Liebe Leserinnen und Leser,

unsere Fachzeitschrift BuB wird vom Berufsverband Information Bibliothek (BIB) getragen, sie ist aber inhaltlich unabhängig. Um das zu gewährleisten, gibt es eine zweiköpfige, journalistisch besetzte Redaktion, einen Beirat und ein Herausgebergremium. Die Namen hinter den Funktionen finden Sie im Impressum dieser Zeitschrift. Das Herausgebergremium wird alle drei Jahre gewählt. Es setzt sich zusammen aus zwei HerausgeberInnen, die von der BIB-Mitgliederversammlung gewählt werden, und einem beziehungsweise einer vom BIB-Vorstand delegierten HerausgeberIn. Gemeinsam mit der Redaktion stimmen die Herausgeber die Inhalte von BuB ab und setzen Akzente.

Während des Bibliothekartages 2018 müssen die Herausgeber neu gewählt werden. Dafür werden geeignete Kandidatinnen und Kandidaten gesucht. Wenn Sie also Interesse haben, BuB fachlich auf der Höhe zu halten, weiterzuentwickeln und noch interessanter für alle in unserer Branche Tätigen zu machen, wenn Sie darüber hinaus einen guten Überblick über die Bibliothekslandschaft haben und gut vernetzt sind, dann bewerben Sie sich doch bitte als HerausgeberIn. Ihre Bewerbung muss bis zum 11. Dezember beim Wahlausschuss eingehen, entweder per E-Mail an wahlausschuss@bib-info.de oder per Post an Kristina Lippold (Wahlangelegenheit – persönlich), BIB-Geschäftsstelle, Postfach 13 24, D-72703 Reutlingen.

Dr. Carola Schelle-Wolff, Sprecherin der BuB-Herausgeber

Darüber hinaus finden zur selben Zeit die Wahlen zum BIB-Vorstand statt. Auch hier werden noch KandidatInnen gesucht, die die Geschicke des größten bibliothekarischen Berufsverbands in den nächsten drei Jahren maßgeblich mitbestimmen möchten. Der Bundesvorstand besteht aus der/dem Vorsitzenden, zwei stellvertretenden Vorsitzenden und maximal zwei weiteren Mitgliedern, die gemeinsam möglichst breit die gesamte Mitgliedschaft repräsentieren sollen. Alle Mitglieder des BIB haben die Möglichkeit, bis zum 11. Dezember Vorschläge für KandidatInnen zu unterbreiten. Selbstverständlich können Sie auch selbst Ihre Kandidatur für ein Vorstandsamt erklären. Die Vorschläge richten Sie bitte an die oben genannte Adresse.

Vesna Steyer, BIB-Bundesvorsitzende

BuB
Forum Bibliothek und Information
11 / 2017

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 Computerspielemuseums 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 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 **Kandidatenaufruf 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

ANZEIGE

ÖFFENTLICHE BIBLIOTHEK BIETIGHEIM-BISSINGEN

Raum für Entspannung

Die Bibliothek liegt im historischen Zentrum von Bietigheim. Es wurde Wert darauf gelegt in diesem klassischem Umfeld eine Oase der Entspannung aber auch ein modernes Umfeld zu schaffen in dem man sich wohlfühlt. Es wurden Zonen für alle Arten von Nutzern geschaffen um Alt und Jung unter einem Dach zusammenzubringen. Besonders gelungen ist der Kinderbereich der den Eltern die Möglichkeit gibt, ihrem Nachwuchs einen Aufenthaltsbereich zu nutzen der die Phantasie entwickelt.

Raumgestaltung von Tanja Fähndrich aus unserem Designbüro

Eurobib direct

SCHULZ SPEYER

WWW.SCHULZSPEYER.DE

PART OF LAMMHULTS DESIGN GROUP

Ethische Grundsätze von Bibliothek und Information Deutschland (BID)

Präambel

Bibliothek und Information Deutschland (BID) e.V. ist die Dachorganisation der Bibliotheks- und Informationsverbände in Deutschland. Ihre Mitglieder sind der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), der Berufsverband Information Bibliothek e.V. (BIB), der VDB – Verein Deutscher Bibliothekarinnen und Bibliothekare e.V., das Goethe-Institut und die ekz.bibliotheksservice GmbH.

BID hat sich mit ihren Mitgliedern auf die folgenden ethischen Grundsätze verständigt, die dem Verband, den Mitgliedern selbst und darüber hinaus allen Angehörigen des Bibliothekswesens in Ausbildung und Beruf, in Forschung und Lehre zur Orientierung in berufsethischen Fragen und als Grundsätze guten Handelns dienen sollen. Sie sollen zur Reflexion und Diskussion über Handlungsprinzipien anregen und Transparenz gegenüber Nutzerinnen und Nutzern und gegenüber der Gesellschaft insgesamt schaffen.

Zu den traditionellen Aufgaben von Bibliotheken gehört es, Informationsdienstleistungen zur Förderung der sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Entwicklung bereitzustellen sowie Bildung und Wissenschaft zu unterstützen. Bibliotheken dienen damit der informationellen Grundversorgung.

Bibliotheken sind Einrichtungen ohne kommerzielle Interessen, sie sind Orte der Integration und der Kommunikation. Sie sind grundlegende Institutionen der gelebten Demokratie und ermöglichen die mündige Teilhabe an der Gesellschaft.

Insbesondere daraus leitet BID eine grundsätzliche gesellschaftliche Verantwortung von Bibliotheken und der im Bibliothekswesen Tätigen ab. Diese ergibt sich insbesondere aus dem Recht auf Meinungsfreiheit und auf freie Meinungsäußerung, wie es in Artikel 19 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte der Vereinten Nationen und in Artikel 5 des Grundgesetzes niedergelegt ist, sowie aus dem Gleichbehandlungsgrundsatz nach Artikel 3 des Grundgesetzes.

BID und ihre Mitglieder setzen sich für das berufliche Handeln auf der Basis dieser ethischen Grundsätze ein und unterstützen die in Bibliotheken Beschäftigten bei deren Beachtung. Das geschieht unter anderem durch laufende Information und durch Kooperation mit verwandten Organisationen. Der Dachverband wird auf der Grundlage von Vorstandsbeschlüssen in der Fachöffentlichkeit auch zu ausgewählten, grundsätzlichen ethischen Fragen Stellung beziehen.

BID wird aktiv mit der Fachöffentlichkeit in die Diskussion über diese Grundsätze treten, diese regelmäßig auch im Hinblick auf internationale Entwicklungen prüfen und sie nach Bedarf überarbeiten.

1. Zugang zu und Vermittlung von Informationen

- Wir ermöglichen einen öffentlichen Zugang zu unseren realen und virtuellen Räumen, den physischen Medienbeständen, den digitalen Ressourcen und anderen allgemein zugänglichen Informationsquellen.

- Wir setzen uns für die freie Meinungsbildung, für Pluralität und für den freien Fluss von Informationen ein, da der ungehinderte Zugang zu Informationen essentiell ist für demokratische Gesellschaften. Eine Zensur von Inhalten lehnen wir ab.

- Wir wählen die Informationsquellen bedarfsorientiert nach fachlichen und qualitativen Kriterien aus – unabhängig von persönlichen Vorlieben und von Einflüssen Dritter.

- Wir achten auf Absendertransparenz und Zuverlässigkeit der Informationsquellen ohne Beeinflussung durch Werbung.

- Wir setzen uns für die Freiheit von Wissenschaft und Forschung ein und unterstützen diese durch die Bereitstellung von Informationen, Daten und durch die damit im Zusammenhang stehenden Dienstleistungen.

- Wir handeln nach dem Grundsatz der Offenheit (Openness), wie er sich unter anderem in Open Access, Open Source, Open Educational Resources und Open License konkretisiert, um einen bestmöglichen Zugang zu Informationen zu ermöglichen und die Prinzipien der Partizipation und Kollaboration zu verwirklichen.

- Wir engagieren uns für gesetzliche Regelungen zum Schutz des geistigen Eigentums, die für einen angemessenen Ausgleich zwischen den Urheberinnen und Urhebern, den Rechteinhaberinnen und -inhabern und den Nutzerinteressen sorgen.

- Wir engagieren uns für die Bewahrung, Erschließung, Vermittlung und die öffentliche Zugänglichkeit des kulturellen Erbes sowie von Informationen, die als Public Domain öffentliches Gemeingut geworden sind.

- Wir unterstützen bei der Recherche und fördern die Lese-, Medien- und Informationskompetenz.

2. Verhältnis zu Interessengruppen, Partnern und Akteuren

2.1 Nutzer, Kundinnen und Kunden sowie allgemeine Öffentlichkeit

- Wir behandeln alle Personen, die unsere Bibliotheken und Informationseinrichtungen nutzen, im Grundsatz gleich. Informationen und Beratung erteilen wir sachlich, unparteiisch und freundlich.

- Wir strukturieren, präsentieren und bereiten Inhalte in einer Weise auf, die es ermöglicht, selbständig und zielgenau Informationen zu finden und zu nutzen.

- Wir setzen uns für die gesellschaftliche Teilhabe durch einen entgeltfreien bzw. kostengünstigen Zugang zu unseren Beständen, den digitalen Angeboten und Dienstleistungen ein.

- Wir engagieren uns aus Überzeugung für die Beachtung der gesetzlichen Vorgaben für unsere Arbeit, zum Beispiel zur Gleichbehandlung, zum Jugendschutz und zum Datenschutz.

- Wir unterstützen, dass die Bibliotheken als für jedermann zugängliche und gleichzeitig geschützte Räume ohne kommerzielle Interessen breit genutzt werden.

2.2 Unterhaltsträger

- Wir erfüllen den Auftrag unserer Unterhaltsträger und arbeiten mit ihnen vertrauensvoll und regelkonform zusammen.

- Wir betonen die fachliche und inhaltliche Unabhängigkeit der bibliothekarischen Arbeit von politisch motivierter oder anderer sachfremder Einflussnahme.

2.3 Partnerinnen und Partner

- Wir arbeiten nur mit Geschäftspartnerinnen und Geschäftspartnern zusammen, die ihre Leistungen in Übereinstimmung mit gesetzlichen Regelungen erbringen.

- Wir arbeiten partnerschaftlich mit Autorinnen und Autoren, Kreativen und sonstigen Schöpfern urheberrechtlich geschützter Werke sowie deren Rechteinhaberinnen und -inhabern zusammen und beachten die redaktionelle Freiheit.

2.4 Kolleginnen und Kollegen, Berufsumfeld

- Fachliche Unabhängigkeit, Respekt, Fairness, Kooperationsbereitschaft, kritische Loyalität sowie die Bereitschaft, aus Fehlern zu lernen, kennzeichnen unser Verhalten.

- Wir streben eine Kultur der Kooperation, des selbst verantworteten Handelns und des gegenseitigen Vertrauens an.

- Wir geben unsere Berufserfahrung weiter und unterstützen Berufsanfängerinnen und -anfänger.

Beitrag zu einer offenen Diskussion

Als der Leitende Redakteur von BuB, Bernd Schleh, für das Editorial der Januarausgabe 2016 auf Themensuche war, fand er auf der Seite unseres Dachverbandes »Bibliothek und Information Deutschland« (BID) die Information »Die Ethikkommission ist zurzeit nicht besetzt«. Er nannte dies eine »Misere«, im Hinblick auf die aktuellen »Angriffe auf die Meinungsfreiheit, auf Bürger- und Menschenrechte« und bezüglich der Verteidigung unserer Demokratie. Schleh fragte: »Sind die Bibliothekare darauf vorbereitet?«

Die Ethikkommission ist immer noch unbesetzt. Es hatte sich aber eine Arbeitsgruppe gefunden, um aktuelle »Ethische Grundsätze« zu erstellen, die darauffolgend mit Fachexperten diskutiert, bei einem Workshop auf dem Bibliothekartag behandelt und im Vorstand der BID transparent fortgeschrieben wurden. Allen Beteiligten gilt hierfür größter Dank. Nun existiert nach genau zehn Jahren ein neues Papier. Das damalige Papier, das in Leipzig, am 19. März 2007 von der damaligen BID-Sprecherin Barbara Lison unterzeichnet wurde, befasste sich schwerpunktmäßig mit den ethischen Grundsätzen im Umgang mit Kundinnen und Kunden sowie dem daraus resultierendem Aufgabenspektrum.

Das neue Papier, das nun von Heinz-Jürgen Lorenzen, Präsident von BID, am 5. Oktober 2017 in Berlin unterzeichnet wurde, beinhaltet weitere Aspekte, unter anderem bezüglich des Zugangs und der Vermittlung von Informationen, dem Berufsumfeld,dem Verhältnis der Kolleginnen und Kollegen zu anderen Interessengruppen, Partnern, Akteuren und Unterhaltsträgern sowie zu den Themen Integrität und Fachkompetenz.

Der Bundesvorstand des BIB unterstützt und begrüßt diese »Ethischen Grundsätze« der BID und möchte seinen Beitrag dazu leisten. Wir haben diese bereits online verbreitet und befürworten die Veröffentlichung in BuB. Wir möchten so zu einer offenen Diskussion und einem fachlichem Dialog beitragen. Bitte lesen Sie selbst! Und wenn Sie sich angesprochen fühlen, schreiben Sie uns Ihre Meinung.

Der Bundesvorstand des BIB unterstützt und begrüßt diese »Ethischen Grundsätze« der BID und möchte seinen Beitrag dazu leisten.

Dr. Dirk Wissen,
Bundesvorstand des BIB

- Wir entwickeln unsere berufliche Qualifikation kontinuierlich weiter und betrachten Fort- und Weiterbildung als selbstverständliches Element unserer Arbeit.

- Wir fördern das Engagement von Kolleginnen und Kollegen in Berufs- und Fachverbänden, in der berufsspezifischen Forschung, Lehre und Fortbildung.

- Wir fördern die regionale, nationale und internationale Zusammenarbeit.

3. Integrität und Fachkompetenz

- Wir bekennen uns zum Compliance-Gedanken und räumen regelkonformem Verhalten sowohl in der beruflichen Praxis als auch in unseren Verbänden einen zentralen Stellenwert ein.

- Wir setzen uns für die Verbesserung fachlich relevanter gesetzlicher Regelungen ein.

- Wir engagieren uns in der Vermittlung von Informationskompetenz sowie dem ethisch korrekten Gebrauch von Information und leisten dadurch unseren Beitrag zur Verhinderung von Manipulation durch Informationsverfälschung.

- Wir verstehen Bibliotheken und Informationseinrichtungen als Orte des lebenslangen Lernens und zugleich als lernende Organisationen, die ihre Dienstleistungsstandards fortlaufend verbessern.

- Wir streben Diversität im Kollegium an, um durch unterschiedliche kulturelle, soziale und professionelle Sichtweisen unsere Dienstleistungen zu verbessern.

Die Grundlage für diesen Text legte eine Arbeitsgruppe aus:

Prof. Dr. Gabriele Beger
Susanne Metz
Dr. Carola Schelle-Wolff
Dr. Renke Siems
Dr. Bernhard Tempel

Er wurde in einem Workshop auf dem Bibliothekartag am 1. Juni 2017 zur Diskussion gestellt und mit Ergänzungen und Modifikationen im BID-Vorstand behandelt und beschlossen.

Berlin, den 5.10.2017

gez. Dr. Heinz-Jürgen Lorenzen,
Präsident von BID

ANZEIGE

BIS-C 2017
<4th. generation>
Archiv- und Bibliotheks-InformationsSystem

DABIS.eu
Gesellschaft für Datenbank-InformationsSysteme

DABIS.eu · alle Aufgaben · ein Team
Synergien: WB-Qualität und ÖB-Kompetenz
Modell: FRBR . FRAD . RDA Szenario 1 + 2
Regelkonform RDA.RAK.RSWK.Marc21.MAB
Web . SSL . Integration & Benutzeraccount
Verbundaufbau.Cloud/Outsourcing-Betrieb

Archiv Bibliothek Dokumentation
singleUser System multiUser
Lokalsystem und Verbund
multiDatenbank multiServer
multiProcessing multiThreading
skalierbar performance stufenlos
Unicode multiLingual
Normdaten GND RVK redundanzfrei
multiMedia JSon Integration

Software · State of the art · flexible
28 Jahre Erfahrung Wissen Kompetenz
Leistung Sicherheit Datenschutz
Standards Offenheit Individualität
Stabilität Partner Verläßlichkeit
Service Erfahrenheit Support
Generierung Adaptierung Selfservice
Outsourcing Cloud SaaS
Dienstleistung Zufriedenheit
GUI-Web-XML-Z39.50-SRU.OAI-METS

Portale mit weit über 17 Mio Beständen
http://Landesbibliothek.eu http://bmlf.at
http://OeNDV.org http://VThK.eu
http://VolksLiedWerk.org http://bmwfw.at
http://Behoerdenweb.net http://wkweb.at

DABIS GmbH
Heiligenstädter Straße 213, 1190 Wien, Austria
Tel. +43-1-318 9777-10 * Fax +43-1-318 9777-15
eMail: support@dabis.eu * http://www.dabis.eu

Zweigstellen: 61350 · Bad Homburg vdH, Germany / 1147 · Budapest, Hungary / 39042 · Brixen, Italy

Ihr Partner für Archiv-, Bibliotheks- und DokumentationsSysteme

Die Natur als Kooperationspartner

Sonnenblumen, Kräuter und Gurken aus der Stadtbücherei Metzingen

»Guten Morgen, ich möchte heute zum Gießen kommen.« So betritt Frau Jäger freundlich lächelnd die Stadtbücherei in Metzingen. Uns ist die Dame längst bekannt. Vor einigen Wochen hat sie Ableger aus ihrem Garten bei uns abgegeben. Frau Jäger ist mit ihrem Mann nach Metzingen gezogen und musste dabei auch ihren geliebten Garten zurücklassen. Die beiden können nun »ihre Pflanzen« bei uns wiederfinden, unser Garten wurde auch zu ihrem Garten.

Was hat das nun mit Bibliothek zu tun? Wir haben in diesem Jahr das Projekt »Büchereibegrünung« entwickelt und umgesetzt. Um die Stadtbücherei herum wurde, entlang der Fassade, ein temporärer Garten angelegt. Seitdem wachsen dort Obstbäume, Sträucher, Kräuter und Salate, aber auch viele Blumen. Ziel dieser Aktion ist es, die Wahrnehmung auf die Bibliothek buchstäblich zu verändern, unseren Transformationsprozess als Stadtbücherei auch als einen Prozess des Wachsens, der lebendigen Vielfalt und stetiger Veränderung sichtbar zu machen.

Der Start der Begrünung war im April 2017. Durch die Kooperation mit einer örtlichen Baumschule, dem Obst- und Gartenbauverein und einem örtlichen Bauernhof mit Hofladen sowie mit Unterstützung des städtischen Obstbaus, des Bauhofs, von Sponsoren und Einzelpersonen haben wir in einer gemeinsamen Aktion die Pflanzen in große Pflanzkübel umgetopft, um die Bücherei herum verteilt, bepflanzt und eingesät. Dabei hatten wir von Anfang an die Idee und die Hoffnung, dass es bei diesem Projekt zu einer Interaktion zwischen der Bibliothek und der Bevölkerung kommen könnte – bisherige Benutzer genauso wie Menschen, die an der Begrünung vorbeigehen und sich einbringen wollen.

Schon in den ersten Tagen sind viele Menschen staunend um die Bücherei herum gelaufen, um sich Töpfe und Kübel anzuschauen. Es gab und gibt viele Gespräche darüber, was da wohl wächst und welche Obstsorten wir angepflanzt haben. Beim Gießen kommt es regelmäßig zu interessanten Gesprächen und Begegnungen. Obstsorten werden empfohlen und die Verwertung diskutiert. Den Menschen, die an der Bücherei vorbeikommen, gefällt die Aktion und sie finden es schön, was wir machen und was im Laufe der Zeit wächst und sich entwickelt.

Neue Kompetenzen kommen ans Licht

Natürlich macht diese Aktion auch etwas mit dem Team. Es gibt eine gemeinsame Aufgabe und gemeinsames Handeln in einem ganz anderen und neuen Bereich, und es kommen Kompetenzen ans Licht, die bisher im Alltag keinen Platz gefunden haben. Durch das positive Ergebnis und die schöne Resonanz, die dieses Projekt auslöst, wird auch die zeitweise starke Belastung für die Pflege und Versorgung des Gartens gerne in Kauf genommen.

Seitdem der Garten die ersten Früchte trägt, gibt es zum Beispiel regelmäßig einen Salat für das Team in der Bücherei. Die Ernte von Salaten, Kräutern, Kohlrabi und Gurken legen wir in einen Korb für unsere Benutzerinnen und Benutzer. Das wird gerne mitgenommen. Auch die Unterstützung beim Gießen und Bepflanzen wächst mit der Zeit. Wir bekommen immer wieder Hilfe angeboten.

Wir hatten die Erwartung, dass mit dieser Aktion eine neue Wahrnehmung auf die Stadtbücherei gelenkt werden kann. Das Projekt kann als ein Beispiel für eine konkrete Umsetzung neuer Bibliothekskonzepte im Kleinen gesehen werden.

Um das Projekt umsetzen zu können haben wir uns im Ort mit vorhandenen Ressourcen und Akteuren vernetzt und die Bevölkerung im Laufe der Zeit stetig eingebunden und einbezogen. Die Bücherei und die Menschen, die dort ein- und ausgehen, konnten

Die Stadtbücherei Metzingen im grünen Sommerkleid. Fotos: Stadtbücherei Metzingen

sich ebenso wie das Team der Stadtbücherei mit einem schönen, sinnlichen und ansprechenden Experiment verbinden und identifizieren. Ein neuer Blick auf unsere Arbeit war über die Metapher des Gartens buchstäblich greifbar. Durch das gemeinsame Handeln entsteht ein ganz neues und verändertes Verhältnis zur Bücherei und ihren Angeboten.

In der Stadtverwaltung wurde das Thema Bücherei, ihre Aufgaben und die Transformationsprozesse, in denen sich diese städtische Einrichtung befindet, neu gesehen und diskutiert. Die Frage, was dieses Projekt mit Bibliotheksarbeit zu tun hat musste ebenso besprochen werden, wie die damit verbundenen Ziele und die gewünschten Auswirkungen.

Ergänzt wird das Projekt mit zahlreichen Veranstaltungen für Kinder und Erwachsene. Wir haben in Kooperation mit einer örtlichen Apotheke eine Heilpflanzenausstellung angeboten, dazu Workshops zur Nutzung von Kräutern für die Küche mit einer Streuobstpädagogin. Im Herbst sollte es mit dem städtischen Obstbaubetrieb eine gemeinsame Apfelsortenausstellung mit Verkostung geben. Diese Veranstaltung ist dem Frost im Frühjahr zum Opfer gefallen. Darum wird es eine Ausstellung mit Erdäpfeln (österreichisch für »Kartoffel«) statt mit »Luftäpfeln« geben. Auch hier gibt es, wie im Bibliothekswesen, eine breite Vielfalt unterschiedlicher Sorten und Geschmacksrichtungen.

Ein weiteres – prämiertes – bibliothekarisches Gartenprojekt finden Sie auf Seite 640.

Für Kinder stehen neben den klassischen Veranstaltungen wie Bilderbuchkino, Kamishibai und Theater auch die sogenannten Werkstattangebote bereit. Diese interaktiven, kreativen und spielerischen Werkstätten setzen die Idee des Makerspace im Kinderbereich um. Im Rahmen der Büchereibegrünung sind die Themen angepasst: Garten, Bienen und Äpfel. Sowohl die Veranstaltungen für Kinder als auch für Erwachsene werden natürlich immer mit einer Präsentation von Medien ergänzt.

Fleißige Helfer unterstützen die Bibliothekare beim Gießen und Pflegen der Pflanzen.

Gemeinsame Büchereibegrünung

Diese Veranstaltungen und die dazu nötigen Vernetzungen mit Einrichtungen, Initiativen und Firmen, erschließt Kooperationsmöglichkeiten über die klassischen Büchereikooperationen mit Schulen, Kindergärten und der Volkshochschule hinaus. Die Partner erfahren voneinander und können in der Zukunft besser miteinander umgehen. Die in den aktuellen Zukunftskonzepten für Bibliotheken angesprochenen Facetten finden hier eine konkrete Umsetzung:

Die Bibliothek als Lernort: Bürgerinnen und Bürger, Erwachsene und Kinder nehmen gemeinsam die Büchereibegrünung vor und lernen voneinander Grundlegendes über einzelne Pflanzen, Kräuter, Erde und den Anbau von Lebensmitteln.

Die Bibliothek als Ort für Kooperation und Kreation: Für Projekte, wie die Büchereibegrünung, braucht es einen hohen Anteil an Kooperation und gemeinschaftlichem Handeln zwischen Bibliothek und den Benutzerinnen und Benutzern sowie den Unterstützern der Aktion. Aus dem gemeinschaftlichen Handeln entsteht etwas Neues, Offenes und Sinnvolles. Dies gilt sowohl nach außen als auch nach innen ins Team hinein.

Die Bibliothek als dritter Ort: Die Bibliothek zeigt sich durch die Begrünung als einen Ort mit einem überraschenden Angebot und lädt zum Verweilen ein. Die Begrünung wächst auf subtile Weise in die Bücherei hinein und in die Stadt hinaus und macht das Haus zu einem Ort des Wunderns, Staunens und der Inspiration.

Frau Jäger kommt vom Gießen aus dem Garten zurück. Inzwischen liegen in einem Korb Kräuterbüschel, Gurken, Kohlrabi und die ersten Bohnen. Das können die Benutzer der Stadtbücherei mitnehmen und verzehren. Frau Jäger und ihr Mann nehmen noch eine Handvoll Salat und Pfefferminze für den Tee mit. Sie freuen sich schon auf die Apfelbeeren. Schwarz und schwer hängen die Beeren an den Zweigen. Daraus soll Marmelade gekocht werden. Die Jägers hatten einen Apfelbeerenstrauch in ihrem Garten bei der alten Wohnung.

Auch die Tierwelt hat die Büchereibegrünung entdeckt und genutzt. Wir haben erstaunlich viele Insekten und Vögel in den Pflanzen gefunden. Die Sperlinge freuen sich an den Sonnenblumen und futtern erste Samen, Bienen und Hummeln umfliegen die blühenden Kornraden, Ringelblumen und Zinien. Auch die Natur hat die Stadtbücherei als Kooperationspartner entdeckt und vernetzt sich.

Die Bibliotheksarbeit als eine Gestaltungsarbeit und eine ästhetische Praxis zu sehen scheint mir ein Aspekt zu sein, der in den aktuell diskutierten Aufgaben von Bibliothek noch nicht ausreichend diskutiert wird. Bei diesem Projekt, und das erscheint erst im Laufe der Zeit als etwas Zartes und Unscheinbares, wächst neben den schon genannten Verbindungen und Kooperationen auch eine Kooperation mit dem Lebendigen in der Natur und in den Menschen in und um die Stadtbücherei in Metzingen.

Ulrich Koch,
Leiter der Stadtbücherei Metzingen

Berufsbildung im Öffentlichen Dienst

Bundesinstitut für Berufsbildung stellt mit Entwicklungsprojekt nicht-technische Berufe in den Fokus

Das Bundesinstitut für Berufsbildung (BiBB), 1970 in Zusammenhang mit dem Erlass des Berufsbildungsgesetzes (BBiG) gegründet, nimmt, unter der Rechtsaufsicht des Bundesministeriums für Bildung und Forschung stehend, Aufgaben im Bereich von Aus- und Fortbildung und Berufsbildungsforschung wahr. Es erstellt unter anderem den Berufsbildungsbericht und die Berufsbildungsstatistik.

In der Regel befasst sich das BiBB dabei fast ausschließlich mit der gewerblichen Wirtschaft, auch in seinem Hauptausschuss, dem oftmals so genannten Parlament der Berufsbildung, sitzen arbeitgeberseitig ausschließlich Vertreter der freien Wirtschaft. Daraus resultiert auch der besondere Stellenwert des sogenannten »BiBB-Entwicklungsprojekts 4.2.486« mit dem Fokus diesmal auf der Berufsbildung im Bereich des nicht-technischen Öffentlichen Dienstes.

Der Projektablauf sah zunächst die Berufung eines Projektbeirates vor, der zu einer ersten Sitzung im Februar des Jahres zusammenkam. Am 28. und 29. Juni fand in Bonn dann eine öffentliche Expertentagung zum Thema statt, der eine weitere in diesem Oktober folgte. Aus den Ergebnissen beider Tagungen werden in einer abschließenden Projektbeiratssitzung Schlussfolgerungen und Empfehlungen in den Abschlussbericht des Projekts übernommen.

Im Rahmen der Auseinandersetzung mit Zukunftsfragen der Berufsbildung und der qualitativen Weiterentwicklung der Berufsbildung für nicht-technische Berufe im Öffentlichen Dienst lag der Themenschwerpunkt der ersten Tagung auf Digitalisierung, Qualität und Perspektiven von Berufsbildung. Die noch folgende zweite Tagung »Qualität in der Beruflichen Bildung des Öffentlichen Dienstes – Europa, Rahmenbedingungen, Wissenschaft« wird den Fokus auf europäische Entwicklungen und die Durchlässigkeit der Bildungssysteme legen, Verfahren zur Zuordnung von Berufsabschlüssen des Öffentlichen Dienstes zum Deutschen Qualifikationsrahmen behandeln und Angebote zur Professionalisierung der Berufsbildung und Institutionen der Berufsbildung vorstellen.

Ausbildung

4,69 Millionen Beschäftigte wies der Öffentliche Dienst 2015 auf, davon rund 2,9 Millionen Arbeitnehmer. Am 31. Dezember 2015 gab es hier 36 087 Auszubildende, davon 1509 FaMIs. Die Azubi-Frauenquote betrug insgesamt 65 Prozent, bei den Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste 80 Prozent.

> Es ging darum, wie die Attraktivität des Öffentlichen Dienst zu sichern, zu verbessern und ein qualifiziertes Angebot moderner Ausbildungsberufe zu erhalten ist.

Bei den Neuabschlüssen 2015 lag der (Fach-)Abiturientenanteil bei den FaMIs bei 59 Prozent und damit 6 Prozent höher als insgesamt bei den Neuabschlüssen im Öffentlichen Dienst. Damit korrespondierend waren FaMIs zu Beginn der Ausbildung ein Jahr älter als der Durchschnitts-Öffentlicher-Dienst-Azubi: 20,9 Jahre.

Ausgebildet werden in den Bereichen der Allgemeinen Verwaltung, Justiz, Sozialversicherungen, Sparkassen, Querschnitts- und sonstigen Aufgaben hauptsächlich Kaufleute für Bürokommunikation, Verwaltungsfachangestellte, Justiz- und Sozialversicherungsfachangestellte, Fachangestellte für Arbeitsmarktdienstleistungen und FaMIs.

Die Junitagung unter dem Titel »Markencheck: Berufsbildung im Öffentlichen Dienst: Digitalisierung, Qualität, Perspektiven« widmete sich einen Tag der Ausbildung, einen weiteren den Fortbildungsangeboten. Erfreulicherweise war es gelungen, Beiträge zu den nur vier Prozent aller Öffentlichen-Dienst-Auszubildenden stellenden FaMIs sowohl im Ausbildungs- als auch Fortbildungsteil zu platzieren. Für die Ausbildung referierte Klaus-Peter Böttger, für die Fortbildung Karin Holste-Flinspach. Die 55 Teilnehmer der Expertentagung, fast ein »who is who« im Ausbildungsbereich des Öffentlichen Dienstes, kamen überwiegend von Landes- und Bundesbehörden, Großstädten, Ministerien, Verwaltungsschulen, Zuständigen Stellen sowie der Dienstleistungsgewerkschaft ver.di.

Ausgehend von dem alle Ausbildungsberufe, auch in der gewerblichen Wirtschaft, betreffenden demografischen Wandel und dem dieser Entwicklung geschuldeten zunehmenden Fachkräftemangel, wurde schwerpunktmäßig die Frage behandelt, wie die zunehmende Digitalisierung der Prozesse die Anforderungen an die Fachkräfte auf mittlerer Ebene ändert, wenn zahlreiche Routinefunktionen entfallen und eigenständige Sachbearbeitung, Planungs- und Steuerungsaufgaben zunehmen.

Die menschliche Arbeitskraft unterstützende Automatisierung und Digitalisierung eröffnet positiv zu sehende Gestaltungsmöglichkeiten (Tätigkeitszuschnitte, Aufgaben und Verantwortung). Sie führt aber zu veränderten Qualifikationsanforderungen, auch dazu, dass während der Erstausbildung weniger Faktenwissen, sondern mehr konzeptualisiertes und anwendungsorientiertes Fachwissen im Vordergrund stehen sollte und Selbstlernkompetenzen gestärkt werden müssen.

Speziell auf den Öffentlichen Dienst bezogen ging es darum, wie die Attraktivität von Tätigkeiten im Öffentlichen Dienst zu sichern, zu verbessern und ein qualifiziertes Angebot moderner und zukunftsfähiger Ausbildungsberufe zu erhalten ist – auch unter Berücksichtigung des geänderten Verhältnisses zwischen Bürger und Staat. Dazu müssen die Marken der beruflichen Erstausbildung im Öffentlichen Dienst gut aufgestellt sein, befriedigende Arbeitsinhalte und klare Entwicklungsperspektiven bieten und sich nicht als Auffangausbildung für leistungsschwache Auszubildende mit Interesse an einem ruhigen und sicheren Job präsentieren. Dann kann entsprechendes Marketing und Employer Branding helfen, Personen mit den notwendigen Voraussetzungen für die zu besetzenden Ausbildungsberufe zu gewinnen.

Neben den mehr übergeordneten Fragestellungen müssen allerdings die Ausbildungsordnungen auch auf die späteren Anforderungen vorbereiten. Bei den erkannten Aktualisierungsbedarfen bei spezifischen Berufsbildern des Öffentlichen Dienstes, auch beim FaMI, stellt sich die Frage, ob die durchaus vorhandene Flexibilität der Ausbildungsordnung noch ausreicht, genug Spielraum bietet oder nur eine Neuordnung eine Chance zu einer zukunftsorientierten Ausbildung bietet. Zumindest sollten veraltete Inhalte gestrichen und neue ergänzt werden unter Berücksichtigung anzunehmender Entwicklungen. Handlungsdruck besteht aufgrund der Geschwindigkeit, mit der digitale Medien und Werkzeuge Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern.

Nur exemplarisch sei aus unserem Bereich auf die wachsende Bedeutung von Medienkompetenzen (Datenschutz, Social Media, Online-Recherchen, Open Access) für FaMIs hingewiesen, die zunehmend auch mit der Erstellung, Präsentation und Pflege von digitalen Informationsangeboten befasst sind.

Mit dem Abschluss einer mindestens dreijährigen Berufsausbildung befinden sich die Absolventen auf dem Niveau 4 des Deutschen Qualifikationsrahmens (DQR).

Zusätzlich sind auch Fachrichtungen als Strukturmerkmal von Ausbildungsordnungen zu hinterfragen, auch die »Zwangsgemeinschaft« im erweiterten ABD-Bereich bei den FaMIs.

Fortbildung

Berufliche Abschlüsse sollten grundsätzlich Anschlussmöglichkeiten bieten. Und auch wenn seit dem Bologna-Prozess Fortbildungswillige verstärkt an Bachelorabschlüssen Interesse zeigen und einzelne Arbeitgeber inzwischen auch Studienunterstützungen als Aufstiegsförderinstrument ansehen, dient hauptsächlich die Förderung von Fachwirt-Fortbildungsmaßnahmen der Bindung von Nachwuchskräften und gewinnt vor dem Hintergrund des demografischen Wandels an Bedeutung.

Mit dem Abschluss einer mindestens dreijährigen Berufsausbildung befinden sich die Absolventen auf dem Niveau 4 des Deutschen Qualifikationsrahmens (DQR). Durch eine Fachwirtfortbildung – teilweise mit finanzieller Unterstützung und zeitlicher Freistellung durch die Arbeitgeber –, angeboten für die vertretenen Berufe des Öffentlichen Dienstes mit Ausnahme der Justizfachangestellten, können Fortbildungswillige beim dreigliedrigen Modell der Fortbildung das zweite Niveau – DQR 6 – erreichen.

Probleme bereiten jedoch das Fehlen klarer Marken durch bundesweite Regelungen nach § 53 BBiG, unterschiedliche Umsetzungen (insbesondere bei den Verwaltungsfachwirten, aber auch bei den Informationsfachwirten) der zuständigen Stellen nach § 54 BBiG in Bezug auf Art und Dauer der Fortbildungen. Auch ist ein Ansammeln von Abschlüssen und Zertifikaten, eine Akkumulation von Teilqualifikationen und Anschlussfähigkeit an andere Bildungsbereiche nicht gegeben. In einzelnen Bereichen – zum Beispiel im Bibliothekssektor – wären zudem die bessere Akzeptanz der Fortbildung bei Nachfragern sowie auf dem Arbeitsmarkt und eine beamtenrechtliche Anrechnung wünschenswert.

