kom	"Ich stehe auf dem Schlauch, ich habe keine Ahnung, was ich suchen muss"
	fr	"Vielleicht ist der Bildschirm des Laptops zu klein" (bezüglich Suchlupe E-Rara, die nicht gesehen wird)
	pro	Sucht nach Produkten (Antwortmöglichkeiten) statt Person, zu viele Ergebnisse
	em, pro	(lacht) "Weinhändler! Aha, habe nicht gecheckt, dass er Weinhändler ist" - Frage unklar
Schlüssel		
	erf	"Luke (...) ah, uff!" (erleichtert)
	kom	"Ah, mann! Oh, es ist sehr hübsch" (zu Gartenbild)
Abspann		
	kom	"Spannend! Es sind uh schöne Bilder, ist mega schön gemacht"
	kom	"Man muss sich gewöhnen an die Art der Rätsel"
	kom	"Ich dachte, die Tipps seien optional"
Zeit: 20 Min.		

PE (1.6.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	em	konzentriert, gespannt, aufmerksam
A1a		
	pro	Schaut Startseite des E-Newspaperarchives nur kurz an, gibt nichts ein. Klickt dann richtige Lösung an. Aufgabe unklar oder Lösung zu einfach erratbar mit Bild
	pro	fährt über den Screenshot bei Lösung, als wolle sie drauf klicken
A1b		
	digi	Zwischen Tabs switchen bereitet Probleme
	kom	"ouff" (zu Kategorien oben, weiss nicht, wo beginnen)
	pro	Einfache Suche ohne Phrasen, mit Tippfehler: <i>Seeländer Böte 1888</i>
	pro	Geht statt "Suche"-Befehl auf "Log in" oben rechts
	fr	"Kann ich das, mit meinem normalen Login?" ["Du musst dich nicht einloggen"] "Aber es stand, ich müsste (...)"
	digi	Wegklicken Pop-up
	pro	Bekommt über 100 Treffer, öffnet den obersten. Weiss nicht, wie weiter. Aufgabe nicht genau gelesen
	kom, em	"ja" (seufzendes Lachen) - Ratlosigkeit, Überforderung.
	digi	Rechts- statt Linkstaste für zurück
	pro, erf	Macht nochmals dieselbe Suche, findet richtige Ausgabe erstaunlich schnell (erscheint fast zuoberst)
	pro	Überfliegt Lösung, will weiterspielen
A2		
	tech	Safari spielt Audio nicht ab, muss runtergeladen werden
	kom	Öffnet als 1. Literapedia: "ööh uff, aber der Name der Dichterin haben wir nicht (...) gehört oder gelesen"
	pro	Hinweis zu Google wird überlesen/übersehen. Zu viele Details in Aufgabe
	em	ungeduldig, etwas verärgert
	pro, info	Hinweis auf Phrasen unklar. Wortlaut stimmt nicht ganz. Sucht: <i>Der Schnee so weiss: Autor*in</i>
	fr	"Hmmm (...) Das ist falsch?" (falsche Autorin bei Literapedia gesucht)
	kom, em	"Ich glaube, ich mache das nicht besonders gut"
	kom, em	"Oje oje, ok"
	pro, tech	Versteht Wort falsch: "Weidenkleid" statt "Seidenkleid"
	kom	"Okay" (Fund Gedicht)
	digi	Verwechslung von Tabs und Seiten im Spiel, Mühe bei Navigation
	kom	"Aha! Jetzt weiss ich etwas für den Rest meines Lebens. Ich sollte das eigentlich wissen" (bei Lösung)
A3		
	pro	Aufgabe zu schwierig und komplex. Unklar, dass zuerst auf DigiBern Adressbuch gesucht werden muss
	kom, em	"Sorry, ich verstehe nicht, was ich jetzt machen soll" (überfordert)
	pro	Leseverständnis
	pro	Benutzung von DigiBern
	fr	"Also soll ich dann Lorraine eingeben?"
	kom	"Ich bin wirklich verloren. Ich hab an (...) ich wollte Waren aus der Lorraine eingeben (...)"
	em	Frustration (seufzt), mehrmals
	info	Öffnet thematisch passende Kapitel
	pro, kom	"Wie kann ich hier weitergehen?" - Geht Liste alphabetisch durch, bricht ab. Volltext-Suche in E-Rara nicht bekannt
	digi, kom	"Ups (...) jetzt hab ich (...) ah genau" (Übersicht Tabs)
Schlüssel		
	pro	Wählt Bild aus. Antwortmöglichkeit zu ähnlich mit richtiger Lösung
Abspann		
	kom	"Zwischendurch habe ich wirklich gedacht, ich werde das nicht schaffen, aber spannend! Ich arbeite an der {Hochschule} [...] seit ein paar Monaten, und es ist gut zu wissen, was an der Unibibliothek alles möglich ist, digital. [...]"
Zeit: 45 Min.		

PF (1.6.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	em	konzentriert, überlegt, ruhig
A1a		
	pro	Sucht ohne Phrasen in einfacher Suche: <i>waadtländer bote</i>
	info	filtert Ergebnisse nach Jahr
	tech	pop-up e-newspaperarchives hält auf
	digi	ab 3 Tabs ist wechseln weniger leicht
	info, erf	Sucht alle drei Titel, Lösen nach Ausschlussverfahren ohne Hilfe
	info	Probiert verschiedene Funktionen der Datenbank aus
A1b		
	info	Copy&paste Suchbegriff: Findet richtige Ausgabe direkt mit einfacher Suche, sie erscheint fast oben
	pro, info	Wiederholt mit erweiterter Suche, stellt alle Filter ein
	tech	Erweiterte Suche (Lupe mit +) ist nicht auf Startseite sichtbar
	tech	Sieht Resultat nicht bei erweiterter Suche, ausserhalb Bildschirm (Hinweis, er soll scrollen)
	kom, erf	"Ich habe ja schon anders gefunden, aber ich hatte nachher noch das Gefühl, dass (...) gut, ok, merci"
	pro tech	Screenshot Lösung eher klein, mit Zoom geht es
A2		
	tech	Safari-Browser kann Audio nicht abspielen
	pro, tech	Hinweis zum Ausweis gelesen, findet aber Download-Knopf nicht, da von Zoom-Fenster überdeckt
	digi	inzwischen zu viele Tabs offen
	info	google mit Phrasen: " <i>wie ein engelsbild</i> " " <i>ihr ist so weh zumut</i> "
	pro	Schreibweise alte Sprache: "zumut" erkennt es nicht
	kom	"Stimmt" (kehrte nochmals zu Aufgabe zurück)
	erf, info	Mit Namen über Google zu Literapedia-Eintrag, findet Info in Bio
	tech	Offene Fenster (Mail oder so)
A3		
	em	konzentriert, ehrgeizig
	info	Findet Adressbuch schnell via Rubrik "Personen", öffnet richtigen Bd. und im Inhaltsverz. richtiges Kap. (Gewerbe)
	kom, em	Seufzt, gefordert. "Hmm" (auf 1. Seite)
	pro, info	Volltext-Suche nicht gesehen, obwohl er fast dort etwas anklickt. Ladet PDF runter und sucht nach themat. Abschnitt/alphabetisch
	kom	"Ah, mal schauen (...) aha, okay, merci!" (zu Tipp mit Suche)
	kom, info	"Ich weiss, dass es Dokumente gibt, die das können, aber ich habe es wieder vergessen"
Schlüssel		
	em	Lacht bei falscher Lösung (Bild)
	kom	"Ich habe Leuk gemacht und dachte es sei ein Bild der Leuk"
	kom, em, erf	"Aha!" (lacht bei richtiger Lösung)
Abspann		
	fr, kom	"Ah schon? Ich hatte das Gefühl, ich sei sehr langsam, und du langweilst dich zu Tode" (hatte nur 30 Min.)
	tech, kom	"Das mit dieser Bildschirmfreigabe nervt mich schon"
Zeit: 45 Min.		

PG1_G2 (1.6.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	koord	Beide können die Schrift gut lesen (mit neuem Layout)
	koord	G1: "Ist gut", G2: "weiter gehts!"
	em	gespannt, aufmerksam, erwartungsvoll
	em	G2 lacht bei erstem Raumbild und Gespensttext
	kom, em	G1: "Jetzt wird es spannend" - G2: "mhmm (...) oh nein!" (Tür verschlossen) (lachen) - Sie reagieren auf Story.
	koord	G2: "Ich schreibe auf" - notiert Buchstaben
	kom, em	"liiu" (bei Ratte) (lachen)
A1a		
	tech	Navigierende Person hat mehrere Browserfenster offen, mit Zoom etwas schwieriger zu managen
	kom, fr	G1 will ENP öffnen, G2 will Bild zuerst noch genauer anschauen: "Bote (...) Biel (...)" - "1852 ist vielleicht auch noch wichtig" - "Also wollen wir mal schauen gehen?"
	kom, fr	G1: "Also jetzt müssen wir 'die Sammlung duchsuchen', he?" (zu Einfacher Suche)
	pro	Anweisung zu Erweiterter Suche nicht gesehen
	pro	Suchen alles in Textfeld: <i>Bote 1852 Nr. 104</i>
	tech	Tabs wechseln mit Zoom
	fr	G2: "Und was, wenn wir gezielt die Auswahl suchen?"
	kom, fr, koord	G2: "Da steht noch Jura-Gewässerkorrektion" - G1: "Wo siehst du das?"
	pro	Nur Einfache Suche geht nicht: <i>Biel Bote 1852 juragewässer</i>
	fr	G1: "Sucht das nur nach Inhalt?"
	pro, info	Ziel/Frage geht beim Suchen etwas vergessen bzw. wollen die richtige Ausgabe finden - loggen nach Tipp den "Seeländer Boten" ein, da nur der angezeigt wird auf 1. Resultatseite
	kom	"Also, loggen wir das ein"
	kom, erf	G2: "Yeeah!" - G1: "Wuii! Ja, siehst du, da ist tatsächlich nur der drauf"
A1b		
	kom, erf, em	G2: "haben wir schon lang rausgefunden!" (zum Jahr) (lachen) (Kind fragt G2, wer das sei, sie ignoriert es ;)
	koord, info	G2: "Das Plus! Ist doch gestanden, wir müssen doch auf die erweiterte Suche" - G1 will bei einfacher Suche fortfahren
	tech	G1 sieht Lupe mit Plus nicht, weil Zoom davor ist
	pro, info	G1: Wählt kein Endjahr aus. Grenzt aber Titel ein, nachdem es zu viele Ergebnisse gibt
	digi	Klickt Pop-up beim 1. Mal weg
	em	"Waaas?" (erstaunt, empört) - "Gut, demfall nicht"
	fr	"Wie ist das gegangen, Korrektur? Korrektur?"
	tech	Richtiges Resultat wird nur mit korrekter Schreibweise des Begriffs (mit Bindestrich) gefunden
A2		
	kom	"Das sind schon lustige Fotos" - "ja, sehr"
	tech	Audio zu zweit hören geht nicht sofort, braucht Einstellungen
	fr, koord	G2: "Was waren schon wieder Textfragmente, magst du dich an etwas erinnern?" - G1: "Warte, ich höre es nochmals"
	pro, tech	Ein Wort wird falsch verstanden ("Weidenkleid" statt "Seidenkleid"), darum findet Google nichts
	info, pro	G2 braucht Phrasen. Satz muss aber genau eingegeben sein, sonst kein Erfolg
	info, erf	G2: "Jetzt habe ich es: Elise Ebersold" - G1: "ja, habe ich auch" - Information bewerten klappt gut
	digi	Tabs wechseln
	erf, em	"Richtig, juhuh" (Freude) ... "Weiter!" (gespannt, ehrgeizig)
A3		
	kom, em	"Nun setzen wir uns auf den Thron (...) Uh was liegt unter dem Tisch? (Geschichte mitezählen, neugierig)
	tech	Suche DigiBern kaputt (inzwischen repariert)
	info, erf	Befolgen Anleitung, finden Adressbuch der Stadt Bern unter "Personen" und wählen richtiges Jahr und Kapitel der Einwohner aus
	fr, tech	G2: "Ich habe nur eine Seite. Wie blättert man da?" - Blätter-Möglichkeit zu versteckt
	pro	Sehen Suchfunktion nicht. Laden PDF herunter und suchen alphabetisch
	erf, pro, em	"Richtig! yeah yeah (...) Buchstabe L (...) weiter!" - Lesen Auflösung nicht, springen direkt zu Buchstabe
Schlüssel		
	kom	G1: "Ich muss mir das auch aufschreiben, sonst geht es nicht"
	erf	G2: "Luke!"
		(Im Hintergrund Geschrei von der Strasse)
	em	Freude: "Schöön!"
Abspann		
	em	Aufmerksam, lachen
Zeit: 30 Min.		

