



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 Jeffries, 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 Muniqe)

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

BuB AB IN DIE APP!

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