Karin Holste-Flinspach,
Vorsitzende der BIB-Kommission für Ausbildung und Berufsbilder

ANZEIGE

die-spieltruhe.de

Das Informationsportal für Spiel-Einkäufer

Spiele kaufen und sparen:
10% BIBLIOTHEKSRABATT + 20 € EXTRABONUS
beim nächsten Online-Einkauf mit dem Aktionscode

AKTIONSCODE BUB10 GÜLTIG BIS 31.12.2017

Fordern Sie Ihren kostenlosen Zugang zum Informationsportal an:
info@die-spieltruhe.de | Fon: 08822/948730 | Fax: 08822/9487329 | www.die-spieltruhe.de

Interaktiv – International – Interessen

Auf einen Espresso mit dem Gründer des Computerspielemuseums Klaus Spieler zur »Atmosphäre von Bibliotheken«

Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Das Berliner Computerspielemuseum feierte in diesem Jahr sein 20-jähriges Bestehen und war Gewinner des »Deutschen Computerspielpreises 2017«. Als das Museum 1997 gegründet wurde, war es das weltweit erste Computerspielemuseum mit einer eigenen ständigen Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Der Kulturwissenschaftler Klaus Spieler ist Gründer und Geschäftsführer dieses Museums. Durch die physischen Exponate und durch sein Online-Archiv bietet es dem »Homo Ludens Digitalis« Zugang zur Historie der Computerspiele.

Auf einen Espresso mit Klaus Spieler.

Dirk Wissen: Herr Spieler, wie kam es zur Gründung des Computerspielemuseums?

Klaus Spieler: Ich habe in den Jahren 1994 und 1995 die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK aufgebaut, mit den beiden Interessen Jugendschutz und Aufbewahrung. Als wir mit einem Partnerverband aus der Wirtschaft die USK gegründet hatten, haben wir ein Statut vereinbart, nach dem von einem Spiel, das von uns eine Altersempfehlung erhalten hat, auch ein Belegexemplar vorgelegt werden musste. Daran lag mir viel. Und daraus ist in relativ kurzer Zeit ein relativ großer Bestand angewachsen. Es wurde schnell deutlich, dass ein Archiv von Computerspielen allein wenig sinnvoll ist. Das ist nicht wie bei Büchern, bei denen man ans Regal gehen und blättern kann. Spiele muss man spielen und für Computerspiele braucht man technische Geräte, um diese zugänglich zu machen. Und man benötigt Zeit, um ein Spiel auf einem Gerät zu installieren. Das ist also eine ganz andere Kultur der Einsichtnahme als bei einem Buch.

Und die USK hat ein eigenes Archiv mit Computerspielen?

Ja, genau. Aus diesem Grund hatte ich mich entschlossen, das USK-Archiv, das durch die Belegexemplare ja existierte und auch beachtlich gewachsen war, durch ein Computerspielemuseum zu ergänzen. Das Museum war damals eigentlich gedacht, als die erlebbare Seite des Archivs. Wir fingen an, alles rund um die Computerspiele herum zu sammeln. Es ist schon erstaunlich, dass nach einer so kurzen Zeit so gewaltige Bestände dabei herauskommen. Die USK ist dann 2008 durch zwei neue Wirtschaftsverbände, dem »Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware« und dem »Bundesverband der Entwickler von Computerspielen« übernommen worden. Die führen auch das Archiv glücklicherweise weiter. Es hat inzwischen eine Größenordnung von etwa 35 000 bis 38 000 Computerspielen. Für Computerspiele ist das schon sehr viel. Wir haben hier im Computerspielemuseum noch ein eigenes Archiv, das im Wesentlichen durch Spenden entstanden ist. Das hat nicht ganz diese Größenordnung aber auch etwa 25 000 Titel. Während die USK nur in Deutschland herausgegebene Spiele sammelt, haben wir im Archiv auch Spiele, die aus ganz unterschiedlichen Gründen den deutschen Markt nie erreicht haben. Man kann zum Beispiel, wenn man etwas über die ersten Mangaspiele wissen möchte, im Archiv der USK nichts finden, weil diese anfangs in Deutschland nicht besonders populär gewesen sind. Hier im Archiv des Computerspielemuseums wird man einiges dazu finden. Vergangenes Jahr haben wir die »Internationale Computerspielesammlung Berlin Brandenburg« (ICBB) gegründet. Mitglieder sind die USK, das Computerspielemuseum, die Berliner Zentral- und Landesbibliothek und das Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam. Es soll eine Sammlung von circa 65 000 Computer- und Videospielen entstehen.

Wie stehen Sie dazu, dass Bibliotheken Computerspiele ausleihen?

Da war ich früher noch voller Euphorie. Ende der 1990er-Jahre hatte die Berliner Zentral- und Landesbibliothek mit Claudia Lux eine sehr engagierte Generaldirektorin. Mit ihr zusammen wollten wir in der Bibliothek am Marstall einen »Software-Lesesaal« einrichten. Die Idee war damals verrückt. Das Projekt ist leider nie aus den Ebenen der Ideen herausgekommen, obwohl es mal eine zeitweilige Gründung gab. Es gab eine Ecke in der Bibliothek, in der man Software installieren konnte. Aber das Problem für mich war seit dem immer: Computerspiele haben ein spezielles »handling«. In die Umgebung einer Bibliothek passen sie nicht gut hinein. Es ist ein Medium für andere Orte, zum Beispiel für zu Hause. Dass man extra in eine Bibliothek geht, um ein Spiel zu spielen, glaube ich eher nicht. Man spielt heutzutage lieber auf dem Handy. Ich glaube auch nicht, dass die heutigen Bibliotheken es mit ihrer Logistik erreichen werden, Spiele für das allgemeine Publikum ausleihbar zu machen.

Das Computerspielemuseum in Berlin wurde 2017 mit dem Deutschen Computerspielepreis ausgezeichnet. Im Bestand des Museums befinden sich mehr als 25 000 Datenträger und etwa 120 Konsolen und Computersysteme.

Im E-Book-Bereich gibt es das ja durchaus, warum sollte das nicht mit Computerspielen gehen?

Weil es da andere rechtliche Regelungen gibt. Bei Computerspielen sind die Copyrights eine Mischung aus Musik und Software. Ich glaube, die rechtliche Hürde wäre ziemlich hoch, wenn man dies auf legale Weise als Bibliothek anbieten wollte. Das Bibliotheksprivileg gilt nicht bei Computerspielen. Man darf auch die Möglichkeiten des Kopierens nicht unterschätzen. Bibliotheken müssten darauf achten, dass sie bei den Spielen eine Lizenz haben, die man auch teilen darf. Das läuft dann zum Beispiel so, dass bei der Bibliothek die Versicherung abgelegt werden müsste, dass der Download nach Nutzung beim Ausleihenden gelöscht ist.

Benötigen Bibliotheken Vorführrechte für Computerspiele wie beim Film?

In der Regel sind die Bibliotheken auf einem sicheren Weg, wenn sie darauf achten, dass sie eigene Spiellizenzen haben. Die hat man in der Regel privat, wenn man ein Spiel gekauft hat. Und sie sollten darauf achten, dass sie von dieser Spiellizenz eine Sicherheitskopie ablegen dürfen. Sie können aber schon Probleme kriegen, wenn sie das Original und die Kopie gleichzeitig spielen lassen.

Wenn sie eine Ausleihe nicht befürworten, dann vielleicht die Bibliothek als Ort zum Spielen?

Ein Spiel spielt man zu Hause. Oder man spielt es unterwegs mit Gleichaltrigen zusammen. Das ist eine ganz andere Form von Gemeinschaft als die Nutzerschaft einer Bibliothek.

Einen »Spiele-Raum« für Bibliotheken würden Sie also eher nicht empfehlen?

Ich könnte mir schon vorstellen, dass das möglich ist. Bei Bibliotheken benötigt man aber doch ein paar kleine Tricks, um die Hemmschwelle zu senken, die Bibliothek überhaupt aufzusuchen. In der Regel spielen Jugendliche heutzutage eh nur Spiele, die sie auf ihre Handys laden können. Die meisten Spiele haben auch schon eine ziemlich gute Kommunikationsstruktur. Dort kann man nicht nur alleine spielen, sondern auch mit anderen. Da stelle ich es mir relativ schwierig vor, diese Personen zum Spielen in die Bibliothek zu locken. Es müsste daher um Spiele gehen, die relativ aufwendig zu besorgen und nicht unbedingt überall zu haben sind. Doch dann kommt das nächste Problem: Der Besucher kommt am Nachmittag in die Bibliothek und sie müssen ihn pünktlich um 18 Uhr rausschmeißen, wenn die Bibliothek schließt.

Gibt es »Spielzeiten« in denen am meisten gespielt wird?

Ich würde eher die Trennung nach gebundener und ungebundener Zeit vornehmen. Schüler spielen zum Beispiel nicht während der Schulzeit, sondern eher direkt davor und danach in der Freizeit. In der Regel ist es nach wie vor so, dass ein Spiel keine definierten Zeiten mag. Das war früher bei der USK durchaus eine Frage: »Wie bringe ich das Kind dazu, dass es höchstens zwei Stunden spielt?« Das halte ich heute für unmöglich. Sagen Sie das mal einem Spieler nach genau zwei Stunden: »Du musst jetzt aufhören.« Da kommen wir wieder zu dem Unterschied zwischen Büchern

und Videospielen. Bücher sind ein lineares Medium. Wer ein Buch liest, wird in einen Vorgang gezwungen, der auch der Zeit folgt. Erst die eine Geschichte, dann die nächste Geschichte. Ich kann als Autor nicht gleichzeitig mehrere Geschichten erzählen. Das ist bei Videospielen ganz anders, in denen ich mich als Spieler in Welten befinde und frei bewege.

Sie meinen damit Welten in Virtual-Reality-Games. Gibt es eine reale Bibliothek, die in einem solchen Spiel eine Rolle spielt?

Da ist mir nichts bekannt. Die virtuelle Spielwelt »Second Life« ist nun bereits 15 Jahre alt. Dort gab es von 2009 bis 2011 eine 3D-Kopie des Dresdner Zwingers. Das war damals ein riesiges

Etwa 120 Spielekonsolen sind im Berliner Computerspielemuseum zu bestaunen.

Projekt und hat viel Geld gekostet. Als ich mir das anschaute, war ich in einer täuschend echt aussehenden Kopie der »Dresdner Gemäldegalerie«, mit ihren Gemälden und mit ihren Holzvertäfelungen. Ich war mehrmals dort, weil ich einfach mal herausfinden wollte, wie das läuft. Ich war jedes Mal der einzige Besucher. Das mit der »Dresdner Staatsgalerie« in »Second Life« war ein sehr aufwendiges Projekt, das den wohl erhofften Erfolg nicht hatte. Vor circa acht Jahren gab es noch die ganz großen Diskussionen, dass man alles in die »Virtuellen Welten« packen muss – Autohäuser, Schuhgeschäfte und natürlich mussten auch große Institutionen vertreten sein.

Ihre Meinung: Gehören Computerspiele zum erhaltenswerten Kulturgut? Schreiben Sie an: bub@bib-info.de

Wenn man in die »Virtuellen Welten« viel reinpackt, ist es dann möglich, sich einen riesigen Haufen unnützen Wissens anzueignen?

Man lernt relativ viel. Man erfährt Dinge, die man sonst nicht zur Kenntnis nehmen würde, auch über die Welt lernt man etwas und über sich selber. Man lernt beispielsweise mit digitalen Medien umzugehen. Das ist heute ganz wichtig.

Mit diesen Medien umzugehen, fällt in den Bereich »Schulung von Medienkompetenz«. Das ist doch eine der Aufgaben von Bibliotheken?

Ich habe ja auch nicht gesagt, dass die Bibliotheken dieses Medium meiden sollen. Ich habe nur gesagt, dass die Art und Weise, wie Bibliotheken ansonsten mit Medien umgehen, zum Beispiel in der Erfassung und Ausleihe, nicht so auf Computerspiele zu übertragen sein wird. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass auch hier eine Lösung gefunden wird. Durch Computerspiele lernt man zum Beispiel Disziplin, Durchhaltevermögen, Offenheit, Neugierde. Ich habe oft mit Lehrern gesprochen und denen gesagt, wenn ihr sehen würdet, dass Schüler bei Computerspielen bereit sind, ausdauernd hart zu »arbeiten« und sich dabei zu konzentrieren, muss dich das als Lehrer doch neidisch machen, oder? Wäre das nicht toll, wenn ihr das auch erreichen könntet, diese totale Hingabe und Konzentration. Das sind vielleicht Sekundärtugenden, aber es ist etwas, das man durch Computerspiele lernen kann.

Computerspiele können also für unsere heutige Zeit wichtige Tugenden wie »Offenheit« und »Neugierde« fördern?

Da rede ich jetzt mal von den Mehr-Personen-Spielen. Diese sind oft international. Das bedeutet, die Spieler kommen von überall her. Wenn ich ein solches Spiel spiele, merke ich immer wie wichtig die Kommunikation ist, wie interkulturell wir leben und dass die Welt in Zeitzonen gespalten ist. Wenn ich beim Onlinespielen auf Bekannte der Westküste Amerikas treffe, dann müssen die entweder früher aufstehen oder ich muss später ins Bett. Ich hatte schon eine ganze Menge solcher Begegnungen und ich mache immer wieder die Erfahrung, in solchen großen Spielen, dass ich mich auf die Wertvorstellungen anderer Leute einlassen muss. Da rede ich nicht unbedingt von den großen Werten, sondern vielleicht von Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit. Die zweite Sache, die hinter Ihrer Frage steckt, ob man Spiele so gestalten kann, dass diese dazu beitragen, dass man sozusagen die erspielten Eigenschaften auch durch das Spielen bei sich entwickeln kann, offen zu sein für Andere, für andere Kulturen, sehe ich mit Zweifeln. Das Computerspielen verträgt sich nicht mit pädagogischen Neigungen.

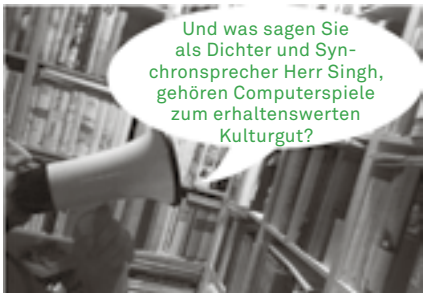
Wie schätzen Sie den pädagogischen Aspekt von Computerspielen ein?

Die meisten Spiele, die aus pädagogischen Gründen gefördert worden sind, waren auf dem Markt große Flops. Man kann offenbar gerade beim Spielen, nicht erreichen, dass Menschen sich in irgendeiner Form pädagogisch belehren lassen oder sich auf pädagogische Regeln und pädagogische Ziele einlassen.

Warum ist es wichtig, Computerspiele zu bewahren?

Hier wird ein bestimmtes Kulturgut erhalten. Ähnlich der Bibliotheken, die auch gewissermaßen das Kulturgut erhalten, indem man dort Bücher aufbewahrt, nicht nur die auf der letzten Buchmesse groß präsentiert wurden, sondern auch ältere Bücher. Claudia Lux hat mal gesagt: »Wir denken nicht ans nächste Jahr wir denken an die nächsten 100 Jahre!« Und das finde ich ganz wichtig.

Herr Spieler, ich Danke Ihnen.



Mehr dazu in der nächsten Folge von »Wissen fragt ...?«. Selfies: Dirk Wissen

Die »grüne« Bibliothek steht weltweit im Fokus

Bericht von der ENSULIB-Konferenz in Berlin

Am 16. und 17. August fand im Vorfeld des diesjährigen IFLA-Weltkongresses in Berlin eine Satellitenkonferenz[1] von ENSULIB[2] – der Environment, Sustainability and Libraries Special Interest Group der IFLA – statt, deren Fokus auf ökologischer Nachhaltigkeit und der gesellschaftlichen Rolle der Bibliotheken liegt. Die Philologische Bibliothek der Freien Universität (FU) war Gastgeber der Konferenz. Sie wurde organisiert von einem Studierendenteam der Fachhochschule Potsdam unter Leitung von Stephan Büttner in Kooperation mit einem kleinen Berliner Team um Petra Hauke und Klaus Ulrich Werner.

Zur Einführung sprach Harri Sahavirta, der Vorsitzende von ENSULIB, über das Thema der Konferenz: »Collaborative Strategies for Successful Green Libraries: Buildings, Management, Programs and Services«, wobei er deutlich machte, dass eine »grüne« Bibliothek eben nicht nur aus einem grünen Gebäude besteht, sondern dass jede Bibliothek – abhängig von den vor Ort gegebenen Umständen – auch dann grün und nachhaltig agieren können sollte, wenn kein geeignetes Gebäude existiert.

Er drückte seine Verwunderung darüber aus, dass Bibliotheken, die doch eigentlich den Nachhaltigkeitsaspekt schon immanent haben, nicht noch mehr dafür tun, diesen Positiv-Faktor auszubauen, sowohl inhaltlich als auch in der Außendarstellung. Es wäre für Bibliotheken nötig, nicht nur einen Check des eigenen Umweltmanagements durchzuführen, sondern auch eine aktivere Rolle dabei einzunehmen, das Bewusstsein für einen nachhaltigen Lebensstil in die Bevölkerung zu tragen, ein Ort der gesellschaftlichen Transformation zu werden. Und da, wo Bibliotheken, dies alles schon leisten, sollten sie auch mehr darüber berichten, um andere Bibliotheken und Bildungseinrichtungen zu ermutigen, handelnde Netzwerke zu bilden et cetera.

New Professionals in den Startlöchern

Naturgemäß bei einer Satellitenkonferenz der IFLA gab es viele interessante Vorträge aus aller Welt. Auffällig hierbei war, dass die Beiträge zum größten Teil aus Graduierungsarbeiten an Universitäten und Hochschulen entstanden sind. Dies zeigt, dass die junge Generation der Bibliotheks- und Informationswissenschaftler weltweit offensichtlich sehr interessiert ist am Thema und erfreulicherweise zukunftsweisende Impulse gibt. So gab Nathalice Cardoso (Brasilien) Empfehlungen für Umweltmanagement (nicht nur) in brasilianischen Bibliotheken. Arnold Mwanzu (Kenia) stellte eine Untersuchung zum Stand der Umsetzung von Umweltfreundlichkeit in kenianischen Wissenschaftlichen Bibliotheken und deren Auswirkung auf die Nutzerzufriedenheit vor. Katharina Leyrer (Deutschland) präsentierte die Ergebnisse ihrer Masterarbeit, in der sie eine vergleichende Analyse der Projekte, die für den IFLA Green Library Award 2016 eingereicht wurden, durchführte. Ebenfalls aus einer Idee zu einer Masterarbeit ist ein Projekt entstanden, welches von Tim Schumann präsentiert wurde und den diesjährigen IFLA Green Library Award erhalten hat.

IFLA Green Library Award

Der vom Verlag De Gruyter Saur gesponserte IFLA Green Library Award[3] wird seit 2016 von ENSULIB ausgeschrieben und von einem internationalen Gutachtergremium aus Bibliothekaren, Studierenden und Architekten bewertet. 2016 hat ein Gemeinschaftsprojekt zum Aufbau einer ökologischen Bibliothek an der Schule »El pequeño Sol« in San Cristóbal de las Casas (Mexiko) zum ersten Mal diese Auszeichnung erhalten.[4] Hier wurden nach einer Crowdfunding-Initiative gemeinsam von Kindern, Eltern und Lehrern Recyclingmaterialien gesammelt, aufbereitet und mithilfe von Lehm und einigen zusätzlichen Baumaterialien eine neue Bibliothek errichtet.

Beim diesjährigen Wettbewerb[5] wurde die Stadtbibliothek Bad Oldesloe mit ihrem Projekt »Ernte deine Stadt – Harvest Your City: Three Years of Green and Sustainable Library Commitment in the Stadtbibliothek Bad Oldesloe« als Gewinner prämiert.[6]

Nachhaltigkeit in der Praxis

Abgerundet wurde das vielfältige Programm der ENSULIB-Konferenz durch einige Bibliotheksführungen, die in sehr verschiedener Weise nachhaltige Aspekte aufweisen: eine Führung durch die Philologische Bibliothek der FU, die als Vorzeigeprojekt für Energieeffizienz steht. Die zweite Bibliotheksführung durch die »Grüne Bibliothek der Nachbarschaft«, einer kleinen Stadtteilbibliothek in Berlin-Mitte, zeigte sehr anschaulich, wie eine gelungene aktive Rolle von Bibliotheken in der Nachbarschaft aussehen kann. Hier gibt es Medienausleihe zu einem grünen Schwerpunkt, Projekte zur Lese- und Sprachförderung, aber auch ganz praktische ökologische Angebote wie Nähkurse, in denen zum Beispiel Kleidung repariert werden kann, und gemeinsames Gärtnern in Kooperation mit dem anliegenden Gemeinschaftsgarten, eine LeihSämerei und vieles mehr.

Damit hat sich die Bibliothek, die vor nicht allzu langer Zeit noch von der Schließung bedroht war, seitdem zu einem ganzheitlich agierenden Bildungsort entwickelt, der Theorie und Praxis miteinander verbindet.

Eine Bibliotheksbesichtigung anderer Art fand direkt vor dem FU-Gebäude

statt. Dort war eine öffentliche Straßenbibliothek aufgestellt – eine BücherboXX, die unter Nachhaltigkeitsgesichtspunkten von Jugendlichen in der Berufsausbildung durch Umbau einer alten Telefonzelle errichtet wurde. Die BücherboXXen[7] sind bereits weit verbreitet in Europa und werden von Ehrenamtlichen betreut.

Nachklang

Durch die ENSULIB-Tagung haben sich einige deutsche Teilnehmer zusammengefunden, die das Thema ökologische Nachhaltigkeit und Bibliotheken auch in Deutschland weiter voranbringen wollen. Wer Interesse hat, daran teilzunehmen, kann sich gern an die Autorin wenden.

Alle Vortragsfolien der Konferenz sind zum Nachlesen verfügbar.[8] Eine Publikation der eingereichten Beiträge zur Konferenz und den Beiträgen zum IFLA Green Library Award ist für 2018 im Verlag De Gruyter Saur geplant.

Andrea Kaufmann, Leiterin der Firmenbibliothek zu ökologischen Themen der ALAB GmbH

1 http://ensulib.fh-potsdam.de/; alle Internetquellen wurden zuletzt am 22.9.2017 aufgerufen

2 https://www.ifla.org/environment-sustainability-and-libraries

3 https://www.ifla.org/node/10159

4 https://www.ifla.org/node/10478

5 https://www.ifla.org/node/11523?og=479

6 Da ein eigener Beitrag über dieses Projekt von Jens Geißler und Tim Schumann in diesem Heft ab Seite 640 zu finden ist, wird dies hier nicht weiter ausgeführt; noch ausführlicher wird das Projekt dargestellt in: Jens A. Geißler, Tim Schumann: Bohnen, Bohrer, Samenbomben. In: Konrad Umlauf, Klaus Ulrich Werner, Andrea Kaufmann [Hrsg.]: Strategien für die Bibliothek als Ort. Berlin [u.a.]: De Gruyter Saur, 2017, S. 151–159

7 http://buecherboxx.com/

8 http://ensulib.fh-potsdam.de/program/

Nachrichten

Call for Papers für Bibliothekartag 2018

Berlin. Der Call for Papers für den 107. Deutschen Bibliothekartag in Berlin läuft seit Ende September. Noch bis zum 4. Dezember können Vorschläge für Vorträge, Podiumsdiskussionen, Project Labs und Hands-On Labs eingereicht werden. Das Motto der größten und zentralen Fortbildungsveranstaltung für das deutsche und europäische Bibliothekswesen lautet 2018 »offen & vernetzt«. Weitere Informationen und die Möglichkeit zur Einreichung gibt es unter http://bibliothekartag2018.de/referenten/call-for-papers/. Die Konferenz findet vom 12. bis zum 15. Juni 2018 im Estrel Congress Center in Berlin statt.

Einblick in den Journalismus

Berlin. Was machen eigentlich Journalisten, bevor sie einen Artikel oder eine Sendung veröffentlichen? Und welche Rolle spielen persönliche Meinungen im Journalismus? Über Medien und ihre Arbeitsweisen wird in Zeiten von »Fake News« in der Öffentlichkeit viel diskutiert. Die Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) kooperiert in diesem Herbst mit der Journalisten-Initiative RiffReporter (www.riffreporter.de), um Bibliotheksbesucher das direkte Gespräch mit Journalisten zu ermöglichen. Noch bis Ende November stehen an jedem Mittwochnachmittag von 15 bis 18 Uhr freie Journalisten für Diskussionen und Fragen zu Journalismus und journalistischen Arbeitsweisen und Themen zur Verfügung.

AGB sonntags geöffnet

Berlin. Seit Ende September ist die Amerika-Gedenkbibliothek (AGB) jeden Sonntag von 11 bis 17 Uhr geöffnet. In der Bibliothek finden unter dem Titel »aktion - offener - sonntag in der agb« ganz unterschiedliche Veranstaltungen statt. Diese werden vom vierköpfigen »sonntagsbureau« kuratiert und organisiert, das sich eigens für diesen Anlass gegründet hat. Das Mitmach-Programm in der gesamten AGB richtet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Die Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) bietet mit dem offenen Sonntag in der Amerika-Gedenkbibliothek auch den Zugang zu den Bibliotheksformaten, die ohne Bibliothekspersonal möglich sind. Eine bibliothekarische Beratung wird nicht angeboten. Die Freihand-Medien, Computerplätze für Erwachsene, WLAN und die Ausleih- und Rückgabeautomaten stehen zur Verfügung.

Neuer »Bericht zur Lage der Bibliotheken«

Berlin. Trotz wachsender Aufgaben und steigender Besucherzahlen stagnieren die Budgets vieler Öffentlicher Bibliotheken nach jahrelangen drastischen Sparmaßnahmen. Dabei erfordern die digitale Transformation und die gegenwärtigen gesellschafts-, kultur- und bildungspolitischen Herausforderungen dringend Investitionen: in die Weiterbildung des Personals, die Steigerung der Aufenthaltsqualität, für die Schaffung von spezifischen Angeboten für unterschiedlichste Zielgruppen sowie den Ausbau digitaler Services.

In seinem neuen »Bericht zur Lage der Bibliotheken« fordert der Deutsche Bibliotheksverband (dbv) daher, deutlich mehr Ressourcen in die Zukunftsfähigkeit der Bibliotheken zu investieren. Mit dem seit 2010 jährlich veröffentlichten Bericht informiert der dbv sowohl politische Entscheidungsträger als auch die Öffentlichkeit über die Leistungen und die Arbeitsbedingungen der Bibliotheken. Konkrete Forderungen des aktuellen Berichts sind die gesetzliche Regelung des Verleihs von E-Books, die Finanzierung einer flächendeckenden digitalen Ausstattung für Öffentliche Bibliotheken und die bessere Nutzung des Potenzials der Bibliotheken für die Intensivierung von politischer Bildung.

DNB kooperiert mit Suchmaschine BASE

Frankfurt am Main. Die Deutsche Nationalbibliothek hat eine Kooperationsvereinbarung mit dem Metadaten-Aggregator Bielefeld Academic Search Engine (BASE) geschlossen. Ziel der Vereinbarung ist, den gesetzlichen Sammlungsauftrag für Netzpublikationen zu unterstützen. Open-Access-Veröffentlichungen spielen für den Austausch von Information und Wissen im Internet eine immer wichtigere Rolle. Ihre Sammlung ist Teil des Sammelauftrages für Netzpublikationen. Im Einklang mit ihren strategischen Prioritäten will die Deutsche Nationalbibliothek in den kommenden Jahren ihre Aktivitäten im Bereich wissenschaftlicher Open-Access-Publikationen intensivieren. BASE wird als Metadaten-Aggregator von der Universitätsbibliothek Bielefeld betrieben. Mit dem Fokus auf Open-Access-Inhalten ist BASE eine der international führenden Spezialsuchmaschinen für wissenschaftliche Internetressourcen. Sie enthält aktuell Nachweisinformationen zu über 114 Millionen Dokumenten von mehr als 5.700 weltweit verteilten Repositorien und Publikationsdiensten (Stand: August 2017).

Zentraler Überblick über offene Bildungsmaterialien

Frankfurt am Main. Die Website der Informationsstelle OERinfo ist fertiggestellt. Anhand multimedial aufbereiteter Informationen gibt der neue Online-Auftritt, der vom Deutschen Bildungsserver koordiniert wird, einen umfassenden Einblick in den aktuellen Stand der Entwicklung von offenen Bildungsmaterialien (Open Educational Resources – OER). Das Portal soll maßgeblich zum Wissenstransfer und zur Vernetzung in diesem Bereich beitragen. In Deutschland wird derzeit auf zahlreichen Ebenen daran gearbeitet, das Lehren und Lernen durch Digitalisierung zu verbessern. Ein wichtiges Element auf diesem Weg sind Open Educational Resources. Sie sind komplett frei im Internet verfügbar und können auf rechtlich gesicherter Basis geteilt und bearbeitet werden.

VGH-Preis für Herzog August Bibliothek

Hannover. Die VGH-Stiftung zeichnet die Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel mit ihrem Bibliothekspreis 2017 aus. Die Jury würdigt mit der Preisvergabe die erfolgreiche und kontinuierliche Weiterentwicklung der altehrwürdigen Bibliotheca Augusta zu einer hybriden Forschungsbibliothek. Die Herzog August Bibliothek gestalte, so die Jury, in vorbildlicher Weise den »digital turn«, den Transformationsprozess in den Geistes- und Kulturwissenschaften, und verleiht durch zahlreiche innovative Projekte zur Erschließung und Präsentation ihrer einzigartigen Bestände wie auch durch zukunftsweisende Kooperationen mit renommierten Institutionen des In- und Auslands der mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Forschung zur europäischen Kultur- und Geistesgeschichte wichtige Impulse. Nachhaltigkeit, Innovationskraft und Internationalität, welche die Arbeit der Bibliothek prägen, sollten nach Meinung der Jury mit dem Bibliothekspreis ausgezeichnet werden.

ANZEIGE

Missing Link | Internationale Versandbuchhandlung

Westerstrasse 114-116 | D-28199 Bremen | fon: (0421) 50 43 48 | fax : (0421) 50 43 16

Erwerbungspartner, mit denen Sie rechnen können

Flexibel
Erfahren
Innovativ
Konditionsstark
Serviceorientiert
Engagiert
Klar

missing link

info@missing-link.de | www.missing-link.de

Filmschätze aus der Ethnologie

Hannover. Kulturelle Bräuche und handwerkliche Traditionen, die zum Teil schon verschwunden sind oder sich über die Jahre stark verändert haben: Das dokumentieren die 1953 ethnologischen Filme, die die Technische Informationsbibliothek (TIB) im Projekt DELFT (Digitalisierung EthnoLogischer FilmbesTand) nun digitalisieren, erschließen und – soweit rechtlich möglich – online in ihrem AV-Portal (https://av.tib.eu/) bereitstellen wird. Gefördert wird das Projekt über die Laufzeit von zwei Jahren vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) mit einer Summe von 287 000 Euro.

Gemeinsames Forschungsdatenmanagement

Kiel/Hamburg. Die ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft (ZBW) und die Christian-Albrechts-Universität zu Kiel (CAU) richten eine gemeinsame Infrastruktur für Forschungsdatenmanagement ein, die Forschung und Entwicklung auf höchstem Niveau ermöglichen soll. Beide Kieler Einrichtungen bündeln ihre Ressourcen im Sinne eines Joint Lab und eröffnen das Kiel Open Software and Data Lab (KOLab). KOLab basiert auf dem Positionspapier der Leibniz-Gemeinschaft für den Pakt für Forschung und Innovation. Beide Einrichtungen erforschen und entwickeln in den kommenden Jahren gemeinsam Systeme und Prozesse für den optimalen Umgang mit Forschungsdaten und der zugehörigen Software. Dazu werden gemeinsam Rechner- und Speicherkapazitäten in erheblichem Umfang angeschafft

Leichtere Recherche von Open Access-Informationen

Köln. Open Access-Quellen können künftig leichter gefunden werden. In einem Kooperationsprojekt haben die Elektronische Zeitschriftenbibliothek (EZB) und ZB MED – Informationszentrum Lebenswissenschaften ein Verfahren für die Recherche freier Fachliteratur entwickelt. Das neuartige Verfahren ermöglicht die Massenverarbeitung von freien Verfügbarkeiten durch die EZB, um diese direkt in den Datenbestand von Suchportalen zu integrieren. Das ZB MED-Suchportal LIVIVO setzt diesen Dienst erstmals produktiv ein. Damit können an lebenswissenschaftlicher Literatur Interessierte nach mehr als elf Millionen frei verfügbaren Medien weltweit recherchieren. Die Suchergebnisse lassen sich zudem mithilfe eines ebenfalls neu entwickelten Filters einschränken.

Sächsischer Bibliothekspreis geht nach Leipzig

Leipzig. Der in diesem Jahr erstmalig mit 10 000 Euro dotierte Sächsische Bibliothekspreis 2017 ging an die Bibliothek der Leipziger Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« (HMT). In ihrer Begründung würdigte die Jury, dass die HMT-Bibliothek mit angeschlossenem Archiv und Instrumentenausleihe in engem Kontakt mit Lehrenden und Studierenden seit vielen Jahren kontinuierlich ein auch überregional stark beachtetes Serviceangebot für Studium, Lehre und künstlerische Praxis anbietet. Durch die Integration digitaler Technologien und Kooperationsbeziehungen sei es der Bibliothek gelungen, eines der weltweit ersten Discovery-Katalogsysteme mit dezidiert musikbibliothekarischer Ausrichtung anzubieten.

Aktion »MINT-Vorlesepaten« verlängert

Mainz. Warum sinkt ein kleiner Stein, während ein großes Schiff schwimmt? Was passiert bei einem Vulkanausbruch? Und wie lassen sich solche Fragen aus dem mathematisch-naturwissenschaftlich-technischen Umfeld kindgerecht über spannende Geschichten erklären und beantworten? Dieser Herausforderung stellen sich ehrenamtliche Vorleser, die sich als »MINT-Vorlesepaten« in Kindergärten, Grundschulen und Bibliotheken engagieren. In dem gleichnamigen Kooperationsprojekt der Deutsche Telekom Stiftung und der Stiftung Lesen geht es seit Dezember 2015 um die Verbindung von MINT-Inhalten und Lesekompetenz. MINT steht für die Fächer Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Ekkehard Winter, Geschäftsführer der Telekom-Stiftung, bestätigte jetzt die Verlängerung der Kooperation um drei weitere Jahre. Bis heute haben bundesweit etwa 1 400 ehrenamtliche MINT-Vorlesepaten rund 8 800 Kinder über Vorleseaktionen erreicht. Weitere Informationen auf www.netzwerkvorlesen.de/mint

Dokumentarfilm über New York Public Library erschienen

New York. Wie arbeiten eigentlich die Bibliothekare in der New York Public Library? Der Dokumentarfilm »Ex Libris – the New York Public Library« des US-amerikanischen Regisseurs Frederick Wiemann vermittelt einen Eindruck davon. Der Film erhielt von Kritikern überwiegend positive Bewertungen. Michael Pekler von der österreichischen Tageszeitung »Der Standard« zählte den Film zu den Höhepunkten der Internationalen Filmfestspiele in Venedig 2017, während derer der Film am 4. September uraufgeführt wurde. Die Deutschland-Premiere von »Ex Libris« war am 8. Oktober. Bibliothekarische Filmfans aus Deutschland sollten sich aber nicht allzu sehr freuen. Eine Stichprobe in mehreren Programmkinos legt die Vermutung nahe, dass der dreieinhalb Stunden lange Dokumentarfilm womöglich in nicht allzu vielen Kinos gezeigt werden wird.

BuB Neugierig auf »Ex Libris«? Der Trailer zum Film ist über die BuB-App abrufbar.

Phantastisches Programm

Wetzlar. Das Fortbildungsprogramm des Zentrums für Literatur der Phantastischen Bibliothek Wetzlar für das zweite Halbjahr 2017 ist online. Es kann unter folgender Adresse abgerufen werden: http://www.phantastik.eu/images/Programme/Programm_2_17.pdf

Markt

netvico GmbH
Interaktive Orientierung

Pr. – Der Stuttgarter Technologieexperte netvico GmbH hat die Münchner Stadtbibliothek Giesing sowie die Stadtbibliothek und die VHS Duisburg mit digitalen Infopoints und Beschilderungssystemen ausgestattet. Die Systeme wurden auf Basis des Digital Signage Systems von netvico entwickelt und nutzen die netvico-Software »PlayEverywhere«, um den Besuchern schnell und komfortabel das gewünschte Angebot zu präsentieren.

Den Anfang machte im April 2016 die Stadtbibliothek Giesing, die zum Bibliotheksnetz der Münchner Stadtbibliothek gehört. Nach dem Umzug in ein neues Gebäude führte sie als erste Münchner Stadtbibliothek eine digitale Benutzerführung sowie eine Mediennavigation ein. Diese leiten die Besucher über interaktive Funktionen zum Standort der gewünschten Medien und helfen ihnen dabei, schnell die gewünschte Literatur zu finden. Ein digitales Beschilderungssystem bietet drei interaktive Stelen und zwei digitale ebenso interaktive Beratungstische zur Orientierung und zur Mediensuche.