PH (22.6.22)	Art	Beschreibung
Intro		
	tech	Zoom-Fenster ist im Weg bei den Einstellungen im Browser
	fr	"1901, erklär schnell 1901?"
	em	neugierig, aufmerksam
	info	notiert Buchstabe
	kom, em	"Wenn eine Ratte herauskommt, würde ich nie dort hinein greifen" (gruseln)
A1a		
	fr	"Auf den Link gehe ich jetzt aber nicht, gell?"
	kom	"Meinte, es sei Werbung für euch im Sinn von, wenn du wirklich etwas suchst, da wäre es noch"
	kom	"Jetzt sollte ich zuerst die Frage wissen" (gibt Frage wieder)
	fr	"Da muss ich wohl zustimmen, gell?" (Cookie-Hinweis auf E-Newsp.)
	kom	"Jetzt brauche ich demfall die Lupe, wie du gesagt hast"
	tech	Zoom rutscht vor Tabs
	pro, info, erf	Leitet Seeländer Bote von Biel ab. Sucht nichts in der DB
	pro	Versteht nicht, ob Auflösungs-Bild eine nächste Aufgabe ist
A1b		
	kom, em	"Jetzt muss ich mein Feld wieder verschieben da, gopf" (Zoom nervt)
	tech, digi	Zurückblättern mit Browser statt Forms springt zum Anfang: Unterschied zurück im Browser & Spiel nicht klar
	pro	Tippfehler in Suche: <i>juragewässer-korrektion</i>
	fr	"Bist du noch nicht verzweifelt, Céline?"
	info	"Jetzt muss ich beim Seeländer Bote schauen, Februar, August, November"
	pro	Braucht nach Hinweis die erweiterte Suche, aber stellt Filter wie Jahr nicht ein
	pro	Grund: Meint, dass es nur 20 Treffer gibt (Anzeige auf 1. Seite) und darum keine Filter nötig seien
	pro, em	Verunsichert, ob er sich etwas zu wenig genau gemerkt hat
	erf	Zeigt nur noch 1 Artikel an
A2		
	kom	"Weil ich nicht weiss, wie das Spiel geht, frage ich mich z.B., ob ich wissen muss, wo der Spiegelschrank steht. Vielleicht überlege ich aber zu viel und muss mich mehr vom Spiel leiten lassen"
	tech	Audio lädt lange
	pro, info	Fehler bei Google-Suche: " <i>Wie Schnee so weiss wie seidenkleid</i> "; braucht Phrasen, aber bei 0 Resultaten schlägt es ähnliches vor
	tech	Ohne Kopfhörer versteht er Audio nicht so gut
	kom	"Nehme andere Textzeile in dem Fall"
	info, erf	Googlet Elise Ebersold, findet Info in Bio
	kom	"Literapedia Bern, das klingt schon sehr nach bei euch"
	digi, kom	Zu viele Tabs offen: "Hab ziemlich ein Puff mit den Reitern, muss mir merken, dass es immer der Ghostbusters ist"
	pro, kom	Weiss erneut nicht, ob die Lösungen auch Hinweise sind. "Gehe mal weiter und komme dann sonst zurück"
A3		
	kom, info	"Also muss ich den Beruf herausfinden, was das für ein Händler ist, um 1901"
	pro	Einfache Suche mit z.B. Name oder Nahrungsmittel ergibt nichts
	pro	Unklar, dass man zuerst Quelle suchen muss und dann die Inhalte
	pro, kom	Geht auf Kategorie "Personen", dort wieder einfache Suche. "Das funktioniert auch nicht"
	info	Findet Adressbuch bei "Regionen & Orte" > "Bern"
	pro	Meint, es habe nur Jahr vom Vorschau-Bild beim Adressbuch
	info, pro	"Da wäre natürlich ein Suchbefehl das einfachste". Volltext-Suche unbekannt. Wählt logisch argumentierend Kapitel X. Gewerbe im Inhaltsv.
	fr, tech	Auf Seite: "Wie könnte ich da weiterblättern?". Blätterfunktion nicht sichtbar
	digi	"Es hat hier so viele Tabs, dass es langsam unübersichtlich wird" - schliesst einige
	pro	Braucht auf E-Rara die Suche über alles (zuoberst). Im geöffneten Dokument ist die Suche nicht sichtbar
	kom	"Ja, da ist man so froh, wenn man eine Lupe findet"
	kom	"Ich hätte eigentlich auch tippen können (...) genau, ich hätte viermal tippen können und wäre längstens schneller"
	kom	"Ich als Spieler würde möglichst schnell durchklicken, wenn ich merke, dass mir das keinen Schaden gibt oder Punkte abzieht"
	fr	"Muss ich das wissen?" (zu Auflösung)
	kom	"Ich bin nicht ganz sicher, welche Infos brauche ich für weiter oder welche sind einfach über euch"
Schlüssel		
	kom	"Oh, jetzt muss ich zurück in die Geschichte!"
	erf	"Luke (...) und Luke ist ein Spalt (...) das muss das sein (...)"
	kom	"Also gell, wenn der so goldig gewesen wäre, hätte ich ihn von Anfang an gesehen (...) das ist völlige Irreführung" (humorvoll empört)
	kom	"Jetzt würde ich schon hoffe, dass da endlich ein Kafi kommt"
	kom	"Nicht schlecht (...) Sonnenuntergang geniessen" (heiter)
Abspann		
	fr	"Sorry, jetzt bin ich unsicher: Geht es weiter oder bin ich angekommen?"
	fr	"Mir wäre nie aufgefallen, dass Anführungszeichen bei Google mehr bringen. Wäre das allgemein so oder nur bei euch?"
	kom	"Das ist jetzt sehr viel Text. Man hat das Gefühl, jetzt sei man fertig, und dann kommt noch das und das (...) Wenn nun dort stehen würde: 'Und hier noch drei Tipps' o.ä. Und dann nicht Kästchen, die aufhören, sondern eine Blume oder ein Weg, an denen ich entlanggehen kann. Sonst habe ich nach jedem Abschnitt das Gefühl, jetzt ist fertig. Und denke, ah nein, will ich nun noch so viel lesen? Das ist wohl euer - darf ich frech sein? - Sendungsbewusstsein. Ihr wollt mir etwas lehren [...] Das könnte man grafisch etwas flüssiger machen im Sinn von 'Hey cool, nun hast du gelernt, dass' oder 'Du konntest dich befreien, indem du folgende Schlüssel angewendet hast'. Einen Bezug für den, der es geschafft hat, es ihm nochmals erklären."
Zeit: 35 Min.		

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen A, G1, G2 / 02.06.2022 / 18.35-19.15 Uhr / via Zoom

- 1 I: Wie fühlt ihr euch jetzt?
2
3 G2: Sehr stolz, froh (lachen)
4
5 G1: Ja, zum Glück haben wir den Sonnenuntergang noch geniessen können (lachen)
6
7 [...]
8
9 I: Warum habt ihr nicht via Suchfeld gesucht in E-Rara?
10
11 G1: Ich weiss gar nicht, habe nicht darüber nachgedacht, dass es dort noch ein Suchfeld hat.
12
13 [...]
14
15 I: Wie habt ihr den Schwierigkeitsgrad gefunden?
16
17 G1: Wenn man so zu zweit ist, finde ich es noch praktisch, dass man miteinander reden kann,
18 dann geht es eigentlich.
19
20 G2: Ich habe es auch gut gefunden. Machbar. (G1: Genau, machbar.) Wer ist denn deine
21 Zielgruppe eigentlich?
22
23 I: [...] Leute, die ein Interesse an diesen Quellen haben könnten und damit arbeiten. Vom
24 Alter her alle, die einigermaßen digital fit sind [...] Ist das jetzt für euch vom Digitalen her
25 easy gewesen?
26
27 G1: Das geht gut, ja (lacht)
28
29 I: Hatte ich auch den Eindruck.
30
31 [...]
32
33 G1: Das ganze Zoom braucht ein bisschen zum Reinkommen, aber danach geht es eigentlich.
34 Es ist wie normal im Internet.
35
36 I: Ja. Habt ihr euch angesprochen gefühlt? Könnt ihr das irgendwie brauchen für eure Arbeit?
37
38 G2: Also das Wissen über die Quellen?
39
40 I: Ja, einfach das, was du mitgenommen hast vom Spiel.
41
42 G2: Ich glaube, ich habe es spannend gefunden, die verschiedenen Archive kennenzulernen,
43 so was es alles gibt, das ist schon gut, ja.
44
45 G1: Ja, und eben, dass man sogar in diesen Archiv und diesen Sachen suchen kann. Dass es
46 digitalisiert ist und so, das ist schon interessant zu sehen. Ich weiss nicht, ob ich es gerade per
47 se für meinen Beruf brauchen kann, in dem, was ich bis jetzt gemacht habe, aber sicher finde
48 ich es auch sonst mega spannend, weil ich persönlich Freude habe an solchen Sachen.
49
50 I: Aha, ok. Habt ihr sonst auch zu tun mit Datenbanken und Onlinerecherche?
51
52 G1: Ja, auf alle Fälle. Aber halt eher, was aktuelle Bücher angeht. Schon nicht unbedingt
53 archivmässig. Teilweise schon, wenn wir z.B. antiquarische Bücher suchen. Das macht aber

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen A, G1, G2 / 02.06.2022 / 18.35-19.15 Uhr / via Zoom

- 54 die Kollegin, deshalb weiss ich darüber zu wenig, aber je nachdem ist es auch praktisch, wenn
 55 man im Archiv schauen gehen kann. Aber das der Nationalbibliothek, Helveticat, ist auch sehr
 56 praktisch, um solche Sachen zu suchen, oder die deutsche Nationalbibliothek oder so.
 57
- 58 I: Das ist ja ähnlich von der Suche her mit diesen Feldern. Und bei dir G2, brauchst du seit
 59 dem Studium noch solche Tools?
 60
- 61 G2: Hey, immer wie seltener. Aber ich glaube, es liegt auch einfach etwas an der Zeit, dass
 62 man mit dem schon aufbereiteten Material fast mehr arbeitet, als dass man eigene Quellen
 63 suchen geht. Aber es kommt vor, dass einem etwas wundert, oder etwas Aktuelles, das
 64 nicht schon in den Lehrmitteln aufbereitet ist. So kann ich es mir vorstellen. Es ist halt
 65 spannend, wenn du Bern-Quellen suchen kannst, wenn du in Bern unterrichtest, und es lokal
 66 verankern kannst. Das wäre cool.
 67
- 68 I: Das ist natürlich das Ziel des Spiels, dass es wirklich Berner Quellen sind, die vorkommen.
 69
- 70 G1: Wenn man es z.B. für einen Vortrag über einen Ort oder eine Person von Bern braucht, ist
 71 es sicher auch cool, wenn man weiss, dass es solches Archiv gibt, wo man es nachschauen
 72 kann.
 73
- 74 [...]
 75 -----
 76 *(A stösst dazu)*
 77
- 78 I: Wir reden nun grundsätzlich über diese Form von Vermittlung von Berner Quellen, die kein
 79 klassisches Tutorial ist, sondern eben ein Escape Room. Was haltet ihr von der Idee, das so zu
 80 machen?
 81
- 82 G1: Ich finde es mega interessant, weil es so spielerisch ist. Also das ist recht cool, es holt
 83 auch mal junge Leute ab, etwas in diesen Archiven nachschauen zu gehen.
 84
- 85 G2: Ich finde es auch «fäbig» (...) Ich überlege mir gerade, wenn ich jetzt suchen gehen wollte
 86 und ich würde auf der Seite finden: «Lern es mit einem Escape Room oder suche dir selbst
 87 das Wissen zusammen» (...) vielleicht würde ich aus Effizienzgründen- ich überlege mir, ob ich
 88 wirklich das Escape-Spiel durchspielen würde. Weissst du, wie ich meine? (I: Mhm) Ja, du
 89 musst auch ein wenig Lust und Freude am Spielen haben und nicht nur «ah, ich will jetzt
 90 einfach das Wissen haben».
 91
- 92 A: Ich sehe den Punkt von G2 absolut, in meinem «Real Life» würde ich genauso ticken, muss
 93 aber auch sagen, da ich es nun gemacht habe (...) Ich fand es super, auch wenn du es mir
 94 nicht so angemerkt hast (lachen) (...) Man hat wirklich gemerkt, du hast dir sehr viel überlegt
 95 und es bleibt eben dann auch, dadurch, dass du spielst und gezwungen bist, dir solche
 96 Überlegungen zu machen [...], die dir im Nachhinein klar sind, und vielleicht Vertiefungen,
 97 und merkst, was es überhaupt alles gibt, weil – klar, könntest du selbst einfach schauen
 98 gehen –, aber (...) ich musste mich während dieser Zeit voll hineinknien und habe dabei
 99 wirklich etwas gelernt, das auch geblieben ist. Aber eben, kannst du mir nochmals sagen, für
 100 was das genau ist?
 101
- 102 I: Einerseits Einblick in Online-Ressourcen UB [...] Dort punktuell etwas herauspicken, das
 103 vielleicht noch spannend sein könnte. Und das andere sind allgemein Recherche-
 104 Kompetenzen, z.B. einen Satz in Anführungs- und Schlusszeichen, das kannst du dann auch
 105 für andere Sachen brauchen, wie Google [...] Das wären die beiden Hauptziele. Und die
 106 Zielgruppe sind Berufstätige, die das brauchen könnten im Alltag.

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen A, G1, G2 / 02.06.2022 / 18.35-19.15 Uhr / via Zoom

107

108 A: Aber über welchen Kanal, wo wird das dann angeboten? Auf der Webseite oder auf Social
109 Media? (I: Das ist noch nicht klar.) Ich könnte mir vorstellen, wenn das auf Social Media
110 gestreut wird – eben: «Hey, Escape Room, probiert doch mal» – dass das gerade historisch
111 Interessierte abholen- (...) aber wenn ich dann wieder an G2 denke [...], dann würde ich auch
112 nicht das Escape-Spiel wollen, sondern so schnell wie möglich, weil dann bist du schon drin
113 und hast schon eine genaue Absicht- (...) aber wenn man es promotet, es gibt ein Escape-
114 Spiel, auch unter den Studis, «geht mal schauen», dann finde ich es eine coole Idee.

