



## SCHWERPUNKT

# COMPUTERSPIELE

Warum sollten sich Bibliotheken mit Gaming und Gamification beschäftigen? Im aktuellen BuB-Themenschwerpunkt ab Seite 596 zeigen wir auf, welche Potenziale Computerspiele bieten, aber auch welche Gefahren damit verbunden sind und welche rechtlichen Regeln einzuhalten sind. Eine aktuelle Umfrage (Seite 612) belegt, wie tief Gaming bereits im Alltag der Bibliotheken verwurzelt ist.

Computerspiele sind indes nicht nur für Öffentliche Bibliotheken ein Thema. Ein Beitrag aus den USA beschreibt, wie Gaming in den Wissenschaftlichen Bibliotheken der North Carolina State University in Raleigh mit Erfolg eingesetzt wird (Seite 606).

Foto: Stadtbibliothek Köln

Foto Titelseite: NCSU (Fotomontage: Steffen Heizereder)

Fotos Inhaltsverzeichnis: Dirk Wissen, Stadtbibliothek Straubing, IFLA, Stadtbibliothek Bad Oldesloe

## FOYER

### POLITIK

- 581** Ethische Grundsätze von Bibliothek und Information Deutschland (BID)

### ÖFFENTLICHE BIBLIOTHEK

- 584** Die Natur als Kooperationspartner  
Sonnenblumen, Kräuter und Gurken aus der Stadtbibliothek Metzingen (Ulrich Koch)

### AUS- UND FORTBILDUNG

- 586** Berufsbildung im Öffentlichen Dienst  
Bundesinstitut für Berufsbildung stellt mit Entwicklungsprojekt nicht-technische Berufe in den Fokus (Karin Holste-Flinspach)

### WISSEN FRAGT ... ?

- 588** Interaktiv – International – Interessen  
Auf einen Espresso mit dem Gründer des Computerspielmuseums Klaus Spieler zur »Atmosphäre von Bibliotheken« (Dirk Wissen)



### TAGUNG

- 591** Die »grüne« Bibliothek steht weltweit im Fokus  
Bericht von der ENSULIB-Konferenz in Berlin (Andrea Kaufmann)

### 592 NACHRICHTEN

### 595 MARKT

## LESESAAL

### SCHWERPUNKT: COMPUTERSPIELE

- 596** Spielt Ihr Narren!  
Möglichkeiten für Bibliotheken durch Gaming und Gamification (Christoph Deeg)

- 600** Kein leichtes Spiel in Bibliotheken  
Aktuelle Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware (Thomas Feibel)



- 604** Kinder geben den Ton an  
TOMMI – der Deutsche Kindersoftwarepreis wird seit 2008 in enger Zusammenarbeit mit Bibliotheken ermittelt und vergeben (Eva-Marie Urban)

- 606** Ein lohnendes Unterfangen und neue Herausforderungen  
Videospiele: Bestände und Services der NCSU Libraries (Jason Jefferies, Darby Orcutt, Markus Wust)

- 611** Zock dich ins Wochenende  
Die Stadtbibliothek Mannheim entwickelt ein vielfältiges Gaming-Angebot (Leonie Bär, Bernd Schmid-Ruhe)

- 612** Gaming in Bibliotheken  
Ergebnisse einer aktuellen Online-Befragung (Shannon Hain, Andreas Mittrowann)

**616 Regeln für das Spielen in Bibliotheken**  
Das gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen angeboten werden (Holger Herzog, Marlen Korn, Anja Zimmermann)

**618 Mit Gaming wird die Bibliothek zum Erlebnisraum**  
E-Sport-Events eröffnen neue Chancen – bergen aber auch einige Risiken / Plädoyer für eine offene Diskussion (Bianca Hochstein, Romy Topf)

**621 Tetris auf Eimern**  
Das Gaming-Event der anderen Art (Bianca Hochstein, Romy Topf)

**622 Angesagter Treffpunkt für alle Generationen**  
Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade lockt neue Besucher an (Monika Altena)

**626 Ein Quell an Inspiration und Bestärkung**  
Der Besuch der Gamescom lohnt sich – auch für Bibliothekare / Zwei Kölner Kolleginnen auf Europas größter elektronischer Spielemesse (Svenja Isken, Mariska Feil)

#### GAMIFICATION

**630 Ermittlung von Kundenbedürfnissen durch Gamification**  
Mit den Augen der Jugendlichen: Wie sieht der künftige Jugendbereich der Stadtbibliothek Ditzingen aus? (Tobias Seidl, Cornelia Vonhof)

#### IFLA-WELTKONGRESS

**633 IFLA-Weltkongress 2017: Erfahrungen eines Nachwuchsstipendiaten** (Sebastian Schultheiß)

**634 Wrocław oder Breslau – nach fünf Tagen IFLA-Bibliothekskongress in der polnischen Stadt heißt es nur noch WroclOVE**  
Impressionen vom 83. IFLA-Weltkongress vom 19. bis 25. August 2017 (Hella Klauser)



#### GRÜNE BIBLIOTHEK

**640 Ernte Deine Stadt**  
Die Stadtbibliothek Bad Oldesloe betreibt mit ganz unterschiedlichen Partnern nachhaltige und grüne Bibliotheksarbeit – und erhält dafür den »IFLA Green Library Award 2017« (Jens A. Geißler, Tim Schumann)



#### MAGAZIN

##### FACHLITERATUR

**644 Handbuch und Lexikon zugleich** (Thomas Keiderling)

**646 Bibliothek als Werkzeugkasten**  
Eine neue Sicht für Entscheider (Ilona Muniq)

**647 NEUE FACHLITERATUR**

## AUS DEM BERUFSVERBAND

**650 Nachlese Studienreise der Landesgruppe Thüringen**  
Der Buspanne zum Trotz: BIB-Landesgruppe erkundet Bibliotheken in Freiburg und Basel (Petra Kunze)

**651 Englisch in der Bibliothek**  
Seminar der Landesgruppe Baden-Württemberg in der Mediathek Lahr mit Rachel Bull (Birgit König)

**652 FaMIs in Amsterdam**  
Auszubildende besuchen auf Studienfahrt Bibliotheken des Nachbarlandes (Karin Holste-Flinspach)

**653 Kandidatenaufwurf zur BIB-Vorstandswahl 2018 / Projektarbeitsgruppe »Tätigkeiten in Öffentlichen Bibliotheken und ihre Bewertung« gestartet**

**577 EDITORIAL**

**654 SUMMARY / RESUME**

**656 STELLENANZEIGEN**

IMPRESSUM



**594 Highlight der Filmfestspiele Venedig**  
Trailer zur Doku »Ex Libris« über die Arbeit der New York Public Library

**612 Wie verbreitet sind Computerspiele?**  
Ausführliche Ergebnisse einer Befragung zu Gaming in Bibliotheken

**642 Green Library Award für Bad Oldesloe**  
Fotogalerie mit grünen Ideen der ausgezeichneten Stadtbibliothek