Seit Herbst 2016 nutzen auch die Städtische Bibliothek und die VHS Duisburg das Digital Signage System. Angesiedelt im modernen Neubau »Stadtfenster Duisburg« benötigten die Kooperationspartner eine digitale Wegeleitung und Infopoints in der Bibliothek. Zur Ausstattung gehören sechs Touch-Stelen, eine 55-Zoll-Stele Richtung Straße und zwei 55-Zoll-Displays im Foyer sowie ein 46-Zoll-Display im Schulmedienzentrum. Neben der reinen Wegeleitung werden über die Software »PlayEverywhere« auch Veranstaltungen beworben. An den interaktiven Touch-Stelen können die Besucher unter anderem einen Lageplan zu den gesuchten Genres aufrufen, Veranstaltungen einsehen oder Buchtipps abrufen.

bibliotheca
Neuer Markenauftritt

Pr. – bibliotheca, führender Technologie- und Systemlösungsanbeiter in der Bibliotheksbranche, frischt seinen Markenauftritt mit einem neuen Logo auf. Zugleich ist dies der visuelle Abschluss der erfolgreichen Fusion mit 3M Library Systems vor zwei Jahren.

Als bibliotheca im Oktober 2015 die Bibliothekssparte von 3M übernahm wurde zunächst eine Bildmarke mitsamt Slogan entwickelt, die beide Unternehmen und deren zukünftiges gemeinsames Potenzial für die Branche symbolisieren sollte: bibliotheca + 3M, the best of both worlds. Markus Rösch, bibliothecas Managing Director Central Europe, erläutert: »Uns war es sehr wichtig, das gesamte Know-how auch nach dem Zusammenschluss der beiden Firmen zu bewahren.«

Das neue Logo ist modern und schlicht. Es setzt nach wie vor auf die vertraute Farbigkeit von Rot, Schwarz und Grau. Nicht zufällig stehen die drei stilisierten Bücher als Konnotation zur Branche links vom Firmennamen: sozusagen an erster Stelle. Sie sind außerdem eine kleine Reminiszenz an 3M. Das minimalistische Design wirkt technisch und zeitgemäß. Es greift somit bibliothecas Fokus auf: das Entwickeln und Bereitstellen von innovativen Systemlösungen. Der neue Slogan »Transforming Libraries« ist dabei eine Anspielung auf die aktuellen Herausforderungen, die heutzutage Bibliotheken – und somit auch bibliotheca – zu meistern haben, um sich als zukunftsorientierte Lern-, Kommunikations- und Kulturzentren innerhalb der Kommune zu positionieren.

In der Rubrik **»Markt«** werden Pressemitteilungen von Unternehmen und Dienstleistern – ohne redaktionelle Bearbeitung – veröffentlicht. Die Redaktion behält sich vor, Beiträge auszuwählen und zu kürzen.

Nomos
Weiterführung des Ergon-Verlages durch Nomos

Pr. – Der Ergon-Verlag in Würzburg erweitert seit Juli 2017 das Wissenschaftsprogramm bei Nomos. Rund 1 200 Titel aus den Bereichen Philosophie, Politikwissenschaft, Geschichte, Recht, Religionswissenschaft, Pädagogik/Soziologie, Orientalistik, Literaturwissenschaft, Kunst/Altertumswissenschaft und Informationswissenschaft ergänzen das Verlagsangebot. Jährlich kommen rund 80 Neuerscheinungen hinzu.

Im Ergon-Verlag werden Forschungsergebnisse namhafter wissenschaftlicher Institute, Gesellschaften, Sonderforschungsbereiche, Exzellenzcluster und Lehrstühle sowie die Zeitschrift »Knowledge Organization« veröffentlicht. Ergon wurde 1989 von Dr. Hans-Jürgen Dietrich gegründet. Bekannt wurde der Verlag durch die Herausgabe der von der Fachpresse ausgezeichneten Koranübersetzung von Friedrich Rückert. Ergon bleibt innerhalb der Nomos Verlagsgesellschaft in Programmgestaltung, Lektorat, Herstellung und Marketing eigenständig und wird mit den bisherigen Mitarbeitern weitergeführt. Holger Schumacher verstärkt seit 1. Juli 2017 in Baden-Baden das »Team Ergon«.

»Ich sehe in der Möglichkeit, das Verlagsprogramm durch die Nomos eLibrary den Bibliotheken und dem Fachpublikum in digitalisierter Darstellung zugänglich zu machen, eine entscheidende Voraussetzung für eine in die Zukunft gerichtete erfolgreiche Entwicklung des Ergon-Verlages«, erklärt Dr. Hans-Jürgen Dietrich die Übergabe.

»Das Verlagsprogramm des renommierten Ergon-Verlages bereichert unser Portfolio insbesondere mit Publikationsschwerpunkten rund um Religionswissenschaft, Theologie, Orientalistik und Judaistik«, begründet Dr. Alfred Hoffmann, Verlagsleiter bei Nomos, die Übernahme. »Wir werden damit in Zukunft auch rein geisteswissenschaftlich sortierte Bibliotheken mit einer Vielzahl exzellenter Werke ansprechen können.«

Christoph Deeg

Spielt Ihr Narren!

Möglichkeiten für Bibliotheken durch Gaming und Gamification

Das Thema Gaming und der damit verbundene Bereich der Gamification hat eine immer größer werdende Bedeutung für die aktuelle und die zukünftige Bibliotheksarbeit. Dabei geht es längst nicht mehr (nur) um »Spaß und Spiel« in der Bibliothek. Gaming und Gamification ermöglichen völlig neue Formen der Bibliotheksarbeit und werden diese so oder so verändern. Dabei ist dieses Thema an sich nicht neu.

Schon seit vielen Jahren gibt es Gaming-Angebote in Bibliotheken. Ein zielgruppenorientierter Bestand gehört (zumindest in Öffentlichen Bibliotheken) zum Standard. Und mehr und mehr Bibliotheken haben schon erste kleine Veranstaltungen zu diesem Thema durchgeführt. Aber es geht nicht darum, auch Spiele im Angebot zu haben. In der Zukunft wird Gaming/Gamification zum Beispiel im Kontext von Kultur und Bildung wahrscheinlich die gleiche Relevanz haben wie das Buch. Es stehen also verschiedene Fragestellungen im Raum:

1. Warum sollten Bibliotheken sich (mehr) mit Gaming und Gamification beschäftigen?
2. Welche Optionen ergeben sich dadurch für die Arbeit Öffentlicher Bibliotheken?
3. Welche Optionen ergeben sich dadurch für die Arbeit Wissenschaftlicher Bibliotheken?
4. Wie können vor allem kleine Bibliotheken in diesem Aufgabengebiet agieren – worauf muss man achten?
5. Wo liegen die Grenzen in der Nutzung von Gaming und Gamification für Bibliotheken?
6. Wie können konkrete Schritte aussehen?

Beginnen wir mit der ersten Frage: Warum sollten sich Bibliotheken überhaupt mit Gaming und Gamification beschäftigen? Gaming ist kein PR-Werkzeug. Das Thema funktioniert nicht als Lockmittel, um den »Coolness-Faktor« einer Bibliothek zu steigern oder aber die Menschen über Gaming zum Lesen von Büchern zu bekommen. Gaming in Bibliotheken funktioniert nur als eigenständiges Thema mit einer eigenständigen Strategie – möglichst eingebettet in eine digital-analoge Bibliotheksstrategie. Um zu verstehen, warum sich Bibliotheken mit Gaming/Gamification beschäftigen sollten, müssen wir uns die unterschiedlichen Ansätze ansehen. Dazu gehören:

- der kulturelle Ansatz
- der Bildungsansatz
- der medienpädagogische Ansatz
- der soziale Ansatz
- der Ansatz im Kontext der digitalen Transformation unserer Gesellschaft

Der kulturelle Ansatz

Wenn sich Bibliotheken mit Gaming beschäftigen, geht es nicht nur um Spiele und ein mehr oder weniger interessantes Freizeitvergnügen. Es existiert eine eigene Gaming-Kultur. Dies betrifft sowohl die Games an sich als auch die damit verwandten Bereiche wie zum Beispiel das sogenannte Cosplay, ein durch Manga- und Anime-Figuren animierter Verkleidungstrend aus Japan. Bei immer mehr Menschen gehört die Gaming-Kultur zur kulturellen Identität. So ist Gaming ein relevanter Faktor der Populärkultur mit weitreichenden Vernetzungen in andere Kultur- und Lebensbereiche. Für Bibliotheken geht es also darum, diese Kultur in all ihren Facetten zu verstehen und einen Zugang dazu zu ermöglichen. Zudem können und sollten Bibliotheken Gaming mit anderen Kulturbereichen vernetzen. Dafür ist es aber notwendig, dass die Gaming-Kultur als gleichwertig zum Beispiel zu Büchern anerkannt wird. Es geht nicht darum, Gaming in der Bibliothek zuzulassen oder zu tolerieren, sondern einen umfassenden Kulturraum zu schaffen. Dies ist kein Angriff auf das Buch, aber wenn wir heute eine Bibliothek betreten, erleben wir noch immer einen auf das Buch fokussierten Kulturraum. Diesen gilt es zu verändern beziehungsweise weiterzuentwickeln.

Der Bildungsansatz

Hier geht es zuerst um die Games an sich. Viele der heutigen Games erfordern und/oder schulen die Fähigkeit, sich mit komplexen Systemen zu beschäftigen, darin enthaltene Ziele zu verstehen und zu erreichen beziehungsweise Aufgaben zu lösen. Die Fragestellungen sind oft ebenfalls sehr komplex und erfordern ein kontinuierliches Entwickeln und Ausprobieren von Lösungsstrategien. Gleichzeitig findet dieser Prozess im Rahmen eines greifbaren Kontextes statt. Das bedeutet, die Spiele geben nicht nur Aufgaben, sie erklären auch genau, wofür die jeweilige Aufgabe gebraucht wird und welche Konsequenzen die Erfüllung beziehungsweise Nicht-Erfüllung haben wird. Dieser Kontext ist eine wesentliche Motivation für den Spieler. Dies ist nebenbei bemerkt etwas, was unser Bildungssystem bis heute nicht verstanden hat: die Vernetzung eines Lerninhaltes mit

Kontexten, die erklären, warum man genau diese Informationen braucht. Anders ausgedrückt: Gaming bedeutet Lernen, mit der Besonderheit, dass es sich dabei um einen intrinsisch motivierten Prozess handelt. Es gibt aber auch Ansätze, die direkt mit Bildung zu tun haben. Dazu gehören zum Beispiel Themen wie die sogenannten Serious Games, Game Based Learning und Gamification. Allen diesen Ansätzen ist gemein, dass sie auf unterschiedliche Art und Weise die Mechanismen aus Spielen nutzen wollen, um damit Ziele außerhalb des eigentlichen Spiels zu erreichen. Jeder der Ansätze hat in den letzten Jahren bewiesen, dass er bei einer professionellen Umsetzung sehr gut funktioniert. Dies betrifft auch die Nutzung handelsüblicher Spiele in neuen Kontexten wie zum Beispiel Minecraft, um Architektur zu vermitteln. Aber selbst wenn Bibliotheken keine aktive Nutzung von Games im Kontext von Gaming planen. Das Verständnis von Spielmechaniken und den damit verbundenen Motivationsmustern kann helfen, die Bibliotheksangebote an sich umfassend zu verbessern.

Der medienpädagogische Ansatz

Im Kontext der digitalen Transformation gewinnt der Bereich der Medienpädagogik immer mehr an Bedeutung. Leider wird er von einigen Menschen immer wieder missverstanden. Die Medienpädagogik ist keine Präventionspädagogik. Sie hat vielmehr den Auftrag, Menschen zuerst zu aktivieren, digitale Medien zu nutzen. Daran anschließend soll gemeinsam eine Reflektion ermöglicht werden. In Bibliotheken kann hier ein umfassender Ansatz im Kontext eines multioptionalen Kultur- und Lernraumes geschaffen werden. Hier kann die Bibliothek die Position eines offenen und zugleich unterstützenden Innovationsträgers einnehmen.

Der soziale Ansatz

Erst langsam beginnt der soziale Ansatz im Kontext von Gaming und Gamification relevant zu werden. Dabei liegt der Konflikt auf der Hand: Immer mehr Menschen in Deutschland verfügen nicht über die finanziellen Ressourcen, um an der Gaming-Kultur teilzuhaben. Dabei geht es nicht darum, dass die Bibliotheken den Zugang zu Entertainment schaffen müssen. Wenn wir akzeptieren, dass Gaming und Gamification wesentliche Element von Kultur und Bildung darstellen, dann darf keinem Menschen der Zugang zu diesem Medium aus wirtschaftlichen Gründen versagt bleiben. So wie also Bibliotheken den kostenlosen und freien Zugang zu Büchern ermöglichen, sollte dies auch bei Games geschehen.

Der Ansatz im Kontext der digitalen Transformation unserer Gesellschaft

Unabhängig davon, wie man persönlich zum Thema Digitalisierung steht, sie findet statt. Und sie hat einen umfassenden Einfluss auf alle Gesellschaftsbereiche und natürlich auch auf unsere Wirtschaft. Dies bedeutet, dass völlig neue Berufsbilder entstehen, während andere Berufsgruppen verschwinden werden. Aus diesem Grund sind die kontinuierliche individuelle Weiterentwicklung (Stichwort »Lebenslanges Lernen«) sowie auch eine hohe digitale Kompetenz für ein zukünftiges Berufsleben von elementarer Bedeutung. Hier kann Gaming ein Schlüssel sein. Circa 80 Prozent aller Deutschen unter 24 Jahre spielen mehrmals in der Woche Computerspiele. Auf Smartphones übertrifft das Spielen von Games die Nutzung von Facebook. Gaming ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Digitalisierung unserer Gesellschaft. Dabei handelt es sich aber um keinen Automatismus. Nur weil sehr viele Menschen Gamer sind, geht damit noch lange nicht eine massenhafte und umfassende digitale Kompetenz einher. Aber es bedeutet, dass der intrinsisch motivierte Zugang zu diesen Technologien vorhanden ist, auf dem die Bibliotheken aufbauen können.

Gleichzeitig bedeutet das Thema Gaming ein Testmodell für die Fähigkeit einer Bibliothek, Teil des digitalen Transformationsprozesses zu sein. Für ein umfassendes Gaming-Angebot ist eine sehr gute digitale Infrastruktur von großer Bedeutung. Es gibt kein anderes Breiten-Thema, bei dem solche hohen Anforderungen an diesen Bereich gestellt werden. Ebenso stellt das Thema eine Herausforderung für die Bibliothek als Ort da. Gaming bedeutet eine Veränderung der Akustik und unter Umständen eine Beeinflussung durch Lichteffekte, hervorgerufen durch Monitore etc. Schließlich muss sich die Bibliothek einem völlig neuen Kulturraum öffnen und sich mit ebenso völlig anderen Personenkreisen vernetzen. Anders ausgedrückt: Ist eine Bibliothek in der Lage, das Thema Gaming in seiner gesamten Komplexität umzusetzen, ist sie auch für alle anderen digitalen Herausforderungen vorbereitet. Dies ist auch der Grund, warum meines Erachtens jede Bibliothek zumindest für ein Jahr eine Playstation oder eine Nintendo Switch besitzen sollte – damit lässt sich auf verhältnismäßig einfachem Weg herausfinden, ob die Bibliothek für die digitale Transformation unserer Gesellschaft gewappnet ist. Dies betrifft auch die Herausforderung, dass letztlich alle Bibliotheksmitarbeiter in diesen Transformationsprozess integriert werden müssen. Jeder dieser Punkte stellt ein sinnvolles Ziel für die Nutzung von Gaming durch Bibliotheken dar. Letztlich muss jede Bibliothek ein eigenes Ziel- und Argumentations-Portfolio entwickeln.

Schwerpunkt

Themenschwerpunkte in BuB

Heft 08-09/2017
Arbeit 4.0: Personalentwicklung

Heft 10/2017
Buchmesse / Gastland Frankreich

Heft 11/2017
Computerspiele

Heft 12/2017
Interkulturelle Bibliotheksarbeit

Heft 01/2018
Automatische Sacherschließung

Heft 02-03/2018
Automatisierung / Robotik

Welche Optionen ergeben sich für die Bibliotheksarbeit?

Überlegen wir uns als nächstes, welche Optionen sich aus der Nutzung von Gaming/Gamification für die Arbeit von Öffentlichen und Wissenschaftlichen Bibliotheken ergeben. Beginnen wir zuerst mit ein paar allgemeinen Gedanken. Vor ein paar Jahren habe ich für diese Fragestellungen ein Vier-Säulen-Modell entwickelt. Es unterteilt die Aktivitäten im Bereich Gaming in die Bereiche Bestand, Services, Ort und Gamified Library. Die einzelnen Säulen im Detail zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Ich möchte aber stichpunktweise auf die einzelnen Elemente eingehen:

Bestand: Hierbei geht es um digitale und analoge Spiele. Dies beinhaltet auch den Zugang zu Online-Games. Ebenso wichtig sind Bücher und Filme aus den jeweiligen Spieluniversen und natürlich Fachliteratur. In Wissenschaftlichen Bibliotheken wird es dabei primär um Spiele gehen, die im Kontext von Forschung und Lehre genutzt werden und natürlich um entsprechende Fachliteratur. Die große strategische Herausforderung in der Bestandsarbeit ist dabei der Wegfall des physischen Datenträgers innerhalb der nächsten fünf bis zehn Jahre. Dies betrifft auch die Bereiche Musik und Film. Das bedeutet, dass man sich zwar jetzt mit einem physischen Bestand positionieren muss, man aber gleichzeitig eine Exit-Strategie entwickeln muss, bei der die Bibliothek nicht mehr für den exklusiven Zugang zu Inhalten verantwortlich ist.

Services: Hiermit sind alle Services gemeint, die sich mit dem Thema beschäftigen. Dazu gehört die Weitergabe von Informationen für Spieler aber auch Eltern oder Lehrer. Ebenso wichtig ist die Einbindung von Datenbanken wie zum Beispiel »Moby Games« als bibliothekarisches Informationsmedium. Schließlich geht es um die Vermittlung von Basiswissen im Kontext von Spiel als Kulturtechnik. In Wissenschaftlichen Bibliotheken sind insbesondere die Themen Gamification, Serious Gaming und Game-Based-Learning im Vordergrund. Darüber hinaus ist die Vernetzung mit Disziplinen wie Neuro-Psychologie, Kompetenzforschung et cetera wichtig. Hier gibt es bereits eine Vielzahl an Informationsplattformen, die ein umfassendes Serviceangebot ermöglichen.

Ort: Die Bibliothek als Gaming-Ort ist ein sehr wichtiger Bestandteil einer Gaming-Strategie. Hierbei geht es um alle möglichen Veranstaltungen rund um das Thema Gaming. Dazu gehören Informationsabende, Wettbewerbe (für alle Altersklassen), Tage oder Wochenenden, an denen in der Bibliothek Spiele entwickelt werden, Lesungen mit Büchern aus der Gaming-Kultur, Schreibwerkstätten mit Geschichten aus Games, Charakter-Design-Workshops, Kostüm-Workshops aus dem Bereich Cosplay, Live-Übertragungen internationaler Gaming-Wettbewerbe (Public Viewing), Treffen des Bibliotheks-Gaming-Clubs etc. Hier ist vor allem eine Vernetzung mit den vorhandenen Gaming-Communities sinnvoll und erstrebenswert.

Die »Gamified Library«: Dieser Bereich beschäftigt sich weniger mit Games an sich als vielmehr mit der Frage, wie Spielemechaniken die gesamte Arbeit der Bibliothek umfassend verbessern können. Es geht also darum, diesen Bereich als Querschnittsfunktion durch die Bibliotheksarbeit zu verstehen. Die Anwendungsgebiete sind vielfältig. Mittels Gamification können neue bzw. verbesserte Formen von Bibliotheksführungen realisiert werden. Ebenso könnten Katalog-Oberflächen verbessert werden. Auch für die interne Nutzung eignet sich Gamification zum Beispiel bei der Weiterentwicklung einer Bibliotheksstrategie. Dabei ist auch eine Kombination mit Ansätzen wie zum Beispiel Design Thinking möglich.

Sonderfall Wissenschaftliche Bibliotheken

Für Wissenschaftliche Bibliotheken ergeben sich dabei besondere Optionen. Ihre Verbindung zur Gaming-Kultur an sich muss nicht so ausgeprägt sein wie es bei Öffentlichen Bibliotheken der Fall ist. Dafür gibt es andere Ansätze, die sich an Forschung und Lehre orientieren. Und doch sind auch hier die Optionen vielfältiger als zumeist angenommen. Serious Games und Game-Based-Learning sind zwei bereits erprobte Ansätze in der Vermittlung unterschiedlicher Inhalte. Zudem können eine Vielzahl an Daten, Systemen oder anderen Inhalten durch Spiele simuliert werden. In zunehmendem Maße besteht eine Nachfrage nach neuen Vermittlungskonzepten auf Seiten der Lehrenden, und schließlich kann auch in Wissenschaftlichen Bibliotheken Gamification helfen, Bibliotheksführungen zu verbessern oder auch die digitale Transformation der Bibliothek zu unterstützen. Unabhängig davon werden auch immer öfter Spiele entwickelt, in denen der Spieler gar nicht merkt, dass er ein Forschungsvorhaben unterstützt. So mögen die Spieler wie im Spiel »Play to cure« denken, dass sie durch das All fliegen und Meteoriten ausweichen bzw. diese zerstören. In Wahrheit helfen sie mit jedem Flug Millionen von Daten aus Krebszellen zu analysieren. Die Meteoriten sind dabei nur Visualisierungen von Auffälligkeiten im Genom von Zellen und Interaktion mit ihnen zeigt dem Forscher, welche Zellen er genauer untersuchen muss. Ebenso werden Forschungsdaten in Spiele wie zum Beispiel »Eve Online« übertragen und dort zu Aufgaben innerhalb des Spiels.

Sonderfall kleine Bibliotheken

Für kleine Öffentliche Bibliotheken stellt das Thema Gaming eine besondere Herausforderung dar. Zum einen fehlt sehr oft die räumliche, digitale und personelle Infrastruktur. Zum anderen hat das Umfeld dieser Bibliotheken sehr oft wenig Verständnis für dieses Thema. Letzteres lässt sich nur mit viel Geduld ändern. Aber ersteres erfordert einen speziellen Ansatz. Wenn zum Beispiel dauerhaftes beziehungsweise tägliches Gaming in der Bibliothek nicht möglich ist, kann man sich mit temporären, aber kontinuierlichen Veranstaltungen behelfen. Auch eine feste Kooperation mit anderen Institutionen inklusive einer räumlichen Auslagerung einzelner Veranstaltungen sind hier eine Option. In Fahrbibliotheken wiederum bestünde die Möglichkeit, mobile Events anzubieten.

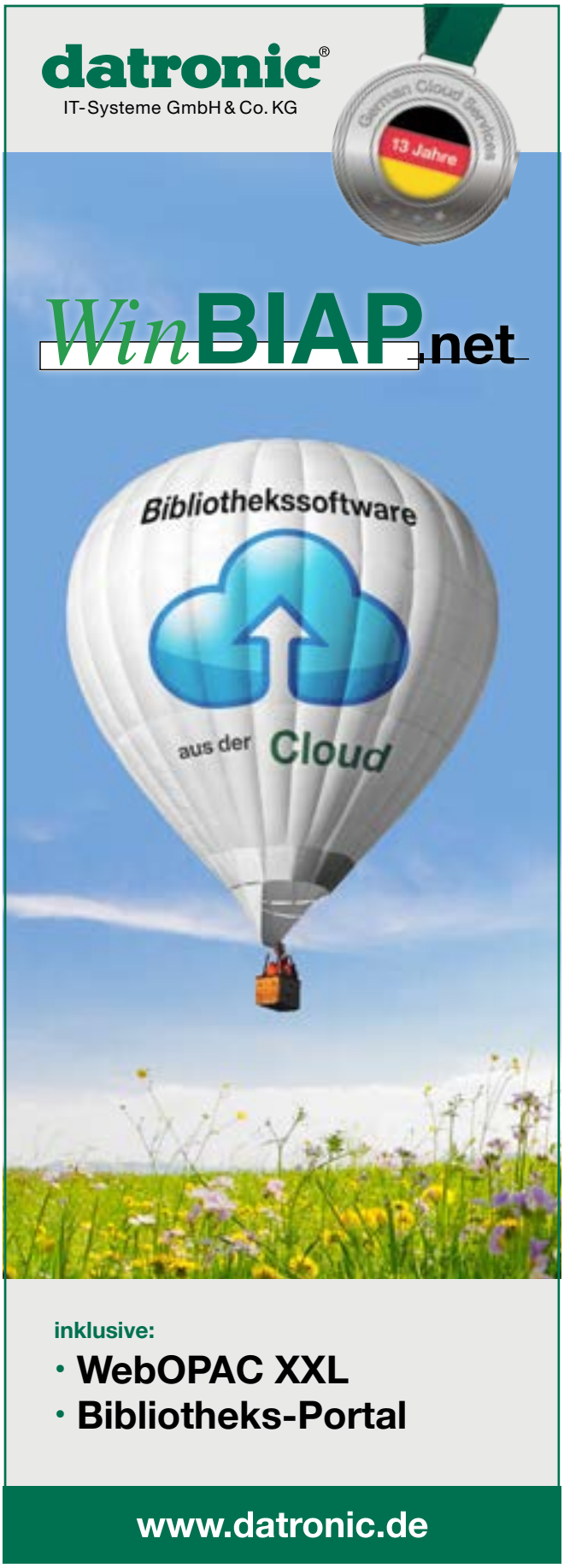
Ein paar abschließende Empfehlungen

Abschließend möchte ich ein paar Empfehlungen aussprechen:

1. Wie schon erwähnt ist Gaming nicht nur ein Kinder- und Jugendthema. Entwickeln Sie auf jeden Fall einen Ansatz, der auch ältere Spieler berücksichtigt.
2. Nutzen Sie Gaming niemals, um damit Zielgruppen in die Bibliothek zu locken, um sie dann zum Beispiel zum Lesen von Büchern zu bringen. Gaming ist kein PR-Werkzeug.
3. Akzeptieren Sie, dass Games genauso relevant sind wie Bücher.
4. Besuchen Sie die Gamescom! (siehe hierzu Seite 626)
5. Spielen Sie Computerspiele.
6. Werden Sie Mitglied in der Facebook-Gruppe »games4culture«.
7. Vernetzen Sie sich mit Gamern.
8. Binden Sie Gaming in ihre digital-analoge Bibliotheksstrategie ein.

Christoph Deeg ist Berater und Speaker für digital-analoge Gesamtstrategien und Gamification. In diesem Zusammenhang berät und begleitet er national und international tätige Institutionen und Unternehmen bei der Entwicklung und Realisierung umfassender und nachhaltiger analog-digitaler Gesamtstrategien. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Welt der Bibliotheken. Hier kümmert er sich um die Entwicklung digital-analoger Bibliotheksstrategien und die Einbindung von Gaming und Gamification als Querschnittsfunktion der Bibliotheksarbeit. In diesem Zusammenhang hat er schon mehr als 100 Bibliotheken im In- und Ausland beraten und begleitet. Der studierte Jazzmusiker ist Autor des Buches »Gaming und Bibliotheken« und Gründer des Netzwerkes »games4culture«. Weitere Informationen sind zu finden unter www.christoph-deeg.com und unter www.bibliotheksstrategien.de

ANZEIGE



Thomas Feibel

Kein leichtes Spiel in Bibliotheken

Aktuelle Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware

Thomas Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und Computer in Deutschland. 2014 wurde er für seine Arbeit zur Leseförderung und Vermittlung elektronischer Medien für Kinder und Jugendliche von Bibliothek & Information Deutschland (BID) mit der Karl-Preusker-Medaille ausgezeichnet. Im Folgenden gibt er einen Überblick über die aktuellen Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware, indem er die wichtigsten Themen in Frageform aufgreift und in kurzen, prägnanten Statements Stellung dazu nimmt.

Früher hatten Videospiele einen schlechten Ruf. Warum eigentlich?

Videospiele hatten schon immer einen schlechten Ruf. Besonders bei Erwachsenen. Weil diese keinen Zugang dazu fanden, hielten sie die Spiele automatisch für Zeit- und Geldverschwendung. Auch die Medien und die Politik sprachen überwiegend schlecht über Computerspiele. Vielleicht erlangte das Genre erst durch diese Ablehnung den Status der Jugendkultur. Ähnlich hatten es ja vorige Generationen mit Rockmusik erlebt. Später kamen dann neue Vorwürfe. So ist es noch gar nicht so lange her, dass insbesondere Kinder und Jugendlichen ein starkes Suchtverhalten attestiert wurde. Computerspiele sollen zudem, so die Ansicht vereinzelter Hirnforscher, das mühsam am Tag in der Schule Erlernte ausradieren und erheblich die schulische Leistung schwächen. Und dann gab es auch noch die unsägliche »Killerspiele«-Diskussion, bevorzugt als Reflex nach Amokläufen.

Von all dem ist seit Jahren nur wenig zu hören. Ist das Genre jetzt gesellschaftlich akzeptiert?

Nicht zwangsläufig. Zwar ist die Gesellschaft durch Smartphones und Tablets insgesamt verspielter geworden, aber die alten Probleme sind geblieben: Weder hat die Ambulanz für Spielsucht in Mainz weniger zu tun, noch verzichtet so manches Spiel explizit auf Gewalt. Die Antwort ist viel banaler: Videospiele sind ein Geschäft. Laut dem Branchenverband der Spieleindustrie BIU setzten allein deutsche Spielefirmen im Jahr 2016 2,3 Milliarden Euro für Spielsoftware um. Da in dieser enormen Summe beachtliche Steuereinnahmen stecken, brachte das die Politik zum Umdenken. Seitdem wird diese boomende Industrie in vielen Bundesländern von den lokalen Wirtschaftsförderungen umgarnt. Denn die Zukunftsbranche der Videospiele generiert auch eine Menge neuer Arbeitsplätze. Und spätestens seit sich die Bundesregierung beim Deutschen Computerspielpreis (DCP) als Mitausrichter beteiligt, wird nicht mehr von Killerspielen, sondern von Kulturgut gesprochen.

In einer Fotogalerie in der BuB-App ist zu sehen, wie und wo Computerspiele in der Bibliothek sonst noch eingesetzt werden können.

Macht das Ende solcher Debatten die Arbeit von Bibliotheken einfacher?

Es ist schon von Vorteil, wenn Stigmatisierungen wegfallen. Als die ersten Bibliotheken Computerspiele zur Ausleihe anboten, mussten einige dafür von Kunden oder auch der Verwaltung starke Kritik einstecken. Was haben Videospiele in einer Bibliothek verloren? Solche Grundsatzdiskussionen müssen heute zum Glück nicht mehr geführt werden. Allerdings haben es Bibliotheken jetzt aus anderen Gründen schwerer, weil es die technische Marktentwicklung stark kompliziert, einen verleihbaren Grundbestand anzubieten.

Stichwort Steam?

In wenigen Jahren hat sich Steam zur führenden Plattform für PC-Spiele weltweit gewandelt. Gerade deutsche Spielefirmen profitieren von dieser internationalen Vertriebsform. Zudem bietet Steam für die Hersteller weitere Vorteile: Download-Spiele benötigen keine Verpackung, kein Lager und sind nicht länger auf Geschäfte angewiesen. Allerdings können Downloads nicht verliehen werden. Auch die Präsenz in der Bibliothek selbst vor Ort ist alles andere als einfach. Weil Steam in Sachen Datenschutz einen schlechten Ruf hat, verweigert so manche kommunale IT-Abteilung die Nutzung. Da fallen dann schwierige Gespräche an, die nicht selten damit enden, dass

Brettspiele versus Brettspiele-Apps: Im direkten Vergleich schneiden die analogen Spielvarianten besser ab, weil sie in der Gemeinschaft mehr Spaß machen. Foto: Anna-Seghers-Bibliothek Berlin-Lichtenberg

schließlich Steam überhaupt nicht genutzt werden darf. Es gibt aber auch andere Probleme. Viele PC-Spiele lassen sich nur einmal aktivieren. Das macht den Verleih, wie es früher bei CD-Roms üblich war, praktisch unmöglich. Im Übrigen setzen ebenso Konsolenspiele mehr und mehr auf Online-Downloads. Jenseits der großen Blockbuster-Titel gibt es viele Games nur als reinen Download. Sogar im niedrigen Preissegment, um auf die kostengünstigen Apps zu reagieren.

Sind dann Konsolen überhaupt noch interessant für Bibliotheken?

Auf jeden Fall. Denn viele Spiele bieten eine ungeheure Spieltiefe – im Gegensatz zu Apps. Das lässt sich mitunter mit einem 1 000-Seiten-Roman und einer Kurzgeschichte vergleichen. Schwierig wird es nur, wenn eine Bibliothek hier am Anfang steht und unsicher ist, welche Konsole es denn nun werden soll. Dabei hilft eine Umfrage unter den Kunden, um herauszufinden, welche Plattformen sie zu Hause haben. Playstation 4 (PS) und Xbox One sind hier die Platzhirsche. Das überwiegende Spielangebot visiert eher Gamer ab 16 und 18 Jahren oder älter an. Das ist eine sonst eher selten in der Bibliothek anzutreffende Zielgruppe, die dann dankbar solche Angebote annimmt, zumal die Spiele mit 50 bis 80 Euro zu teuer für ein durchschnittliches Taschengeldbudget sind.

Für die Playstation gibt es eine VR-Brille. Lohnt sich die Anschaffung für Bibliotheken?

Von allen Bildungshäusern stehen Bibliotheken technischen Neuerungen immer offen gegenüber. Und Kinder und Jugendliche können daran teilhaben, obwohl sie es sich vom Elternhaus her eben gar nicht leisten könnten. Und natürlich hat eine VR-Brille (Virtual Reality-Brille) in der Bibliothek ungeheuren Magnetcharakter. Die Bibliothek als Testlabor. Die PS-VR ist zudem ein echter Hingucker und mit 400 Euro immer noch günstiger als die PC-Variante Occulus Rift für 600 Euro. Für die Sony-Brille spricht auch, dass Spiele auf der Playstation immer funktionieren, während die PCs bekanntermaßen schneller erlahmen.

Technisch sind die VR-Brillen inzwischen ausgereifter und bieten ein völlig neues Spielerlebnis: Der Gamer setzt die Brille auf und wird nun komplett von einer digitalen Welt umgeben, in der er sich in alle Richtungen umschauen kann. Bei Erwachsenen setzt »Resident Evil 7« Maßstäbe, hat aber eine USK 18 und ist nicht gerade zimperlich. Für Kinder ist »Eagle Flight« ein tolles VR-Spiel, in dem sie in der Rolle eines Weißkopfadlers durch das verwaiste Paris fliegen. Übrigens wird immer noch vielen Leuten beim Spielen etwas schlecht. Wer im Stehen spielt, dem wird weniger übel.

Sicher wäre es aber schlau, auf mehr Spiele mit VR-Elementen zu warten, denn die Auswahl ist noch nicht sehr groß. Sonst passiert vielleicht dasselbe wie seinerzeit mit der Kinect-Steuerung von Mircrosoft: Was nützt die beste Technologie, wenn es keine Games dafür gibt?

Die Wii war ja eine ungeheuer erfolgreiche Konsole für Kinder und Familien. Wie sieht es da mit der neuen Switch von Nintendo aus?

Tatsächlich hatte die Wii durch die Bewegungssteuerung frischen Wind in das Konsolenangebot gebracht. Leider konnte die WiiU daran nicht anschließen. Mit der Switch startet

Nintendo einen radikalen Neuanfang. Für Bibliotheken bedeutet das: Alte Wii und WiiU-Spiele laufen darauf nicht. Mit der Switch bietet Nintendo eine mobile Konsole an, die dem Gaming mit Tablets und Smartphones etwas entgegensetzt. Das Gerät besteht aus einer Station, die am Fernseher angeschlossen wird. Das Herzstück ist jedoch das Tablet, das mit seinem Standfuß auch ohne Monitor auf einem Tisch funktioniert. Werden die beiden Mini-Controller rechts und links des Tablets hineingeschoben, lässt sich die Switch mobil nutzen, um zum Beispiel »Zelda« in Bus und Bahn weiter zu spielen. Die Switch hat im Familienbereich sicher das größte Potenzial. Allerdings ist die Auswahl an Spielen noch recht überschaubar.

Mit großem Eifer bei der Sache: Juroren prüfen in der Stadtbibliothek Straubing neue Computerspiele für den Deutschen Kindersoftwarepreis. Foto: Stadtbibliothek Straubing

Das größte Spielangebot gibt es bei Apps. Was ist denn besser: iPad oder ein Android-Tablet?