115

116 G1: Ich sehe das auch so, wenn ich etwas gezielt suchen gehe, weil etwas wissen muss, dann
117 würde ich auch nicht über das Escape-Spiel gehen, weil zeitaufwändig, sondern dann würde
118 ich direkt auf die Seite gehen, die ich brauche (...) Aber einfach für das Ganze mal
119 kennenzulernen, weil ich gar keine Ahnung habe – also ich als Privatperson, nicht als
120 BuchhändlerIn – finde es mega interessant, weil man eben das Angebot der Uni, also der
121 Bibliothek besser kennenlernt [...] Unter dem beruflichen Aspekt ist es eher zeitaufwändiger,
122 um zur gesuchten Adresse zu kommen.

123

124 G2: Ich glaube, ein grosser Pluspunkt ist wirklich, dass es die Vielfalt aufzeigt (...) weil
125 vielleicht kennst du das eine und kommst gar nicht auf die Idee, dass du im anderen
126 Verzeichnis eigentlich viel schneller oder besser oder zu genaueren Quellen kämst.

127

128 I: Und wenn z.B. eine Dauer von 30 Min. steht, wäre das für dich schon zu viel Zeit, oder ab
129 wann gilt es als zeitaufwändig für euch?

130

131 G1: Wenn ich etwas nachschauen müsste für einen Kunden, dann sind 30 Min. schon viel. Vor
132 allem, wenn ich weiss, dass ich es schneller könnte, indem ich direkt auf die spezifische
133 Webseite gehe [...] Dann sind 30 Min. zu viel Aufwand, um ein Buch oder einen Artikel zu
134 finden und den Kunden glücklich zu machen. [...] 10, 15 Min. sind eine normale Suchzeit.

135

136 G2: In meinem Alltag würde ich mal auf die Seite gehen und z.B. eine Quelle suchen, und
137 dann würde dort stehen, Escape Room und so (...), es müsste wahrscheinlich 15 bis 20 Min.
138 sein, sonst würde ich finden, es sei zu lang.

139

140 A: Aber wenn ich etwa an die Zielgruppe junge Studierende am Anfang ihres Studiums denke,
141 ich meine, die kennen ja das gar nicht. Wenn ich mich erinnere – gut, da war noch relativ
142 wenig online, aber (...) – das wäre schon sehr cool, in einem Proseminar in einer Einführung
143 in die Geschichte und das Handwerk der Geschichte, dann sind auch die 30 Min. nicht zu lang.
144 Es ist halt etwas, welche Zielgruppe spricht man an, wofür wird es verwendet. Aber ich
145 denke, einem Studi zu sagen, anstatt schauen zu gehen, was es für Datenbanken hat, diesen
146 Escape Room zu spielen, finde ich es sehr attraktiv.

147

148 I: Ja, als Einführung wäre es sinnvoll.

149

150 A: Absolut.

151

152 I: Wenn ich es richtig heraushöre, ist es, wenn man gezielt etwas sucht, weniger die erste
153 Wahl, aber wenn man zufällig draufstösst und grad neugierig ist, eher. [...] Du weisst ja z.B.
154 nicht, ob genau die Zeitung, die du suchst, im Spiel vorkommt.

155

156 G2: Aber ich glaube, so als Vermittlung mit Schülerinnen oder Schüler, was gibt es für Archive,
157 die du gesagt hast, A, finde ich es wirklich super und mega «fäbig».

158

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen A, G1, G2 / 02.06.2022 / 18.35-19.15 Uhr / via Zoom

- 159 G1: Und auch bei uns im Rahmen der Berufslehre, um Archive kennenzulernen, ist es sicher
 160 eine coole Sache. Im Rahmen der Schule, als SchülerIn und nicht unbedingt als Arbeiter, der
 161 unter einem gewissen Zeitdruck steht. [...]
 162
 163 I: Oder als Teamanlass wiederum, der auf das Soziale fokussiert vielleicht?
 164
 165 G1: Genau, wer schneller ist oder so.
 166
 167 I: Aber für SchülerInnen stelle ich es mir auch schwierig vor, oder, mit diesem Niveau?
 168
 169 G1: Ich weiss nicht, ich würde sagen ab der 9. Klasse aufwärts ist es eigentlich voll okay. Ich
 170 weiss nicht, wie gross die Notwendigkeit von Archivkenntnissen in einer 9. Klasse ist, ausser
 171 im Geschichtsunterricht oder so, aber gerade für Berufslehre oder für Uni, «Gymer» finde ich
 172 es eine coole Sache.
 173
 174 A: Eben für Berufe, die genau mit solchen Archiven arbeiten, Informations- und
 175 Dokumentationswissenschaften (lachen), die am Anfang des Studiums sind. (...) Es ist ja nicht
 176 nur, dass man Datenbanken kennenlernt. Auch das mit dem Telefonbuch ist witzig. Du musst
 177 dir etwas überlegen, die Wege, wie gehe ich vor. [...]
 178
 179 I: Und wie findet ihr die Story, war das für euch auch etwas Wichtiges? Also nicht nur ein
 180 Quiz, von A nach B, sondern ein roter Faden (...), habt ihr das wahrgenommen?
 181
 182 G2: Sehr wichtig.
 183
 184 A: Ja.
 185
 186 G2: Sehr wichtig und sehr cool, auch mit den Fotos (G1: mhm), «het gfägt».
 187
 188 G1: Jetzt bräuchte es noch Geräusche, wenn die Türe aufgeht (lachen)
 189
 190 A: Das wäre mega, ja!
 191
 192 G1: Audio wäre das Tüpfchen auf dem I (A: genau!), wenn es so knarrt.
 193
 194 A: Es hat zwar ein Gedicht, wo man Audio hören kann, aber eine quietschende Tür, das ist
 195 super.
 196
 197 G1: Genau, das würde es noch etwas lebendiger machen, und gruseliger vielleicht.
 198
 199 I: Definitiv. Die Atmosphäre muss man sich etwas vorstellen, ja. Es hat noch technisches
 200 Potential. Mit diesem Tool ist es begrenzt, was man machen kann, man kann keine Audios
 201 einfügen [...] Vielleicht könnte man eine Playlist dazu geben (...) Und so Ghostbusters, sagt
 202 euch etwas, habt ihr das mitgenommen am Schluss, was es mit den Geisterjägern auf sich
 203 hat? Oder ist man da nicht mehr so aufmerksam?
 204
 205 A: Ich glaube, es ist schon wieder etwas weit weg von mir, aber ich bin aus der Ghostbusters-
 206 Generation (lacht), habe den Film natürlich noch im Kino gesehen, als er herauskam (lacht)
 207 (...), aber ich habe die Geschichte nicht mehr ganz präsent, muss ich sagen.
 208
 209 I: Man ist Geisterjäger [...] Es muss irgendeinen Grund geben, warum man dort ist. Und
 210 darauf hat mich das gebracht mit dem Geisterfotografen, den es um 1900 gab [...] Vielleicht

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen A, G1, G2 / 02.06.2022 / 18.35-19.15 Uhr / via Zoom

- 211 ist das auch etwas meine Freunde an dem Thema (lacht), ich weiss nicht, ob man das so mega
212 mitbekommt (...)
213
214 G2: Moll, ich glaube, das ist rübergekommen.
215
216 [...]
217
218 I: A, du hattest die schwierigere Version. Inzwischen ist vieles verbessert worden.
219
220 A: Ich fand es recht schwierig, aber ich muss sagen, ich bin wohl auch mitten vom
221 Wäschemachen oder so drangegangen (...) Ich habe mich blöder angestellt als (...) [...]
222 Eigentlich wäre es einfacher gewesen.
223
224 I: Ja. Ich frage mich, ob man auch so wie eine Hilfsfunktion machen müsste. Also wenn man
225 irgendwo nicht weiterkäme, dass man-
226
227 G1: -ja, müsste man schon, weil du kannst ja nicht bei jedem dabei sitzen (lachen). Eine
228 Hilfestellung, die einem nicht explizit sagt, was ist, aber [...] ein Extrahinweis, das wäre sicher
229 nicht schlecht. Weil [...] beim Escape-Room-Spiel, wo du in einen Raum gehst, gibt es das
230 auch, das Help-Telefon. Weil sonst, wenn du stecken bleibst, denkst du dir einfach «schiisst
231 mi a, machi nümm witer», genau.
232
233 I: Ja, vor allem, wenn man nicht beobachtet ist.
234
235 G1: Genau, dann denkt man sich, ich kann niemanden fragen, dann bricht man das ganze
236 Spiel ab.
237
238 I: G2, hast du als PädagogIn noch einen Tipp, wie man die Motivation hochhält?
239
240 G2: Ich glaube, so in diesem Zeitrahmen ist die Motivation eh da, dass du sie behältst. Ich
241 habe das Spiel von der Schwierigkeit her (...) grosse Hürden hat es nicht drin.
242
243 G1: Ja, es ging recht flüssig. Wir kamen nicht an einen Punkt, wo man fand, nun weiss ich
244 nicht, was machen.
245
246 G2: Wir kamen auch nicht an einen Punkt, wo wir fanden, «ah, jetzt beginnt es mich
247 anzuscheissen». Dann hätte man vielleicht Juragewässer-Korrektion noch ein zwei Mal anders
248 eingegeben (...)

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen B2, E - 01.06.2022 - 14-14.30 Uhr - via Zoom

- 1 I: Was euch als erstes in den Sinn kommt: Wie habt ihr das Spiel erlebt?
2
- 3 B2: Ich fand es grundsätzlich cool, die Wissensvermittlung zu verknüpfen mit einem solchen
4 Spiel. Aber wenn ich jetzt sagen müsste, was ich gelernt habe und das auch geblieben ist, wäre
5 es ehrlich gesagt recht wenig. Weil, es liegt vielleicht auch daran, dass wir das zu zweit
6 gemacht haben und ich es nicht selbst gemacht habe, sondern nur den Bildschirm gesehen
7 habe, und das ging jeweils sehr schnell, das machte es etwas schwierig.
8
- 9 I: Mhm, wenn du es nicht selbst gemacht hast.
10
- 11 B2: Ja, es war halt sehr passiv und ich schaute mehr, was B1 gemacht hat.
12
- 13 I: Allein wäre wohl besser gewesen für den Lerneffekt?
14
- 15 B2: Ich habe das Gefühl. Oder wenn wir zusammen vor dem gleichen Computer gewesen
16 wären, wäre es vielleicht auch anders gewesen.
17
- 18 I: Ja.
19
- 20 E: Ja, ich habe schon etwas gelernt, auf jeden Fall. Es war, man ist so weitergetrieben, weil es
21 ein Spiel ist, und es ist wie eine kleine Reise, und man will ans Ende kommen. Und [...] ich finde
22 diese Kombination von Bildern, Fragen und kleinen Textinformationen sehr schön, es ist
23 angenehm.
24
- 25 I: Mhm, okay.
26
- 27 E: Ich glaube einfach, ich war nicht besonders gut im (lacht) (...) Eruiieren, was nötig war. Vor
28 allem mit diesem Teil mit den Postkarten, die Information finden, entdecken zu diesem Mann,
29 der etwas aus Florenz in die Lorraine geschickt hat.
30
- 31 I: Ja. Da muss man zuerst kombinieren oder herausfinden, was sind die Fakten, die man
32 braucht, und nachher auch, was muss ich überhaupt suchen und wo. Das sind mehrere Stufen,
33 die recht komplex sind. Da muss ich noch überlegen, wie mache ich es mit den Hinweisen,
34 mache ich da mehrstufige Hinweise [...]. Das ist technisch etwas «tricky». In der Realität ist
35 niemand da, der hilft, von dem her muss es so gehen, dass man es allein lösen kann, oder
36 schlussendlich ausprobieren auf gut Glück.
37
- 38 E: Ja, es ist wahrscheinlich realistisch, weil wenn man etwas in einem digitalen Archiv sucht, so
39 historisches Material, dann – ausser, man hat das oft gemacht oder ist klüger als ich (lacht) –
40 dann sucht man eh eine Zeit lang. Ich meine, das hat man auch in traditionellen Bibliotheken
41 gemacht, oder, man hat nicht unbedingt sein Buch sofort gefunden im System.
42
- 43 I: Ja, genau. Also recherchemässig habt ihr das Gefühl, dass es euch etwas gebracht hat für
44 eine nächste Datenbankrecherche oder Literaturrecherche? Oder würdet ihr das nicht
45 unbedingt behaupten?
46
- 47 E: Ja, ich glaub schon. Ich meine, ich verwende Google oft, aber das ist extrem einfach im
48 Vergleich. Ja, also wenn ich in den nächsten Monaten in der Unibibliothek etwas suchen
49 würde, hätte ich das auf jeden Fall im Kopf, was ich heute gemacht habe.
50
- 51 B2: Was bei mir noch dazukommt, sind all die verschiedenen Archive, die es gibt, die ich nicht
52 gekannt habe, weil ich mich sonst nicht so mit historischen Sachen befasse (...) das ist schon

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen B2, E - 01.06.2022 - 14-14.30 Uhr - via Zoom