Früher ließ sich das leichter beantworten, denn es gab einfach mehr Apps, die nur auf dem iPad zu Verfügung standen. Heute hält sich das einigermaßen die Waage. Das iPad ist deutlich teurer, aber dafür verlässlicher. Android-Tablets sind zwar günstiger, aber nicht jede App funktioniert auf jedem Gerät. Es gibt da leider keine Standards und das macht den technischen Alltag damit anstrengend. In der Bibliothek sollte allerdings beides vorhanden sein. Statt zum Beispiel zehn Android-Geräte lieber nur fünf Stück und zwei iPads. Interessant ist auch das iPad Pro mit seinem Pencil Stift. Hier eröffnen sich für das kreative Arbeiten, aber auch für das Schreibenüben und für Projektwochen völlig neue Möglichkeiten. Das iPad Pro hat allerdings seinen stolzen Preis.

Sind denn Apps ein Thema für Bibliotheken?

Auf jeden Fall können Bibliotheken nicht daran vorbei, auch wenn die Tablets ohne WLAN nicht funktionieren und die Apps nicht entleihbar sind. Proportional erscheinen deutlich mehr Apps als andere Spiele. Obwohl es im Grunde nur zwei Stores – Google Playstore und iTunes – gibt, ist das Angebot sehr unübersichtlich. Wer zudem in Deutschland eine App produziert und sie nicht international aufstellt, bekommt sie nur selten bis gar nicht refinanziert. Durch die niedrigen Preise rechnet sich das für viele Hersteller nicht. Darum ziehen sich die klassischen Kinder- und Jugendbuchverlage auch mehr und mehr heraus.

Was wird denn als Apps für Kinder und Jugendliche angeboten?

Das beginnt mit Apps für das Vorschulalter. Hier gibt es erste Übungen zu Zahlen, Buchstaben, Farben und Formen. Die eben erwähnten animierten Bilderbücher sind zwar ganz nett, aber konzeptionell eher schwach, wenn die Katze miaut und das Schwein quiekt. Da waren wir ehrlich gesagt bei CD-ROMs schon mal weiter. Im Bereich Lernen und Schule passiert nun etwas Verblüffendes: Es gibt nur sehr wenig Lernsoftware bei Apps. Bei PC war das Angebot deutlich größer. Als Spiele gibt es sehr viele Minispiele, Denkspiele und Geschicklichkeitsspiele oder Minisimulationen mit kurzen Runden. Interessant fallen jedoch die Brettspiel-Adaptionen aus, die zwar nah am Grundspiel bleiben, oft aber mit mehr Funktionen aufwarten. Die PC-Spiel-Varianten sind oft enttäuschend, weil sie zu teuer sind und von der Usability nicht zwangsläufig die Möglichkeiten der Tablets nutzen. Jugendliche selbst spielen mit dem Smartphone nicht mehr so viel, weil bei ihnen mit Snapchat, Instagram und WhatsApp die Kommunikation im Vordergrund steht.

Gibt es Beispiele, wie sich solche Apps in die Bibliotheksarbeit integrieren lassen?

Da gibt es viele Ideen. Wir haben zum Beispiel mal zusammen mit der Bibliothek in Landshut Kinder zu einer Challenge eingeladen: Brettspiele versus Brettspiele-Apps. Zuerst wurden in Gruppen die Brettspiele getestet und bewertet. Anschließend die gleichnamigen Apps. Am Ende sollten die Kinder entscheiden, was ihnen besser gefallen hat und warum. Gewonnen haben schließlich die echten Brettspiele, weil sie in Gemeinschaft mehr Spaß machen. Das hilft Kindern ihr eigenes Medienverhalten zu hinterfragen.

Das wäre dann Medienkompetenz. Was können Bibliotheken denn noch dazu beitragen?

Alles. Denn wer soll es sonst machen? Eltern sind oft überfordert und die Schule hinkt schon allein technisch hinterher. Das ist ja dort schon gut am Umgang mit dem Smartphone zu sehen, das vor Ort in der Regel verboten ist. Nein, die Bibliothek ist der perfekte Raum mit den technischen Voraussetzungen, geballter Medienkompetenz und einer neugierigen und experimentierlustigen Mitarbeiterschaft. Ich kenne Bibliotheken, die Kindern erst mal erklären, was es mit »Free to play« wirklich auf sich hat und warum es nicht in Ordnung ist, wenn sich App-Spiele ständig mit Nachrichten melden, um Kinder und Jugendliche zurück ins Spiel zu locken, damit sie am Ende doch Geld ausgeben. Von 409 Millionen Euro Umsatz mit Apps in Deutschland im Jahren 2016 stammen allein 392 Millionen Euro aus inApp-Käufen. inApp-Käufe werden eher im Spielverlauf erworben, wobei Kinder und Erwachsene schnell mehr Geld ausgeben, als wenn sie sich das vor dem Spiel gründlich überlegt hätten.

Welche Rolle spielt das Smartphone in Bibliotheken?

Meiner Meinung nach eine noch zu geringe. Selbst Kinder aus ärmeren Haushalten besitzen bereits eines. Das ist doch klasse, wenn die Geräte nicht gekauft, sondern mitgebracht werden. Stichwort »Bring your own device« (BYOD). Nun fehlen nur noch die richtigen kostenlosen Apps wie zum Beispiel Actionbound. Eine tolle, neue App ist vor allem #stadtsache. Die Idee dahinter: Kinder sollen Orte ihrer Stadt mit anderen Augen betrachten. Fenster werden zu Augen, Zäune zu Zähnen. Die Funde werden fotografiert und in einer Karte markiert, damit auch andere sie finden können. Neben den medienpädagogischen Aspekten steht vor allem eine kritische Haltung in Sachen Stadtplanung im Vordergrund. Digital erobern sich Kinder so vielleicht die Betonburg Stadt als Spielort zurück. Toll.

In welchem Spielebereich gibt es die meisten Innovationen?

Ganz klar im elektronischen Spielzeug, das mit Apps zusammen funktioniert. Hier können echte Roboter und Rennwagen gesteuert werden. Dabei kommen mehrere Dinge zusammen: Zum einen sind Kindern haptische Momente sehr wichtig, zum anderen trifft hier Digitalität auf echtes Spielzeug. Wird also etwas programmiert, dann erfolgt der Funktionstest nicht auf einem Bildschirm, sondern eben in echt. Da müssen wir den klassischen Gaming-Begriff mal weiter fassen und auch spielerisch vermittelte Bildung hineinpacken. Denn mithilfe des elektronischen Spielzeugs verschränken sich Spiel und Bildung immer mehr ineinander.

Ist denn Programmieren auch ein Thema für Bibliotheken?

Hallo?! Ich kenne kein Thema, das nicht in Bibliotheken vorkommt. Programmieren ist eine Denkweise und wie eine Fremdsprache, die es von klein auf zu erlernen gilt. Denn wer einmal etwas selbst programmiert hat, schaut sich danach programmierte Gegenstände mit einem veränderten Blick an. Es wird hinter das Produkt geschaut. Es gibt wirklich eine Vielzahl von Programmier-Apps und Computerprogrammen. Ich finde den »WeDo 2.0«-Kasten von Lego toll, aber auch den witzigen Miniroboter »Cosmo«. Zwar lernen Kinder oft zu programmieren, aber dabei nur das »Wie« und nicht das »Warum?«

Am Ende ist es wieder mal ein klassisches Buch wie »Einfach Programmieren für Kinder« von Carlsen, das mich überzeugt. Zusammen mit der App gelingt den Autoren etwas, was bei den elektronischen Angeboten zu kurz kommt: Es sorgt für eine umfassende, inhaltliche Grundlage.

Der Medienexperte **Thomas Feibel** (Jahrgang 1962) leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und publiziert für Stiftung Warentest, c't, T-Online, Familie & Co, Stafette, Dein Spiegel und viele andere. Er arbeitet für das Deutschlandradio, den WDR und das RBB-Fernsehen. 1995 etablierte er die Feibel-Mäuse als anerkanntes Gütesiegel für gute Kindersoftware. Seit 2002 verleiht er als Co-Initiator zusammen mit dem Family Media Verlag den Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI (siehe folgenden Beitrag).

Feibel schreibt Kinder- und Jugendbücher, in denen es oft um Themen wie Cybermobbing, Soziale Netzwerke und das Aufwachsen in der digitalen Welt geht. Dazu hält er Lesungen und Vorträge, veranstaltet Workshops und Seminare.

Zuletzt erschien »Snapchat, WhatsApp und Instagram« (Carlsen, 2017) und der Elternratgeber »Jetzt pack doch mal das Handy weg« (Ullstein, 2017). Thomas Feibel lebt in Berlin. (Foto: Die Hoffotografen GmbH Berlin)

Im Oktober erschien Thomas Feibels Buch »Jetzt pack doch mal das Handy weg« im Ullstein-Verlag. In diesem Elternratgeber wird angeregt, sich mehr mit Bibliotheken zu vernetzen. Warum?

In meinem Buch geht es vor allem darum, Kinder in und für die Medienwelt stark zu machen, dafür gibt es im Englischen den Begriff Empowerment. Dazu gehört, Kinder mit dem Smartphone nicht alleine zu lassen, sondern dass sie das Gerät als Arbeitsinstrument kennenlernen, um eigene E-Books zu gestalten, Musik zu komponieren oder eben zu programmieren, damit sie sich nicht in der Welt von WhatsApp und Instagram verlieren und selbstregulativ agieren können. Für diesen Bildungsauftrag kann ich mir keinen besseren Ort als die Bibliothek vorstellen.

Eva-Marie Urban

Kinder geben den Ton an

TOMMI – der Deutsche Kindersoftwarepreis wird seit 2008 in enger Zusammenarbeit mit Bibliotheken ermittelt und vergeben

»Endlich mal ein Erwachsener, der uns versteht!« Wer sich fragt, warum seit 2008 jedes Jahr während und kurz nach den Sommerferien Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus circa 20 deutschen Bibliotheken eine Pressemitteilung nach der anderen schreiben, sich hektisch durch Postkisten wühlen, jedes Kind zwischen 6 und 13 nach seinen Gaming-Gewohnheiten fragen und eine ganze Mailingliste mit Hilferufen füllen, für den fasst dieser Satz eines Zwölfjährigen die ganze Angelegenheit passend zusammen. Gaming, also die Beschäftigung mit PC- und Konsolenspielen sowie Apps, betreiben laut der aktuellen KIM-Studie (2016, Seite 10f.) 60 Prozent der Kinder mindestens einmal wöchentlich (verglichen übrigens mit 48 Prozent, die mindestens einmal wöchentlich Bücher lesen). Wer also über Medienkompetenzvermittlung redet, sollte sich die Mühe machen, seine Zielgruppe kennenzulernen. Sie dankt es einem.

Begonnen hat es zunächst mit den Fragen und Sorgen der Eltern. Der Berliner Medienjournalist und Autor Thomas Feibel beschäftigt sich seit über 20 Jahren mit dem Thema Kinder und Software und »Feibels Kindersoftwareführer« gehörte in den späten Neunzigern und frühen Nuller-Jahren zum Standardangebot vieler Öffentlicher Bibliotheken. Wurde ein Titel dort empfohlen, fand er auch bald den Weg in den Bestand. Bibliothekare und Eltern waren sicher, dass die Kinder etwas Brauchbares vor die Maus bekamen. Sehr bald konnte allerdings das gedruckte Werk mit der Beschleunigung des Marktes nicht mehr mithalten und so wurde die Idee geboren, mit Tom Feibel als Organisator und Namensgeber einen Preis zu stiften, der aktuelle Spiele und andere Kindersoftware zeitnah auszeichnen sollte. Das Besondere: Der Siegertitel wird von den Kindern bestimmt, die Erwachsenen treffen nur die Vorauswahl.

Damit stellte sich die Frage, wo man eine Kinderjury auftreiben könne. Als gelerntem Bibliotheksassistenten lag für Tom Feibel die Antwort auf der Hand. Er trat an den Deutschen Bibliotheksverband (dbv) heran und dieser stellte das Projekt bei den Bibliotheken vor. Das Interesse war riesengroß, die Kapazitäten deutlich geringer – dennoch wagten sich 2008 fast 20 Öffentliche Bibliotheken an das Projekt heran. Neben einigen ganz großen »Playern«, zum Beispiel Frankfurt, Hamburg und Leipzig war Leverkusen als damals einzige nordrhein-westfälische Bibliothek mit an Bord. Warum wir uns das einfach getraut haben? Offen gestanden wollten wir unser Angebot um Konsolenspiele erweitern und sahen eine Möglichkeit, günstig an gute Spielempfehlungen und die benötigten Geräte zu kommen. So materialistisch sind ÖBs in Zeiten der Not.

Die Erkenntnis nach dem ersten Jahr: 20 Bibliotheken mit je 20 Kindern ergeben 400 Testteilnehmer – kann das für Deutschland wirklich repräsentativ sein? Es sollten also noch mehr Kinder aktiviert werden. Uns beschäftigte auch,

TOMMI 2017: Die Sieger

In intensiven Tests haben 3280 Kinder deutschlandweit in diesmal 15 Bibliotheken in den vergangenen Wochen gerätselt, getüftelt und sich gleich mit zwei Robotern angefreundet, um die Sieger des Deutschen Kindersoftwarepreises 2017 zu küren. Auf der Frankfurter Buchmesse wurden die Gewinner schließlich ausgezeichnet. In der Sparte PC nahm »Portal Knights« (505 Games) den ersten Platz ein. Bei den Konsolen gewann »Mario Kart Deluxe« (Nintendo). Weitere Preisträger sind »Cozmo« (Anki) beim elektronischen Spielzeug und »Pet Hotel Premium« (Tivola) in der Kategorie Apps. Ausführlichere Informationen zu den Sieger-Spielen gibt es unter: www.kindersoftwarepreis.de

Jurorin bei der Arbeit. Foto: Stadtbibliothek Leverkusen

Die beteiligten Bibliotheken sind: Stadtbücherei Biberach, Stadtbibliothek Ludwigsburg, Stadtbibliothek Freiburg, Münchner Stadtbibliothek: Stadtbibliothek Am Gasteig, Stadtbibliothek Straubing, Anna-Seghers-Bibliothek Berlin-Lichtenberg, Anna-Ditzen-Bibliothek Neuenhagen, Bücherhallen Hamburg: Bücherhallen Alstertal, Stadtbücherei Frankfurt am Main/Sachsenhausen, Stadtbibliothek Hannover, Stadtbibliothek Leverkusen, Stadtbibliothek Euskirchen, Leipziger Städtische Bibliotheken, Stadt- und Schulbibliothek Landsberg, Stadtbücherei Kiel.

dass weder den Eltern noch den Bibliothekaren so richtig wohl war bei dem Gedanken, Kinder stundenlang vor den Monitor zu bannen, um in knapp 3 Wochen 20 Spiele ausgiebig und differenziert zu testen. Die Unterteilung in eine PC- und eine Konsolenjury sorgte für Ärger – mehr als ein Jurykind verlor umgehend das Interesse, wenn es in der PC-Jury landete, was sich übrigens bis heute nicht geändert hat.

Die Leverkusener Jury des Jahres 2013 präsentiert ihre Favoriten. Foto: Stadtbibliothek Leverkusen

Medienpädagogische Konzepte

Also entwickelten die teilnehmenden Bibliotheken verschiedene medienpädagogische Konzepte, mit denen wir seitdem die Schulen in unserem Umfeld ansprechen. Am erfolgreichsten ist meistens die Arbeit bei den weiterführenden Schulen; den Lehrern ist dort durchaus bewusst, dass Gaming eine wichtige Freizeitbeschäftigung ist und auch erheblichen Einfluss auf das Beziehungsgefüge in den verschiedenen Klassengruppen hat.

Eine ganz spannende Konstellation: Fast alle Klassen haben eine »Zocker-Clique«, meistens Jungs und meistens nicht die engagiertesten Schüler. Und wenn ich am Anfang des TOMMI-Programms nach Spielevorlieben frage, höre ich von dieser Gruppe natürlich nicht »Sims«, »Mario Kart« oder »Minecraft«, nein, als Erstes schallt »GTA V« durch den Raum, manchmal gefolgt von »Halo«, »Bioshock« oder auch »Slenderman«. Natürlich findet diese Clique (und auch manch anderer Schüler) die TOMMI-Spiele erst mal kindisch und verlangt nach Ballerspielen.

Wenn wir uns dann aber mal in Ruhe über das Thema »Altersfreigaben« unterhalten, anhand von Beispielen Eigenschaften von Spielen bestimmten Altersstufen zuordnen und mithilfe eines Screenshots aus einer Verfilmung von »Silent Hill« erarbeiten, wie »Angstmachen« eigentlich funktioniert – nicht, dass einer der Anwesenden je Angst gehabt hätte –, dann öffnen sich viele Kinder und beweisen eine eindrucksvolle Kompetenz und übrigens auch eine differenzierte, kritische Wahrnehmung. »Wenn der mal so gut englische Vokabeln lernen würde wie er Skylanders-Figuren kennt«, seufzt schon mal eine Lehrerin, aber ein bisschen beeindruckt ist sie doch. Und viele Kinder, die vorher sicher nicht auf die Idee gekommen wären, in die Bibliothek zu gehen, verabschieden sich mit einem »ich hätte nie gedacht, dass die Bibliothek so cool ist«. Obwohl sie nicht GTA, sondern »Rudi Regenbogen« gespielt haben.

Durch diese Klassenveranstaltungen gelingt es uns in Leverkusen, nicht nur 20, sondern durchschnittlich 250 Schüler im Jahr mit dem TOMMI zu erreichen. Ein weiterer großer Erfolg ist die Verankerung der Bibliothek als Ort der Medienkompetenz in der Wahrnehmung der beteiligten Lehrer. In den letzten Jahren ist es in Leverkusen durchaus normal geworden, bei uns konkret nach Gaming-Veranstaltungen und auch Recherchetrainings zu fragen, weil man uns hier profunde Kenntnisse zutraut. Für die Lektoren und Veranstaltungsplaner ist der Markteinblick ein weiterer Gewinn. Wie wäre es mit einem Tiptoi-Spielenachmittag, einem Anki-Overdrive-Wettrennen oder einem Lego-Education-Film? Und vielleicht haben Sie schon einmal von »Actionbound« gehört? Richtig, das gehörte 2013 zu den ersten Apps, die nominiert wurden!

Eva-Marie Urban ist Leiterin der Stadtbibliothek Leverkusen

ANZEIGE

|a|S|tec|
40 Jahre angewandte Systemtechnik GmbH

Lösungen für Bibliotheken & Archive

aDIS/BMS – das integrierte Bibliothekssystem
für Großstadt-, Universitäts-, Hochschul-, Behörden- und Parlamentsbibliotheken
als Cloud-fähiges Mandanten-/Verbundsystem oder Lokalsystem in Verbünden

aDIS/OPAC
barrierefrei und kundenspezifisch
mit Fernleihe, Onleihe, e-Payment und personalisierten Funktionen, auch als Web-App (mOPAC)

aDIS/Archiv
für konventionelle und elektronische Sammlungen
von Manuskripten, alten Drucken, Museumsobjekten…
mit integriertem Plain and Easy Code für Musikalien

|a|S|tec| GmbH
Paul-Lincke-Ufer 7c
10999 Berlin
Tel.: (030) 617 939-0
info@astecb.astec.de
www.astec.de

Videospiele werden in der NCSU für die Forschung benötigt. Den Studierenden stehen sie auch zum Zeitvertreib zur Verfügung. Fotos: NCSU

Jason Jefferies, Darby Orcutt, Markus Wust

Ein lohnendes Unterfangen und neue Herausforderungen

Videospiele: Bestände und Services der NCSU Libraries

Videospiele haben als herausragende Unterhaltungsmedien auch ihren Weg in die akademischen Lehrpläne gefunden. Wissenschaftliche Bibliotheken in den USA haben damit begonnen, Bestände und Services rund um Videospiel-Hardware und -Software einzurichten und so das Spielen auf der Unterhaltungsebene eingeführt und gleichzeitig diejenigen unterstützt, die Spiele und die Mechanismen des Game Design erforschen. Der vorliegende Artikel beschreibt eines dieser Bibliotheksprojekte, die Videospielsammlungen und Spielebereiche der Bibliotheken in der North Carolina State University in Raleigh, North Carolina (USA). Er spricht Empfehlungen für den Aufbau und die Pflege solcher Sammlungen und Services aus und thematisiert eine Reihe möglicherweise relevanter Problemstellungen.

Videospiele, die in den späten 1950er-Jahren ihren bescheidenen Anfang nahmen, sind zu einem integralen Bestandteil unserer globalen Gegenwartskultur geworden. Ikonische Charaktere wie zum Beispiel Super Mario sind weltweit bekannt, und die Community der Spieler von beispielsweise World of Warcraft erstreckt sich inzwischen über den gesamten Globus. Welchen Einfluss Videospiele haben, wird schon deutlich, wenn man nur die Zahlen betrachtet: 2017 werden schätzungsweise 2,2 Milliarden Spieler Erlöse von über 108 Milliarden Dollar ermöglichen; davon entfällt allein ein Viertel auf China.[1]

In der Anfangsphase gab es für die, die auf den Zug der florierenden Videospielindustrie aufspringen wollten, keine einschlägigen Ausbildungsmöglichkeiten. Stattdessen nahmen Entwickler von Spielen eher den Weg über traditionellere Bildungswege aus Bereichen wie Elektrotechnik oder

Computerwissenschaft. Erst in den frühen 1990er-Jahren kamen die ersten spezialisierten Bildungsangebote für die Spieleentwicklung auf. Im Studienjahr 1991/1992 bot die School of Cinematic Arts der University of Southern California als erste Kurse an, in denen es um die Entwicklung von Spielen und interaktiven Medien ging. 1994 ließ die DigiPen, eine private, gewinnorientierte Universität, die zu dieser Zeit ihren Sitz im kanadischen Vancouver hatte, Studierende zu einem in Kooperation mit Nintendo entwickelten Diplomstudiengang »Art and Science of 2D and 3D Video Game Programming« zu. In Europa gehörte die britische University of Abertay-Dundee zu den Vorreitern bei der Ausbildung im Bereich Videospieleentwicklung: Hier wurde 1997 ein Masterstudiengang für die Software-Entwicklung von Spielen und virtuellen Umgebungen eingeführt.[2] Mit dem Aufkommen dieser Ausbildungsangebote und dem wachsenden Interesse an der Erforschung von Videospielen bei Wissenschaftlern aus einer Vielzahl von Fachgebieten stellten Anfang der 2000er-Jahre Wissenschaftliche Bibliotheken erste Überlegungen zu der Frage an, wie Spiele bestmöglich in Bibliotheksbestände integriert werden und wie Bibliotheken den speziellen, mit diesem Medium verbundenen Herausforderungen begegnen können. Als eine der ersten Einrichtungen, die entsprechende Lehrveranstaltungen etablierten, startete die Simon Fraser University in Surrey in der kanadischen Provinz British Columbia im Jahr 2001 ihr Projekt »Games Room and Collection«.[3] Schon bald schlossen sich weitere Organisationen an und stellten ähnliche Dienstleistungen zur Verfügung, wobei in vielen Fällen die angebotenen Videospielumgebungen nicht nur für die Freizeitgestaltung, sondern auch für Forschungs- und Ausbildungszwecke genutzt werden konnten.

Die Tatsache, dass viele aktuelle Spiele durch ihre Popularität mitunter als akademisch relevant angesehen werden, könnte dazu führen, dass diese Spiele außerhalb von Forschung und Lehre intensiv genutzt werden. Lassen Sie diese Nutzung zu.

In Anbetracht der vielen unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten ergibt sich eine große Palette von Plattformen und Spielekategorien, die ein Bibliotheksprogramm potenziell abdecken könnte. Hierzu könnten neben Lernspielen auch Multiplayer-Spiele auf Online-Basis sowie Spiele-Apps für mobile Geräte zählen, was gegenwärtig die meistverbreitete Spielform darstellt. Ebenso vielgestaltig und für jeden Bibliotheksmitarbeiter wahrnehmbar präsentiert sich aktuell die Landschaft in der akademischen Welt, in der Spiele und spielebezogene Forschung und Pädagogik einen bedeutenden Platz einnehmen.

Im Kursangebot der North Carolina State University ist der Videospielesektor allgemein gut repräsentiert: Am Department of Computer Science können Studierende an einem Ausbildungsprogramm für Spieleentwicklung teilnehmen, und das College of Design bietet Kurse für Computerspieldesign an. Dozenten des Department of Communication lehren und forschen zur Geschichte des Spielens und zu HCI (Human-Computer Interaction; Mensch-Maschine-Interaktion) in Spielumgebungen. Beschäftigte des Fachbereichs Education and Psychology untersuchen von Videospielen generierte Lernergebnisse, und Lehrkräfte aus dem interdisziplinären Bereich entwickeln und verwenden Spiele zu Lehrzwecken in sämtlichen Fachgebieten von Geschichte bis Gesundheitsfürsorge und von Entrepreneurship bis Sozialwesen.

Als bedeutenden Aspekt ihrer Kultur verfolgen die NCSU Libraries die Vision, unabhängig von den speziellen Arten und Formaten der bereitgestellten Informationsquellen der »Konkurrenzvorteil der NC State« zu sein. Unsere Benutzer benötigen Spiele, um in ihrer Forschung und ihrem Lernen erfolgreich zu sein, und die NCSU Libraries sehen es als ihre Aufgabe an, ihnen geeignete Bestände anzubieten.

Im Kursangebot der North Carolina State University ist der Videospielesektor allgemein gut repräsentiert: Am Department of Computer Science können Studierende an einem Ausbildungsprogramm für Spieleentwicklung teilnehmen.

Wie kann eine Bibliothek diese Anforderungen effizient erfüllen? Selbstverständlich ist jeder Kontext in gewisser Weise einzigartig, aber einige allgemeine Faustregeln können definiert werden:

Bibliotheken, die Ausbildungsmöglichkeiten für Spieledesign und -entwicklung unterstützen, müssen das Altbekannte ebenso anbieten wie das Moderne. Es ist wichtig, dass Dozenten und Studierende verstehen, welche verschiedenen Arten von Interaktionen zwischen Spiel und Spieler, narrativen Erfahrungen, grafischer Gestaltung und anderen Elementen nötig sind, damit ein Spiel ein Kassenschlager wird. Interesse wird auch durch Spiele geweckt, aus denen neue Typen von Benutzeroberflächen (auch auf eigener Hardware und Peripheriegeräten), innovative Konzepte und moderne kreative Elemente hervorgehen, und selbst Neuheiten, die sich nicht durchsetzen, können Beachtung finden. Aus diesen Gründen ist es beim Aufbau einer Spielesammlung sehr sinnvoll, sich auf den großen Gaming-Ausstellungen und -Konferenzen wie E3 (Electronic Entertainment Expo), der Game Developers Conference Europe in Köln und Gaming-Websites wie IGN und GamePro auf dem Laufenden zu halten und sich auch von Studierenden und Lehrkräften beraten zu lassen – sie sind Ihre besten Quellen!

Spielesammlungen sind unentbehrlich für die Unterstützung von Forschungs- und Lehraktivitäten aus dem »Non-gaming«-Bereich. Spiele wirken inspirierend, sie sind eine Primärquelle und stehen in unmittelbarem Zusammenhang mit der Entwicklung künstlicher Intelligenz, der Datenmodellierung, architektonischer Gestaltung und Design, dem Ingenieurwesen, der Zeichenkunst, dem Schreiben und der Textgestaltung sowie der Medienwissenschaft (um nur einige

In den NCSU Libraries existieren zwei spezielle Gaming-Bereiche – in jeder der beiden Hauptbibliotheken. Sind keine Kurse in diesen Bereichen gebucht, können die Studierenden hier spielen.

der evidenteren Gebiete zu nennen). In den NCSU Libraries gab es Lehrveranstaltungen in Geschichte zum Thema Renaissance, in denen das Videopiel »Assassin's Creed« benutzt wurde, Literaturkurse lehren das Konzept der literarischen Strömung »Steampunk«[4] anhand der Videospiele »BioShockr«, »Dishonored« und »Machinarium«, und in Kinesiologie-Kursen wird bewegungsbasiertes Spielen über die sogenannte »Kinect«-Hardware von Microsoft und die Wii-Spielkonsole von Nintendo eingesetzt.

Eine »nicht-akademische« Verwendung sollte Sie nicht übermäßig beunruhigen. Gerade die Tatsache, dass viele aktuelle Spiele durch ihre Popularität mitunter als akademisch relevant angesehen werden, könnte dazu führen, dass diese Spiele außerhalb von Forschung und Lehre intensiv genutzt werden. Lassen Sie diese Nutzung zu, denn oft ist es gerade dieses Spielen, das später zu einer ernsthaften Auseinandersetzung mit diesen Beständen inspiriert. Sie können auch minimale Maßnahmen durchführen, wie zum Beispiel eine Beschränkung der Leihfristen, um eine größere Verfügbarkeit bei den Spielen zu erreichen. In den NCSU Libraries existieren zwei spezielle Gaming-Bereiche (einer in jedem unserer Hauptbibliotheksgebäude), und immer dann, wenn diese Bereiche nicht für Kurse oder Sonderveranstaltungen gebucht sind, stehen sie den Studierenden, dem Kollegium und anderen Mitarbeitern zur Nutzung offen.

Sonderveranstaltungen werfen ein Schlaglicht auf Ihre Spielesammlung und die Spielebereiche. Angekündigte Veranstaltungen, die einer größeren Studierendengruppe zugänglich sind, locken eventuell weitere, womöglich zurückhaltende oder unsichere Benutzer in die Spielebereiche. So können Sie ein bestimmtes Spiel oder eine Spielesammlung herausheben, von deren Existenz Studierende oder Lehrkräfte möglicherweise keine Kenntnis hatten. In den Spielebereichen der NCSU Libraries finden regelmäßig mehrere Gaming Clubs zusammen, darunter der Club des Spieleklassikers »Super Smash Bros.«, der das Spielen als Freizeitbeschäftigung betreibt, aber auch der Game Design Club, der berufsmäßig spielt. Außerdem finden von Fakultäten gesponserte Turniere statt. Wir engagieren für Veranstaltungen auch Dozenten wie zum Beispiel Davey Wreden, den Schöpfer des Abenteuerspiels »The Stanley Parable«, und Celia Hodent vom Entwicklerstudio »Epic Games«. Wir zeigen spielebezogene Dokumentationen wie zum Beispiel »The Last Arcade« und »That Dragon, Cancer« und sind Gastgeber bei einer Serie von Veranstaltungen mit dem Schwerpunkt auf Indie-Games (auch »Independant Games«; dabei handelt es sich um Spiele, die ohne Unterstützung von Firmen veröffentlicht wurden) und Themen wie der Geschlechterwahrnehmung in Gaming-Communities.

Warten Sie Ihre Konsolen und Spielebereiche wöchentlich. Für viele Konsolen gelten hinsichtlich der Anzahl der Benutzeraccounts, die zu einem bestimmten Zeitpunkt auf dem

System gespeichert werden können, bestimmte Einschränkungen. Die Spielekonsole »Xbox One« von Microsoft beispielsweise kann nur 16 Accounts gleichzeitig verwalten. Die Bibliotheksmitarbeiter sollten die Auslastung der Konsolenverwendung überwachen, um sicherzustellen, dass die Kunden uneingeschränkt spielen können. In den NCSU Libraries löschen wir mindestens einmal pro Woche Accounts von unseren Konsolen. Dabei bleiben unser hausinterner Bibliotheksaccount sowie darüber hinaus 15 freie Accountplätze erhalten. Außerdem überprüfen wir regelmäßig den Speicher des Konsolensystems, um sicherzustellen, dass ausreichend Platz für die Installation neuer Spiele und automatischer Software-Updates vorhanden ist. Ältere Spiele werden, sollte dies notwendig sein, gelöscht; sie können natürlich jederzeit wieder installiert werden.

Selbst eine aktuell gut sortierte Spielesammlung in einer Bibliothek kann sehr schnell veraltet sein. Dennoch können Konsolen und Spiele vergangener Technologiegenerationen noch zu Lehrzwecken benutzt und erhalten werden.

Neben den allgemeinen Faustregeln für die Unterstützung und den Ausbau einer Spielesammlung in Bibliotheken können sich auch einige allgemeine Problematiken ergeben. Eine Auswahl:

Lizenzfragen

Ein großer Teil der von Indie-Unternehmen produzierten Spiele, aber auch zahlreiche Online-Multiplayer-Spiele, werden nicht auf physikalischen CDs vertrieben. Die Spiele müssen heruntergeladen und auf einem cloud-basierten Server gespeichert werden. Solange die Bibliothek nur einen Spielebereich oder eine Version einer bestimmten Konsole besitzt, stellt dies kein Problem dar. Wird jedoch auf mehreren Konsolen oder Rechnern an unterschiedlichen Orten ein- und dasselbe Spiel auf ein- und demselben cloud-basierten Server benutzt, werden die Dinge schon komplizierter.

Weitere rechtliche Probleme

Zahlreiche Konsolen und VR-Geräte (VR = Virtual Reality) verfügen über integrierte Kameras, die es möglich – und mitunter auch notwendig – machen, das Bild des Spielers über das Gaming-Netzwerk (oder im Falle etwa von YouTube an möglicherweise Millionen von Betrachtern im WWW) zu übertragen. Da diese Arten der Übertragung in den meisten Fällen vom Benutzer durch das Anklicken einer Schaltfläche akzeptiert werden müssen, wodurch dieser auch gleichzeitig gewissen Bedingungen zustimmt, ist dies ein Thema, das sehr bewusstes Handeln erfordert.

Minimalistisches Design.
Maximale Kontrolle.

Mit dem WLAN-Datenloggersystem testo 160 haben Sie Umgebungsbedingungen unauffällig, umfassend und von überall im Griff.

- Sensoren für Temperatur, Feuchte, Lux, UV, CO_2-Konzentration und Luftdruck
- Kleine Bauweise, individuell gestaltbare Gehäuseabdeckung
- Individuelle Alarmfunktionen (E-Mail, SMS)

www.testo.de/museum

Historische Spielesammlungen

Die Computertechnik wird ständig aktualisiert und verbessert, und ebenso verhält es sich mit der Spieletechnologie. Selbst eine aktuell gut sortierte Spielesammlung in einer Bibliothek kann sehr schnell veraltet sein. Dennoch können Konsolen und Spiele vergangener Technologiegenerationen, auch ältere Systeme wie der Atari 2600 und das Nintendo Entertainment System, noch zu Lehrzwecken benutzt und erhalten werden, allerdings ist die Instandhaltung und Reparatur dieser Konsolen aufgrund der Tatsache, dass sie bereits seit Langem nicht mehr produziert werden, eine größere Herausforderung als bei den neueren Systemen.

Spiele für Mobilgeräte

Spiele für tragbare Geräte sind der am schnellsten wachsende Sektor der Spieleindustrie, weshalb es zunehmend wichtiger wird, umfassende Bestände mit Spielen dieser Art anzulegen. Diese Spiele sind nicht so kostspielig wie Konsolen- oder Computerspiele, was jedoch ihre Ausleihe betrifft, so ergeben sich bestimmte Schwierigkeiten. Eine Möglichkeit wäre, spezielle Geräte bereitzuhalten, zum Beispiel iPads oder Android-Tablets, auf denen die Spiele vorinstalliert sind. Das Problem bei einer solchen Vorgehensweise ist, dass für jedes erworbene – und nach dem Prinzip der Familienfreigabe von mehreren Benutzern verwendete – Spiel nur eine kleine Menge an Geräten ausgegeben werden kann, was die Anzahl der Kunden, die zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Spiel oder mehrere Spiele verwenden können, einschränkt. Da für einige Spiele hochpersonalisierte Anmeldedaten eingegeben werden müssen, könnten diese als Bibliotheksbestände in der Tat ungeeignet sein.

Schlussfolgerung

Der Aufbau eines Bestands von Hardware-Plattformen und Videospielen hat sich als lohnendes Unterfangen erwiesen. Zwar stellt uns ein solches Vorhaben – wie alles, was wir realisieren – vor ganz eigene Herausforderungen. Aber unsere Studierenden schätzen es, Zugang zu Unterhaltungsspielen zu haben, und Lehrkräfte aus unterschiedlichen Disziplinen können für Lehrveranstaltungen zum Thema Videospiele auf die Ressourcen der Bibliothek zurückgreifen.

1 McDonald, Emma: »The Global Games Market Will Reach $108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%«, newzoo. https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/, 2017

2 Smith, Brenda: »Twenty-first century game studies in the academy: libraries and an emerging discipline.« Reference Services Review, Jahrgang 36, 2. Ausgabe 2008, S. 205-220

3 Gick, Natalie: »Making Book: Gaming in the Library: A Case Study«. Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy, Hrsg. von Amy Harris und Scott E. Rice, Association of Research Libraries, Chicago 2008, S. 1-25

4 Ein Lexikonartikel zu Steampunk findet sich in der deutschsprachigen Wikipedia unter https://de.wikipedia.org/wiki/Steampunk

Jason Jefferies ist leitender Bibliothekstechniker in der Abteilung »User Experience« der NCSU Libraries und betreut das Management von Hightech-Räumen und Fachveranstaltungen. Er hat einen Bachelorabschluss in kreativem Schreiben von der South Carolina University und einen Masterabschluss in Literatur von der North Carolina State University. – Kontakt: jmjeffer@ncsu.edu

Darby Orcutt ist stellvertretender Leiter der Abteilung »Collections & Research Strategy« in den NCSU Libraries. Er koordiniert sämtliche Aktivitäten hinsichtlich der Zusammenarbeit der Geistes- und der Sozialwissenschaften sowie des interdisziplinären Bereichs bei der Bestandsverwaltung und Forschung. In den frühen 2000er-Jahren initiierte er die erste Forschungssammlung von Videospielen in den NCSU Libraries. – Kontakt: dcorcutt@ncsu.edu

Markus Wust ist Bibliothekar in der Abteilung »Digital Research and Scholarship« in den NCSU Libraries. Zu seinen Aufgaben zählen das Bestandsmanagement für Literatur, Geschichte und Filmwissenschaft sowie die Kooperation mit Lehrkräften und Studierenden für die Integration digitaler Werkzeuge in den Lehr- und Forschungsbetrieb. Er verfügt über einen Masterabschluss in deutscher Literatur von der University of Georgia, USA, und über Masterabschlüsse in Bibliotheks- und Informationswissenschaft sowie in Digitalen Geisteswissenschaften von der University of Alberta, Kanada. – Kontakt: mgwust@ncsu.edu

Zock dich ins Wochenende

Die Stadtbibliothek Mannheim entwickelt ein vielfältiges Gaming-Angebot

Gaming wurde in der Stadtbibliothek Mannheim spätestens 2010 mit der Entscheidung, Nintendo DS-Spiele zum Ausleihen anzubieten, zum Thema. Zunächst als reine Bestandserweiterung wurden Computer- und Konsolenspiele schnell zu einem eigenständigen inhaltlichen Thema.

Spätestens aber mit der Durchführung der Gaming-Roadshow durch die Zukunftswerkstatt 2011 waren die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter für das Thema gewonnen. Mit Workshops, Diskussions- und offenen Spielerunden wurde das Gaming nicht nur theoretisch als Aufgabengebiet etabliert, sondern auch praktisch vermittelt. Zielgruppe der unterschiedlichen Aktionen waren die eigenen MitarbeiterInnen, PädagogInnen der Stadt, aber auch Eltern und Kinder.

Aus den ersten Aktivitäten entwickelten sich verschiedene Veranstaltungsformate wie »Spielen unter Strom« als Samstagsangebot im N³-Bibliothekslabor für Eltern und Kinder und ein jährliches Gaming-Turnier für Kinder zwischen 10 und 14 Jahren in den Sommerferien; seit Anfang 2017 bietet der Jugendbereich »JungLe« der Zentralbibliothek unter dem Motto »JungLe goes Gaming – Zock dich ins Wochenende« einmal monatlich freitagabends verschiedene Konsolen und Spiele für Jugendliche an. Besonderes Highlight ist die Playstation VR-Brille, die die Stadtbibliothek kürzlich in ihr »Gaming-Repertoire« aufgenommen hat. Diese Veranstaltungsformate sind gut besucht, unter anderem auch von Gruppen junger Asylbewerber.

Die Stadtbibliothek konzipiert derzeit ein neues Gaming-Format, welches nach Schließung der Zentralbibliothek um 19 Uhr stattfinden soll und sich an Personen ab 16 Jahren richtet, um auch ältere Jugendliche und deren Vorlieben bedienen zu können. Daneben gibt es sowohl im Jugendbereich als auch in der Kinderbibliothek eine fest installierte Playstation, die während der Öffnungszeiten beider Bibliotheken genutzt werden kann.

Regelmäßiger »Medien-Elternabend«

Die Zentralbibliothek bietet zudem häufig bei offenen Veranstaltungen und Themenabenden eine Gaming-Station an und führt so unterschiedliche Zielgruppen an die Thematik heran – so wendet sich beispielsweise der »Medien-Elternabend« gezielt an Eltern und pädagogische Kräfte, die sich über Medienkompetenzförderung und Chancen und Risiken der Digitalisierung informieren wollen. Die digitalen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen werden durch Kurzvorträge und Stationen verschiedener Mannheimer Kooperationspartner und der Stadtbibliothek dargestellt und erklärt. Der Bereich »Gaming« kann somit aktiv entdeckt werden, gleichzeitig werden

In der Stadtbibliothek Mannheim gibt es in den Sommerferien ein jährliches Gaming-Turnier für Kinder zwischen 10 und 14 Jahren. Foto: Stadtbibliothek Mannheim

Fragen zu Themen wie Computerspielsucht oder altersgeeigneten Inhalten beantwortet. Der Aktionstag »Älter werden in Mannheim«, der erstmalig im September 2017 stattfand, richtet sich an Senioren und Beschäftigte in der Seniorenarbeit. Hier wurde »Bowling an der Wii« angeboten – für 2018 ist angedacht, dieses Format regelmäßig zu wiederholen.

Gaming ist neben den Aktivitäten in den zentralen Bibliotheken auch ein Thema für die Zweigstellen der Stadtbibliothek Mannheim. Dort gibt es die Möglichkeit, für »Konsolenspiel-Aktionstage« oder Gaming-Stationen bei Sommerfesten und Abendveranstaltungen eigens hierfür bereitgestellte Aktionsboxen anzufordern, die zentral von der Bibliothekspädagogik verwaltet werden und verschiedene Konsolen, Spiele, Bildschirme und Tablets enthalten.

Von besonderer Bedeutung für die Verbreitung des Themas innerhalb der Stadtbibliothek ist die Personalentwicklung. Alle interessierten Kolleginnen und Kollegen werden durch interne Fortbildungen zum Thema »Gaming« geschult und mit der Technik vertraut gemacht. Eine Mitarbeiterin berät die Bibliotheksleitung bei der Anschaffung neuer elektronischer Geräte und Gaming-Hardware. 2017 besuchte sie zum Beispiel auch die »Gamescom«, die größte europäische Computer- und Videospielmesse in Köln als Fachbesucherin.

Leonie Bär, Bernd Schmid-Ruhe;
Stadtbibliothek Mannheim

Shannon Hain, Andreas Mittrowann

Gaming in Bibliotheken

Ergebnisse einer aktuellen Online-Befragung

Als Konsequenz aus den Ergebnissen der von der ekz.bibliotheksservice GmbH Anfang 2016 veröffentlichten Allensbach-Studie zu den Erwartungen der Bundesbürger an Öffentliche Bibliotheken[1] beschloss die ekz, im Rahmen ihrer Online-Kundenbefragung 2017 eine gesonderte Befragung zum Thema »Gaming und Gamification« durchzuführen, um die Erkenntnisse in diesem Bereich zu vertiefen – denn Gaming wurde von den Bürgern in der Allensbach-Untersuchung für Öffentliche Bibliotheken eher als weniger wichtig angesehen, trotz der steigenden Bedeutung des Themas in der Gesellschaft. Als Berater für die Erstellung der Befragung konnten die Fachexperten Romy Topf und Christoph Deeg[2] gewonnen werden. Das Team wurde abgerundet durch die Mitautorin Shannon Hain von der ekz, die als Nonbook-Lektorin bei der ekz auch für deren Gaming-Angebote verantwortlich ist.

Vorbereitung und Durchführung der Befragung

Im ersten Halbjahr 2017 wurde gemeinsam über das Web ein entsprechender Fragebogen durch die genannten Beteiligten entwickelt. Dazu zählten sowohl Fragestellungen mit operativem als auch strategischem Charakter, unter anderem:

- Welche vorrangigen Angebotsformate für Gaming gibt es?
- Welche Konsolen spielen eine Rolle?
- Welcher konzeptionelle Kontext für das Thema Gaming existiert jeweils?
- Was für Events oder welche Gaming-Veranstaltungen finden statt?
- Richten sich die Angebote an spezifische Zielgruppen?
- Wie viel Geld wird für Games ausgegeben?
- Wie erfolgt die Marktsichtung?

Die Befragung wurde mit dem Webtool »2ask« auf anonymer Basis vom 5. Juni bis zum 28. Juli 2017 parallel als Sonderbefragung zur jährlichen Online-Kundenbefragung der ekz durchgeführt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden per Newsletter und Direct-Mailing eingeladen, an der Befragung mitzuwirken. Da sie somit nicht per Zufallsverfahren ausgewählt wurden, handelt es sich um keine repräsentative Befragung. Insgesamt nahmen 454 Fachkolleginnen und -kollegen aus Bibliotheken teil. Davon stammten 96,7 Prozent aus Deutschland und 3,3 Prozent aus Österreich. 93,3 Prozent sind in einer Öffentlichen Bibliothek tätig, 3,5 Prozent in einer Öffentlichen Kirchlichen Bibliothek und 1,4 Prozent in einer Schulbibliothek. Die Bibliotheken der meisten Antwortenden entstammen der Sektion 3B des Deutschen Bibliotheksverbandes mit einem Anteil von 54 Prozent an den Befragten, gefolgt von der Sektion 3A mit 19,7 Prozent, der Sektion 2 mit 15,8 Prozent und der Sektion 1 mit 5,7 Prozent. Am stärksten vertreten waren Beschäftigte aus Nordrhein-Westfalen mit 22,7 Prozent, gefolgt von Baden-Württemberg mit 21,75 Prozent, Bayern mit 16,3 Prozent und Hessen mit 8,9 Prozent.

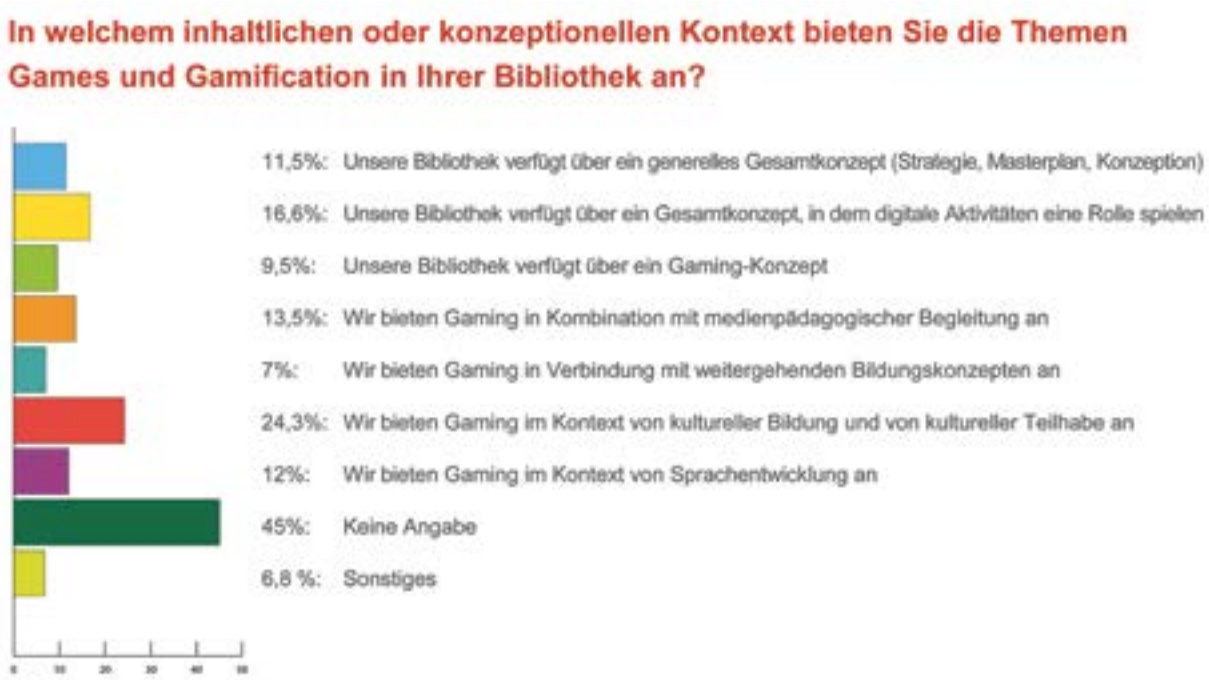
Die weiteren Ergebnisse der Befragung im Detail finden Sie in der BuB-App.

Die Ergebnisse

Inhaltlicher, konzeptioneller und personeller Kontext

Grundsätzlich sollte sich bei Bibliotheksangeboten immer die Frage stellen: Mit welchem Zweck? Zu welchem Ziel? Aus diesem Grund spielte in der Befragung auch die gewählte Strategie bezüglich von Gaming-Aktivitäten eine wichtige Rolle. Bei den Antworten auf die Frage »In welchem inhaltlichen oder konzeptionellen Kontext bieten Sie die Themen Games und Gamification in Ihrer Bibliothek an?« entschied sich mit 45 Prozent der weitaus größte Teil der Antwortenden für die Option »Keine Angabe«, gefolgt von »Wir bieten Gaming im Kontext von kultureller Bildung und von kultureller Teilhabe an« mit 24,25 Prozent und »Unsere Bibliothek verfügt über ein Gesamtkonzept, in dem digitale Aktivitäten eine Rolle spielen« mit 16,75 Prozent. Auf dem vierten Platz findet sich die Antwort »Wir bieten Gaming in Kombination mit medienpädagogischer Begleitung an« mit 13,5 Prozent.

Aus diesen Werten lässt sich folgern, dass die Mehrzahl der an der Befragung beteiligten Bibliotheken ohne eine explizite Strategie Gaming-Angebote bereithalten. Andererseits stimmt positiv, dass ein Drittel bis die Hälfte der Teilnehmenden – es waren Mehrfachantworten möglich – ihre Gaming-Angebote mit einer inhaltlichen Grundlage versehen haben. Dieser strategische Hintergrund spiegelt sich auch in der Personalkonzeption wider: Immerhin rund 31 Prozent der Befragten beantworteten die Frage »Wir haben eine/n Mitarbeiter/in, der/



Grafik 1: Die Mehrzahl der Teilnehmenden an der Online-Befragung bietet Gaming ohne ein explizites Konzept an.

die sich schwerpunktmäßig mit Gaming befasst« mit »Ja«. Bei 13,6 Prozent sind es sogar mehrere Mitarbeiter und bei 10,1 Prozent ist das Feld »Gaming« in einer oder mehreren Stellenbeschreibungen enthalten. Einer Gaming-Community gehören rund 16 Prozent der Antwortenden beziehungsweise der/die Befragte selbst an.

Wer eine Strategie hat, macht sich üblicherweise auch über seine Zielgruppen Gedanken. Hier sind die Prioritäten im Bereich der angebotenen Gaming-Events bei den Befragten ganz klar: Bei knapp 61 Prozent stehen die Kinder im Vordergrund und bei weiteren 52,3 Prozent auch die Jugendlichen (Mehrfachnennungen waren möglich). 20,5 Prozent bieten auch Gaming-Events für Erwachsene an und 16,2 Prozent generationsübergreifende Formate. Knapp ein Drittel – nämlich 31,8 Prozent – wählten bei dieser Frage die Option »Keine Angabe«.

Schließlich zählen auch die Partnerschaften zu den Bausteinen jeder Strategie: Mit welchen Partnern bieten die Bibliotheken Gaming an? Den höchsten Anteil bilden hier die Schulen mit 22,5 Prozent, gefolgt von anderen kulturellen Einrichtungen wie beispielsweise Volkshochschule, Archive, Museen mit 13,3 Prozent. Auch hier stellt die Option »Keine Angabe« mit 58 Prozent den höchsten Anteil, obwohl doch gerade im Gaming-Bereich die Möglichkeiten für Partnerschaften vielfältig sind, wie beispielsweise mit Computerclubs oder Jugendzentren.

Angebotsformate, Konsolen, Ausleihe und Nutzung vor Ort

Spannende Einblicke ermöglicht die Befragung in Bezug auf Angebotsformate, Konsolen, Ausleihe und Nutzung vor Ort. Mehr als 80 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken gaben an, Games in der Ausleihe zur Verfügung zu stellen. Damit übertrifft das digitale Angebot die analogen Spiele, die bei 75 Prozent der Befragten zum Bestand gehören. Immerhin 31,5 Prozent bieten Spielkonsolen vor Ort an und sogar mehr als 64 Prozent die passenden Bücher zu den Games. Während Neuerscheinungen für Wii und WiiU auf dem Games-Markt rückläufig sind, die Produktion der WiiU vor Kurzem eingestellt wurde, stehen die beiden Nintendo-Konsolen mit 78 (Wii) und 60 (WiiU) Prozent bei den befragten Bibliotheken weiterhin hoch im Kurs, direkt gefolgt vom Nintendo DS/3DS. Ein Grund dafür ist sicherlich, dass für die Nintendo-Konsolen viele familien- und kinderfreundliche Games veröffentlicht werden.

Die im März dieses Jahres erschienene Nachfolger-Konsole der WiiU, die Switch, erzielte in der Befragung magere 8 Prozent. In Anbetracht ihres Erscheinungstermins bleibt jedoch abzuwarten, wie sich die Zahlen entwickeln werden, denn auf dem allgemeinen Markt legte sie einen fulminanten Start hin. Bei der Altersangabe der angebotenen Games schneiden die USK 0, 6 und 12 wenig überraschend mit 90 Prozent am besten ab. Interessante Ergebnisse liefert die Frage nach dem Grund für nicht vorhandene Gaming-Bestände. Auffällig: Knapp 45 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken machten hier keine Angabe. Als durchaus möglich erscheint, dass wie bei 7,8 Prozent der Befragten die Meinung vorherrscht, Games seien keine notwendige Medienart für Bibliotheken.

Gaming-Events

Die Bedeutung von Veranstaltungen in der digitalen Welt hat zugenommen. Von Zuhause aus kann man heute leicht gemeinsam spielen, aber gerade der direkte persönliche Austausch

Shannon Hain, 1993 in Filderstadt geboren, schloss 2012 ihre Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste in der Bücherei Denkendorf ab. Am 1. Juni 2012 trat Shannon Hain in die ekz-Gruppe ein. Vier Jahre war sie bei der divibib GmbH in der Medienerschließung tätig. Im August 2016 wechselte sie zur ekz.bibliotheksservice GmbH und betreut seither als Lektorin die Ressorts Spielfilme und Konsolenspiele.

Andreas Mittrowann ist seit Januar 2008 als Bibliothekarischer Direktor / Prokurist bei der ekz.bibliotheksservice GmbH in Reutlingen tätig und dort für die Bereiche Bibliotheksentwicklung und Gesamthaus-Marketing verantwortlich. Zuvor hat er in der Bertelsmann Stiftung 13 Jahre lang innovative Bibliotheksprojekte im In- und Ausland mitkonzipiert, geleitet und begleitet. In den Stadtbibliotheken Gütersloh und Münster hat er zu Beginn seiner Berufslaufbahn als Diplom-Bibliothekar praktische Erfahrungen gesammelt. Seit den 90er-Jahren Vorträge zu einer Vielfalt von Bibliotheksthemen, auch international unter anderem in Jerusalem, Phoenix/USA, Singapur, Barcelona, Brüssel, Island, Oxford und Lyon. Zahlreiche Veröffentlichungen, unter anderem auf www.globolibro.de.

und das »Zocken« mit Gleichaltrigen oder generationenübergreifend machen Spaß.[3] Es muss auch nicht immer das Mitmachen sein – manche schauen auch einfach nur gern zu, wie der beispiellose Aufstieg von E-Sports zeigt.[4] Entsprechend bieten rund 28 Prozent der antwortenden Bibliotheken Games auch im Rahmen von Veranstaltungen an (USK 0 und USK 6), weitere 18,3 Prozent auch für ältere Kinder (USK 12).

Bei der Frage nach der Häufigkeit wurde auch der formatübergreifende Charakter der Befragung deutlich: 37,6 Prozent der Teilnehmenden haben schon einmal oder mehrfach ein analoges Spiele-Event durchgeführt, also mit klassischen Spielen »zum Anfassen«. Auf dem zweiten Platz folgen dann gleich die digitalen Gaming-Events mit 32,4 Prozent. Immerhin 27 Prozent planen, neue oder bereits vorhandene Veranstaltungskonzepte mit der Einbindung von Gamification beziehungsweise Spielelementen zu verbessern und gleiches gilt auch für Bibliotheksführungen oder andere Veranstaltungsformate, die 28,6 Prozent mittels einer App mit Gaming-Funktion mit neuen Anreizen erweitern wollen.

39,4 Prozent bieten bisher keine Gaming-Events an. Warum das so ist, zeigen die Antworten auf die Frage: »Bitte nennen Sie uns die Gründe dafür, warum Sie noch keine Gaming-Events durchführen«. 55,6 Prozent fehlen dafür die Ressourcen, 45,6 Prozent finden, dass die Anschaffungskosten zu hoch sind, 38,2 Prozent geben an, dass es bisher am nötigen Know-how fehlt und 37,3 Prozent sagen, dass die entsprechenden Räumlichkeiten fehlen. Mehr Aufschluss über die finanziellen Ressourcen gaben die Antworten auf die Frage nach der Investitionsplanung für die jährlichen Gaming-Aktivitäten: Der größte Anteil entfällt hier mit 29,1 Prozent auf den Bereich bis 1 000 Euro, gefolgt von 8,9 Prozent, die 1 001 bis 2 500 Euro dafür aufwenden könnten. Der Rest wählte mit 52,4 Prozent »Keine Angabe«.

Social Media

Wer mit Aktivitäten bei seinen Zielgruppen erfolgreich sein will, muss auch gezielt dafür werben. Dafür bieten sich heute besonders die sozialen Medien an. Immerhin knapp 55 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken in dieser Befragung sind in diesem Bereich aktiv, und es wundert nicht, dass Facebook wiederum in dieser Gruppe mit fast 70 Prozent die Top-Platzierung einnimmt, ist doch der US-amerikanische Anbieter auch sonst in Deutschland in diesem Bereich führend – 41 Prozent aller Deutschen schauen dort regelmäßig vorbei.[5] Mit weitem Abstand bei der Nutzung von Social Media in Bibliotheken folgen bei der ekz-Befragung Instagram (16,5 Prozent), Wordpress-Blogs (14,6 Prozent) und Twitter (12,5 Prozent).

Marktsichtung, Auswahl und Medienetat

Interessant ist auch die Betrachtung des zur Verfügung stehenden Medienetats für digitale und analoge Spiele. Bei 57,6 Prozent der teilnehmenden Bibliotheken beläuft sich diese Summe auf unter 5 Prozent ihres Gesamtetats. Die Frage nach Konferenzen, Veranstaltungen und Fortbildungen zu Games ließen 75,8 Prozent offen, was vermuten lässt, dass hier entweder die Zeit, die Mittel und/oder das Interesse für eine tiefere Einarbeitung in das Thema fehlen.

So verlassen sich dann auch knapp 48 Prozent der Befragten auf Empfehlungen von Kunden oder Kollegen, gefolgt von Amazon (42 Prozent), der ekz (41,5 Prozent) und Online-Medien/Blogs (40,8 Prozent). Bei den durch die ekz bereitgestellten Dienstleistungen steht der ID Nonbook mit 30,2 Prozent an erster Stelle. Obwohl sich das spezifische Standing-Order-Angebot gerade für Einrichtungen mit dünner Personaldecke oder geringem Fachwissen anbietet, nehmen es nur 15,8 Prozent der befragten Bibliotheken in Anspruch.

Resümee

Die Ergebnisse der Befragung zeigen deutlich, dass Gaming inzwischen zu einem festen Angebotsbestandteil in Bibliotheken geworden ist. Wenn mehr als 80 Prozent der Antwortenden in

Grafik 2: Der überwiegende Teil der an der Befragung beteiligten Bibliotheken bietet Konsolenspiele und physische Spiele zum Ausleihen an.

dieser Befragung Games zum Ausleihen anbieten, ein Drittel bereits ein oder mehrere digitale Gaming-Events durchgeführt hat, 27 Prozent die Anreicherung bestehender Aktivitäten mit Gaming-Elementen planen und rund 45 Prozent über einen oder mehrere Mitarbeiter verfügen, die sich schwerpunktmäßig mit dem Thema befassen, dann sind dies klare Belege für die Selbstverständlichkeit, mit der Gaming Einzug in die Bibliothekswelt gehalten hat.

Nachholbedarf besteht allerdings im konzeptionellen Bereich: Jede Bibliothek, die sich mit dem Thema befassen und entsprechende Angebote erarbeiten möchte, sollte ein entsprechendes Konzept entwickeln, um sich und ihren Kunden einen zielgerichteten Rahmen für die Aktivitäten in diesem wachsenden Segment bieten zu können. Das kann für bereits bestehende Aktivitäten natürlich nachgeholt werden – ganzheitlich angelegte Strategiekonzepte für Bibliotheken können entsprechend erweitert und aktualisiert werden.

Ein besonders spannender Bereich besteht in der »Gamifizierung« von schon existierenden Leistungen und Angeboten. Ob Bibliotheksführung, Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz oder Schulungen: Spielen heißt auch Lernen und kann somit einen Beitrag dazu leisten, den Bildungs- und Kulturauftrag von Bibliotheken besser zu erfüllen.[6]

1 Die Zukunft der Bibliotheken in Deutschland: eine Repräsentativbefragung der Bevölkerung ab 16. Jahre. Institut für Demoskopie Allensbach, 2015. http://bit.ly/1QwZovi, aufgerufen am 31.8.17

2 Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken. DeGruyter Saur, 2014

3 Gamer-Tag in der Bibliothek: Bis die Augen eckig werden. URL http://bit.ly/2vZkWLA, aufgerufen am 4.9.2017

4 Reuter, Sebastian: Willkommen in der Wirklichkeit. URL http://bit.ly/2eCXuRI, aufgerufen am 4.9.2017

5 ARD/ZDF-Onlinestudie 2016. URL: http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=570, aufgerufen am 4.9.2017

6 Knautz, Katrin: Gamification im Kontext der Vermittlung von Informationskompetenz. In: Informationskompetenz in der Schule: Ein informationswissenschaftlicher Ansatz. Hrsg. von Sonja Gust von Loh und Wolfgang G. Stock, S. 239. DeGruyter Saur, 2013

ANZEIGE

So entspannt kann Umzug sein!

Bibliothekssystem wechseln mit LMSCloud

Egal, bei welchem LMS wir Sie abholen, wir machen Ihnen den Einstieg in Open Source leicht: Denn wir stellen Ihnen Ihr neues Bibliothekssystem „schlüsselfertig" in die Cloud. Beim Umzug reichern wir Ihre Titeldaten nebenbei sogar mit weiterführenden Links und Bildern für Ihr neues Discoverysystem an. Und Ihre Onleihe-Daten aktualisieren wir von nun an automatisch Tag für Tag. So fühlen Sie sich in Ihrem neuen Koha-System von LMSCloud von Anfang an zuhause!

Kontakt:
Telefon +49 89 207042-620
info@lmscloud.de
www.lmscloud.de

LMSCloud
Das Bibliothekssystem mit dem Servicefaktor
Ein Unternehmen der ekz Gruppe

Holger Herzog, Marlen Korn, Anja Zimmermann

Regeln für das Spielen in Bibliotheken

Das gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen angeboten werden

»Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung«, sagte Angela Merkel im Sommer bei der Eröffnung der Computerspielemesse Gamescom in Köln. Sicherheitsaspekte wie Jugend- und Datenschutz dürften dabei allerdings nicht außer Acht gelassen werden, so die Bundeskanzlerin. Was also gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen wie zum Beispiel in der Bibliothek zugänglich gemacht werden?

Bieten Bibliotheken die Möglichkeit auf Computer, Spielkonsolen und Tablets zu spielen, haben sie die Bestimmungen zum Schutze der Jugend zu berücksichtigen. Dabei ist zwischen Offline- und Onlinespielen zu unterscheiden.

Offline-Spiele

Aus dem Jugendschutzgesetz ergibt sich zunächst, dass Kinder und Jugendliche, die von einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person begleitet werden, unbeschränkt an elektronischen Bildschirmspielgeräten spielen dürfen, auch wenn die Spielinhalte für sie ungeeignet sind. Solche Begleitpersonen sind in erster Linie Eltern, es können aber auch volljährige Verwandte, Lehrer oder Erzieher sein, die diese Aufgabe zeitweise oder auf Dauer erfüllen. Ob eine Beauftragung vorliegt, ist vom Veranstalter in Zweifelsfällen zu prüfen.

Ist keine Begleitung gegeben, die jederzeit in das Spielen eingreifen kann, gilt für Kinder und Jugendliche eine klare und einfache Regel: Sie dürfen nur solche Spiele spielen, die für ihre jeweilige Altersgruppe freigegeben sind. Die Freigaben erteilen die für den Jugendschutz zuständigen obersten Landesbehörden in einem gemeinsamen Verfahren mit der von der Computerspielewirtschaft getragenen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Freigaben werden »ohne Altersbeschränkung« (USK 0) beziehungsweise für die Altersstufen »ab sechs Jahren« (USK 6), »ab zwölf Jahren« (USK 12) oder »ab 16 Jahren« (USK 16) erteilt. Nicht freigegebene Spiele erhalten die Kennzeichnung »keine Jugendfreigabe« (USK 18). Die Kennzeichen sind auf den Bildträgern und seiner Verpackung anzubringen. Ausländische Altersbewertungen wie zum Beispiel PEGI sind irrelevant. Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme unterliegen keiner Altersbeschränkung, sofern sie vom Anbieter mit einem entsprechenden Kennzeichen versehen sind.

Noch nicht abschließend geklärt ist, ob die Altersfreigaben auch für das Zuschauen von Minderjährigen beim Spielen anderer älterer Personen gelten. Hiervon hängt ab, ob an die Aufstellung der Bildschirmspielgeräte besondere Anforderungen zu stellen sind. Entsprechend den Vorgaben der USK für die Computerspielemesse Gamescom wird empfohlen, das Spielen von Programmen ohne Jugendfreigabe nicht in allgemein einsehbaren Bereichen zu gestatten, sondern nur in Räumen, die ausschließlich Personen ab 18 Jahren zugänglich sind, was vom Aufsichtspersonal zu kontrollieren ist. Spiele bis USK 16 können in jedermann zugänglichen Räumen gespielt werden, wenn die Bildschirme so positioniert werden, dass sie nicht ohne weiteres von Jüngeren eingesehen werden können und die Bibliotheksaufsicht die Einhaltung der Altersbeschränkung überwacht. In unbeaufsichtigten Räumen dürfen Bildschirmspielgeräte nur für Spiele bis zur Altersstufe USK 6 aufgestellt werden.

Online-Spiele und Apps

Stellen Bibliotheken ihren Besuchern einen Internetzugang und damit eine Möglichkeit zur Nutzung von Online-Spielen oder Apps zur Verfügung, wird es nur schwerlich möglich sein, einen Überblick darüber zu wahren, welche Apps und Spiele von Besuchern welcher Altersgruppen genutzt werden. Eine solche Kontrolle wird auch gesetzlich nicht gefordert. Umso wichtiger ist hier die gezielte Risikoaufklärung, die sich nicht nur an die jüngsten Besucher, sondern auch an deren Eltern oder an pädagogische Fachkräfte richten sollte.

jugendschutz.net: Schutz vor Gefahren und Risiken

Als gemeinsames Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet recherchiert jugendschutz.net Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Die Stelle drängt Anbieter und Betreiber, ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können. Sie nimmt über ihre Hotline Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen und sorgt dafür, dass diese schnell beseitigt werden. Im Fokus der Arbeit stehen riskante Kontakte, Selbstgefährdungen, politischer Extremismus und sexuelle Ausbeutung von Kindern. jugendschutz.net sorgt dafür, jungen Internetnutzern sichere und positive Online-Erfahrungen zu ermöglichen.

Gegründet wurde jugendschutz.net 1997 von den Jugendministerien der Länder. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden, um eine einheitliche Aufsicht über Rundfunk und Internet zu gewährleisten. Problematische Inhalte im Netz können gemeldet werden unter www.jugendschutz.net/hotline oder hotline@jugendschutz.net.

Werden Spiele zum Download angeboten, die bereits gekennzeichnet wurden, als sie für den Verkauf auf einem Datenträger vorgesehen waren, gelten die Altersbewertungen entsprechend. Auf die Altersfreigabe muss auf dem Internetangebot deutlich hingewiesen werden.

Reine Online-Spiele unterliegen keiner verbindlichen Vorabprüfung. Alterskennzeichen sind im Online-Bereich nicht flächendeckend anzutreffen. Zunehmend erscheinen sie zwar in den großen App-Stores. So weist zum Beispiel der Google Play-Store seit 2015 Alterskennzeichen aus, die auf die USK verweisen. Im Gegensatz zum Verfahren für Offline-Freigaben werden die Spiele jedoch nicht eingehend von Gremien geprüft, sondern die Bewertungen resultieren aus einem schematischen Fragebogen, den der Entwickler beantwortet. Den Fragebogen hat die International Age Rating Coalition (IARC), an der die USK beteiligt ist, entwickelt.

Er berücksichtigt jedoch nicht ausreichend alle relevanten Risiken wie die Möglichkeit zu Nutzerinteraktion und nutzergenerierte Inhalte. Dadurch sind die Altersbewertungen oft zu niedrig und bieten keine verlässliche Orientierung für Kinder, Jugendliche und Eltern bei der App-Auswahl. Beispielsweise ist der beliebte Messenger-Dienst WhatsApp mit USK 0 gekennzeichnet, obwohl selbst der Anbieter für die Nutzung ein Mindestalter von 13 Jahren vorsieht.

Exkurs: Probleme in Apps

Immer jüngere Kinder sind im Netz unterwegs und hantieren mit Apps. Bereits Zweijährige nutzen Tablet und Smartphone zum Spielen und Videoanschauen. Je älter Kinder werden, umso wichtiger werden für sie Interaktion und Kommunikation im Internet. Apps vereinen oft verschiedenste Aspekte miteinander – Spielspaß, Kommunikation mit Anderen, Selbstdarstellungsmöglichkeiten. Damit einhergehend konvergieren auch die Risiken: Kostenfallen, riskante Kontakte, bedenkliche Inhalte oder Datenschutzrisiken gehen Hand in Hand.

Viele der sogenannten Free2Play-Apps sind nur zu Beginn kostenlos. Im Spielverlauf erzeugen sie zunehmend Kaufdruck durch Kaufanreize wie zeitlich begrenzte Rabattaktionen oder direkte Kaufaufforderungen. Das System aus Kosten und Spielwährung ist oft sehr intransparent, das Gefühl für den Wert von Gütern oder Spielwährung kann verloren gehen. Zudem finanzieren sich viele Apps über Werbung. Das Problem: Meistens ist diese für Kinder nur schwer zu erkennen, weil sie sich in die Spielumgebung integriert oder nicht deutlich als Werbung gekennzeichnet ist. Neuerdings belohnen Apps den Konsum von Werbevideos, beispielsweise mit In-Game-Währung.

Viele Apps sammeln und übertragen außerdem Daten, die für das Spiel nicht zwingend notwendig sind, darunter zum Beispiel die Geräte-ID. Eine gemeinsame Untersuchung von Stiftung Warentest und jugendschutz.net zeigt, dass etliche Apps Werbenetzwerke kontaktieren oder Daten senden, mit denen Smartphone und Nutzer mit geringem Aufwand identifiziert werden können. Auch bei den Verbraucherinformationen gibt es Optimierungsbedarf: Viele Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärungen sind nur auf Englisch verfügbar, unverhältnismäßig lang, teils unverständlich formuliert oder erschweren die Lektüre durch mangelhafte Grammatik. Um über die Eignung einer App für Kinder zu entscheiden, empfiehlt es sich daher zusätzlich zu den Angaben im App-Store entsprechende Empfehlungsdienste oder Informationsportale zu nutzen.

Holger Herzog, Marlen Korn und Anja Zimmermann sind MitarbeiterInnen bei jugendschutz.net

Tipps, Links und Info-Material

Allgemeine Informationen

- Digitale Spiele für Eltern: Digitale Spiele-Tipps für Eltern: www.klicksafe.de > Materialien
- Smartphone und Tablet sicher in Kinderhand: Download unter www.jugendschutz.net > Faltblätter und Broschüren
- USK-Elternratgeber: www.usk.de/usk-broschueren

Informationen über Spiele- und App-Markt

www.app-tipps.net (Empfehlungsdienst für gute und sichere Kinder-Apps)
www.datenbank-apps-fuer-kinder.de (App-Datenbank des Deutschen Jugendinstituts)
www.gigamaus.de
www.globalratings.com
www.kindersoftwarepreis.de
www.schau-hin.info
www.spielbar.de
www.spieleratgeber-nrw.de
www.studioimnetz.de
www.test.de/Pokemon-Go-Minecraft-Co-So-werden-Kids-mit-Apps-abgezockt-5197290-0 (Untersuchung von 50 Spiele-Apps)
www.usk.de

Informationen für Kinder

www.internet-abc.de (Online-Sicherheit)
www.blinde-kuh.de/spiele (Online-Spiele für Kinder)
www.klick-tipps.net (Empfehlungsdienst für gute Kinderangebote)

Informationen zu Sicherheitseinstellungen

- Sichere Einstellungsmöglichkeiten für Nintendo Wii U, die Playstation 4 und die Xbox One von Sony: https://www.schau-hin.info/informieren/medien/spielen/sicherheit/sicherheitseinstellungen-fuer-konsolen.html
- Tipps für sichere Einstellung mobiler Geräte: www.surfen-ohne-risiko.net/mobil

Bianca Hochstein, Romy Topf

Mit Gaming wird die Bibliothek zum Erlebnisraum

E-Sport-Events eröffnen neue Chancen – bergen aber auch einige Risiken / Plädoyer für eine offene Diskussion

Gaming in der Bibliothek! – »Muss DAS denn sein?!« Es sollte sein und, wie eine aktuelle Sonderbefragung der ekz.bibliotheksservice GmbH zum Thema »Gaming« zeigt (siehe hierzu Beitrag auf Seite 606), es ist auch schon in verschiedenster Art und Weise im bibliothekarischen Versorgungsauftrag integriert. Viele Bibliotheken in Deutschland bieten ihren Nutzern analoge und digitale Spiele zum Ausleihen oder Spielen vor Ort an, organisieren Gaming-Events oder vermitteln mithilfe von Apps Inhalte auf spielerische Art und Weise, und in ein paar wenigen Bibliotheken gehört Gaming schon jetzt zum zukunftsorientierten Konzept der Institutionen.