- 53 nur cool, all diese Seiten zu sehen. Wenn ich jetzt nochmal genauer wissen möchte, wie die
54 Seiten funktionieren, könnte ich ja selbst auf diese Seiten gehen und etwas ausprobieren.
55
- 56 I: Du hast verschiedene Quellen kennengelernt. Du bist ja {Studienabschluss} und schreibst vor
57 allem über soziale Themen. Welche Datenbanken brauchst du sonst so? Oder brauchst du gar
58 keine?
59
- 60 B2: Schon nicht sehr viele. Am ehesten SMD, die Mediendatenbank (...) aber eher früher vom
61 Studium, wo ich auch Sachen gebraucht habe, aber jetzt in der Arbeit eher nicht mehr so.
62
- 63 I: Mhm, ja. Würde es dich jetzt motivieren, wieder mehr solche Literatur zu suchen oder eher
64 abschrecken? (lachen)
65
- 66 B2: Hmmm, es ist thematisch nicht so das Gebiet, das mich mega interessiert, aber wenn ich
67 konkret etwas im Kopf hätte (...) fände ich es sicher gut zu wissen, wo ich es finden kann.
68
- 69 E: Ich hätte gerne die Gelegenheit oder die Zeit, das zu verwenden. Also ich muss es für meine
70 Arbeit nicht oft machen, aber ich kann mir gut vorstellen, einen Nachmittag in diesem digitalen
71 Archiv zu verbringen, um einfach ein bisschen herumzurfen. (I: Mhm) Oder es ist spannend,
72 diesen Pfad zu verfolgen, von einem Resultat zum anderen, und diese Hinweise zu sammeln,
73 wie man weiterkommt. (...) Darf ich dich fragen, ist das ein Teil deines Studiums oder ist das
74 ein Auftrag?
75
- 76 I: Es ist ein Projekt, das ich veröffentlichen möchte, aber ich mache es als Studienarbeit. [...] Escape Room, sagt euch das was, habt ihr das auch schon gemacht?
77
78
- 79 E: Ja. Ich habe es noch nie gemacht, aber ich habe davon gehört.
80
- 81 B2: Ich habe es schon gemacht.
82
- 83 I: Es ist etwas anders online, natürlich. Wenn du das Format kennst und gernhast, eignet es
84 sich auch online? Wie ist das Feeling? (lachen)
85
- 86 B2: Es ist natürlich schon anders. Bevor ich es gemacht habe, dachte ich: «Escape Room
87 online? Stelle ich mir anstrengend vor», weil [...]der Spassfaktor war, als ich mit ein paar
88 Freundinnen einen Escape Room gemacht habe, dass man zusammen ist und Sachen
89 ausprobiert. Aber schlussendlich, als ich es gemacht habe, fand ich es cool, weil (...) rein
90 zeitlich ist man weniger lang drin und dann (...) ich habe es mir anstrengender vorgestellt (...)
91 Aber dadurch, dass es verknüpft mit auf Datenbanken zugreifen und solchen Sachen, macht es
92 mega Sinn, ist es am Computer.
93
- 94 I: Ja. Es ist halt nicht (...) es ist linear, man geht vom einen zum anderen. Etwas suchen und
95 kombinieren, das ist online schwieriger. Du würdest dich schnell verlieren. Es ist halt geleiteter,
96 das Spiel. Aber ich habe auch gemerkt, man ist schon so genug gefordert.
97
- 98 B2: Ja, voll (lachen)
99
- 100 I: [...] Hat es euch auch Spass gemacht? Ist noch wichtig, oder, dass es nicht nur ein
101 anstrengendes Unterfangen ist.
102
- 103 E: Jaa! Also, ich war eben ein bisschen frustriert in der Mitte, weil ich dachte, dass ich nicht
104 weiterkomme und mir wirklich nicht klar war, was ich falsch versucht habe. Du hast mir ein
105 zwei Tipps gegeben, ohne mir zu sagen, was ich machen müsste, aber es hat auch Spass

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen B2, E - 01.06.2022 - 14-14.30 Uhr - via Zoom

- 106 gemacht, auf jeden Fall. Diese Kombination von Bild – das ist interessantes visuelles Material –
 107 und kurze Texte und Fragen, die man beantworten muss. Es ist gut. Es ist ein klassisches
 108 Format, denke ich.
 109
- 110 B2: Ja, man ist sofort in dieser Geschichte drin und in dieser Situation, dass man dort
 111 eingesperrt ist und diese Infos suchen muss (...) Sonst wäre es viel trockener, wenn man
 112 einfach diese Aufgaben machen müsste. Wenn es so eingebettet ist, macht es schon etwas
 113 mehr Spaß. Aber das Gleiche, wie du gesagt hast E, irgendwann denkt man, «hää, bin ich so
 114 dumm, dass es nicht weitergeht?» (lacht)
 115
- 116 I: Jaa, man muss noch etwas das Frustrationspotential senken, dann macht es auch noch mehr
 117 Spaß. Das hängt zusammen, dass man Erfolgserlebnisse hat.
 118
- 119 B2: Ja, habe ich auch das Gefühl. Und ich habe mir noch überlegt, ob man – das hast du vorhin
 120 angetönt – noch wie einen Notfallknopf haben könnte, mit zusätzlichen Infos, wenn man gar
 121 nicht weiterkommt. Aber da bist du ja dran mit gestuften Hinweisen.
 122
- 123 I: Ja genau, dass man im Notfall die Lösung haben könnte (...)
 124
- 125 B2: Oder den Weg dazu (...)
 126
- 127 I: Weil man sonst abbrechen würde, wahrscheinlich?
 128
- 129 B2: Könnte es mir schon vorstellen, dass man findet, «nun habe ich schon so lang probiert» (...)
 130
- 131 I: Wenn nicht jemand anderes noch zuschaut (lachen)
 132
- 133 E: Es hat schon geholfen, dass du immer wieder in die richtige Richtung geschoben hast. Ich
 134 hätte vielleicht früher aufgegeben, wenn ich allein gewesen wäre.
 135
- 136 I: Das ist die Krux ohne Live-Moderation [...] Man kann sich notfalls auch durchraten und
 137 kommt dann auch zur Lösung, aber das sagt man am Anfang natürlich nicht.
 138
- 139 B2: Das ist schon ein Unterschied zum richtigen Escape Room, da hast du das Ziel, du willst
 140 dort rauskommen, und wenn du es schaffst, bist du wieder frei (...) und hier, du musst nicht bis
 141 am Schluss durchmachen, weil du jederzeit das Fenster schliessen kannst. Da ist die Frage, wie
 142 du einen zusätzlichen Anreiz machen könntest, da habe ich auch grad keine Idee.
 143
- 144 I: (lacht) Ja, stimmt. Die Schwierigkeit ist auch, dass oft überlesen wird, was eigentlich helfen
 145 würde (B2: ja), oder dass es nicht richtig aufgenommen wird (...) Aber Notfallknopf merke ich
 146 mir, dass man vielleicht die Bibliothek anrufen könnte, «ich komme nicht weiter» (lachen) Weil
 147 wir haben den ganzen Tag eine Infoline, wo du chatten oder anrufen könntest (...)
 148
- 149 B2: Wäre vielleicht noch lustig.
 150
- 151 I: Ja, so etwas interaktiv (...) Und sonst, so Vorwissen (...) Ihr seid ja die Zielgruppe der
 152 Berufstätigen, die schon etwas «Rechercheskills» haben, aber gleichwohl, habt ihr das Gefühl,
 153 das wäre etwas für ein breiteres Publikum, oder seid ihr da die richtigen dafür?
 154
- 155 B2: Also, ich meine, wie immer im digitalen Bereich, Personen die noch älter sind als über 50
 156 [...] – ich bin wahrscheinlich Beweis dafür, dass wir viel langsamer sind (lachen) – [...]
 157 wahrscheinlich im Schnitt stimmt das, aber wenn man über 70 ist, ist das wahrscheinlich
 158 komplexer für die Mehrheit. (I: Ja, auf alle Fälle) Weil, ich bin in einer Generation, ich bin kein

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen B2, E - 01.06.2022 - 14-14.30 Uhr - via Zoom

- 159 Digital Native, überhaupt nicht, aber ich verwende das Digitale in meiner Arbeit und so, weil
 160 ich muss – ich muss zugeben, es ist nicht etwas, wo ich stundenlang einfach fürs Digitale an
 161 sich herumspielen könnte, aber in einem solchen Kontext, in dem ich etwas lernen und
 162 herausfinden muss, wie man eine Bibliothek verwendet, ich würde mich schon bemühen mit
 163 dem Digitalen und dranbleiben.
 164
 165 I: Mhm, und die Bedienung ist eigentlich gut gegangen bei dir, wie ich gesehen habe (...) du
 166 hast intuitiv weitergeklickt. Das ist alles, was man machen muss, und ab und zu Links öffnen
 167 (...) Mit den Tabs hattest du etwas ein Durcheinander, dünkte mich (...) Aber du hast es gut
 168 gemeistert, obwohl du nicht Digital Native bist, aber eben, weil du nicht das erste Mal im
 169 Digitalen unterwegs bist. Aber es ist definitiv nicht für digitale AnfängerInnen, das ist schon so.
 170
 171 E: Genau, ja. Und eben, [...] es ist nicht wirklich technisch komplex, es geht genauso darum,
 172 Informationen zu verstehen, und wie man zwischen verschiedenen Arten von Informationen
 173 unterscheiden kann. Es war nicht nur wegen dem Digitalen eine Herausforderung, oder? [...]
 174
 175 I: Ja, würdest du das unterschreiben, B2?
 176
 177 B2: Ja, ich glaube schon, dass das Hilfreiche daran ist, mal wieder eine Inputs zu bekommen
 178 und auch neue Inspiration [...] auch, wenn man sonst recherchiert, was es alles für Tools und
 179 Orte gibt, wo man zu Informationen kommen kann und nicht immer nur an den Orten sucht,
 180 an denen man eh schon unterwegs ist. Dass es einem den Horizont erweitert, sozusagen.
 181
 182 I: Jaja, genau. Wegen den digitalen Kompetenzen, du als Digital Native (...) (lachen) Wie hast
 183 du es da so erlebt?
 184
 185 B2: Ich bin es mir schon recht gewohnt, mit digitalen Tools zu arbeiten. In Bezug auf das ist es
 186 nicht irgendwas Neues, das ich nicht kenne.
 187
 188 I: Und so digitale Games, hast du auch schon gespielt?
 189
 190 B2: Nicht wirklich. Es nicht etwas, das mich sonst sehr interessiert.

E-Mail von Testpersonen B1 / 15.06.2022

- 1 Ich finde den Escaperoom grundsätzlich sehr unterhaltsam.
- 2 Nur leider nicht für mehrere Personen geeignet (ist eig. bei allen Gruppenaufgaben mit nur einem
- 3 Eingabegerät so).
- 4 Weiter würde ich die Aufgabenstellung in einigen Fällen präzisieren respektive die Tipps bereits in die
- 5 Fragestellung einbauen.
- 6 Eventuell sind auch stufenweise Tipps möglich (erst kleiner, dann mittlerer und erst dann grosser
- 7 Tipp).
- 8 Falls es eine zweite oder aktualisierte Version gibt, bin ich gerne nochmals dabei :)

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

1 I: Was euch als erstes in den Sinn kommt: Wie habt ihr es gefunden und erlebt, dieses Spiel?

2

3 C: Also, ich fand das eine sehr witzige Sache. Ja wirklich, es hat (...) mich herausgefordert
4 (lachen, D nickt). Ich dachte ein wenig, ich müsste dann noch mehr recherchieren. [...] Ich war
5 zu fest damit beschäftigt, zu lesen und «Bildli» zu schauen – ich hatte das Gefühl, ich müsse
6 vielleicht im Bild noch etwas herausfinden. Und der Rechercheteil – um den ist es ja
7 wahrscheinlich vor allem auch gegangen von dir aus, oder? – könnte man vielleicht noch etwas
8 ausbauen. Oder noch mehr Aufgaben. Auf's Mal war ich fast ein wenig erstaunt, dass schon
9 fertig ist.

10

11 I: Ja, war das für dich auch so, D?

12

13 D: Ja, ich habe auch erwartet, dass noch mehr Rätsel oder Recherche kommt. Wobei, ich muss
14 sagen, aber das bin glaub wirklich ich, ich habe nicht erwartet, dass die Recherche so klassisch
15 ist, weisst du, so fast klassisch historisch, logisch aber – im Nachhinein – das ist dein Gebiet, die
16 Informationsbeschaffung über diese Quellen. Ich habe es fast noch ein wenig spielerischer
17 erwartet. Zuerst dachte ich, es kommt zwischendurch noch etwas in einem Bild, oder so eine
18 spielerische Art von Frage. Wobei beim Durchklicken war mir dann klar, dass es getrennt ist,
19 das eine ist das «Artwork» sozusagen, die Geschichte, die Story mit den schönen Bildern, die
20 ich sehr toll fand. Die Geschichte ist relativ kurz, die ich da erlebe oder durchmache, aber ich
21 finde, sie ist stimmig (C: mhm (nickt)) mit diesem Raum, mit diesem Schlüssel. Aber ich habe
22 dann trotzdem die eine Stelle überlesen, wo man etwas hätte mitnehmen sollen. Von daher
23 war ich da etwas überrumpelt. Aber ich stand eh sehr viel auf dem Schlauch (...)

24

25 C: Ich auch (lachen)

26

27 I: Also, beim Begriff Recherche hättet ihr noch etwas anderes erwartet?

28

29 D: Ja, weniger so ganz klassische Datenbankrecherchen. Eben dass man mal noch eine Google-
30 Recherche macht oder so – gut, das ist ja vorgekommen. Noch etwas mehr knobeln oder was
31 ist jetzt gemeint oder mehr Rätsel lösen, aber das war wohl meine falsche Erwartung an dieses
32 Ding.