Der Deutsche Bibliotheksverband (dbv) definiert die Kernaufgabe von kommunalen Bibliotheken wie folgt: Öffentliche Bibliotheken »öffnen […] einen Weg zur Teilnahme am kulturellen und sozialen Leben und erfüllen mit ihren Dienstleistungen und Medienangeboten einen zentralen Auftrag im Kultur- und Bildungswesen«.[1]

Laut den Marktdaten des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware ist jeder zweite Deutsche ein Gamer und derzeit im Bereich digitaler Spiele im Durchschnitt 35,5 Jahre alt. Zudem sind mehr als drei Millionen Deutsche E-Sports-Enthusiasten, das heißt sie schauen mindestens einmal im Monat E-Sport-Spiele und/oder spielen selbst in einer Amateurliga.[2] Als Gebrauchsbibliothek für alle Benutzerschichten ist es demzufolge naheliegend, einen Ausleihbestand von analogen und/oder digitalen Spielen anzubieten.

Für den bibliothekarischen Kontext ist ein weiterer Umstand entscheidend: Spiele sind non-lineare Medien. Ein Buch oder ein Film kreieren ein geradliniges Erlebnis, bei dem der Nutzer des Mediums keinen Einfluss auf das Erlebte in Form von Interaktion nehmen kann. Alle haptischen Bibliotheksmedien, bis auf das Spiel, sind Produkte, die ein lineares Erlebnis beinhalten. Das Medium Spiel gewährt dem Konsumenten jedoch über die Interaktion ein hohes Maß an Kontrolle über die Ereignisreihenfolge und ermöglicht auf diese Weise ein individuelles, non-lineares Erleben.[3]

In einem gemeinsamen Blog-Beitrag stellen wir beiden Autorinnen unser persönliches Selbstverständnis von Öffentlichen Bibliotheken zur Diskussion, indem wir „[…] kritisch hinterfragen, ob es denn jemals das Kerngeschäft von Bibliotheken war, Medien zu verleihen? Ist es nicht eigentlich immer schon das Geschäftsmodell von Bibliotheken, Raum für menschliche Interaktion zu bieten?«[4]

Hier liegt für uns der Fokus: Es geht nicht um das Spiel, es geht um das Spiel-Erlebnis und den damit verbundenen Mehrwert.

In unserer Bachelorarbeit »E-Sport-Events: Chancen für das Eventmarketing von öffentlichen Bibliotheken« haben wir die vielfältigen Potenziale für das wettkampfbasierte Spielen von digitalen Games in Bibliotheken untersucht.

In unserer Arbeit steht der Begriff »E-Sport« synonym für »competetive gaming«. Das wettkampfbasierte Spielen ist in unserer Arbeit demzufolge nicht gleichbedeutend mit dem professionellen E-Sport, der mit mehreren Trainingseinheiten pro Woche und Preisgeldern verbunden ist. Für Gaming-Turniere in Bibliotheken eignen sich am besten Spiele wie Fifa, Need for Speed oder Mario Kart. Der professionelle E-Sport ist geprägt von Titeln wie Counter-Strike und League of Legends.[5]

Für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema »Gaming in Bibliotheken« haben wir verschiedene Methoden benutzt, um aussagekräftige Ergebnisse für unsere Gruppenarbeit zu erhalten. Neben fünf Experteninterviews mit Mitarbeitern in Bibliotheken[6], die bereits im Bereich Gaming sehr aktiv sind, haben wir eine umfangreiche Beobachtung während eines Pilotprojektes in der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel durchgeführt. Nach diesem Event haben wir die Teilnehmer zu ihrer Meinung befragt.

Die Resultate der Experteninterviews, der Beobachtungen und der Meinungsabfrage haben wir in einem Stärken-Schwächen-Profil zusammengefasst und daraus sowohl Risiken als auch Chancen für den bibliothekarischen Arbeitsalltag herausgearbeitet.

Stärken

Die Bibliothek kann durch ein Gaming-Turnier als Raum für Kommunikation und Begegnung in Erscheinung treten, sie wird zum Ort für soziale und kulturelle Interaktion und entwickelt sich zum nicht-kommerziellen Raum für Spaß und Unterhaltung. Mit diesem Dienstleistungsangebot können neue potenzielle Nutzer erreicht werden. Über das Erlebnis bauen sich zum einen positiv bindende Strukturen zwischen der Bibliothek und ihren Nutzern auf.

Zum anderen wird über Gefühle der Zusammengehörigkeit, Solidarität und sozialer Verbundenheit die Aufenthaltsqualität auf eine emotionale und somit bedeutendere Ebene

gehoben als es eine räumliche Ausstattung und Gestaltung je könnte.[7] Die Bibliothek kann verstärkt als Treffpunkt für Nutzer fungieren, in erhöhtem Maß Chancengleichheit generieren und zur Erfüllung ihres bibliothekarischen Bildungsauftrages im Bereich Medienbildung und Kompetenzförderung beitragen.

Schwächen

Nicht außer Acht zu lassen, sind die Schwächen, die sich aus unseren Analysen ergeben. Zu allererst ist die meist fehlende gesellschaftliche Anerkennung von Gaming als Kulturgut[8] zu nennen. Denn auch wenn jeder zweite Deutsche ein Gamer ist, kann nicht vorausgesetzt werden, dass die Kombination von Gaming und Bibliothek diskussionsfrei akzeptiert wird. Bei kritischen Stakeholdern, Eltern und Pädagogen muss das Gespräch gesucht und angeboten werden. Auch der finanzielle Aspekt, der anfangs hohe Investitionen für Hardware erfordert, stellt nicht wenige Bibliotheken vor Probleme. Nicht zu verkennen ist auch der zeitliche Aufwand, der mit der Planung und Durchführung solcher Events einhergeht. Der erhöhte Lautstärkepegel ist eine weitere nicht zu unterschätzende, potenzielle Schwäche, die den laufenden Betrieb der Bibliothek beeinträchtigen kann.

Aus diesem Grund muss man sich bewusst sein, in welcher Form solche Veranstaltungen angeboten werden. In unserem Fall war das Turnier auch kein niedrigschwelliges Angebot, da die geschlossene Struktur mit vorheriger Anmeldung nicht allen Nutzern Zugang zum Turnier ermöglichte. Es hat sich auch gezeigt, dass gerade Frauen schwerer als Zielgruppe zu erreichen sind als Männer. Das liegt nach unserer Auffassung vor allem daran, dass sie andere Spiele spielen, die sich meist nicht für den Turniermodus eignen.

Anhand der Ergebnisse der Stärken-Schwächen-Analyse lassen sich folgende Chancen und Risiken für die Einführung von Gaming-Angeboten in Bibliotheken ableiten:

Chancen

Es wird deutlich, dass mit diesem Eventformat unterschiedliche Zielgruppen erreicht werden können. Mit den richtigen Konzepten lassen sich für viele unterschiedliche Benutzergruppen, nicht nur für Jugendliche, Events planen. Gaming ermöglicht, bei richtigem Einsatz, die generationsübergreifende Interaktion und fördert den Dialog zwischen Gamern und Nicht-Gamern über digitale Spiele.

Einige Konzepte, wie beispielsweise Spieletestergruppen, tragen dazu bei, neue Freundschaften und Gemeinschaften zu bilden. Menschen die sich vorher nicht kannten, treffen sich in der Bibliothek, spielen gemeinsam und tauschen sich darüber aus. Gaming kann einen Beitrag zur Kooperation mit anderen kommunalen Institutionen, Vereinen und Unternehmen leisten. Hierbei können Zusammenarbeiten zwischen weiteren örtlichen, aber auch überregionalen Partnern entstehen.

e Experteninterviews belegen, dass das Kulturgut »Games« auch losgelöst vom Verleihmodell integriert werden kann. Das bedeutet, dass Bibliotheken auch ohne das Angebot von Spielen als Ausleihmedium durchaus Turniere im Bereich Gaming durchführen können. Darüber hinaus wurde deutlich, dass Gaming-Aktivitäten wie Spieletestergruppen oder Minecraft-Projekte medienpädagogische Kompetenzen verlangen. Aus diesem Grund muss die Zusammenarbeit mit Medienpädagogen in Betracht gezogen werden.

Ein weiterer positiver Aspekt ist die Kommunikation und Kooperation der Bibliotheken untereinander. Ein kontinuierliches Gaming-Angebot kann das Image der Bibliothek verändern und zur differenzierten Präsentation der Bibliothek außerhalb ihrer angestammten Räumlichkeiten beitragen. Gaming ist nicht zwingend standortgebunden, was den Einsatz an anderen Stellen oder bei anderen Anlässen innerhalb der Kommune ermöglicht.

BuB

Was man in Sachen Gaming und Gamification in einer Öffentlichen Bibliothek so alles unternehmen kann, zeigen die beiden Autorinnen in einem spannenden Video in der BuB-App.

Gaming funktioniert auch auf nonverbaler Ebene und ermöglicht das Zusammenkommen von Menschen unterschiedlichen Alters, Geschlechts und unterschiedlicher Religion und Sprache, was bei der Integration von Flüchtlingen oder der Inklusion von Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen unterstützend wirken kann.

Risiken

Selbstverständlich müssen an dieser Stelle auch die möglichen Risiken genannt werden. Ein entscheidender Punkt ist in jedem Fall der hohe personelle Aufwand, der geleistet werden muss. Dies kann zur Vernachlässigung anderer Aufgaben führen, die dann entweder unerledigt bleiben oder von anderen Kollegen übernommen werden müssen. Viele Projekte erfordern zu Beginn eine gewisse Anlaufzeit, um erfolgreich zu sein und zu werden, Veranstaltungen im Gaming-Bereich bilden da keine Ausnahme. Es ist wichtig, solche Angebote in einem regelmäßigen Rahmen anzubieten, um Kontinuität zu erreichen und damit das Konzept für die Spielergemeinschaft zu etablieren.

Des Weiteren sollte man sich als Bibliothek bewusst sein, dass bei falschen Intentionen, der Erfolg den Erwartungen nicht entsprechen kann. Gaming-Events sind primär keine Mittel, um weitere Bibliotheksangebote in den Fokus der Teilnehmer zu rücken oder die Ausleihzahlen zu steigern. Darüber hinaus sollte gewährleistet sein, wenn man Gaming-Events in regelmäßigen Abständen anbietet, dass die materiellen Ressourcen gleichmäßig auf die Veranstaltungen aufgeteilt werden. Gemeint ist hier die Verteilung von ähnlichen Preisen oder das Angebot von Verpflegung. Wiederkehrende Teilnehmer

Bianca Hochstein (Foto: Ullrich Stendal) absolvierte von 2006 bis 2009 eine Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste in der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel. 2012 wurde sie zur »Berufsbegleitenden Fernweiterbildung Bibliotheksmanagement« an der Fachhochschule Potsdam zugelassen, die sie 2016 mit dem Bachelor of Arts – Bibliotheksmanagement erfolgreich abschloss. Seit ihrem Abschluss ist sie zusammen mit Romy Topf nebenberuflich als Referentin für Gaming in Bibliotheken und die App Actionbound tätig.

Romy Topf (Foto: Ullrich Stendal) absolvierte von 2005 bis 2006 ein Freiwilliges Soziales Jahr in der Stadtbibliothek Weißenfels. Im Anschluss daran folgte die Ausbildung zur Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste. Nach zweijähriger Wartezeit konnte sie an der »Berufsbegleitenden Weiterbildung Bibliotheksmanagement« an der FH Potsdam teilnehmen, welche sie mit dem Bachelor of Arts – Bibliotheksmanagement im Herbst 2016 erfolgreich abschloss. Im Jahr 2014 konnte sie dank der Fernweiterbildung den Bibliothekspreis Sachsen-Anhalt für die Stadt-, Kreis- und Gymnasialbibliothek Gardelegen gewinnen. Seit ihrem Abschluss ist sie zusammen mit Bianca Hochstein nebenberuflich als Referentin für Gaming in Bibliotheken und die App Actionbound tätig.

könnten sonst enttäuscht sein. Gewisse Standards sollten deshalb bei der Durchführung eingehalten werden.

Ein weiteres Problem kann die fehlende Akzeptanz innerhalb des Kollegiums sein. Hier muss unter Umständen Überzeugungsarbeit geleistet werden, dass solche Events als Dienstleistung für das Selbstverständnis als Gebrauchsbibliothek dazugehören. Am besten kann man Vorurteile durch das gemeinsame Spielen abbauen.

Die dargestellten Ergebnisse rechtfertigen die Aussage, dass E-Sport-Events Barrieren ökonomischer, institutioneller, räumlicher und kultureller Art überwinden können und dadurch auf vielfältige Weise die soziale und kulturelle Interaktion gefördert wird. Für Bibliotheken eröffnen sich dadurch neue Chancen, um als Begegnungs- und Kommunikationsräume zu fungieren. Der Ort Bibliothek wird zum Erlebnisraum und erhält dadurch eine nachhaltige Aufwertung der Aufenthaltsqualität. Darüber hinaus können E-Sport-Events einen Beitrag zum bibliothekarischen Bildungsauftrag und zur Gewährleistung von Chancengleichheit erbringen. Die Eigenart eines Gaming-Events fördert über mehrere Stunden zahlreiche Aktionen bei den Teilnehmern, welche nur sehr schwer mit anderen Event-Formaten erzielt werden können.

In vielen Ländern ist der E-Sport bereits als offizielle Sportart anerkannt. Auch wenn diese Anerkennung in Deutschland noch aussteht, so ist er auch hier längst zu einem Massenphänomen geworden. Traditionelle Sportvereine wie der VFL Wolfsburg oder der FC Schalke 04 haben bereits eigene E-Sport Mannschaften und TV-Sender wie Pro7 und Sky tragen ebenfalls zum stetigen Wachstum bei.[9] Bibliotheken haben mit Gaming-Turnieren nicht nur die Möglichkeit, ihre eigenen Interessen und Ziele zu verfolgen, sondern könnten darüber hinaus, die Potenziale nutzen und zur gesellschaftlichen Akzeptanz des E-Sports beitragen, sofern sie das als eine zukünftige, identitätswandelnde Aufgabe von Bibliotheken sehen? Gestattet sei dann die Frage: »Muss DAS denn sein!?«

Antwort: »Warum nicht? Wir sollten darüber diskutieren!«

1 Deutscher Bibliotheksverband (Hrsg.): Bibliotheksportal – Bibliotheken – Bibliotheken in Deutschland – Bibliothekslandschaft – Öffentliche Bibliotheken – Kommunale Öffentliche Bibliotheken, 2016. Verfügbar unter: www.bibliotheksportal.de/bibliotheken/bibliotheken-in-deutschland/bibliothekslandschaft/oeffentliche-bibliotheken.html#c1303 [letzter Zugriff: 17.09.2017]

2 Vgl.: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (Hrsg.): BIU – Markdaten – Infografiken – Deutscher Markt für digitale Spiele 2016, 2016. Verfügbar unter: www.biu-online.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-digitale-spiele-2016/

3 Vgl. SCHELL, Jesse: Die Kunst des Game Designs – [bessere Games konzipieren und entwickeln]. 1. Aufl., Heidelberg [u.a.]: mitp, 2012, S. 44

4 FH Potsdam – Berufsbegleitende Fernweiterbildung (Hrsg.): Fernweiterbildung – Archiv & Bibliotheksmanagement an der FH Potsdam-Zukunft selbst gestalten – Startseite – Bücherbusfahrer gegen Bibliothekar oder der ganz normale #gamingwahnsinn, 2017. Verfügbar unter: http://fernweiterbildung.fh-potsdam.de/?p=1883 [letzter Zugriff: 17.09.2017]

5 Vgl. PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (Hrsg.): Digital Trend Outlook 2017 – eSport – Der Sport, der keiner sein darf? 2017. Verfügbar unter: www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studie esports-170817.pdf [letzter Zugriff: 17.09.2017]

6 Aus den Bibliotheken: Krefeld, Halle, Borken, Wolfsburg und Münster

7 Vgl. MCGONIGAL, Jane: Besser als die Wirklichkeit! – Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Heyne, 2012, S. 231

8 Die offizielle Anerkennung digitaler Spiele als Kulturgut erfolgte im Jahr 2008, als der Bundesverband der deutschen Games-Branche e. V. (G.A.M.E.) als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen wurde.

9 Vgl.: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (Hrsg.): BIU – Positionen – Stellungnahmen: Anerkennung von eSports als Sportart, 2017. Verfügbar unter: www.biu-online.de/positionen/anerkennung-von-esports-als-sportart/ [letzter Zugriff: 17.09.2017]

Tetris auf Eimern

Das Gaming-Event der anderen Art

Bei der Recherche für unsere Bachelor-Arbeit sind wir über die Facebook-Gruppe »Games4Culture« mit dem Medienpädagogen Lukas Opheiden aus der Stadtbibliothek Minden in Kontakt gekommen. Bei einem Besuch dort erzählte er uns von seiner Idee und der Umsetzung von »Tetris auf Eimern«. Wir waren so begeistert, dass wir beschlossen, diese Eimer nachzubauen. Ein eigenes Makey Makey Set hatten wir schon, fehlten uns nur noch acht Haushaltseimer, vier Lautsprecherkabel, ein Lötkolben, Akkuschrauber und jemand mit handwerklichem Geschick.[1]

Mittlerweile haben wir zwei Tetris-Turniere mit sehr unterschiedlichen Settings durchgeführt. Premiere war auf dem »Onleihe on Tour«-Abschlussfest auf dem Hof der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel. Die Besucher waren ausschließlich Bibliothekskunden und das Tetris-Event war ein Programmpunkt, um die Vielseitigkeit von Bibliotheken zu demonstrieren.

Ermuntert durch das positive Feedback der Teilnehmer, beschlossen wir, dieses Event beim diesjährigen Hansefest in Gardelegen zu wiederholen.

Die etwas rustikale Art des Computerspiels: Tetris auf Eimern. Foto: privat / AXEL

Was uns besonders aufgefallen war: Den meisten Spaß hatten nicht die Kinder, sondern die Erwachsenen. Es schien als der perfekte unkonventionelle Weg, um die Bibliothek Gardelegen außerhalb ihrer Räumlichkeiten zu präsentieren und nebenbei noch Spenden zu sammeln, um eine PlayStation 4 kaufen zu können.

Es gab für uns nur zwei Risiken zu bedenken: Zum einen mussten die Spieler, anders als in Salzwedel, Eintritt für das Stadtfest bezahlen, zum anderen könnte uns das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen.

Mit der örtlichen Buchhandlung hatten wir einen großartigen Kooperationspartner und den perfekten Standort gefunden. Dort hatten wir eine Schlecht-Wetter-Variante, und was noch wichtiger war: eine Markise. Der aus Salzwedel geliehene Flatscreen benötigte einen schattigen Platz, damit nicht durch Spiegelungen auf dem Bildschirm das Spielerlebnis getrübt wurde.

Planmäßig sollte das Gaming-Event vor dem Buchladen stattfinden, um möglichst viel Laufkundschaft anzuziehen. Leider regnete es von 13 bis 16 Uhr durchgängig, und was wir beide nicht bedacht hatten: Die Alternative im Laden war gut, aber wenn es regnet, kommt kaum jemand zu einem Stadtfest. Erst als ab 16 Uhr die Sonne schien, wurde das Projekt unter der Markise fast ein Selbstläufer.

Das Spielkonzept war den meisten Erwachsenen durchaus bekannt: Die Spielsteine müssen so abgelegt werden, dass sie möglichst eine Reihe bilden. Für jede lückenlose Reihe gibt es Punkte. Das Schwierige bei unserer Variante ist, dass nicht ein Spieler den Stein steuert, sondern zwei. Aufgebaut sind vier Eimer (also vier Controller) und jeder Spieler bedient zwei davon. Jeder Eimer ersetzt eine Pfeiltaste der Computertastatur. Jedes Team hat drei Minuten, um so viele Reihen und damit den höchsten Highscore zu erzielen.

Vor allem kommt es darauf an, innerhalb des Teams zu kommunizieren. Bei den Spielern, die kaum miteinander sprechen und jeder mehr oder weniger für sich spielt, fällt der Punktestand niedrig aus. Spielentscheidend ist die Dynamik, das heißt die Kommunikation ist Grundvoraussetzung für den Spielerfolg.

Die Zusammensetzung der Spielergruppen ist dabei sehr variabel: Ehepartner, Väter oder Mütter mit ihren Kindern, Geschwister, Großeltern mit ihren Enkelkindern und natürlich Freunde. Es zeigte sich auch, dass viele jüngere Teilnehmer so ihre Probleme mit dem Spielprinzip haben. Diejenigen allerdings, die mit diesem Spiel erwachsen geworden sind – also unsere Generation – zeigte dafür umso mehr Spieleifer.

Im Laufe des Tages hatten sich 20 Teams miteinander gemessen. Für die drei besten Teams gab es kleine Preise. Das Geld für eine PlayStation haben wir zwar nicht zusammenbekommen, aber die Bürgermeisterin der Hansestadt war anscheinend so positiv von dieser innovativen Idee beeindruckt, dass die Gardelegener Bibliothek mittlerweile eine Spielkonsole finanziert bekommen hat.

Also: Missionsziel erfüllt!

Bianca Hochstein, Romy Topf

1 Eine kurze Anleitung ist auf YouTube verfügbar: https://youtu.be/-COW0-vcThM

Monika Altena

Angesagter Treffpunkt für alle Generationen

Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade lockt neue Besucher an

Nach einem in der Zentralbibliothek Oberhausen räumlich bedingt eher schwierigen Einstieg in das Thema »Gaming in der Bibliothek« wurde dieser Ansatz im Frühjahr 2016, nunmehr eingebunden in das Gesamtkonzept der neuen Stadtteilbibliothek »Stadtbibliothek Sterkrade«, noch einmal aktiv aufgegriffen und weiterentwickelt. Mit dem Umzug der Bibliothek in neue, großzügig dimensionierte Räume und der Wiedereröffnung ergab sich die Möglichkeit zur Einrichtung einer Gaming-Zone, die von uns »Spielfeld« genannt wurde.

Dort sind zwei Monitore und die notwendigen Konsolen fest installiert. Eingesetzt werden derzeit zwei PS4-Konsolen und jeweils eine WiiU- und eine Xbox-One-Konsole. Außerdem stehen iPads zur Nutzung ebenso bereit, wie eine große Spielfilmleinwand mit Beamer, die die Übertragung von Spiele-Events auch für eine größere Zuschauergruppe möglich macht. Verortet ist das »Spielfeld« am Rande der Kinderbibliothek, die kurzfristig und ohne großen Aufwand auch zu einem Veranstaltungsbereich umgewandelt werden kann.

Entsprechend dem Konzept werden dort sowohl digitale als auch nicht-digitale Spielangebote für alle Altersgruppen angeboten. Die Förderung unterschiedlicher Kompetenzen, aber auch der Spaß und das gemeinsame Erleben – möglichst auch generationenübergreifend und -verbindend – stehen im Mittelpunkt dieses Angebotes. Mithilfe einer Anschubfinanzierung des Landes Nordrhein-Westfalen (NRW) und einer konzeptionellen Beratung durch die Kollegen der Fachstelle für Bibliotheken NRW und den Gaming-Experten Christoph Deeg konnten ab Sommer 2016 erstmals in einem regelmäßigen Rhythmus begleitete Gaming-Angebote in der Bibliothek stattfinden.

Für die einzelnen Wochentage wurden unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt und getrennt beworben in der Erwartung, damit unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen konkret ansprechen zu können:

- Just for girls
- Gaming für Familien
- Spieletester
- Retro-Games
- Gaming für Senioren
- Gaming für Erwachsene
- Spieletesttage in den Ferien

Die Projektleitung übernahm eine im Bereich Gaming erfahrene Honorarkraft. Gleichzeitig wurde im Rahmen des Projektes der Bestand an diversen Spielen und zugehöriger Literatur erheblich ergänzt. Zusätzlich konnten außerdem vier weitere, schnelle Spiele-PCs angeschafft werden, an denen unter fachlicher Betreuung nun gespielt und getestet werden konnte. Diese PCs befinden sich in einem abschließbaren Seminarraum, der auch für Gruppendiskussionen geeignet ist und über ein Smartboard verfügt, das ebenfalls angeschlossen werden kann. Die separate Unterbringung dieser Technik ermöglicht festen (Spieletester-)Gruppen damit auch, unter Anleitung Spiele mit der ihrem Alter entsprechenden FSK-Freigabe zu spielen.

Mittlerweile hat sich der Spielenachmittag etabliert und ist im Wochenprogramm der Bibliothek ein regelmäßig gut frequentiertes Angebot.

Neben diesen regelmäßigen Angeboten fand im Frühsommer 2016 im Rahmen der Europameisterschaft erstmals ein FIFA-Fußballturnier statt, das in Zusammenarbeit mit dem Medienpartner der Bibliothek, der Lokalzeitung Neue Ruhr Zeitung (NRZ), organisiert wurde. Mehrere Oberhausener Schulteams traten im Beisein des Sportredakteurs der NRZ und bekannter aktiver und ehemaliger Spieler des örtlichen Fußballvereins Rot-Weiß Oberhausen gegeneinander an. Sowohl der beste Spieler als auch das Siegerteam gewannen jeweils einen von der Zeitung gestifteten Pokal. In diesem Herbst soll das FIFA-Schulturnier erneut stattfinden.

Fachkundige und authentische Tipps

Nach Ende der Anlaufphase im vergangenen Jahr mit äußerst umfangreichem Angebot für möglichst viele Zielgruppen wurde überlegt, auf welche Zielgruppen im Folgejahr der Schwerpunkt gelegt werden soll. Die Aufrechterhaltung eines so breit gefächerten Angebotes, verbunden mit einer Vielzahl an Aktionen wie im Vorjahr war aus eigenen Mitteln sowohl personell wie auch finanziell ohne die Landesförderung nicht mehr möglich. Da die Aktionen mit Kindern und Jugendlichen im ersten Jahr am besten genutzt wurden, wurde gemeinsam

Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade ist immer gut besetzt. Fotos: Stadtbibliothek Sterkrade

mit der Bibliotheksleitung entschieden, bei den Gaming-Angeboten zunächst den Fokus auf diese Zielgruppe zu legen.

Kinder und Jugendliche zeigen durch ihr Freizeitverhalten, dass Computer und Konsolen bei ihnen einen immer breiteren Raum einnehmen und mittlerweile sehr selbstverständlich zu ihrer Alltagswelt gehören. Deshalb sollen durch die Bibliotheksangebote vorrangig die Begegnung, der (kritische) Austausch und das gemeinsame Spielen gefördert werden. Dazu eignet sich im besonderen Maße das Angebot des Spieletester-Nachmittags. Dort werden unter fachkundiger Anleitung diverse Spiele gespielt, im Anschluss beschrieben und durch die Kinder und Jugendlichen bewertet. Zum Ende dieses Jahres sollen die so entstandenen Kurzbewertungen an den ausleihbaren Spielen angebracht werden, um somit auch anderen Bibliothekskunden fachkundige und authentische Tipps bei der Auswahl der Spiele zu geben.

Nach einem personellen Wechsel der Honorarkraft wird das »Spielfeld« der Stadtbibliothek Sterkrade nun seit Mai 2017 durch den Pädagogen Raphael Josupeit betreut. Er kümmert sich jeweils mittwochs in der Zeit von 15 bis 18 Uhr in besonderer Weise um die jungen Kunden der Bibliothek, die sich an den Konsolen treffen und neue Spiele ausprobieren wollen. Mittlerweile hat sich der Spielenachmittag etabliert und ist im Wochenprogramm der Bibliothek ein regelmäßig gut frequentiertes Angebot. Es zeigt sich hier besonders, dass sich der Einsatz des fachkundigen Medienpädagogen lohnt. Es ist ihm bereits nach kurzer Zeit gelungen, eine positive Beziehung zu den Kindern und Jugendlichen aufzubauen. In Urlaubszeiten wird er bereits vermisst. Auch die Beziehung der Spieletester untereinander hat sich gefestigt, es werden Tipps gegeben und Freundschaften geschlossen.

In den diesjährigen Sommerferien wurde das »Spielfeld« auch eine Woche lang zur »Mädels-Zone«. Zwei angehende Pädagoginnen hatten im Vorfeld die Werbetrommel gerührt und Plakate an Schulen verteilt. Auch das hat sich gelohnt. Insgesamt zockten an diesen Tagen gut 20 Mädchen an den Konsolen. Das weiterführende Ziel ist es nun, gemeinsam mit den Mitarbeiterinnen der »Flotten Lotte – Das Mädchenmobil« und der Evangelischen Jugend Oberhausen einen festen Spielenachmittag speziell für die Zielgruppe der Mädchen anzubieten. Nach einer Umfrage bei den Teilnehmerinnen der Ferienaktion steht inzwischen fest, dass am Donnerstagnachmittag mit der höchsten Teilnehmerinnenzahl zu rechnen ist. Das Jugendamt hat sich in einer schriftlichen Kooperationsvereinbarung bereit erklärt, die hierfür benötigten Honorarmittel bereitzustellen.

Beliebter Spielesamstag

Inzwischen findet mehrmals im Jahr außerdem ein Spielesamstag für die ganze Familie statt. Die notwendige Betreuung an den Konsolen erfolgt ebenfalls durch eine Honorarkraft. Neben den digitalen Angeboten können an diesem Nachmittag auch

die vielfältig vorhandenen analogen Gesellschaftsspiele (Brett- und Kartenspiele) für alle Altersgruppen getestet werden. Auch dieses Angebot entwickelt sich inzwischen äußerst erfolgreich mit durchschnittlich 50 TeilnehmerInnen, zum Teil sogar mit kompletten Familien.

Bei besonders großem Andrang, was durchaus vorkommt, muss das Team die maximale Spielzeit auf jeweils eine Stunde begrenzen.

An den restlichen Nachmittagen und am Samstag können die Konsolen während der Bibliotheksöffnungszeiten frei genutzt werden, einzige Voraussetzung ist ein gültiger Bibliotheksausweis, bei dessen Ausstellung die Erziehungsberechtigten der Nutzung digitaler Angebote durch ihre Kinder zugestimmt haben müssen. Jeweils am Anfang einer Woche legt das Bibliotheksteam fest, welche Spiele, beschränkt auf die Spiele mit der Altersfreigabe FSK0 beziehungsweise FSK6, in die Konsolen eingelegt werden. Während der Öffnungszeiten, begrenzt auf die Nachmittags- und Abendöffnungszeiten, können dann alle Interessenten einen Controller erhalten und spielen. Bei besonders großem Andrang, was durchaus vorkommt, muss das Team die maximale Spielzeit auf jeweils eine Stunde begrenzen.

In den diesjährigen Sommerferien konnte in der Bibliothek Sterkrade ein weiteres Gaming-Angebot für Kinder und Jugendliche gemeinsam mit dem offenen Ferienprogramm »ActionGuide« des Jugendamtes angeboten werden. Auch hier lag der Fokus im begleiteten gemeinsamen Kennenlernen von Spielen im digitalen und analogen Bereich.

Unterschiedliche Nutzergruppen: In den Sommerferien wurde das »Spielfeld« auch eine Woche lang zur reinen »Mädels-Zone«.

Monika Altena hat nach der Ausbildung zur Buchhändlerin bei der Versandbuchhandlung Dreier gearbeitet. Das Studium als Diplom-Bibliothekarin absolvierte sie an der Fachhochschule für öffentliches Bibliothekswesen in Bonn. Seit Dezember 2012 ist sie Leiterin der Stadtbibliothek Sterkrade.

Für die Zukunft werden gemeinsam mit dem Medienpädagogen nun weitere Konzepte erarbeitet. Neben dem FIFA-Schulturnier in Kooperation mit der NRZ wird über eine »Nacht des Zockens« nachgedacht. Zudem gibt es Überlegungen, künftig gemeinsam mit den jungen Leuten Übertragungen beim Internetkanal »YouTube« zu starten.

Fazit

Das »Spielfeld« in der Stadtbibliothek Sterkrade hat sich in den inzwischen eineinhalb Jahren nach der Eröffnung der Einrichtung am neuen Standort zu einem festen und gut frequentierten Angebot entwickelt. Neben den betreuten Angeboten ist auch immer wieder zu erleben, dass Eltern, die zuhause aus unterschiedlichsten Gründen keine Konsolen haben, nachmittags gemeinsam mit ihren Kindern das Spielfeld nutzen.

Ein Großteil der Gamer nutzt aber nicht nur das Angebot des »Spielfelds«, sondern zunehmend auch das übrige Medienangebot der Bibliothek oder nimmt am Schachtreff teil, der seit Frühjahr dieses Jahres in Kooperation mit dem Schachclub »Schwarze Dame Osterfeld« zweimal monatlich angeboten wird. Somit ist die neue Bibliothek im Stadtkern von Sterkrade auch durch das neu entwickelte Angebot des »Spielfelds« mit all ihren Möglichkeiten und Angeboten das, was sie sein möchte – ein angesagter Treffpunkt im Stadtteil für alle Generationen.

Ab Herbst 2017 mit Juristischer Ausbildungsliteratur

NEU

Vahlen eLibrary 2018

Bereits seit Herbst 2014 ist die Vahlen eLibrary mit ihrem wirtschaftswissenschaftlichen Programm erfolgreich am Markt etabliert.

Jetzt neu: Erweiterung um 3 attraktive juristische Pakete: **Zivilrecht I, Zivilrecht II** und **Strafrecht/Öffentliches Recht**

Ab Herbst 2017 wird die Vahlen eLibrary um juristische Ausbildungsliteratur erweitert. Zum Start stehen drei Pakete zur Verfügung. Sie vereinen aktuelle Ausbildungsliteratur für ein erfolgreiches Jurastudium aus den bekannten Lehrbuchreihen

- **Academia Iuris**
- **Vahlen Jura**
- **Vahlens Großes Lehrbuch**

Zu den Paket-Highlights zählen z. B. **Looschelders Schuldrecht AT und BT, Ipsen Staatsrecht I und II oder auch Kühl Strafrecht Allgemeiner Teil.**

Alle Werke können als attraktive Titelpakete **mit Preisvorteil** oder im **Pick & Choose-Verfahren** bezogen werden.

Vahlen

Kontakt: Melanie Jurjevic-Zink, Mail: elibrary@vahlen.de, (089) 3 81 89-947
Verlag Vahlen · 80791 München · Fax (089) 3 81 89-157 · **www.elibrary.vahlen.de** | 162854

Svenja Isken, Mariska Feil

Ein Quell an Inspiration und Bestärkung

Der Besuch der Gamescom lohnt sich – auch für Bibliothekare / Zwei Kölner Kolleginnen auf Europas größter elektronischer Spielemesse

Auch in diesem Jahr sind Mitarbeiter der Stadtbibliothek Köln wieder auf der Gamescom, Europas größter Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, unterwegs gewesen. Im folgenden Artikel berichten zwei von ihnen über ihre Erfahrungen und nennen Gründe, warum ein Besuch der Messe für Bibliothekare heute wichtig ist.

Die Gamescom findet seit 2009 auf dem Kölner Messegelände statt und wächst seither stetig – in diesem Jahr besuchte die Rekordmenge von 350 000 Besuchern aus über 100 Ländern die Messe. Mit circa 30 000 Fachbesuchern gilt die Gamescom als wichtigste Businessplattform innerhalb Europas. Auch die deutsche Politik nimmt die Gaming-Branche verstärkt war – so eröffnete diesmal Bundeskanzlerin Angela Merkel die Messe, und fast alle Parteien nahmen Themen wie E-Sport und Förderung der Gaming-Branche mit in ihre Wahlprogramme auf.[1]

Die »Gamescom der Massen« umfasst sechs Messehallen, gefüllt mit den Ständen der Spieleentwickler und Merchandise-Anbieter. Sechs Hallen, in denen die Besucher meist lange Warteschlangen in Kauf nehmen, um bereits vor Veröffentlichung einen Einblick in die neusten Spiele zu bekommen. Neben den klassischen Spielesständen gibt es jedoch weitaus mehr zu entdecken – es locken Entertainment Areas mit Live-Veranstaltungen im E-Sport Bereich und ein eigener Cosplay-Bereich, in dem Fans ihre selbstgemachten, teils sehr aufwendigen Kostüme von Spielcharakteren zeigen.

Dazu kommt die Business-Area (in vier weiteren Hallen), in der nur Fachbesucher Zutritt haben. Dort zeigen die Hersteller teils exklusiv für Pressevertreter ihre neuesten Entwicklungen, viele Bereiche sind nur mit vorheriger Terminvereinbarung zugänglich. Seit mehreren Jahren berechtigt der Nachweis einer Tätigkeit im Bibliothekswesen zum Kauf eines Fachbesucher-Tickets – was wir an dieser Stelle ausdrücklich empfehlen möchten. Der Fachbesuchertag ist zwar immer noch voll, aber die Schlangen an den Ständen sind nicht zu vergleichen mit den restlichen Messetagen.

Besonders interessant für den bibliothekarischen Bereich sind die Nebenkongresse im Rahmen der Gamescom, wie zum Beispiel der »gamescom congress«, bei dem sich Vertreter aus den Bereichen Politik, Wirtschaft und Bildung austauschen. 2017 gab es spannende Themen wie »Games in der Schule – Herausforderungen und Ambivalenzen«, »Was Mixed Reality wirklich bedeutet« und auch bibliothekarische Themen wie »Games in die Bibliothek! Medienpädagogische Ansätze und Perspektiven«[2]. Bereits 2015 waren wir mit der Direktorin der Stadtbibliothek Köln, Hannelore Vogt, und dem Thema »Gamification in generationenübergreifenden Lernprozessen«[3] selbst dabei und berichteten aus unserem Arbeitsalltag.

Weitere Kongresse behandeln die Entwicklerseite (devcom), E-Sport (SPOBIS) und Frauen in der Computer- und Videospielindustrie (Women in Tech Day).

Fühlt man sich vom Angebot der Gamescom nahezu erschlagen, helfen Angebote von verschiedenen Akteuren, die an mehreren Tagen eine thematische Schulung inklusive gemeinsamen Ganges über die Gamescom an- und Orientierung im Gaming-Dschungel bieten.

BuB Weitere Eindrücke von Europas größter Gaming-Messe zeigt eine Fotogalerie in der BuB-App.

Was bietet die Gamescom für Bibliothekare?

Nach diesem Faktenrundumschlag also die Frage – was bietet die Gamescom für Bibliotheken denn nun genau? Um dies adäquat beantworten zu können, ist es unabdingbar, sich der wandelnden Rolle von Bibliotheken bewusst zu sein (Stichwort »Bibliothek als dritter Ort«[4] et cetera). Bestände umfassen heute neben gedruckten und AV-Medien auch diverse digitale Angebote wie E-Books, den Zugang zu Datenbanken, Online-Sprachkursen oder E-Learning-Programmen. Nicht zu vergessen sind die Veranstaltungsangebote und der Zugang zu technischen Geräten (Stichwort: Makerspace). Spiele, sowohl in digitaler als auch analoger Form, gehören inzwischen zum Standardangebot vieler Öffentlichen Bibliotheken.

Entscheidend ist hier eine offene Einstellung zu Gaming-Veranstaltungen und dem Angebot von Konsolen. Damit kann eine Zielgruppe erreicht werden, die sonst kaum vertreten ist – die männlichen Jugendlichen. Diese trifft man auf der Gamescom zuhauf und man kann immer wieder beobachten, dass sie sich eine gemütliche Ecke suchen, auch bei weniger bekannten Spielen, um dort gegeneinander zu zocken – ein Indikator dafür, dass es sich durchaus lohnen kann, als Bibliothek ein ansprechendes Angebot im Bereich Gaming (vor allem: gemeinschaftliches Spielen) zu schaffen, um diese Zielgruppe zu erreichen. Viele Jugendliche würden gerne öfter gegen andere spielen, oft fehlt es jedoch an der entsprechenden technischen Ausstattung zuhause und/oder am Platz. Die Bibliothek hat die Möglichkeit, beides zu stellen und profitiert im besten Fall von einer neuen Benutzergruppe.

Bevor ein Computerspiel in die Bibliothek aufgenommen wird, sollte es von den Mitarbeitern getestet werden – die Gamescom bietet dazu Gelegenheit. Fotos: Stadtbibliothek Köln

Gerade bezüglich dieses Themas ist man gegebenenfalls Kritik von Kunden ausgesetzt, die nach wie vor an dem herkömmlichen Bild von Bibliotheken festhalten. Uns erreichten nach Aufbau einer Konsole in der Kinderbibliothek mehrere Anfragen, warum man in einer Bibliothek überhaupt Spiele oder Konsolen anbieten muss. Im Juni 2017 wurde eine Studie zur Untersuchung des Gaming-Verhaltens in Deutschland von dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) veröffentlicht. Demnach gilt jeder, der mehrmals monatlich Online- oder Computerspiele spielt, als Gamer. Ungefähr 34 Millionen Deutsche, somit fast die Hälfte der Gesamtbevölkerung, spielt regelmäßig Computer- und Videospiele. Hiervon sind 16,2 Millionen weiblich, was mittlerweile 47 Prozent ausmacht. Das Durchschnittsalter des Gamers beträgt 35,5 Jahre; inzwischen stellen die über 50-jährigen Gamer mit 8,7 Millionen Menschen sogar die größte Nutzergruppe.[5]

Auf der Gamescom ist es nicht unüblich, bis zu drei Stunden Schlange zu stehen, um dann für 10 bis 20 Minuten etwas anspielen zu können.

Dies zeigt, dass Gaming in allen Gesellschaftsgruppen angekommen ist und die Bereitstellung beziehungsweise Vermittlung von entsprechender Soft- und Hardware zum Aufgabengebiet von Öffentlichen Bibliotheken gehören muss. Eine weitere Studie des BIU, vorveröffentlicht am 15. August 2017 (vollständige Ergebnisse erschienen nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe im Oktober), zeigt darüber hinaus, dass die Gaming-Branche mit 2,74 Milliarden Euro Gesamtumsatz eine der umsatzstärksten Medienbranchen Deutschlands ist.[6] Das Interesse an Gaming ist also nicht nur subjektiv wahrnehmbar, sondern lässt sich auf verschiedenen Wegen mit Fakten belegen. Für uns sind diese Faktoren Begründung genug, Games und entsprechende Veranstaltungen anzubieten, wie zum Beispiel FIFA-Turniere – mal mit der Jugend der Stadtteilbibliotheken, mal international wie beim gemeinsamen Projekt »FIFA United« mit drei Goethe-Instituten.[7]

Medienpädagogische Konzepte als Grundlage

Ein Großteil unserer Gaming-Veranstaltungen fußt auf medienpädagogischen Konzepten, darüber hinaus greifen wir auf kompetente Partner zurück, die ihre Ideen mit uns umsetzen. Beispiele für erfolgreiche Projekte in der Stadtbibliothek Köln sind unter anderem zwei Spieletestergruppen, initiiert vom Spieleratgeber NRW sowie das Projekt »Gecheckt!« der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Im Vordergrund der medienpädagogisch begleiteten Projekte stehen der reflektierende Umgang mit dem Medium Game und der Erwerb von Medienkompetenz. Statt des reinen Konsums fördern diese Projekte somit unter anderem den kommunikativen Austausch der Jugendlichen und erzeugen einen pädagogischen Mehrwert.

Wer sich nicht für Gaming interessiert, dem wird E-Sport weitgehend fremd sein. Auf der Messe zeigt sich, wie groß der Markt überhaupt ist. Die Zuschauerränge bei den Turnieren dort sind stets prall gefüllt und Lautstärke sowie Fanverhalten stehen einem Fußballspiel des 1. FC Kölns häufig in nichts nach. Es wird angefeuert und lautstark Missmut über unfaire Spielzüge geäußert. Die Ausmaße des E-Sport haben uns immer wieder beeindruckt, sodass wir uns schon früh fragten, wie

wir das faszinierende Phänomen für unsere Bibliothek adaptieren können. 2014 wagten wir mit dem Format »geeks@cologne – StarCraft II: E-Sport Intro« erste Versuche. Zwei E-Sportler zeigten vor Ort ihr Können, wobei das Geschehen auch für Laien verständlich durch einen Moderator kommentiert wurde. 2017 wandten wir unsere Aufmerksamkeit zwei Erfolgsmodellen der Marke Blizzard zu: Mit »E-Sport: Hearthstone & Overwatch«[8] gab es einen Einblick in das digitale Sammelkartenspiel Hearthstone und den Online-Mehrspieler-Shooter Overwatch. Gerade die Overwatch Show-Turniere erregten große Aufmerksamkeit und die Veranstaltung war mit über 100 Teilnehmern sehr gut besucht.

Stets voll besetzt: die Zuschauertribüne beim Spielehersteller Playstation.

Beim Einkauf von Konsolenspielen verlassen sich Lektoren oft auf Empfehlungen in Fachzeitschriften oder Verkaufszahlen. Doch warum sollte man sich nicht mal selbst ein Bild davon machen, welche Spiele gerade tatsächlich angesagt sind? Auf der Gamescom ist es nicht unüblich, bis zu drei Stunden Schlange zu stehen, um dann für 10 bis 20 Minuten etwas anspielen zu können. Deutlicher kann die Nachfrage kaum sichtbar gemacht werden. Natürlich ist die Nachfrage unter anderem auch deswegen so groß, weil die meisten der präsentierten Spiele noch nicht auf dem Markt erhältlich sind und somit eine große Neugier schüren. Genau dieser Punkt ist für Bibliothekare ein Grund, auf die Gamescom zu gehen – hier kann man direkt beobachten, welche Spiele das größte Interesse wecken, und die Zielgruppen lassen sich schnell erkennen. Dies kann eine Einschätzung liefern, welche Spiele für den Bibliotheksbestand infrage kommen können. Und gerade weil die meisten noch nicht auf dem Markt erhältlich sind, lässt sich die Erwerbung und entsprechende Geldausgabe strategisch gut planen, was in Zeiten von knappen Haushalten ein Pluspunkt sein kann.

Multiplayer-Games im Fokus

Doch nicht nur die subjektiven Beobachtungen können für den Bibliotheksalltag wichtig sein, auch die objektive Betrachtung der Hallenaufteilung gibt einen Hinweis auf stark nachgefragte Themen. Waren letztes Jahr sehr viele Messestände für VR (Virtual Reality) vorgesehen, lag dieses Jahr der Schwerpunkt auf Multiplayer-Games. Das sind Spiele, die gleichzeitig und gegen- beziehungsweise miteinander von mehreren Personen gespielt werden können. Diese Erkenntnis lässt sich mitnehmen und für die Arbeit in der Bibliothek verwenden, indem man zum Beispiel eine Veranstaltung (beziehungsweise Veranstaltungsreihe) in diesem Rahmen anbieten kann.

Auch das eigene Wissen wird durch einen Messebesuch erweitert. Durch das Anspielen von Games, vor allem aber durch Kommunikation. In Halle 10.2 zum Beispiel findet man jedes Jahr diverse Aussteller, deren Fokus eher auf der Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten liegt. Unter anderem sind dort das Jugendforum NRW, die USK (Unterhaltungssoftwareselbstkontrolle), einige Hochschulen, die Bundesprüfstelle, lokale Multiplikatoren wie die Fachstelle für Jugendmedienkultur oder die GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.) vertreten. Man kommt schnell ins Gespräch und erhält neben Ideen für Veranstaltungen, die sich in der Bibliothek umsetzen lassen, die Gelegenheit auf direkte Ansprechpartner bei einer möglichen späteren Kooperation. Visitenkarten sollte man also definitiv bei einem Besuch auf der Gamescom bereithalten!

Wir sprachen bereits die Vorteile eines Fachbesuchertickets an: Man erhält Zugang zur Business-Area und kann in professioneller Atmosphäre mit verschiedenen Akteuren der Szene sprechen und sich austauschen. Dieses Jahr lernten wir zum Beispiel neue Entwicklungen im Virtual Reality Bereich

1 Felix Falk: Games in den Wahlprogrammen – ein großer Erfolg für die Branche. In: GamesMarkt 8 (2017), S.66-67

2 Programm Überblick: http://gamescom-congress.de/programm-ueberblick/

3 gamescom congress Programm 2015: http://gamescom-congress.de/wp-content/uploads/2016/12/Congress_Programm.pdf

4 Vgl. Barth, Robert: Die Bibliothek als Dritter Ort. In: BuB 67(2015)7, S. 426-429

5 Weitere Ergebnisse der Befragung gibt es unter: https://www.biu-online.de/blog/2017/06/07/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/

6 https://www.biu-online.de/blog/2017/08/15/erste-ergebnisse-der-bundesweiten-studie-zur-games-branche-in-deutschland-veroeffentlicht/

7 https://stadtbibliothekkoeln.blog/2016/10/25/fifa-united-der-sieger-steht-fest/

8 https://geekscologne.wordpress.com/2017/04/05/das-war-e-sport-hearthstone-overwatch/

9 http://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/freizeit-natur-sport/veranstaltungskalender/tag-der-virtuellen-realitaet

kennen. So entwirft eine Firma Handschuhe, die als Steuerung in der VR-Umgebung dienen, eine andere macht das Virtuelle mittels Ultraschallwellen zumindest an den Händen fühlbar. Die Gamescom bietet Einblicke in neueste technische Entwicklungen und kann so bei der Einschätzung helfen, was in Zukunft für ein technikaffines Publikum interessant ist.

Neben Berichten wie dem New Horizon Report nutzen wir gerade diese Art des praktischen Inputs von Messen wie der Gamescom oder Cebit, um Ideen für unsere Veranstaltungsreihen zu sammeln. Eine Veranstaltung, zu der wir inspiriert wurden, fand Anfang Juli 2017 innerhalb der Reihe »geeks@cologne« bei uns statt: »Robotik und künstliche Intelligenz«. Diese war mit über 180 Besuchern ein voller Erfolg und traf den Nerv der Stadt. Im Rahmen unseres Makerspace-Programms führten wir in der Vergangenheit verschiedene Veranstaltungen mit dem Schwerpunkt neue Technologien durch (3D-Druck, Robotik et cetera). Virtual Reality war dabei ein Thema, das stetig an Bedeutung gewann, sodass wir am 23. September 2017 erstmalig den »Tag der virtuellen Realität« mit vielen verschiedenen Akteuren und lokalen Ausstellern angeboten haben.[9]

Für uns ist die Gamescom jedes Jahr aufs Neue ein Quell an Inspiration und Bestärkung darin, weiterhin Veranstaltungsformate für Gamer und Gamerinnen zu entwickeln und unseren Bestand attraktiv zu gestalten. Die entsprechend hohen Umsatzzahlen sowie die Teilnehmerzahlen der Veranstaltungen zeigen, dass wir damit auf einem richtigen Weg sind.

Svenja Isken wurde 1990 geboren und schrieb ihre Bachelorarbeit zum Thema »Qualitätskriterien für Bilderbuch-Apps«. Neben dem normalen Bibliotheksalltag koordiniert sie den Gaming-Bereich der Stadtbibliothek Köln. Zuvor hatte sie die stellvertretende Leitung einer Stadtteilbibliothek inne und wirkte in den Projektteams Alpha-Lernstudios, iPad-Konzepte für die Stadtteilbibliotheken und Maker Kids mit.

Mariska Feil, Jahrgang 1986, arbeitet seit 2009 für die Stadtbibliothek Köln, derzeit als Fachangestellte für Medien- und Informationsdienste. Neben den Alltagstätigkeiten ist sie mitverantwortlich für das Lektorat »Junge Erwachsene«, Katalogisierung der Spezialbestände »Heinrich-Böll-Archiv« und »Literatur-in-Köln-Archiv« sowie Mitglied des Projektteams Gaming. Im Wintersemester 2017/18 schreibt sie ihre Bachelorarbeit an der FH Potsdam.

ANZEIGE

Tobias Seidl, Cornelia Vonhof

Ermittlung von Kundenbedürfnissen durch Gamification

Mit den Augen der Jugendlichen: Wie sieht der künftige Jugendbereich der Stadtbibliothek Ditzingen aus?

Gamification hat sich in den letzten Jahren zum neuen Trend bei der Gestaltung von Prozessen, Dienstleistungen und Produkten entwickelt. Unter Gamification wird verstanden: »using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems«.[1] In Anbetracht der hier formulierten Ziele wird es wohl nur wenige Arbeitsfelder geben, in denen Gamificiation nicht als Option in Betracht kommen würde. Doch wie bei vielen Buzzwords stellt sich auch hier die Frage, wie ein sinnvoller Einsatz – im Bibliothekskontext – aussehen kann. Anhand eines spielerisch-partizipatorischen Ansatzes, Jugendliche an der Neugestaltung des Jugendbereiches einer Stadtbibliothek zu beteiligen, wird diese Frage im Folgenden exemplarisch beantwortet.

Die Ausgangslage an der Stadtbibliothek Ditzingen

Die Stadtbibliothek Ditzingen versorgt mit einer Hauptstelle und drei Zweigstellen 25 000 Einwohner. Sie betreibt ein aktives Veranstaltungsprogramm mit über 230 Veranstaltungen im Jahr, davon 130 für Kinder und Jugendliche. Die aktuelle Situation des Jugendbereichs kann aber – gerade auch im Vergleich zum Raumeindruck des restlichen Hauses – nur als »stiefmütterlich« bezeichnet werden, trotz des obligatorischen roten Sofas und des Graffito an der Wand. Dieser Zustand soll sich nach Vorstellung der Bibliothek ändern.

Abbildung 1: Die Lernspielschleife[4]

Abbildung 2: Ziele des Einsatzes von LEGO Serious Play

Dabei war klar, dass es weder ausreichen würde, wenn sich die Bibliothekarinnen[2] wohlmeinende Gedanken machten, wie eine schicke Jugendecke aussehen solle, noch eine klassische Nutzerbefragung durchzuführen um zu erfassen, welche Erwartungen und Wünsche die Jugendlichen haben. So entstand die Idee, es mit einem partizipatorischen Design-Ansatz[3] zu versuchen, der auf Gamification basiert. Folgt man der Definition von Kapp in der Einleitung, kann Gamification genau das leisten, was hier gebraucht wird: Jugendliche werden einbezogen, sie werden aktiv und sie lösen Probleme. Die Bibliothek muss »nur noch« genau zuhören!

Ziel und Umsetzung der Gamification

Eine typische Logik, die Spiele und spielerische Handlungen prägt, ist die Lernspielschleife (vgl. Abbildung 1)[4]. Zunächst wird ein Impuls gegeben, der dazu führt, dass die Teilnehmenden eine Herausforderung wahr- und annehmen. Bei der Bewältigung der Herausforderung können sie ihren Fortschritt selbst feststellen und bekommen für den Fortschritt eine (emotionale) Belohnung. Der Prozess setzt sich idealerweise fort und verstärkt sich selbst.

Damit dieser Prozess funktioniert, müssen die Rahmenbedingungen stimmen. James Gee hat herausgearbeitet, welche Gestaltungsprinzipien dazu führen, dass Lernende sich gerne

mit einem (Lern-)Spiel befassen.[5] Diese 13 Prinzipien lassen sich zu 3 Kategorien verdichten:[6]

1. Handlungsspielräume eröffnen: Spielende sollen sich als Produzierende und aktiv Handelnde fühlen. Sie sollen die Möglichkeit haben mit Handlungs- und Gestaltungsoptionen zu spielen.

Spiele sollten unter anderem Probleme vorstrukturieren und positives Feedback geben.

2. Kompetenzen zum Lösen von Problemen und Herausforderungen unterstützen: Spiele sollten unter anderem Probleme vorstrukturieren, positives Feedback geben sowie die Hausforderungen/den Schwierigkeitsgrad langsam steigern. Zudem kann es unter Umständen sinnvoll sein, Komplexität zu reduzieren und »Sandkastenbedingungen« zur Erprobung komplexer Zusammenhänge zu schaffen.

3. Prinzipien verwenden, die das tiefere Verständnis fördern, zum Beispiel das Systemdenken fördern und die Möglichkeit schaffen, eigene Erfahrungen zu sammeln.

Diese theoretischen Überlegungen wurden durch den Einsatz der Moderationsmethode LEGO Serious Play (LSP) bei der Durchführung des Design Workshops in die Praxis umgesetzt. LSP verbindet die Vorzüge des Spiels und des Modellierens mit Legosteinen in einem zielorientierten Prozess. Mit der Gamifizierung der Erhebung von Kundenanforderungen wurden verschiedene Ziele verfolgt, die in Abbildung 2 dargestellt sind.

Wie wurde LSP eingesetzt?

Im Prozess werden unter Anleitung verschiedene, aufeinander aufbauende Aufgaben durchgeführt, in denen die Anforderungen an die Teilnehmenden langsam gesteigert werden. Dieser Arbeitsprozess besteht aus vier Schritten[7]:

Nach einer Aufwärmphase, in der sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Material und der Arbeitsweise vertraut machen konnten, folgte der erste *Bauauftrag* (Schritt 1) an die Teilnehmenden: »Baue Deine Traumbibliothek!« Die Antwort auf die Frage wurde durch das *individuelle Bauen* (Schritt 2) von LEGO-Modells gegeben. Durch die Aufwärmphase sind die Teilnehmenden daran gewöhnt, ihr Modell in Form von Metaphern zu gestalten. Dadurch kann mit einer begrenzten Auswahl an Steinen eine Vielfalt an Informationen im Modell untergebracht werden. Das spielerische Arbeiten mit dem Material erlaubt es den Teilnehmenden, sich selbstwirksam in der Rolle des Produzierenden zu erleben. Zudem haben sie die Möglichkeit, durch die Kombination und Rekombination der LEGO-Steine verschiedene Handlungs- und Gestaltungsoptionen zu erproben. Eines der entstandenen Modelle zeigt Abbildung 3.

Cornelia Vonhof (Foto: privat) ist Professorin für Public Management und Prodekanin für Weiterbildung an der Hochschule der Medien Stuttgart. Ihr Arbeitsschwerpunkt liegt auf Managementinstrumenten in Bibliotheken und Informationseinrichtungen, insbesondere Qualitätsmanagement, Organisationsentwicklung, Prozessmanagement und strategische Steuerung. – Kontakt: vonhof@hdm-stuttgart.de

Dr. Tobias Seidl (Foto: privat) ist Professor für Schlüssel- und Selbstkompetenzen Studierender und Prodekan für Lehre an der Hochschule der Medien Stuttgart. Er ist ausgebildeter LEGO Serious Play-Moderator und systemischer Coach. Zu seinen Lehr- und Forschungsschwerpunkten gehören Kreativität und Innovation, zwischenmenschliche Kommunikation und Hochschuldidaktik. – Kontakt: seidl@hdm-stuttgart.de

1 Vgl. Karl M. Kapp: The Gamification of Training: Game-Based Methods and Strategies for Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer & Co., John Wiley & Sons, 2012. S. 10

2 Vgl. Michael Seadle: Ethomethodologie. In: Konrad Umlauf, Simone Fühles-Ubach, Michael Seadle [Hrsg]: Handbuch Methoden der Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Bibliotheks-, Benutzerforschung, Informationsanalyse. Berlin, Boston: De Gruyter Saur, 2013. S. 336; Karsten Schuldt: Gibt es einen gewissen Jugendwahn bei den (Öffentlichen) Bibliotheken. In: Bibliotheken als Bildungseinrichtungen [Weblog], 21.7.2017. https://bildungundgutesleben.wordpress.com/, Zugriff: 22.8.2017

3 Nancy Fried Forster: Participatory Design in Academic Libraries. New Reports and Findings. Washington: CLRI, 2014. Einen Überblick über den Einsatz ethnografischer Methoden gibt: Corinna Haas: Wozu Ethnografie in Bibliotheken? In: Bibliothek Forschung und Praxis 38(2014)2, S. 185-189. Online verfügbar unter http://dx.doi.org/10.1515/bfp-2014-0023 und bei Doreen Siegfried, Sebastian Nix: Nutzerbezogene Marktforschung für Bibliotheken: Eine Praxiseinführung. Berlin: De Gruyter, 2013

4 Vgl. Gabe Zichermann, Christopher Cunningham: Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol: O'Reilly & Associates, 2011. S. 68

5 James Gee: What video games have to teach us about learning and literacy. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2003

6 Stephan Schwan: Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre. https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/gamebasedlearning.pdf, Zugriff: 3.8.2017

7 Vgl. Zur Methode: Per Kristiansen, Robert Rasmussen: Building a Better Business Using the Lego Serious Play Method. Hoboken (NJ): Wiley, 2014 und Tobias Seidl, Cornelia Vonhof: Neue Wege der Bürgerbeteiligung in Bibliotheken – Erarbeitung der Stakeholder-Bedürfnisse mit der Methode LEGO Serious Play. In: Forum Bibliothek und Information – BuB 8/16, S. 482-487

Abbildung 3: Individuelles LEGO-Modell einer Traum-Jugendbibliothek. Foto: privat

Das Foto macht deutlich, dass die Verwendung von Metaphern dazu führt, dass das Modell keineswegs selbsterklärend ist. Deshalb wird die Erklärung des Modells, die Geschichte hinter dem Gebauten, *mit der Gruppe geteilt* (Schritt 3). Im Modell in Abbildung 3 sind beispielsweise eine stilisierte Tischtennisplatte sowie Ventilatoren für ein angenehmes Raumklima zu erkennen. An das Teilen der Geschichte schließt sich die gemeinsame *Reflexion und Diskussion* (Schritt 4) des Modells an. Durch das moderierte Feedback erhält der Bauende eine positive emotionale Rückmeldung zum Modell. Zudem können bislang nicht erklärte Aspekte des Modells aufgegriffen werden.

Zur Verdichtung der Ergebnisse wurde in Ditzingen eine zweite Baurunde durchgeführt, in der die Erkenntnisse aus den individuellen Modellen aufgenommen wurden. Das Vorgehen folgte den bereits skizzierten vier Schritten (siehe hierzu auch das unten stehende Interview).

»Die Jugendlichen wünschen sich mehr Aufenthaltsqualität«

Für Ditzingens Bibliotheksleiterin Stefanie Schütte ist der LEGO-Workshop ein »Riesenerfolg«

Die oben genannten verdichteten Modelle und ihre »Geschichten«, die per Video aufgezeichnet wurden, dienen auch als Dokumentation der Workshop-Ergebnisse. Um den Nutzen der Ergebnisse für die Praxis beurteilen zu können, befragten die Autoren die Ditzinger Bibliotheksleiterin, Stefanie Schütte:

LEGO ist einerseits ein Spiel für Kinder und andererseits eines, das für unterschiedlichste Entwicklungsprojekte mit Erwachsenen eingesetzt wird. Es war nun ja ein gewisses Risiko, Jugendliche mit LEG zu konfrontieren. Wie hat das aus Ihrer Sicht funktioniert?

Stefanie Schütte: Der Workshop war für uns ein Riesenerfolg, weil die Jugendlichen die vollen zwei Stunden sehr aufmerksam und kreativ mitgemacht haben. Ich habe die LEGO-Methode davor schon kennengelernt und finde sie einfach großartig. Als großer LEGO-Fan bin ich vielleicht etwas voreingenommen gewesen, aber ich konnte mir nicht vorstellen, dass die Methode bei Jugendlichen nicht klappt. Es geht ja weniger um das LEGO-Bauen an sich, sondern um die Auseinandersetzung über das Gebaute und den Austausch mit den anderen. Im Gespräch entstehen wieder neue Ideen. Die Jugendlichen haben sich ganz auf die Methode eingelassen und durch die Moderation konnten wir am Ende vier bemerkenswerte Modelle von Jugendbibliotheken sehen und erklärt bekommen.

Welche Erkenntnisse haben Sie gewonnen und wie sieht Ihr geplantes weiteres Umgehen mit den Ergebnissen aus?

Stefanie Schütte ist seit Oktober 2016 Leiterin der Stadtbibliothek Ditzingen. Foto: privat

Unsere Vorstellungen, was Jugendliche in der Bibliothek gerne möchten beziehungsweise erwarten, wie zum Beispiel Gaming-Bereiche, haben sich ganz und gar nicht erfüllt. Die Jugendlichen finden ihre Bibliothek jetzt schon »übel gut« (das ist ein Kompliment!) und haben den Bestand sehr gelobt. Sie wünschen sich aber eine bessere Aufenthaltsqualität, unter anderem durch Wohlfühl- und Chill-Bereiche, bewegbare Gruppenarbeitsplätze, Pflanzen und hellere Farben. Die technischen Geräte, die sie schon zu Hause haben, brauchen sie in der Bibliothek nicht auch noch. Hier stehen für sie die Medien und das Miteinandersein im Vordergrund. Wir haben alle Ideen zusammengefasst und daraus eine Konzeption erstellt. Nach den Sommerferien werden wir uns mit einem Innenarchitekten zusammensetzen und uns an die Umsetzung machen.

IFLA-Weltkongress 2017: Erfahrungen eines Nachwuchsstipendiaten

Die ständige Kommission von Bibliothek & Information Deutschland (BID), Bibliothek & Information International (BII), förderte auch in diesem Jahr wieder die Teilnahme am IFLA-Weltkongress. Dafür wurden unter anderem drei Nachwuchsstipendien vergeben. Neben Julia Boltze von der HU Berlin und Sonja Rosenberger von der UB Oldenburg erhielt auch Sebastian Schultheiß, der Autor dieses Beitrags, einen Platz im IFLA-Express-Team, koordiniert von Simone Waidmann vom Deutschen Literaturarchiv Marbach. Ein persönlicher Eindruck:

Sebastian Schultheiß, Sonja Rosenberger, Simone Waidmann, Julia Boltze (von links). Foto: Sabine Stummeyer

Die Bewerbung erfolgte per Online-Formular sowie durch ein Motivationsschreiben. Die Auswahl der Jury wurde per E-Mail bekannt gegeben. Als Teil des IFLA-Express-Teams bestand die Arbeit im Wesentlichen aus zwei Aufgabengebieten. Zum einen handelt es sich dabei um die Übersetzung der englischsprachigen Nachrichtentexte der Kongressplattform ins Deutsche. Zum anderen sollte pro Person und Tag etwa ein Blog-Beitrag rund um das Kongressgeschehen auf dem BII-Blog veröffentlicht werden. Alle NachwuchsstipendiatInnen erhielten dafür die Kongressgebühr erstattet sowie einen Reisekostenzuschuss in Höhe von 500 Euro.

Vorbereitungen

Anreise, Unterbringung und Kongressanmeldung mussten selbstständig organisiert werden. Dabei war es erforderlich in Vorlage zu treten, da die Summe des Stipendiums erst nach Beendigung der Reise erstattet wurde. Durch die frühzeitige Bekanntgabe der StipendiatInnen waren preiswerte Buchungen jedoch ohne Weiteres möglich, wie beispielsweise die Kongressanmeldung zum Frühbucherpreis.

Das weitere Kongressgeschehen

Die Übersetzungstexte und Blog-Beiträge beanspruchten etwa drei bis fünf Stunden täglich. Deshalb stand uns genügend Zeit zur Verfügung, das weitere Kongressgeschehen zu erleben, Vorträge zu besuchen oder an Exkursionen wie den »Library Visits« teilzuhaben. Außerdem nahm unser Team an Events teil, die sich außerhalb des eigentlichen Kongressprogramms bewegten. So wurden wir auf dem »German Caucus Meeting« der deutschsprachigen Delegation vorgestellt, zum Empfang des Goethe-Instituts in das Deutsche Generalkonsulat Breslau eingeladen und konnten den »Cultural Evening« miterleben. Dieser war einer der Highlights des Kongresses, da hier die Mehrheit der TeilnehmerInnen zu einem vielseitigen Buffet und abwechslungsreichen Programm zusammenkam. Sehr empfehlenswert insbesondere für erstmalige TeilnehmerInnen war auch die »Newcomers Session«, die wichtige Einblicke in die Kongressstruktur lieferte.

Fazit

Der IFLA-Weltkongress 2017 war eine wertvolle Erfahrung. Neben dem Kongress selbst waren hierfür insbesondere die vielen spannenden Gespräche mit KollegInnen aus aller Welt, die Stadt Breslau und nicht zuletzt unser tolles IFLA-Express-Team verantwortlich. Ich kann daher uneingeschränkt empfehlen, sich um das Nachwuchsstipendium zu bemühen – es lohnt sich!

Sebastian Schultheiß, Masterstudent »Information, Medien, Bibliothek« an der HAW Hamburg

Hell erleuchtet: Beim Cultural Evening während des IFLA-Weltkongresses erstrahlte Wrocław. Fotos: IFLA

Hella Klauser

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

Im vergangenen Jahr war die Stadt Wrocław in Polen Europäische Kulturhauptstadt, in diesem Jahr im August sympathischer Austragungsort des internationalen Bibliothekskongresses der IFLA. 3 100 Teilnehmende aus aller Welt – rund 160 davon aus Deutschland – kamen in der berühmten Jahrhunderthalle[1] zusammen, um gemeinsam die aktuellen Themen unserer Berufsbranche zu diskutieren und sich über die anstehenden Herausforderungen abzustimmen. Mit der Entwicklung einer globalen Vision für Bibliotheken hat der internationale Bibliotheksverband IFLA die Führung und Koordination des Veränderungsprozesses übernommen. Es gibt viel zu tun, oder, wie David aus Kolumbien es formulierte: »I find the best thing to change the world is being a librarian«.

Weitere Impressionen vom IFLA-Weltkongress 2017 erhalten Sie in der Fotogalerie in der BuB-App.

Bevor der 83. IFLA-Weltkongress[2] mit seinem Motto »Bibliotheken. Solidarität. Gesellschaft« am 20. August 2017 in Wrocław mit einer großen Eröffnungsveranstaltung in der Jahrhunderthalle, einem Schmuckstück der Architektur und UNESCO-Weltkulturerbe, begann, waren viele der Teilnehmenden aus 122 Ländern bereits intensiv in ihren verschiedenen Gremien aktiv gewesen. 44 Sektionen zu allen Aspekten des Bibliotheks- und Informationsbereichs gibt es in dem internationalen Bibliotheksverband, dazu sechs strategische Programme zu unter anderem Rechtsthemen, Ethikfragen, Standards, Kulturellem Erbe und Bibliotheksentwicklungsprogrammen der IFLA sowie insgesamt 16 offene Arbeitsgruppen, die sogenannten SIGs (Special Interest Groups). In diesen diversen Fachgremien sind 42 gewählte Vertretungen aus deutschen Bibliotheken und Verbänden aktiv. 16 von ihnen sind mit der im August 2017 begonnenen vierjährigen Amtszeit 2017 bis 2021 in diesen internationalen Fachaustausch neu eingestiegen[3]. In den beiden Gremiensitzungen, die vor und während des Kongresses für alle Fachgruppen stattfinden, werden die neu gewählten Mitglieder durch die Bearbeitung des Aktionsplans für 2017/18 in

Tomasz Makowski, Direktor der polnischen Nationalbibliothek, bei der Opening Session zu Beginn des IFLA-Weltkongresses.

die gesetzten Schwerpunkte der jeweiligen Sektion eingeführt und über das bereits Geleistete durch den Bericht informiert. Dann geht es an die Planungen der Vortragssession während des Kongresses im nächsten Jahr sowie auf die Suche nach passenden Themen und Referenten für mögliche Satellitenkonferenzen. Auch die Arbeit an neuen Richtlinien, Standards, Werkzeugkästen oder Jurys für bestimmte Auszeichnungen stehen auf der Agenda einer Sitzung. Alle Sitzungen, auch die des IFLA-Vorstands, in den Barbara Lison, Direktorin der Stadtbibliothek Bremen, für die kommenden zwei Jahre die Interessen deutscher Bibliotheken einbringen wird, sind öffentlich und die Protokolle der Sitzungen online über die Website ifla.org einsehbar. Der internationale Verband hat sich vorgenommen, transparenter und partizipativer zu werden; eine kluge Entscheidung angesichts der globalen Entwicklungen. Die Mitgliedszahlen der IFLA sind konstant mit circa 130 nationalen Bibliotheksverbänden, 22 internationalen Verbänden und der großen Zahl an institutionellen sowie persönlichen Mitgliedschaften. Allerdings, so wurde selbstkritisch angemerkt, spiegelt die Mitgliedschaft nicht das multikulturelle internationale Agieren des Verbandes wider: »IFLA is so white, we must change this in the future«, kam aus der IFLA-Zentrale.

Deutschsprachiges Caucus meeting: Auftakttreffen für deutschsprachige Kongressteilnehmende

Am Vorabend des offiziellen Kongressbeginns treffen sich traditionsgemäß die Teilnehmenden des Kongresses nach Sprachzugehörigkeit. So gab es auch ein deutschsprachiges sogenanntes Caucus meeting, das von der Vorsitzenden des IFLA-Nationalkomitees Deutschland, Christine Wellems, geleitet wurde. Die Sitzung ist eine einmalige Gelegenheit während des Kongresses, sich auch untereinander zu treffen, auszutauschen und neue Aktive in den IFLA-Gremien zu begrüßen. Mit 161 Teilnehmenden aus Deutschland, etwa 20 Personen aus der Schweiz und 16 Personen aus Österreich war die deutschsprachige Gruppe die zweitgrößte Teilnehmergruppe aus dem Ausland nach den USA. Während des Caucus-Treffens berichteten die deutschen Vertreterinnen im IFLA-Vorstand Barbara Schleihagen und Christine Wellems aus der Arbeit dieses Gremiums, es wurden Informationen aus dem deutschen IFLA-Nationalkomitee übermittelt und Neuigkeiten aus den Nachbarländern Österreich und Schweiz vorgestellt. Auch Tipps für den Aufenthalt in Wrocław wurden weitergegeben. Der Austausch setzte sich informell während eines Umtrunks dank der finanziellen Unterstützung der ekz.bibliotheksservice GmbH, OCLC und papersave fort. Möglichkeit zum geselligen Austausch mit deutschen und polnischen Teilnehmenden bot auch der Empfang der deutschsprachigen Delegation und polnischen Partnern im Deutschen Generalkonsulat auf Einladung des Goethe-Instituts am Abend des 23. Augusts.