33

34 C: Ich hatte immer das Gefühl, ich müsse diese Bilder anschauen, da ist sicher noch etwas.
35 Vielleicht dadurch fehlte etwas die Abwechslung. Es war wirklich immer in einer Datenbank
36 suchen oder auf Google suchen, vielleicht hätte man noch ein anderes Rätsel hineinpacken
37 können, das man nicht mit einer Recherche lösen muss. Weil, das Ganze ist eine Story, in der
38 du erzählst, was im Bild hätte gesehen werden können, und ich als SpielerIn hatte das Gefühl,
39 das muss ich mitnehmen, damit ich am Schluss noch weiss, wo die Schallplatte war oder was
40 auch immer. Das wurde irgendwie nicht erfüllt.

41

42 I: Du als SpielerIn, hast du diese Art von Spiel bereits gemacht, hast du Erfahrung damit?

43

44 C: Nein, gar nicht.

45

46 I: Okay. Dann hast du einfach erwartet, dass es so sein könnte?

47

48 C: Ja, so die klassischen Rätsel, man muss überall alles wahrnehmen und überall kann eine
49 versteckte Botschaft drin sein.

50

51 D: Genau, so foxtrailmässig (C: genau), wo du so Kombinationen machen musst. Aber das ist
52 natürlich extrem aufwändig, dass es dann stimmt und funktioniert.

53

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

- 54 I: Ja, das ist natürlich das Onlineformat mit diesem Tool, hat halt (...)
55
56 D: Stimmt, da hast du begrenzte Möglichkeiten (...) (C: Mhm)
57
58 I: Aber mehr (...) muss noch ein wenig überlegen. Vielleicht könnte man das noch etwas
59 verbessern, ja.
60
61 C: Eben, weil das Bildmaterial ist, wie du vorhin gesagt hast, D, wirklich sehr spannend. Die
62 «Biblere», die man ja meistens kennt als BenutzerIn, und dann sieht man da ganz spezielle
63 Ansichten, habe ich noch witzig gefunden-
64
65 D: -mhm, ich finde auch, es ist sehr schön gestaltet. Eben, womit ich etwas Mühe hatte, ist mit
66 der Schrift, die ist sehr fein. Ich sah das nicht so gut, trotz Heranzoomen sind mir dort auch ein
67 paar Sachen entgangen. Aber vielleicht ist es auch der kleine Bildschirm, der bei mir nicht ideal
68 ist.
69
70 C: Mhm, das war bei mir ähnlich. Ich habe auch einen relativ kleinen Bildschirm und habe zum
71 Teil beim Scrollen gar nicht gesehen, dass unten – jedenfalls am Anfang – noch Links wären.
72 Vielleicht, wenn du die andres positionieren würdest, oberhalb vom Bild oder der
73 Aufgabenstellung.
74
75 I: Ja, das habe ich mir auch notiert. Scrollen bis unten macht man vermutlich (...) einfach nicht
76 so. Wobei, das macht man wohl auch sonst nicht so im Internet (...)
77
78 C: Genau, die ersten paar Klicks, die man hat, die ersten paar Treffer. (...)
79
80 I: Und – man sagt dem Flow-Gefühl in der Theorie – hattet ihr das ein wenig, dass man sich
81 vorstellt, man ist in diesem Raum und vergisst ein wenig, dass man etwas [...] machen muss?
82
83 D: Das ist eine gute Frage, das würde etwas abzielen auf die Verbindung von der Story und den
84 Rechercheaufgaben oder so?
85
86 I: Mhm!
87
88 D: «Njää», es ist jetzt noch gegangen, das eine war etwas die Geschichte rundherum, wo man
89 etwas die Tendenz hat, darüber hinwegzuklicken, und nachher die Aufgaben, auf die man
90 abzielt (...) aber ich glaube, es ist schon, wenn jetzt noch zwei Fragen mehr gekommen wären
91 oder zwei Recherchen, wäre ich glaub auch mehr hineingekommen. Ich habe am Anfang auch
92 nicht ganz realisiert (...) also, bis du weisst, was von mir gefragt ist, wie muss ich vorgehen, ist
93 es schon wieder fertig.
94
95 C: Ja, ich war auch nicht so in einem Flow, ich war eher fast etwas gestresst, weil ich das Gefühl
96 hatte, ich muss es supergut können und peinlich, wenn ich es nicht finde, und dann wirst du
97 noch aufgezeichnet und (...) es ist mehr dieser Erwartungsdruck, der hat überwogen, und der
98 Flow und die Story und so habe ich mehr etwas (...) verdrängt-
99
100 D: -wir waren etwas Opfer der Versuchssituation (C: genau, finde ich auch), damit wir es sehr
101 gut machen wollten- (lacht)
102
103 I: -jaja, den Druck versuche ich zwar wegzunehmen am Anfang, aber es gibt trotzdem diese
104 Erwartung, ja (lacht).
105
106 D: Du würdest es genau gleich machen.

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

107

108 I: Klar, ja, aber nicht, dass man das Gefühl hat, dass es an einem liege oder so. Das ist eben
109 nachher eher falsch moderiert oder geholfen.

110

111 C: Was ich wahrscheinlich eher gemacht hätte, wenn ich nicht gewusst hätte, dass du da im
112 Hintergrund bist, ich hätte einfach mal etwas geklickt (D nickt). Und ich habe mich gefragt, was
113 wäre passiert, wenn ich einfach das Falsche geklickt hätte. Hätte ich zurückkönnen und viermal
114 probieren und dann hätte ich es gehabt?

115

116 I: Ja, du kannst die richtige Antwort raten, und dann kommst du auch weiter. Dann hast du es
117 halt nicht gelöst, aber du siehst noch die Auflösung. Und in der Realität wird das eh oft auch so
118 sein, denke ich mal. Weil, ich habe auch schon solche Versionen gespielt zum Testen, wo man
119 ein Wort eingeben musste, und sonst ist man nicht weitergekommen, wenn dieses Wort nicht
120 stimmte. Und das ist frustrierend, wenn du irgendwo im Internet hängst (...), darum muss man
121 auf jeden Fall weiterkommen, egal, ob es falsch oder richtig ist. Das sagt man natürlich nicht
122 am Anfang, sonst nimmt es ja die Motivation (D: klar!) (...) Apropos Motivation, hätte das euch
123 jetzt motiviert, um vielleicht solche Datenbanken einmal zu brauchen oder diese noch genauer
124 zu entdecken oder so, jetzt von diesen, die vorgekommen sind im Spiel?

125

126 D: Absolut. Also, ich bin völliges Greenhorn, was diese Datenbanken anbelangt – ich bin ja
127 nicht HistorikerIn – von dem her, ich finde es cool, was es alles gibt. Das hätte ich sonst wohl
128 nie einfach für mich gemacht, das finde ich eine gute Art von Spielerisch-eine-Datenbank-
129 Kennenlernen, wenn man darin halt gerade etwas suchen muss. Ich habe zwar nicht immer
130 gewusst, was ich suchen muss, aber (lacht), das war mehr das Problem (...) aber wenn man es
131 mal begriffen hat (...) und sonst ist es ja eigentlich mit diesen Suchfeldern, wenn man mal
132 diese AND-Operatoren und diese Anführungszeichen-Suchen kennt, dann hat man eigentlich
133 schon das meiste, [...] das verlangt nachher nicht so viel Spezialwissen, wie man darauf kommt,
134 das finde ich gut. Es gibt ja noch viele Suchoperatoren plus klein, gross, Sternchen weiss-nicht-
135 was noch, das hätte mich dann glaub' überfordert.

136

137 I: Ist das für dich auch so, C, wegen dem Vorwissen z.B., und eben wegen der Motivation, hat
138 dich das jetzt eher motiviert, oder (...)?

139

140 C: Ich habe es jetzt eher schon gekannt.

141

142 I: Die Datenbanken?

143

144 C: Genau, schon lange nicht mehr gebraucht, aber (...) in DigiBern habe ich schon lange nicht
145 mehr hineingeklickt und habe gesehen, was es spannendes Zusätzliches gibt. Dort wäre ich
146 vielleicht gerne noch etwas länger geblieben [...]. Die Frage ist, ob es vielleicht sogar
147 gewinnbringender wäre, sich nur auf etwas zu konzentrieren [...], z.B. nur auf DigiBern. Dann
148 kannst du dich wirklich dort austoben, aber (...) wenn man es gar nicht kennt, sieht man
149 wirklich, was es da Spannendes gibt und dann bleibt man sicher noch etwas drauf und-

150

151 D: -ja, mir hat diese Vielfalt eben noch gefallen, und dass etwa auch Google vorkommt – wohl
152 das, welches die meisten kennen – dass man ein Werkzeug nimmt und das einem zum
153 Schlüssel führt – (C: die Kombination) genau, die Kombination. Das fand ich gut, aber das bin
154 wirklich ich, die quasi kein Vorwissen hatte.

155

156 I: Aber du hast eben etwas gelernt, also könntest du jetzt sagen, du würdest das nächste Mal
157 das anwenden?

158

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

159 D: Ich wüsste jedenfalls, dass es das gibt. Ob ich es dann anwenden könnte oder mich erinnern
160 daran, weiss ich nicht, aber ich weiss, es gibt so etwas, man kann ein Adressbuch von 1901 (...)
161 man kann herausfinden, wer 1901 in der Stadt Bern gewohnt hat, das habe ich bisher nicht
162 gekannt. Absolut.

163

164 I: Und ihr habt ja beide zuerst nicht die Anführungszeichen oder den Filter für das Jahr
165 gebraucht, sondern das Suchfeld. Würdet ihr das jetzt beim nächsten Mal mehr brauchen?

166

167 D: Das mit dem Jahr hätte ich nicht selbst herausgefunden, weil ich nicht verstehe, warum es
168 technisch nicht funktioniert, das so zu finden. Da verstehe ich wohl zu wenig, wie eine
169 Datenbank funktioniert.

170

171 C: Die Operatoren sind mir eigentlich schon bekannt, und mit den Anführungszeichen und so
172 (...), man braucht sie einfach nie. Man hat das Gefühl, wenn man so Google-geprägt ist, es geht
173 auch anders. Man hat es mal kennengelernt und im täglichen Gebrauch ist es nicht so relevant,
174 irgendwie. Und wissenschaftlich gearbeitet habe ich schon lange nicht mehr, und durch das bin
175 ich gut durchs Leben gekommen, ohne diese Operatoren. Es war gut, wieder einmal in
176 Erinnerung zu rufen, dass du es ohne Anführungszeichen nicht findest. Das fand ich noch eine
177 spannende Erkenntnis.

178

179 I: Ja, das ist gut (lacht). Weil, es ist auch bei Google (...) das Gedicht findet man ohne
180 Anführungszeichen nicht.

181

182 D: Das hätte ich jetzt glaub' gewusst, das fand ich logisch, dass man einen Gedichtanfang in
183 Anführungszeichen tut (...), oder dass man manchmal eine zweite Variante braucht, um fündig
184 zu werden, oder mehr Wörter oder weniger Wörter oder so.

185

186 I: Dann kann man sagen, es hat etwas gebracht, aber es ist etwas selektiv, was oder wann man
187 etwas lernt. Wenn man den Tipp überliest, bekommt man es vielleicht nicht mit. Also nicht wie
188 bei einer Lektion, wo man am Schluss noch sagt, ganz klar, das waren jetzt die Lernziele.

189

190 D: Genau [...], die Wichtigkeit dieser Tipps habe ich zuerst nicht so eingeschätzt. Das war für
191 mich eher: Wenn du nicht weiterkommst, kannst du einen Tipp nehmen. Ich bin nicht sicher,
192 ob es am Wort Tipp liegt oder an der Platzierung. Vielleicht muss man dem anders sagen (...).
193 Vielleicht gibt es auch Leute, die ohne die Tipps auskommen, ich weiss es nicht.

194

195 C: Mir ist das auch so gegangen mit dem Wort Tipp. Ich hatte das Gefühl, ich probiere es mal
196 ohne, und wenn man nicht weiterkommt, kann ich ja noch den Tipp anschauen.

197

198 I: [...] Im Raum kannst du halt am Schluss noch ein Debriefing machen – mit einer Schulklasse
199 beispielsweise – und sagen, das haben wir jetzt gemacht und gelernt, und online ist etwas die
200 Frage, wie baust du dieses Reflektieren ein (...), damit bin ich noch am Ausprobieren. Und du
201 lernst ja immer dann, wenn du es richtig machst, oder wie habt ihr das-

202

203 D: -stimmt, das ist aber ein guter Punkt. Vielleicht könnte man es bei der Auflösung nochmals
204 wiederholen. Du hast es gefunden, weil du das und das gemacht hast, vielleicht wäre das noch
205 etwas didaktisch.

206

207 I: Ja, genau.

208

209 C: Der Spannungsbogen ist danach etwas vorbei. Du hast mir nachher noch gesagt, man
210 könnte hier jetzt noch etwas lesen. Wenn nachher noch etwas kommt im Rahmen eines
211 Rätsels, eines Spiels, ist es durch und (...) ich weiss nicht, ob du es dann nochmals aufnimmst.

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

212 Aber wenn du es natürlich mit einer Klasse machst, kannst du sie drauf «lüpfen», so wie du das
 213 bei mir gemacht hast, das wäre noch das Fazit. Dort sehe ich das Problem, wenn du am Schluss
 214 noch etwas anhängst. Was ich mich auch noch gefragt habe, ist eben – du hast gesagt, das Ziel
 215 sei, dass du lernst während dem Spiel – ob das wirklich funktioniert. Also jemand, der gar keine
 216 Recherchekompetenz hat, bin ich mir nicht sicher, ob der weit käme. Ich frage mich, ob du das
 217 angedacht hast, dass es vorher einen Input gibt für gewisse Sachen, wie hast du das geplant
 218 (...) einzusetzen dieses Spiel?

219
 220 I: Tatsächlich habe ich gedacht, dass man es einfach so spielen könnte. Ich habe es aber auch
 221 für eine Zielgruppe entworfen, die schon Vorwissen hat, für Leute, die sich interessieren
 222 könnten für so Onlineresourcen und – von den Berufen her – [...] wo man halt oft
 223 Informationen beschaffen muss und verarbeiten. Darum ist es eher ein Niveau, das höher ist,
 224 denke ich. Weil, auch für digitale Anfänger wäre es vermutlich nichts [...]. Ihr habt sofort
 225 begriffen, dass man unten auf «weiter» klicken muss (D wiegt den Kopf) und scrollen [...]

226
 227 D: Vielleicht ist es auch eine Frage der Rahmung, weißt du, wie viel gibt man z.B. vorher
 228 moderierend mit, bevor man dieses Spiel macht. Machen wir jetzt einfach ein Spiel, das rein
 229 Unterhaltung ist, und es hat noch etwas mit Bibliothek und Rätsel zu tun, oder sagt man, es ist
 230 ein Spiel, bei dem Techniken der Recherche eine Rolle spielen (...) oder schreckt das nachher
 231 schon ab? Das ist eine Frage, die man sich vielleicht stellen müsste für so eine potenzielle
 232 Kundschaft. Wie rahmen wir es, wie erzählen wir es, wie laden wir die Leute ein, dieses Spiel
 233 zu spielen? Ich finde schon, man müsste es vielleicht deklarieren als: «Du lernst hier die
 234 wichtigsten Werkzeuge einer Recherche kennen».

235
 236 I: Auf jeden Fall, einen Teaser oder eine Inhaltsangabe braucht es dann. Ihr habt jetzt einfach
 237 die Einladung bekommen. Und würdet ihr es weiterempfehlen vom Spassfaktor her? Es soll
 238 auch etwas Unterhaltung bringen und nicht nur Stress (lacht).

239
 240 D: Ich versuche mir vorzustellen, wie es gewesen wäre, wenn ich mir selbst diesen blöden
 241 Druck nicht gemacht hätte. Ich finde, es ist extrem schön gestaltet, schön erzählt, ich finde
 242 einfach wirklich, die Recherche oder die Rätsel sind recht anspruchsvoll, und gleichzeitig finde
 243 ich, sind vier Stücke etwas wenig. Ich hätte mir vielleicht zwei mehr vorstellen können. Aber
 244 ich weiss auch nicht, wie lange man am Schluss an so etwas dranbleibt, wenn man nicht muss,
 245 das ist nachher die Frage. Finde ich noch schwierig zu beantworten.

246
 247 C: Ja, ich kann das unterstützen. Vielleicht wären einfachere Suchen selbst für ein Publikum
 248 wie wir (...) es wäre nicht so schnell (...) das Frustpotential ist sehr schnell da, wenn du mal
 249 nicht weiterkommst, bist du schnell geneigt, hinauszuklicken oder aufzuhören, und vielleicht
 250 so mit ein paar ganz einfachen Fragen, damit du ein Erfolgserlebnis hast, einzusteigen (D
 251 nickt), z.B. «Was hatte der Müller im Telefonbuch von 1903 für einen Beruf?» Dann weiss man,
 252 ich muss das, das und das suchen, und bin schon viel mehr angeleitet und habe schon ein
 253 Erfolgserlebnis.

254
 255 D: Vielleicht wäre das ein wertvoller Tipp, dass man die Lernkurve etwas steigert. Etwas, wo
 256 man nicht zuerst die Frage interpretieren muss, sondern relativ zielgenau etwas finden muss.

257
 258 C: Genau, die erste Aufgabe war schon recht (...) anspruchsvoll. [...] Dann merkst du nämlich
 259 schon das Grundprinzip des Spiels, nämlich, dass du Datenbanken brauchen musst und suchen,
 260 und so ist der Einstieg an mir etwas vorbeigegangen, bis ich endlich begriff, um was es geht.

261
 262 I: [...] Und am Schluss, wie war da die Stimmung, mit dem Rauskommen?

263

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

- 264 D: Die hat mich sehr schön (...) die Bilder haben mir gut gefallen mit dem Schlüssel, das fand
265 ich schön abmoderiert. Aus den vier Buchstaben ein Wort zu machen, ist danach vielleicht fast
266 wieder etwas unterkomplex im Vergleich zum Rest, aber das geht vielleicht auch nicht allen
267 gleich.
268
- 269 I: Da hat man ein Erfolgserlebnis.
270
- 271 C: Also bei mir war es so, ich war super belohnt mit diesem Erfolgserlebnis (lacht). (...) Ich
272 hatte das Gefühl, es gehe noch weiter, und hatte schon das Wort erraten – Euklid – aber, ah
273 nein! (lacht)
274
- 275 I: Das mit dem Durchziehen der Buchstaben habt ihr beide gesehen, oder?
276
- 277 D: Ja, da ist man auch gefasst darauf, da hast du auch Vorbilder oder Muster, das ist etwas
278 logischer. Oder es steht doch sogar noch irgendwo.
279
- 280 C: Gestalterisch könntest du die Buchstaben mehr hervorheben. [...]
281
- 282 I: Habt ihr noch etwas, das ihr zum Thema rückmelden wollt?
283
- 284 D: Ich finde, es bietet sich extrem an, so ein Spiel digital zu machen. Die Grundidee ist schon
285 sehr gut, wenn man es wirklich live üben kann. Vielleicht braucht es noch mehr Übungsfutter.
286
- 287 I: Und ist es für euch praktisch, dass ihr keinen Termin machen müsst, um irgendwo
288 hinzugehen? Ist das ein Vorteil für euch oder eher schade, dass es nicht in einem echtem Raum
289 ist?
290
- 291 D: Aha (...) es ist einfach eine Alternative zu einem (...) es ist ja super, wenn man beide
292 Möglichkeiten hat. Also die andere Möglichkeit wäre, bei dir einen Kurs buchen, und du
293 würdest einem erklären, wie man recherchiert?
294
- 295 I: Punkto Recherche schon, aber es gibt einfach auch Escape Rooms, die man spielen gehen
296 kann (...)
297
- 298 D: Aha! Für das bin ich als KlaustrophobikerIn eh nicht so geeignet (lacht), von daher-
299
- 300 I: -guter Punkt! (lacht) Es eignet sich auch für Klaustrophobiker.
301
- 302 D: Genau (lacht), «USP». Nicht schlimm, aber es ist nicht etwas, das ich sehr suchen muss.
303
- 304 C: Ich fand es praktisch, für diesen Testaufwand möglichst klein zu halten, aber als Event, wenn
305 ich es mit einer Schulklasse machen würde, fände ich es schon spannender – es wäre wirklich
306 eindrücklicher, wenn du vor Ort bist, mal in einem anderen Gebäude, und das dort machen
307 müsstest. Dann fände ich das besser, als ewig am gleichen Ort zu sitzen vor dem gleichen
308 Bildschirm.
309
- 310 I: [...] Aber für dich selbst war es okay, zum Onlinespielen? Oder wärst du auch lieber vor Ort
311 (...)?
312
- 313 C: Nein, das war super so. Sonst hätte ich nach Bern «ache» müssen, das wäre etwas
314 umständlich gewesen.
315
- 316 I: Und eben zu Randzeiten (...)

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen C, D / 25.05.2022 / 20.30-21.05 Uhr / via Zoom

317

318 C: Nein, das war jetzt perfekt. Und wenn du das als Angebot hast, kannst du das mal für dich
319 üben – in Form eines Spiels ist das sicher (...) dann kannst du irgendein Zeitfenster wählen und
320 irgendwo spielen, das bietet sich an, das ist praktisch. Aber wenn du es als Event verpacken
321 willst oder als Gruppe machen willst, dann wäre sicher ein speziellerer Ort (...) mehr der
322 Eventcharakter.

323

324 I: Auf jeden Fall, ja. Als Gruppe ist es vermutlich auch schwierig (...) zu zweit geht vermutlich
325 noch (...)

326

327 C: Mhm. Du müsstest (...) dass es halt um Zeit geht [...], dass sie zu zweit oder zu dritt
328 gleichzeitig daran arbeiten, aber getrennt, und nachher auf Zeit, welche Gruppe ist als erstes
329 draussen.

330

331 I: Für euch hätte es keine Stoppuhr gebraucht, die oben an der Seite tickt?

332

333 D: Nein. Wenn man sonst Online-Quiz macht, ist die Zeit ja auch kein Faktor. Wenn du nicht
334 vorher aufhörst, weil du zu frustriert bist, könntest du in diesen Quellen unendlich stöbern.

335

336 I: Mhm, dann könnte eine Uhr fast ein Hindernis sein.

337

338 D: Ja. (C nickt)

339

340 -----

341 *Nachtrag Mail C:* Dein Escape-Spiel heute war für mich eine nostalgische Zeitreise in meiner
342 beruflichen Biographie [...]

343

344 *Nachtrag Mail D:* ...ich fand übrigens das Element zum Hören super.

Interview von Céline Graf (I) mit Testperson F / 02.06.2022 / 10.35-11.00 Uhr / via Zoom

- 1 I: Wie war es für dich? Was sind so deine Eindrücke?
2
- 3 F: Ich habe davon profitiert, mir hat das etwas gebracht. Ich kann mir vorstellen, dass ich das
4 nutze und es ist eine coole Art, das so zu lernen, ich finde es super. Das nervt mich schon, das
5 mit dieser Bildschirmfreigabe [...], da geht einfach Zeug auf, aber das bist nur du, von dem her
6 finde ich es nicht so schlimm, aber ja. Das gab mir etwas Verzögerung, wo ich mich genervt
7 habe, weil noch eine Audioaufnahme kommt und irgendwelche Fenster aufgehen, Maillisten
8 und so Sachen. [...] Das hat sicher noch fünf Minuten Verzögerung gegeben, wo ich mich
9 genervt habe.
10
- 11 I: Das geht quasi unter Experiment-Störfaktoren.
12
13 [...]
14
- 15 I: Was hast du genau super gefunden? Was kannst du nun brauchen?
16
- 17 F: Am meisten bringt mir, dass ich gar nicht gewusst habe, was es alles gibt. Also mal eine
18 Übersicht zu haben, was eigentlich alles angeboten wird und welche Möglichkeiten man hat.
19 [...]
20
- 21 I: Kannst du dir vorstellen, du brauchst es nachher für deine Recherchen?
22
- 23 F: Absolut, sicher, kann ich mir schon vorstellen.
24
- 25 I: Ah, gut. Das wäre die Idee, dass man es brauchen kann.
26
- 27 F: Und ich weiss, dass da [an der Bibliothek] viel umgebaut und erneuert worden ist. Ich habe
28 mir schon lange vorgenommen, dass ich mich dort umschaue und kundig mache, aber das
29 habe ich nie gemacht. Und sich durch ein Game durchklicken finde ich von der Zugänglichkeit
30 her eigentlich viel besser, viel einfacher. Mir wäre es jetzt wahrscheinlich egal, ob es wie ein
31 Tutorial wäre oder ein Game mit einer Geschichte. Das kommt für mich – also, es stört mich
32 nicht –, aber es kommt für mich aufs Gleiche hinaus, aber einfach jemand, der einem
33 durchführt durch das Ganze, man kann ausprobieren, und mit richtig-falsch, das erhöht die
34 Zugänglichkeit, auch mit diesen Aufgaben, diesen Beispielen, das finde ich sehr cool.
35
- 36 I: Wie fandest du das Spielerlebnis? In der Theorie heisst es Flow, der Spielfluss, dass du in
37 einer anderen Welt bist, hattest du das etwas hier?
38
- 39 F: Ja, du meinst das Inhaltliche, mit dem Ghostbusters, oder? (I: Ja, das Narrativ) Ja (...), wie
40 gesagt, das habe ich nicht als störend empfunden, aber vom Typ her hätte es für mich auch ein
41 normales Quiz mit «mach das und das und das» ohne die Geschichte sein können. Höchstens,
42 dass es diesen Bezug zur Bibliothek – ja, stimmt eigentlich – mit den Bildern der Bibliothek,
43 dass das drin ist, finde ich raffiniert. Dass es nicht völlig losgelöst ist, sondern dass die
44 physische Bibliothek doch noch eine Rolle spielt. Aber von der Geschichte her hatte ich ein
45 Durcheinander damit, wann es spielt. Oder, zunächst Ghostbusters, da bin ich in den
46 Achtzigerjahren, dann die Datenbanken, die man suchen muss, sehr modern, und dann kommt
47 plötzlich, aha, man ist im Jahr 1901, bei der Postkarte [...], das hat für mich mit dem Rest
48 irgendwie nicht zusammengepasst. Da hatte ich das Gefühl, man müsste vielleicht am Anfang
49 schon sagen, es ist das Jahr 1901 und dann hätte ich es auch akzeptieren können, aber dann
50 passt für mich Ghostbusters wiederum nicht hinein, dort hatte ich ein «Gestürm».
51
- 52 I: Ja, das würde auch ganz am Anfang stehen, aber es wird überlesen.
53

Interview von Céline Graf (I) mit Testperson F / 02.06.2022 / 10.35-11.00 Uhr / via Zoom

- 54 F: Ja, oder man weiss noch nichts und dann liest man irgendwie- stimmt, das habe ich
 55 vergessen. [...] Dann man müsste man auch verankern, was bist du denn für eine Person? Ja
 56 gut, du bist eben ein Geisterjäger, aber das anders verankern mit, weiss nicht, mit einem Bild
 57 oder keine Ahnung. Aber gut, das geht zu fest ins Narrative hinein.
 58
- 59 I: Gut, es ist schon schwierig, in den Datenbanken kannst du theoretisch überall hin.
 60
- 61 F: Diese Trennung von Datenbanken und alter Zeit, ich finde, das kann man zumuten, weil das
 62 zum Konzept gehört, aber eben, dass man wirklich ein Geisterjäger aus dieser Zeit ist, das wäre
 63 für mich das, was man etablieren müsste. [...] Das hätte mir jetzt geholfen. [...] Ich habe erst
 64 bei der Postkarte begriffen, dass ich im Jahr 1901 bin.
 65
- 66 I: Und wie ist es mit deinem Vorwissen zusammen und was du vorher schon konntest an
 67 Recherche? War das Schwierigkeitsniveau gut, zu einfach oder zu schwierig?
 68
- 69 F: Ich fand es gut. Die Hinweise, die du gegeben hast, die brauchte ich. Z.B. das mit den
 70 Anführungszeichen hätte ich gewusst, aber trotzdem finde ich diese Information nicht
 71 überflüssig. Das ist etwas, das ich z.B. im Büro auch mehreren KollegInnen erklärt habe, weil
 72 ich einfach weiss, das wissen nicht alle [...].
 73
- 74 I: Du warst der erste, der das gewusst hat, es haben alle immer drauflos (...)
 75
- 76 F: Ah wirklich? Nein, ich fand das Niveau angemessen. Ich habe es geschafft und ich hatte
 77 eigentlich nie das Gefühl, mir wird Zeug erklärt, das selbstverständlich ist.
 78
- 79 I: Wie stehst du so zum Thema online? Escape Room ist sonst im Raum als Format. Findest du
 80 das etwas Praktisches, wenn du es bei dir daheim machen kannst, selbstständig, und dass es
 81 nicht an einen Anlass, einen Workshop gebunden ist?
 82
- 83 F: Ja, das ist mir natürlich viel lieber, wenn ich etwas so machen kann, grundsätzlich (lacht).
 84
- 85 I: Warum?
 86
- 87 F: Ich weiss nicht (...) Mein Leben hat sich sehr vereinfacht, seit ich nicht mehr in Läden muss,
 88 sondern alles bestellen kann, und dass man weniger telefonieren muss und weniger mit
 89 Behörden und so, seit man einfach Sachen online erledigen kann. Als ich anfang zu studieren,
 90 musste ich manchmal noch einen Prof anrufen, um etwas zu wissen, und nach zwei Jahren
 91 kame die E-Mails – ich bin «huere» alt (lacht) – und dann wusste ich, jetzt ist mein Leben
 92 einfach worden. Das dachte ich jetzt auch, ich hatte immer richtig Stress, wenn ich in die
 93 Unibibliothek gehen musste. Am Anfang, nachher weniger [...] Für mich wäre der Zugang viel
 94 einfacher gewesen, wenn ich es zu Hause für mich hätten anschauen können, oder auch in der
 95 Uni hatten wir Kurse wie «Wie funktioniert die Bibliothek?» und «Wie findet man was?» und
 96 so (...) das Zeug hatte ich immer sehr ungern, also das wäre für mich jetzt viel hilfreicher
 97 gewesen.
 98
- 99 I: Ah ja? Was ist das, was dich so stört daran, hinzugehen?
 100
- 101 F: Ja, was ist das wohl? (...) Es gibt die naheliegenden Sachen, dass du einen Termin
 102 freimachen musst, dass du zuhören musst, obwohl du vielleicht grad nicht magst, und das
 103 aufschreiben musst, und einfach weissst, das gilt jetzt und kannst [...] vielleicht nicht zurück,
 104 noch einmal die Information nachlesen oder überprüfen. Und ja, ich weiss nicht, ich hatte halt
 105 manchmal den sozialen Aspekt und dachte, ich mag jetzt nicht mit Leuten reden und so, ich

Interview von Céline Graf (I) mit Testperson F / 02.06.2022 / 10.35-11.00 Uhr / via Zoom

106 würde mich lieber grad verziehen und für mich etwas «grümschele», und hier geht das, oder,
107 das ist bei mir halt oft das Kriterium.

108

109 I: Ja, dann passt es dir besser, weil du es individueller machen kannst?

110

111 F: Ja, das ist wahrscheinlich eine Typfrage, aber ich bin ziemlich sicher, dass es diese Typen
112 gibt, die das schätzen (lacht).

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen H / 22.06.2022 / 9-9.30 Uhr / via Zoom

- 1 I: Kannst du mir noch erzählen - du sagtest du seist ein Spieler? (H: Eigentlich, ja) Wie war es
 2 für dich als Spielefan?
 3
- 4 H: Es war gar nicht spielerisch, weil du zugeschaut hast. Du willst ja wissen, ob ich gescheit
 5 genug bin, das zu lösen. Und wenn ich Spieler bin, dann ist es eine andere Intelligenz, dann ist
 6 es keine strategische Intelligenz, um intellektuelle Begriffe zu suchen, sondern: Wie komme ich
 7 am schnellsten ans Ziel? Das ist Spielen: wenigster Aufwand, grösster Erfolg. Also der
 8 Fussballer überlegt nicht, dass er jedem einen Pass gibt, sondern er will ein Tor schiessen. Ich
 9 bin zwar kein Fussballer, aber (...) Nun wusste ich, du willst, dass ich es intellektuell
 10 nachvollziehen kann oder finden. Also, wenn ich «Trial and Error» probiere, das wäre nicht das,
 11 was du willst [...], dann weiss ich gar nicht, was die «Biblere» bietet. Ich muss also den Weg
 12 gehen, den du vorgibst, damit ich in diesen Landschaften vorbeikomme, wo du mir zeigen
 13 kannst, «ah was, man kann sogar Gedicht oder ein altes Telefonbuch suchen»? Ich hatte ein
 14 paar Mal das Gefühl, «ah ja, das könnt ihr alles bieten? Das hätte ich nicht gewusst».
 15 Irgendwann kam mein Nachname in dem Adressbuch – dort dachte ich, wenn du jetzt nicht
 16 dabei wärst, würde ich jetzt schnell schauen gehen, was war das für ein {Name} ist, der in Bern
 17 gewohnt hat um diese Zeit. Also hast du mein Interesse geweckt: «Aha! Ich könnte theoretisch
 18 schauen gehen, wo meine Urgrosseltern in Bern gewohnt haben». Das wäre das Gute, dass ihr
 19 mich «gluschtig» macht, dass ich bei euch suchen gehen will. Oder, wenn jemand Geburtstag
 20 hat, gehe ich kurz schauen, ob es etwas heisst über seine Geschichte [...] Und zurück zum
 21 Spielen. Ich hätte – wenn du mir gesagt, hättest, du musst möglichst schnell sein, irgendwann
 22 kapiert, ich klicke alles schnell an, und wenn es keine Punkte gibt, habe ich es in viermal klicken
 23 durch.
 24
- 25 I: Genau, ich habe aber nie gesagt, du musst schnell sein. Das ist ein Unterschied zum
 26 klassischen Escape Room, wo du eine Uhr hast, die tickt. Das habe ich bewusst ausgelassen,
 27 weil es einem eher stressen würde oder man es nicht richtig macht.
 28
- 29 H: Und du willst ja, dass die Leute herumstöbern gehen, dass sie in diesem Bibliothekssaal
 30 etwas herumschauen, was ist dort und da, nicht möglichst schnell hinaus. Deine Botschaft ist:
 31 «Bleib möglichst lange drin, weil da gibt es spannendes Zeug.» Von daher könntest du auch
 32 sagen, «Läck, eine Chance! Der Hausmeister hat abgesperrt und du bist drin. Du hast den
 33 ganzen Raum für dich.» Und danach beginne ich zu suchen und sehe, cool, da hat es Zeitungen
 34 usw., und irgendwann hätte ich Hunger und dann hättest du irgendwo ein Paket versteckt,
 35 dann könnte ich die ganze Nacht gemütlich essen und trinken, und mich stört niemand, sodass
 36 ich auch Musik hören kann [...] Weissst du, ich will ja gar nicht hinaus, wenn ich bei euch bin, ich
 37 will bei euch etwas finden. Und immer, wenn ich etwas finde, gibt es bei euch wieder ein
 38 Geschenk [...], oder ich kann die Kollegin einladen, die mitsuchen kommt. (...) Dann wäre der
 39 Faktor Zeit weg, sondern, hey, was bietet mir der Raum.
 40
- 41 I: In der Story gibt es das ein bisschen, etwa mit dem Zeitunglesen, man könnte es aber noch
 42 weitertreiben (E: Genau), dass man vergisst, dass man eigentlich hinausgehen wollte?
 43
- 44 E: Ja. Wenn du mir sagst, Escape Room, heisst flüchten, ich will möglichst schnell raus. Das gibt
 45 halt etwas die Kopfschere. In der Einleitung müsste stehen, beim Escape Room, super, ich
 46 muss nicht raus, wenn es mir wohl ist, kann ich hier rumstöbern. Mir sagt niemand, das darfst
 47 du nicht berühren. (...) Der goldene Schlüssel war übrigens viel zu golden, den hätte ich von
 48 Anfang an gesehen (lacht), geht gar nicht. Alles andere ist Schwarzweiss!
 49
- 50 I: Das ist wahr, das ist gemein. Eben dein Interesse ist geweckt worden durch das Spiel? Weil
 51 du vorhin gesagt hast, du bist eher der Freihandbibliotheks-Typ.
 52

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen H / 22.06.2022 / 9-9.30 Uhr / via Zoom

- 53 H: Interesse (...) Für mich war der grösste Gewinn, dass ich sehe, was ich alles finden könnte.
54 Im Sinn, «läck, das gibt es elektronisch, das könnte ich zuhause machen». Früher hast du für
55 das alles an einen Ort hinmüssen [...]. Ein ehemaliger Arbeitskollege von mir hat das Jahrbuch
56 von {Stadt} digital, in dem ich nachschauen könnte, dass ich dort früher {Verein} geleitet habe.
57 Mein Interesse ist nun noch viel breiter geworden, da ich weiss, was ich alles von der Stadt
58 Bern elektronisch suchen könnte. (...) Momentan hat man ja einen wahnsinnigen
59 Informationsüberfluss [...] Ich bin jemand, der keine ungelesene Zeitung wegwerfen kann. [...]
60 Generalisten-Wissen [...] war früher in der LehrerInnen-Ausbildung sehr wichtig. [...] Der
61 Escape Room hätte mir nun vielleicht eröffnet: «Aha, das könnte ich auch suchen gehen oder
62 das wäre lustig zu wissen.» Ich muss aber Zeit haben und sagen, das mache ich jetzt. Und die
63 Frage ist, mache ich das, wenn ich pensioniert bin und es draussen regnet, oder jetzt und
64 denke, ich will für Ahnenforschung- oder ich will wissen, was in diesem Haus in der Lorraine
65 früher (...)
66
- 67 I: Die Escape Rooms gibt es ja sonst in physisch, aber das ist nun ein Spiel, das man zuhause
68 machen kann, wenn man gerade Zeit hat. Für dich wäre das eher ein Vorteil?
69
- 70 H: Ich ginge freiwillig nie in einen Escape Room. Ich mag das nicht, dieses Gefangensein. Da
71 müsste schon eine ganz lustige Gruppe sein, wo du sagst, «komm, ich mache das». Tüfteln tue
72 ich gern, aber eingesperrt bin ich nicht gern. (...) Mir kam während dem Machen in den Sinn,
73 wo ich so ein Tool brauchen würde. Wahrscheinlich als «Gymerlehrer», wenn ich den Leuten
74 zeigen will, wie sie googlen können, und das wäre von daher didaktisch eine super
75 Zusatzaufgabe. Für die, die schon fertig sind, kannst du sagen, super, ihr könnt noch den
76 Escape Room machen, wenn ihr das und die Aufgabe fertig habt. Oder bei Studis, dass ich
77 sagen würde, in einem Seminar, «ihr habt die Möglichkeit, wenn ihr lernen wollt, besser zu
78 recherchieren, da ein Tool, das habt ihr in (...)» - Was kann man sagen, dass man in einer
79 Viertelstunde draussen ist, oder was hast du für eine Zielvorgabe?
80
- 81 I: Ich habe mir überlegt, eine halbe Stunde, denn du brauchst eine gewisse Angewöhnungszeit,
82 um das Prinzip zu verstehen, und wenn es nur zum Beispiel zwei Fragen hätte, wäre es zu kurz.
83 Wahrscheinlich verlängere ich es eher noch (...)
84
- 85 H: Wenn es eine halbe Stunde wäre, würde ich [...] sagen, auf nächstes Mal als Aufgabe. Und
86 wenn es kürzer ist, würde ich es als Zusatzaufgabe in die Lektion einbauen-
87
- 88 I: -also 20 Min. oder eine Viertelstunde?
89
- 90 H: Eine Viertelstunde würde ich einbauen. Bei 20 Min. müsstest du sagen, ihr könnt anfangen
91 und nächstes Mal weiterfahren. [...]
92
- 93 I: Was findest du von der Altersgruppe her? Man muss digital ein wenig fit sein, aber kein Profi.
94 Vom Schwierigkeitsgrad hast du gefunden, das könntest du gut auf Stufe Gymnasium
95 anwenden?
96
- 97 H: Gell, ich wo drei Mal deine Hilfe gebraucht habe, ist natürlich peinlich, wenn ich sage,
98 «Gymeler» können das (lacht). [...] Sind die anderen Leute auch gescheitert an solchen Sachen,
99 zum Teil? Das mit der kleinen Lupe zum Beispiel.
100
- 101 I: [...] Auf die Volltextsuche ist man nicht von selbst gekommen, wenn man es nicht weiss. Da
102 merke ich, ok, da braucht es wahrscheinlich noch einen Tipp.
103
- 104 H: Ja, oder bei der Textsuche zum schneeweissen Kleid. Dort könntest du als Tipp schreiben,
105 «Google erkennt nur fehlerlose Eingaben» oder so. Dann weiss ich von Anfang an, ich muss

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen H / 22.06.2022 / 9-9.30 Uhr / via Zoom

- 106 kontrollieren, ob ich es richtig geschrieben habe. Dann kannst du jemandem noch lernen – du
 107 hast gefragt wegen der Altersstufe – dann kannst du denen noch lernen, worauf muss man
 108 achten beim Recherchieren, eben: Anführungszeichen, keine Fehler machen. (...) Mich hat
 109 übrigens das mit dem Jahr des Telefonbuchs sehr verwirrt.
 110
 111 I: Ja, das ist lustig. Du schaust sehr genau, und beim Adressbuch war das eher ein Nachteil, weil
 112 das Vorschaubild gar nicht so eine Bedeutung hat [...]
 113
 114 H: Genau. Ich überlege mir: Wie willst du mich durch diesen Escape Room führen? [...] Da
 115 überlegte ich, was deine Überlegung ist, und habe das ältere Adressbuch deshalb aussortiert.
 116 [...]
 117
 118 I: Ich finde, es war auch interessant zu sehen, weil du es aus professionellem Blick angeschaut
 119 hast, du dir immer Gedanken gemacht hast, wie nun wohl dieses Spiel funktioniere, hast du
 120 auf einer Metaebene Erkenntnisse für mich gebracht. Aber für dich war es zum Spielen fast
 121 eher hinderlich. Weil z.B. bei den Auflösungen zu den Fragen hast du überlegt, ob das auch ein
 122 Hinweis ist (...)
 123
 124 H: Klar. Und dann merkte ich, wenn es in Klammern ist, brauche ich es nicht, und wenn es nicht
 125 in Klammern ist, brauche ich es.
 126
 127 I: Und vielleicht liegt es auch dran [...] Man könnte ja oben immer schreiben, ganz klar,
 128 Aufgabe oder Auflösung (...)
 129
 130 H: Mhm, oder «gut zu wissen» [...], es kommt eben auf das Zielpublikum an [...]. Bei
 131 «Gymelern» fände ich es eine coole Art, um euch vorzustellen, weil, die müssen noch Arbeiten
 132 schreiben, die gehen studieren, das ist ein wichtiges Publikum. Und Pensionierte, da weiss
 133 man, dass die unendlich Stunden auf dem Netz «verhöppler» an ihrem Zeug.
 134
 135 I: Ah ja?
 136
 137 H: Bei Facebook weiss man, da sind die meisten 50 plus, und die Jungen schon längst nicht
 138 mehr (...) und die Seiten, wo ältere Leute draufgehen und vielleicht so was gerne machen, die
 139 könntest du auch ansprechen, und da müsste man wahrscheinlich einen kleinen Artikel bei
 140 ProSenectute – die haben ein gutes Weiterbildungsprogramm –, und sagen: «Habt ihr gewusst,
 141 wer dann in der Lorraine das gemacht hat? Wenn ihr es wissen wollt: Da hat es einen Escape
 142 Room» [...] Dann könntest du wirklich mit lokalen Fragen das Publikum motivieren. [...]
 143 ProSenectute hat ein Publikationsorgan, wo monatlich eine Aufgabe drin wäre zum
 144 Recherchieren von euch, wäre auch cool.
 145
 146 I: Ja, du kannst es für verschiedene Zielgruppen adaptieren. Du musst schon mit Tabs z.B.
 147 umgehen können. Das ist bei den älteren Leuten zum Teil schwierig, habe ich gemerkt in
 148 Workshops bei uns.
 149
 150 H: Also gell, da bin ich auch schon bei den älteren Leuten. Ich hatte vorhin wirklich viel zu viele
 151 offene Tabs. Und ich musste dann wissen, welches Tab zurück zum Fragebogen geht. Das
 152 könnte am Anfang stehen, das wäre für mich eine Hilfe, dann hätte ich ein paar Klicks weniger
 153 gemacht. (...) Und übrigens ein Publikum für dich wären auch Quartiervereine. Wenn diese auf
 154 ihrer Homepage einmal pro Monat eine Aufgabe stellen würden: «Übrigens hast du gewusst,
 155 dass in Bümpliz früher der Sternensaal für das und das genutzt worden ist?» [...]
 156
 157 I: So weit bin ich noch nicht, dass ich die Kommunikation plane.
 158

Interview von Céline Graf (I) mit Testpersonen H / 22.06.2022 / 9-9.30 Uhr / via Zoom

159 H: Man kann gute Produkte haben, aber wenn diesen Escape Room niemand braucht, ist es für
160 nichts. Da muss man auch herausfinden, wie die Leute draufgehen, und du hast nun wirklich
161 ein breites Zielpublikum von historisch Studierenden über zum Beispiel auch LehrerInnen an
162 der PH – es wäre gut, wenn sie lernen, mit Stadtkindern von Bern Geschichtsunterricht zu
163 machen, wäre das super, dass sie wissen, «hey da muss ich jetzt nicht drei Stunden in eine
164 «Biblere» sitzen, sondern könnte herausfinden, was war an unserer Strasse vor dem Schulhaus»
165 [...] Das könnte für manche motivierend sein, zu sagen, «ja, das kann ich von daheim aus
166 «präppen».

167
168 I: Das ist wahr, ja. Auf DigiBern gibt es diverse solche Sachen, z.B. das historisch-
169 topographische Lexikon oder Karten.

170
171 H: Und gell, man sagt immer wie mehr, was Psychologen längstens wissen: Lernen ist nur
172 durch subjektive Betroffenheit möglich. Also nur, wenn es dich auch irgendwo persönlich
173 anspricht, hast du Lust zum Lernen. Und du kannst natürlich mit deinen Bern-Fragen viele
174 Leute abholen. Nun kommt vielleicht das Tram über den Bundeshausplatz. Und manche Leute
175 möchten wissen, was dort früher an Verkehr gelaufen. Da kannst du die Bürger ansprechen
176 oder eben die Schüler, die nachschauen müssen, ob man dort Fussball spielen konnte, wo
177 heute das Bundeshaus ist, und warum ist es genau da. Also es gäbe relativ viele
178 Anknüpfungspunkte, dass du persönliche Betroffenheit gut aufbauen könntest.

Eigenständigkeitserklärung

Fachhochschule Graubünden

Titel/Thema der Masterarbeit „Ghostbusters Münsterergasse“ – Vermittlung von regionalen Onlinere Ressourcen und Recherchekompetenzen an der Bibliothek Münsterergasse der Universitätsbibliothek Bern

Studiengang Master of Advanced Studies in Information Science

Personalienblatt

Name, Vorname	Graf, Céline
Adresse	Schenkstrasse 5
PLZ, Wohnort	3008 Bern
Geburtsdatum	7.12.1990
Heimatort	Wintersingen (BL)

Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und erlaubten Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäss aus Quellen entnommen wurden, habe ich als solche gekennzeichnet. Mir ist bekannt, dass anderenfalls die Hochschulleitung zum Entzug des aufgrund der Arbeit verliehenen Qualifikation resp. verliehenen Titels berechtigt ist.

Ort und Datum

Unterschrift

Bern, 1.8.22

C. Graf

Bisher erschienene Schriften

Ergebnisse von Forschungsprojekten erscheinen jeweils in Form von Arbeitsberichten in Reihen.
Sonstige Publikationen erscheinen in Form von alleinstehenden Schriften.

Derzeit gibt es in den Churer Schriften zur Informationswissenschaft folgende Reihen:
Reihe Berufsmarktforschung

Weitere Publikationen

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 145
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Lea Bächli
Die Veränderungen der Angebote öffentlicher Bibliotheken in der Deutschschweiz durch die COVID-19-Pandemie
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 146
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Jeffrey Santana de Jesus
Mithilfe von Digital Nudging mehr Privatsphäre in sozialen Netzwerken?
Digital Nudging in sozialen Netzwerken
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 147
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Regina Eicher
Die Entwicklung inhaltlicher Sprachbegriffe für eine verbesserte Erschliessung von Kinder- und Jugendzeichnungen
Eine qualitative Inhaltsanalyse von 12 ausgewählten Märchen
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 148
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Andrej Kilian
«Die Bibliotheksthematik hat sich in den letzten Jahren stark relativiert»
Interne Bibliotheken in der Deutschschweiz und in Liechtenstein – Versuch eines Einblicks
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 149
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Sandra Freiburghaus
Untersuchung von Anzeige- und Reservationssystemen zur Lernplatzorganisation in Bibliotheken
Unter Betrachtung der Bedürfnisse und Erfahrungen der Institution
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 150
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Nicole Fässler
User Adoption bei der Einführung einer Kollaborations- und Kommunikationssoftware im Modern Workplace
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 151
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Marina Inglin
Re- und Upskilling-Empfehlung
Kriterien für die automatische Auswahl von Re- und Upskilling-Angeboten
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 152
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Lisa Heller
Zur Genese eines nationalen Bibliotheksprojekts: Swiss Library Service Platform (SLSP)
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 153
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Antonin Friberg
Die Effektivität von Social Norms Nudging in der Customer Journey
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 154
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Curdin Marxer
«Drug Repurposing»
Wie können unstrukturierte Textdaten für die Ermittlung neuer «Drug Repurposing» Kandidaten nutzbar gemacht werden und wie können sie Datenbanken ergänzen?
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 155
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Samir Limani
Sicht der administrativen Mitarbeitenden von Bündner Spitälern und Kliniken auf den Digitalisierungsstand ihres Unternehmens
Chur, 2022
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 156
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Marina Lea Schürmann
Deep Learning für Part-of-Speech-Tagging
Vergleich eines auf Transformers basierenden POS-Taggers mit bestehenden Modellen
Chur, 2023
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 157
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Yannick Mireille Kaufmann
Einsatz von Unternehmenswikis als Wissensmanagement-Tool in einer Netzwerkorganisation
Evaluationsstudie zu «wikimia», eine Wissensdatenbank in der schweizerischen Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung Masterthesis 2022
Chur, 2023
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 158
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Franco Malacrida
Standortfindung von Schweizer Start-ups
Welche Standortfaktoren sind für Schweizer Start-ups am wichtigsten?
Chur, 2023
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 159
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Josip Spec
From ISAD(G) to Records in Contexts – A new era
Chur, 2023
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 160
Herausgegeben von Wolfgang Semar
Loris Haller
Gemeinwohl fördern als Geschäftsmodell
Kriterien für die Entwicklung eines Frameworks für gemeinwohlorientierte Geschäftsmodelle
Chur, 2023
ISSN 1660-945X

Über die Informationswissenschaft der Fachhochschule Graubünden

Die Informationswissenschaft ist in der Schweiz noch ein relativ junger Lehr- und Forschungsbereich. International weist diese Disziplin aber vor allem im anglo-amerikanischen Bereich eine jahrzehntelange Tradition auf. Die klassischen Bezeichnungen dort sind Information Science, Library Science oder Information Studies. Die Grundfragestellung der Informationswissenschaft liegt in der Betrachtung der Rolle und des Umgangs mit Information in allen ihren Ausprägungen und Medien sowohl in Wirtschaft und Gesellschaft. Die Informationswissenschaft wird in Chur integriert betrachtet.

Diese Sicht umfasst nicht nur die Teildisziplinen Bibliothekswissenschaft, Archivwissenschaft und Dokumentationswissenschaft. Auch neue Entwicklungen im Bereich Medienwirtschaft, Informations- und Wissensmanagement und Big Data werden gezielt aufgegriffen und im Lehr- und Forschungsprogramm berücksichtigt.

Der Studiengang Informationswissenschaft wird seit 1998 als Vollzeitstudiengang in Chur angeboten und seit 2002 als Teilzeit-Studiengang in Zürich. Seit 2010 rundet der Master of Science in Business Administration das Lehrangebot ab.

Das Forschungsfeld Informationswissenschaft vereinigt Cluster von Forschungs-, Entwicklungs- und Dienstleistungspotenzialen in unterschiedlichen Kompetenzzentren:

- Bibliothek und Digitalisierung von analogem Kulturgut
- Bildungsinformatik
- Data Analytics
- Digital Business and Usability Engineering
- Information Lifecycle Management
- Knowledge and User Research
- Practical Data Science
- Process Data, Visualization, and Machine Learning
- Scientific Computing

Diese Kompetenzzentren werden im Swiss Institute for Information Science (SII) zusammengefasst.

Impressum

Impressum

FHGR – Fachhochschule
Graubünden
Information Science
Pulvermühlestrasse 57
CH-7000 Chur

www.informationsscience.ch

www.fhgr.ch

ISSN 1660-945X

Institutsleitung

Prof. Dr. Ingo Barkow
Telefon: +41 81 286 24 61
Email: ingo.barkow@fhgr.ch

Sekretariat

Telefon: +41 81 286 24 24
Fax: +41 81 286 24 00
Email: clarita.decurtins@fhgr.ch