Eröffnungsveranstaltung

Die Delegierten aus aller Welt wurden von Piotr Gliński, Minister für Kultur und nationalem Erbe, von Wrocławs Bürgermeister Rafał Dutkiewicze sowie von der IFLA-Präsidentin und den Vertretern des Ortskomitees begrüßt. Ein »Feuerwerk neuer Ideen und Angebote« kündigte IFLA-Generalsekretär Gerald Leitner für eine inspirierende und spannende Kongresswoche an, und tatsächlich glänzte der internationale Bibliotheksverband in den kommenden Tagen mit professionellem Auftreten, sorgfältiger Vorbereitung neuer Initiativen und Themen und insbesondere mit der strukturierten Gestaltung des Prozesses

Gemeinsam gestalten wir die Zukunft: Auf dem Weltkongress veranstaltete die IFLA einen Workshop zur sogenannten Global Vision.

der Entwicklung einer globalen Vision für Bibliotheken. Die Themen durchzogen das Kongressgeschehen wie rote Fäden. Erstmals bot IFLA auch per live streaming[4] die Möglichkeit, sich direkt in das Kongressgeschehen einzuschalten. Davon machten 13 000 Zuschauer weltweit Gebrauch.

Dass die schöne Stadt für eine Woche von internationalen Bibliotheksspezialistinnen und -spezialisten in Beschlag genommen wurde, machte sich spätestens während des Flashmobs auf dem zentralen Platz in Wrocław deutlich – hier wurde in vielen Sprachen und bunter Mischung laut vorgelesen und getanzt, was der Videoclip festhält. Organisiert hatte die Aktion die sehr aktive Gruppe der Berufseinsteiger, New Professionals, die sich bereits vor Beginn des Kongresses zu einer Unkonferenz mit Fahrradtour getroffen hatte.[5]

IFLA Schwerpunktthemen

In den Diskussionen um Globalisierung, Digitalisierung und Zukunft der Bibliotheken hat der internationale Bibliotheksverband die führende Koordination durch den Prozess der Entwicklung der globalen Bibliotheksvision übernommen. In sechs regionalen Workshops und mit einer hohen Einbindung von IFLA-Delegierten von Beginn an wurde die Basis geschaffen für den nächsten Schritt zur Entwicklung einer gemeinsamen Vision während des Kongresses. Hier wurden alle Delegierten aufgefordert, an einer Online-Befragung teilzunehmen, um die Vision[6] zu konkretisieren. Nach dem Kongress gab es dann bis zum 16. Oktober für alle Bibliotheksmitarbeitenden sowie Unterstützende von Bibliotheken die Möglichkeit, selbst den Online-Fragebogen zu beantworten. Alle Ergebnisse sollen in einen Bericht einfließen, der für die erste Jahreshälfte 2018 angekündigt ist. Auf dem kommenden Weltkongress 2018 in Kuala Lumpur werden die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert. Die gemeinsame Aktion und das global abgestimmte Vorgehen ist ein bisher einmaliger, weltumspannender Prozess, der ermöglicht und gestärkt wurde durch eine finanzielle Förderung an die IFLA von der Bill und Melinda Gates Stiftung. Sie fördert mit 31 Millionen US-Dollar über einen Zeitraum von zehn Jahren die Entwicklung der globalen Vision sowie weitere Schwerpunkte der IFLA: eine geplante (und lange überfällige) Befragung der IFLA-Mitglieder, die Entwicklung einer globalen Bibliothekslandkarte[7]. Diese entspricht einem lang gewünschten Desiderat, anhand einer Weltkarte ein möglichst exaktes Abbild mit Basisinformationen und statistischen Daten zu Bibliotheken weltweit zu geben. Die Daten aus Deutschland sind bereits integriert.

In einem nächsten Schritt, auch dieser ist bereits in der Weltkarte angelegt, sollen dann gute Beispiele von Projekten aus Bibliotheken integriert werden, die mit den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung der Agenda 2030[8] der Vereinten Nationen korrespondieren. Denn die Rolle der Bibliotheken weltweit bei der Erfüllung dieser Ziele, die unser aller Zukunft bestimmen, ist ein weiterer Schwerpunkt der IFLA. Mit der Erstellung von Material zur Nachnutzung, mit Workshops zur Bewusstmachung, welchen wichtigen Part Bibliotheken bei der Erfüllung der Ziele übernehmen können und welche Chancen für die Sichtbarkeit von Bibliotheken darin stecken, und mit der Fortbildung von Multiplikatoren hat sich die IFLA die Nachhaltigkeitsziele (häufig kurz SDG's genannt nach der englischen Bezeichnung Sustainable Development Goals) ganz oben auf die Agenda gesetzt.

In der Mitgliederversammlung am vierten Kongresstag verwies Generalsekretär Gerald Leitner auf den Strategieplan der IFLA 2016 bis 2021[9] mit folgenden vier Schwerpunkten: Bibliotheken in der Gesellschaft, Information und Wissen, Kulturelles Erbe, Kapazitätsaufbau. Diese strategischen Ausrichtungen werden durch diverse Aktivitäten und Initiativen unterlegt. Interessant im Zusammenhang mit Strategien war auch der Vortrag des Kanadiers Francesco Manganiello, der die Strategie für internationale Beziehungen 2016 bis 2019 von »Library and Archives Canada« (LAC) der kanadischen Regierung vorstellte.[10]

Kongress-Splitter

Bei 250 Veranstaltungen während des Kongresses, 69 Vorträgen von Ausstellern, 200 Postern und den vielen Gesprächen am Rande mit Kolleginnen und Kollegen kann die Auswahl der nennenswerten Eindrücke eines Kongresses nur subjektiv sein. Daher hier einige Impressionen der Autorin mit dem Verweis auf weitere Quellen zu Nennenswertem vom IFLA-Weltkongress: der Blog BII-Stories[11] mit vielen Eindrücken von Kongressteilnehmenden aus Deutschland, Nachrichten auf der Website ifla-deutschland.de und Tweets unter #WLIC2017.

Für viele sicher ein interessanter (und amüsanter) Kongress-Splitter ist der Hinweis auf die »tiebrary«[12] (tie=Krawatte, library=Bibliothek), die in verschiedenen Bibliotheken in den USA eingerichtet wurde und Krawatten verleiht; unter

anderem auch, um Nutzer bei Bewerbungsgesprächen zu unterstützen. Dann die Aussage, dass Fehl- und Falschinformation (fake news) eine der drei größten globalen Gefahren darstellen. Auch die Frage, ob Bibliotheken tatsächlich neutrale Orte sind (wie sie immer von sich behaupten), oder ob sie nur von sich annehmen, dass sie es wären, wurde gestellt und hinzugefügt: Können und sollten Bibliotheken überhaupt neutrale Orte sein? Heißes Thema beziehungsweise Format ist weiterhin das sogenannte »Storytelling«. Es gibt unzählige Ansätze und tolle Beispiele dazu. Das Thema »Digital Humanities« brachte viele Teilnehmende in die entsprechende Session während des Kongresses, in der das Themenfeld vorgestellt wurde. In der Überlegung ist, eine neue Arbeitsgruppe zu diesem Thema innerhalb der IFLA einzurichten. Als »heiße« Themen der Wissenschaftlichen Bibliothekswelt wurden auch in Deutschland sehr vertraute Inhalte wie Datenmanagement, die Aufgabe der Bibliotheken im Zusammenspiel mit der Wissenschaft, der Umgang mit fake news sowie Informationskompetenz und ihre Vermittlung vorgestellt. Auch der barrierefreie Zugang zu Bibliotheken ist ein Thema, das im Arbeitsalltag bereits seit Längerem von wachsender Bedeutung ist. Die Frage, inwieweit Verbände wie die IFLA selbst ohne Beschränkungen für alle zugänglich sind, wurde in der entsprechenden Session gestellt.

Internationaler Fachaustausch auch in Deutschland: Fünf Satellitenkonferenzen

Bereits vor (und nach) dem Kongress begann der internationale Fachaustausch zu spezifischen Themen in sogenannten Satellitenkonferenzen in verschiedenen Städten im geografischen Umfeld von Wrocław. Von den insgesamt 17 Satellitenkonferenzen[13] fanden gleich fünf in Deutschland statt und ermöglichten somit auch vielen deutschen Bibliotheksmitarbeitenden internationalen Austausch und Kontakte vor der Haustür. In Berlin wurden die Themen »Digital Humanities«, »Grüne Bibliotheken«, »Bibliotheksangebote für Geflüchtete« und »Richtlinien zu der Agenda 2030 der Vereinten Nationen« diskutiert, in der SLUB in Dresden das Thema »Relying on News Media. Long Term Preservation and Perspectives for Our Collective Memory«.

Ideen aus Deutschland – Poster-Präsentationen

Vom Summer-Camp für Bibliotheksmitarbeitende (Poster 142) über den digitalen Zugang der Sammlungen des Naturkundemuseums (34), Geflüchtete und digitale Medien (153) und grüne Bibliotheken (24) bis hin zur Erstellung von Festschriften (107), Richtlinien für Bildungsangebote in Bibliotheken (131) und einer Nachbarschaftsinitiative der Stadtbibliothek Köln (113) – sieben der insgesamt rund 200 Poster, die während des Kongresses vorgestellt wurden, zeigten Ideen aus Deutschland[14]. Das Gedränge an den Postern war groß, das Interesse und der Austausch entsprechend.

Neben zukunftsweisenden bibliothekarischen Fragen kam auch die Show nicht zu kurz. Eine volkstümliche Tanzeinlage ...

... begeisterte die 3100 Bibliothekare aus 122 Ländern genauso wie eine Akrobatiknummer.

Die Stimmung war sowohl bei der Eröffnungsveranstaltung als auch beim kulturellen Abend bestens.

2018 wird der IFLA-Weltkongress in Kuala Lumpur stattfinden. Die Gastgeber aus Malaysia haben sich in Wrocław schon einmal vorgestellt.

Fachausstellung und deutscher Gemeinschaftsstand »Library Services made in Germany«

Parallel zu den rund 250 Veranstaltungen zu den diversen aktuellen Themen des Kongresses luden die rund siebzig Aussteller der Fachausstellung zu ihren Informationsständen. Am IFLA-Stand war das Team aus der sonst so fernen IFLA-Zentrale in Den Haag präsent und ansprechbar. Hier warb auch der kommende Gastgeber Kuala Lumpur für die Teilnahme am nächsten IFLA-Kongress 2018. Die Bibliotheken und Bibliotheksverbände in Polen präsentierten sich selbstverständlich ihren Gästen. Auch die deutsche Bibliotheksszene präsentierte sich an einem Gemeinschaftsstand unter dem Motto »Library Services made in Germany«. Elf Bibliotheken, Verbände und Einrichtungen aus Deutschland (BID, BII, dbv, BIB, ASpB, SSB, ZBMed, ZBW, TIB, Frankfurter Buchmesse, Goethe-Institut) boten unter der Koordination der Bibliotheksleiterin des Goethe-Instituts in Krakau, Elzbieta Jelen, einen Einblick in deutsche Entwicklungen, Projekte und Strukturen. Der professionell gestaltete Stand, der viel Augenmerk und Anerkennung erntete, zog das Publikum auch wegen eines besonderen »give-aways« an: in gesunde, knackige Äpfel mit Deutschland-Fähnchen wurde überall auf den Gängen herzhaft gebissen.

Finanzielle Unterstützung für IFLA-Aktive

Dank der Förderung des internationalen Fachaustauschs über die Kommission BI-International des Dachverbandes BID konnten für die aktive Teilnahme an diesem Weltkongress 26 Personen aus Deutschland finanziell gefördert werden. Erstmals stellte die ASpB (Arbeitsgemeinschaft für Spezialbibliotheken) eine zusätzliche Förderung zu gleichen Konditionen bereit. Die beiden Orientierungsstipendien für berufserfahrene Personen, von BII und von BIB zur Verfügung gestellt, gingen an Ulrike Krass, Stadtbibliothek Freiburg, und an Corinna Haas, ICI Berlin. Um auch dem Berufsnachwuchs die Teilnahme an dem Kongress zu ermöglichen, wurden auch in diesem Jahr wieder sogenannte Nachwuchsstipendien ausgeschrieben. Bedingung für die ausgewählten Studierenden, Berufs-Newcomer oder Referendarinnen und Referendare ist, vor Ort während des Kongresses für die Übersetzungen der Kongress-News ins Deutsche zu sorgen und über den Kongress auf dem BII-Blog »BII-Stories« und auf Twitter zu berichten. Aus 24 Bewerbungen für die 3 Nachwuchsstipendien wurden Julia Boltze, HU Berlin (Studierende); Sonja Rosenberger, UB Oldenburg (Referendarin) und Sebastian Schultheiss, HAW Hamburg (Studierender) ausgewählt. Die Koordination dieses Teams übernahm Simone Waidmann.

Abschlussveranstaltung

Die Abschlussveranstaltung rundete den Kongress nach fünf intensiven Konferenztagen mit einem Rückblick und Ehrungen ab. Ein Höhepunkt war die Übergabe der zweijährigen Amtszeit als IFLA-Präsidentin von der Amerikanerin Donna Scheeder an die Spanierin Gloria Perez Salmeron. Sie hatte ihr Leitthema »Bibliotheken – Motoren für Veränderung« in einem World Café während des Kongresses vorgestellt. Auch der neue IFLA-Vorstand wurde vorgestellt, dem als Vertreterin aus Deutschland Barbara Lison nun für zwei Jahre angehörig ist. Die Auswahl und Entscheidung über den Austragungsort des IFLA-Kongresses jeweils in zwei Jahren wird geheim gehandelt und ebenfalls traditionell während der Abschlussveranstaltung bekanntgegeben. Erwartungsvoll warteten die Teilnehmenden daher auf die Enthüllung, wo der Kongress 2019 stattfinden wird. Die Enttäuschung war dann schon spürbar, als mitgeteilt wurde, dass die Entscheidung noch nicht gefallen war und sich die Bekanntgabe bis zum Jahresende 2017 verzögern wird. Aber nach dem Kongress ist vor dem Kongress – willkommen in Kuala Lumpur, Malaysia[15] im August 2018. Die Registrierung ist bereits online möglich, die Vorbereitungen für 2018 laufen auf vollen Touren. Bevor die internationale Bibliothekswelt aber nach Malaysia blickt, sei den Gastgebenden in Polen gedankt. Mitgenommen haben wir vom Bürgermeister in Wrocław die Erinnerung, den Namen seiner Stadt bitte »korrekt« zu schreiben: Wroc-LOVE – das nehmen wir gern mit, wie vieles andere vom Kongress ebenfalls.

Bibliotheksbesuche

Wer nicht direkt im Anschluss an die Abschlussveranstaltung die Heimreise antrat, konnte sich am letzten offiziellen Kongresstag noch durch Besuche einen Einblick in die Vielfalt der polnischen Bibliothekslandschaft verschaffen. Ob in Wrocław selbst, in Krakau oder im Umland – es gibt viel zu entdecken in unserem östlichen Nachbarland.

1 Jahrhunderthalle / Hala Stulecia UNESCO Weltkulturerbe http://halastulecia.pl/en/

2 83. IFLA-Weltkongress 2017: https://2017.ifla.org/

3 Auflistung der deutschen Vertretungen in den IFLA-Gremien: http://www.ifla-deutschland.de/deutsche-vertreter-in-den-ifla-gremien/sektionen-interessengruppen-ausschuesse-und-ags/

4 Live-Streaming: https://www.ifla.org/node/11814

5 New Professionals Special Interest Group: https://www.ifla.org/node/11594?og=92

6 IFLA Global Vision: https://www.ifla.org/node/11859

7 Bibliothekslandkarte: https://librarymap.ifla.org/

8 Libraries, Development and the United Nations 2030 Agenda https://www.ifla.org/libraries-development

9 Strategische Planung IFLA 2016-2021 (Dt.): https://www.ifla.org/DE/strategic-plan

10 LAC: International relations Straqtegy 2016-2019: http://www.bac-lac.gc.ca/eng/about-us/Pages/International-Relations-Strategy-2016-2019.aspx

11 Blog BII-Stories: https://biistories.wordpress.com/

12 Tiebrary:siehe https://americanlibrariesmagazine.org/2016/09/01/tiebrary-community-ties/ #tiebrary

12 Satellitenkonferenzen: https://2017.ifla.org/programme/satellite-meetings

14 Die Auflistung aller Poster ist hier zu finden: https://2017.ifla.org/programme/poster-sessions

15 Website für den 84. IFLA Weltkongress in Kuala Lumpur 2018: https://2018.ifla.org/

Hella Klauser ist zuständig für den Arbeitsbereich internationale Kooperation im Kompetenznetzwerk für Bibliotheken (knb) im Deutschen Bibliotheksverband und führt das Sekretariat des IFLA-Nationalkomitees Deutschland. Sie ist in IFLA-Gremien aktiv und vertritt den dbv in der BII-Kommission. Kontakt: klauser@bibliotheksverband.de

ANZEIGE

Exzellente wissenschaftliche Literatur

Nomos eLibrary

Neue Inhalte und Angebote

nomos-elibrary.de

Zeitschriftenpakete

Unsere Zeitschriften gibt es ab sofort e-only in attraktiven Themenpaketen. Zum geringen Aufpreis ist die Printausgabe inklusive.

Ergon-Verlag

Erstmals verfügbar ist das Ergon-Verlagsprogramm mit den Schwerpunkten Orientalisitik, Kunst, Altertums- und Literaturwissenschaft.

Technische Weiterentwicklung

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit des Gesamt-PDF-Downloads. Durch Responsive Web Design wird die eLibrary noch dynamischer.

C.H.BECK | Hart | Nomos

Bestellen Sie e-only, das Bundle oder die Onlineausgabe zur bereits erworbenen Printausgabe.

tectum-elibrary.de

Tectum-Verlag

Das Tectum-Verlagsprogramm bereichert mit kultur-, sozial- und wirtschaftswissenschaftlichen Publikationen sowie mit Themen aus Religion, Kunst, Musik oder Pädagogik.

Ihre individuellen Anforderungen. Unsere maßgeschneiderte Lösung.

Michael Buchmann | (+49)7221/2104-807 | buchmann@nomos.de

Nomos

Jens A. Geißler, Tim Schumann

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«

Bad Oldesloe ist eine Kreisstadt mit gut 25 000 Einwohnern und wurde 2015 auf Initiative starker lokaler Akteure mit dem Titel »Fair Trade Town« ausgezeichnet. Mit einem Medienangebot von gut 42 000 Medien, digitalen Angeboten und Services sowie Dienstleistungen für Schulen und Kindergärten versorgt die Stadtbibliothek mit einem sechsköpfigen Team ein Einzugsgebiet von etwa 34 000 Einwohnern. Um die Stadtbibliothek als offenen (Lern-)Ort und innovativen Impulsgeber zu stärken und zusammen mit örtlichen Akteuren Neues zu entwickeln, wurde »Ernte Deine Stadt« entwickelt. Die sich verändernde Rolle der Öffentlichen Bibliotheken wurde mit nachhaltiger und grüner Bibliotheksarbeit verknüpft. Ziel war die Öffnung der Stadtbibliothek und ihre Stärkung als Raum der Vernetzung, Treffpunkt und Ort aktiven Gestaltens.

Neue Positionierung von Öffentlichen Bibliotheken im digitalen Zeitalter

In Zeiten einfach zugänglicher Informationen in der digitalen Gesellschaft stehen Öffentliche Bibliotheken unter einem besonderen Legitimationsdruck. Sie werden als »Bücherausleihstationen« zunehmend infrage gestellt und erfinden sich daher gerade neu.

Dazu existieren derzeit unterschiedliche Ansichten und Beobachtungen zur Neuerfindung. Es gibt unter anderen die Ideen der:

- Befähigungsagentur (Fansa)
- Bibliothek der Begegnung (Mittrowann)
- Urbanen Werkstatt (Schleh)
- Plattform Bibliothek (Weinberger)
- 4-Räume-Theorie

Der Kern dieser Ideen ist der Fokus auf die Menschen und der Wandel der Öffentlichen Bibliotheken weg von einem passiven Ort, hin zu einem aktiven.[1] Dazu wird gegenwärtig das Potenzial des physischen Raums der Bibliothek wiederentdeckt. Indem dieser der Stadtgesellschaft angeboten wird, können Öffentliche Bibliotheken dazu beitragen, Menschen miteinander in Kontakt zu bringen. Durch Makerspaces können zusätzlich neue Formen des informellen Lernens ermöglicht und unterstützt werden. Dabei sollten die Bedürfnisse der Menschen zur thematischen Orientierung dienen. Als Resultat kann die Öffentliche Bibliothek eine neue Bedeutung in der Stadt und bei den Menschen erlangen und sich tiefer mit diesen verknüpfen.

Die Stadtbibliothek Bad Oldesloe griff dafür aktuelle gesellschaftliche Trends wie Urban Gardening oder Sharing auf und verknüpfte diese mit neuen Ideen für die Arbeit Öffentlicher Bibliotheken. Grundlage für diese Verknüpfung bildete die Idee der grünen Bibliothek, woraus im Jahr 2015 die Veranstaltungsreihe »Ernte Deine Stadt«[2] entwickelt wurde.

Beyond Greenwashing

Die Idee der grünen Bibliothek entstand in den USA und wurde im deutschsprachigen Raum bisher kaum aufgegriffen. Oft wird darunter ein ökologisch nachhaltiges Bibliotheksgebäude und -management verstanden, weshalb sich der Begriff bisher oft auf architektonische und technische Aspekte beschränkte.[3]

In Deutschland kritisierten zuletzt Petra Hauke und Nils Beese diese Ausprägungen. Während Petra Hauke forderte, dass grüne Bibliotheken auch soziale und gesellschaftliche Verantwortung übernehmen und mithilfe ihrer »Multiplikatorenfunktion« und »Vorbildfunktion«, ökologische Themen aktiv nach außen kommunizieren[4], forderte Nils Beese eine Abkehr vom bisher gängigen »Greenwashing« durch Bibliotheken. Er bemängelt den bisherigen Fokus auf Vermarktung eines nachhaltigen Engagements durch Bibliotheken, während ganzheitliche Aspekte kaum Anwendung finden.[5] Dabei kann gerade der physische Raum Bibliothek zur Stärkung der sozialen Nachhaltigkeit benutzt werden und zum Beispiel zu einem festeren gesellschaftlichen Zusammenhalt beitragen.[6]

Für die Stadtbibliothek Bad Oldesloe bedeutete das, die Neupositionierung von Öffentlichen Bibliotheken mit der Idee grüner und nachhaltiger Bibliotheksarbeit und der Kritik daran zu verknüpfen. Ein Makerspace sollte mit einer Schulklasse neue Formen der Umweltbildung erproben, während der Raum Bibliothek als Plattform für ökologische zivilgesellschaftliche Initiativen angeboten wurde. Die Menschen sollten sich in der Stadtbibliothek treffen und austauschen. Daher können Makerspaces und Community Building auch als Formen der sozial und ökologisch nachhaltigen Bibliotheksarbeit[7] verstanden werden.

Öffentliche Bibliotheken als Akteurinnen lokaler Nachhaltigkeit

Nachhaltigkeit wird in Zeiten eines sich verstärkenden Klimawandels ein politisch und gesellschaftlich dringliches Thema. Während in Deutschland der »Nationale Aktionsplan Bildung für nachhaltige Entwicklung« (NAP-BNE)[8] entwickelt wurde, wurden international die »United Nations 2030 Sustainable Development Goals«[9] (UN-SDG's) ausgerufen. In Deutschland haben mehrere Städte und Regionen zudem Projekte entwickelt, Urban Gardening oder die städtische Bienenhaltung zu fördern.[10] Neben einem ökologischen Aspekt steht dabei immer auch die Förderung des sozialen Zusammenhalts im Fokus.

Sozial und ökologisch nachhaltige Bibliotheksarbeit bietet Möglichkeiten, Anknüpfungspunkte zu diesen Entwicklungen herzustellen und zu wichtigen Akteurinnen lokaler Nachhaltigkeit zu werden. So können Öffentliche Bibliotheken (lokale) Nachhaltigkeitsziele aufgreifen und durch eigene Ideen und Programme mit Leben füllen. Gleichzeitig folgen sie dabei dem Slogan »think global, act local«, denn der Klimawandel ist ein globales Phänomen, dem auch auf lokaler Ebene begegnet werden muss. Dadurch kann auch der Politik noch einmal stärker die Relevanz und das Potenzial Öffentlicher Bibliotheken im digitalen Zeitalter verdeutlicht werden.[11]

Der Anfang: Saatgutbomben, Urban Gardening und ein Pop-Up-Makerspace

Schwerpunktthema für die erste Veranstaltungsreihe 2015 wurde »Urban Gardening«, das seit mehreren Jahren von den Großstädten ausgehend von Politik und Gesellschaft aufgenommen wird und in der Form von Gemeinschaftsgärten Gemeinsamkeiten zu den Zielsetzungen und Ideen Öffentlicher Bibliotheken aufweist.

Für die Hauptveranstaltung am 25. April 2015 wurde ein umfangreiches Angebot entwickelt: neben einer Fotoausstellung, einem niedrigschwelligen wissenschaftlichen Bildvortrag von Martin Meyer-Renschhausen, einem offenen Urban Gardening-Workshop mit einer Saatgutbörse des Gartendecks Hamburg bestand es aus Infoständen verschiedener lokaler und überregionaler Initiativen. Als klassischer bibliothekarischer Aspekt wurde eine breite Medienpräsentation zum Thema Urban Gardening zusammengestellt. Für Kinder gab es den Wettbewerb »Die schnellste Bohne der Stadt«. Über das Konzept konnten Fördergelder bei verschiedenen Stiftungen eingeworben werden.

Der Aspekt des Teilens stand 2016 im Mittelpunkt: Eine lokale Foodsharing-Gruppe präsentierte »gerettetes« Gemüse in der Bibliothek. Fotos: Stadtbibliothek Bad Oldesloe

Klassisches bibliothekarisches Wissen war an diesem Tag kaum gefragt: Publikum und aktive Mitglieder der Zivilgesellschaft übernahmen friedlich die Stadtbibliothek als Ort des Wissens und des Austausches.

Im Juni 2015 wurde ein Pop-Up-Makerspace zum Thema »Insektenhotel« mit einer Grundschulklasse durchgeführt. Die Schulsozialarbeit sowie zwei Mitarbeiterinnen des NABU gestalteten den Makerspace inhaltlich, während die Stadtbibliothek für frische Baumscheiben, Füllmaterial sowie große Bohrmaschinen und anderes Werkzeug sorgte und

Im Juni 2015 gab es einen Pop-Up-Makerspace zum Thema »Insektenhotel« mit einer Grundschulklasse. Die Stadtbibliothek Bad Oldesloe sorgte für frische Baumscheiben, Füllmaterial sowie große Bohrmaschinen und anderes Werkzeug und rüstete kurzerhand den Veranstaltungsraum zu einer Mischung aus Vortragsraum und Werkstatt um. Das große Insektenhotel steht seither im Schulgarten, viele kleine konnten in der Stadt verteilt werden.

kurzerhand den Veranstaltungsraum zu einer Mischung aus Vortragsraum und Werkstatt umrüstete. Das große Insektenhotel steht seither im Schulgarten, viele kleine konnten in der Stadt verteilt werden.

Von den Medien bis hin zum Hörfunk wurden die Veranstaltungen stark nachgefragt und sehr positiv aufgenommen. Auf Nachfrage vernetzte die Stadtbibliothek ein Seniorenheim mit einem Kindertreff: Zusammen wurde ein Hochbeet bepflanzt und gegärtnert. Dem hohen organisatorischen Aufwand bei den Fördermitteln stand die überaus positive Bereitschaft zur Zusammenarbeit von Seiten der Zivilgesellschaft sowie von Sponsoren mit der Stadtbibliothek gegenüber. Die Stadtbibliothek wurde auch in anderen Zusammenhängen als potenzielle Kooperationspartnerin anerkannt und gestärkt. Die Auswertung konnte außerdem Impulse bei der Planung des von der Kulturstiftung des Bundes initiierten TRAFO-Programms setzen.

Die Fortsetzung 2016: Mundraub, Gemüse zwischen Regalen und Radtouren

Für 2016 wurde aufgrund anderweitig gebundener Ressourcen nur ein Aktionstag im Oktober geplant, für den weitere Fördermittel eingeworben und mit dem Bella Donna Haus e. V. und der lokalen Foodsharing-Gruppe neue Kooperationspartner gewonnen werden konnten. Schwerpunkt sollten die lokale Stadtnatur sowie der Aspekt des Teilens werden, was unter anderem mit der Einbindung von Foodsharing samt einem Stand mit gerettetem Gemüse, einer von Mundraub.org professionell begleiteten und vom ADFC-Ortsverband geplanten Radtour, einer Kräuterwanderung und Infoständen lokaler Initiativen erreicht wurde.

Wichtig war auch hier wieder, in Zusammenarbeit mit der Zivilgesellschaft die Stadtbibliothek als öffentlichen Lern- und Erlebnisraum zu präsentieren. Nach Wanderung und Radtour gab es ein Get-Together, um ins Gespräch zu kommen, verschiedene Produkte zu verkosten und vom lokalen Markt gerettete Lebensmittel mitzunehmen: große Mengen an Obst, Gemüse und Brot, die auf Tischen zwischen Regalen zur Mitnahme angeboten wurden, regten zu intensiven Diskussionen zwischen Foodsharern und Besuchern an.

Die Bibliothek wurde erneut zu einem Ort des regen Austauschs, der Wissensvermittlung und Teilens unter allen Besuchern. Sichtbarstes Ergebnis waren die durch die Diskussionen auf der Plattform »Ernte Deine Stadt 2016« final initiierte Gründung der ersten lokalen SoLaWi (Solidarischen Landwirtschaft) sowie die durch die Radtour bestärkte Absicht des Umweltamtes der Stadt Bad Oldesloe das Obstbaum-Kataster der Stadt mit der mundraub-Karte[12] zu verknüpfen.

Wir ernten, was wir säen: Mit Wasserbüffeln in die dritte Runde

Die Stadtbibliothek hat sich mit »Ernte Deine Stadt« erfolgreich als Impulsgeber etablieren können. Neben der Implementierung der theoretischen Idee nachhaltiger Bibliotheksarbeit in die Praxis konnte die Stadtbibliothek lokale Akteure zusammenbringen und damit mittelbar zu neuen Formen der Kooperation anregen. Aktivierende Elemente wie die Saatgutbörse oder der Gemüsestand von Foodsharing machten die Stadtbibliothek zu einem niedrigschwellig erfahrbaren Begegnungs- und Lernort. Mit der Überlassung des Raumes an Aktive und

BuB Weitere grüne Ideen der Stadtbibliothek Bad Oldesloe zeigt eine Fotogalerie in der BuB-App.

Publikum wurde die Stadtbibliothek zum »public neighbourhood space«[13], zu einem Ort des zivilgesellschaftlichen Engagements und der Vernetzung, der Präsentation von Ideen und Konzepten zur sozialen und ökologischen Nachhaltigkeit. Ohne ehrenamtliches Engagement lokaler Akteure wäre das nicht denkbar gewesen.

Für die Zielgruppe Kinder- und Jugendliche sind aktivierende Formate mit praktischem Werkstatt-Charakter wie der Pop-Up-Makerspace zum Insektenhotel oder die in diesem Jahr geplanten Aktionen allerdings besser geeignet.

Seit März 2017 laufen die Vorbereitungen für die diesjährige Ausgabe von »Ernte Deine Stadt« auf Hochtouren, für die weitere Kooperationspartner gewonnen werden konnten. Befördert von der Verleihung des »IFLA Green Library Awards 2017«[14] an die Stadtbibliothek wurde ein umfangreiches Programm geplant. Nach dem Eröffnungsabend mit einem Vortrag über Saatgut und anschließender Diskussion wird die Veranstaltung am Folgetag ihren Schwer- und Ausgangspunkt am neuen Kultur- und Bildungszentrum (KuB) haben, das als starker lokaler Partner mit eingestiegen ist. Dort gibt es unter anderem Informationsstände von der SoLaWi, der Foodsharing-Gruppe, Hanse-Obst e.V., dem VEN (Verein zur Erhaltung der Nutzpflanzenvielfalt), über Bienen und Honig, Kräuter, den offenen Garten, zur Fair Trade Stadt und zur gesunden Ernährung. Dazu kommen Vorträge und Bastelaktionen, eine Fotoausstellung, Kräuterwanderungen und eine vom lokalen ADFC organisierte Radtour, die unter anderem zu auf den Naturschutzflächen weidenden Wasserbüffeln führt. Auch für das leibliche Wohl und musikalische Begleitung wird gesorgt sein.

Für alle Beteiligten ist schon jetzt sicher: Auch 2018 wird es »Ernte Deine Stadt« geben. Diesmal wieder im Frühjahr.

Jens A. Geißler, geboren 1966 in Hamburg. Diplom-Bibliothekar an der HAW Hamburg von 1990-1994. 1995-1997 Stadtbücherei Kiel. Seit 1997 Leitung der Stadtbibliothek Bad Oldesloe. Mitglied im Fachbeirat des Büchereivereins Schleswig-Holstein. Sprecher der AG Marketing der »Onleihe zwischen den Meeren«.

Tim Schumann arbeitet derzeit als FaMI im Kreisarchiv Stormarn in Bad Oldesloe. Nach seiner Ausbildung zum Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste in der Bibliothek des Bundespresseamtes in Berlin studierte er von 2007 bis 2011 Geschichts- und Kulturwissenschaft in Marburg. Anschließend absolvierte er den berufsbegleitenden Masterstudiengang Bibliotheks- und Informationswissenschaft der Technischen Hochschule Köln, den er vor Kurzem mit seiner MA-Arbeit zum Thema »Urban Gardening Makerspaces in Öffentlichen Bibliotheken und deren Beitrag zur Stadtentwicklung« abschloss.

1 Müller, Christiane (2017): Bücher leihen Ideen teilen: Bibliotheken in der Sharing Economy. Berlin, Simon Verlag 2017, S. 87

2 Die Idee wurde als Praxisprojekt des berufsbegleitenden Studiengangs MA in Library and Information Sciences an der FH Köln entwickelt. Vgl. http://malisprojekte.web.th-koeln.de/wordpress/tim-schumann-urban-gardening-und-oeffentliche-bibliotheken-konzeption-einer-veranstaltungsreihe-in-der-stadtbibliothek-bad-oldesloe/ (letzter Zugriff: 19.09.2017)

3 Aus Platzgründen wird auf eine ausführliche Darstellung über grüne Bibliotheken verzichtet. Weiterführende Informationen bei: Hauke, Petra (Hrsg.): The green library, Berlin, 2013 oder bei Antonelli, Monika: Greening libraries, Los Angeles, 2012

4 Hauke, Petra; Werner, Klaus-Ulrich: Farbe bekennen – Grüne Bibliotheken auf die Tagesordnung!, in: o-bib, 1 (2014), 1, S. 101

5 Beese, Nils: Beyond »Greenwashing«, in: BuB 68 (2016), S. 488

6 Beese 2016, S. 490

7 Während die Grüne Bibliothek durch ihren Fokus auf Ressourcenschonung und Umweltverträglichkeit ökologisch nachhaltig arbeitet, orientiert sich die Idee der sozialen Nachhaltigkeit an der Kritik am Begriff der Nachhaltigkeit selbst. Dieser lässt soziale Belange außer Acht. Daraus wurde das Bariloche-Modell entwickelt, das Gleichheit, soziale Gerechtigkeit, soziale Integration und Partizipation mit bedenkt. Bibliotheken, die zur Stärkung dieser Aspekte beitragen, arbeiten daher sozial nachhaltig.

8 http://www.bne-portal.de/de (letzter Zugriff: 20.09.2017)

9 https://sustainabledevelopment.un.org/ (20.09.2017)

10 So zum Beispiel die Metropolregion Ruhr, die einen Leitfaden zur Stärkung von Gemeinschaftsgärten durch die Kommunen herausgegeben hat. Vgl. http://www.metropoleruhr.de/fileadmin/user_upload/metropoleruhr.de/01_PDFs/Freizeit/Emscher_Landschaftspark/Downloads/Potentialflaechen_fuer_Gemeinschaftsgaerten._Ein_Leitfaden_zum_Umgang_mit_Gemeinschaftsgarteninitiativen._RVR_Sep_14.pdf

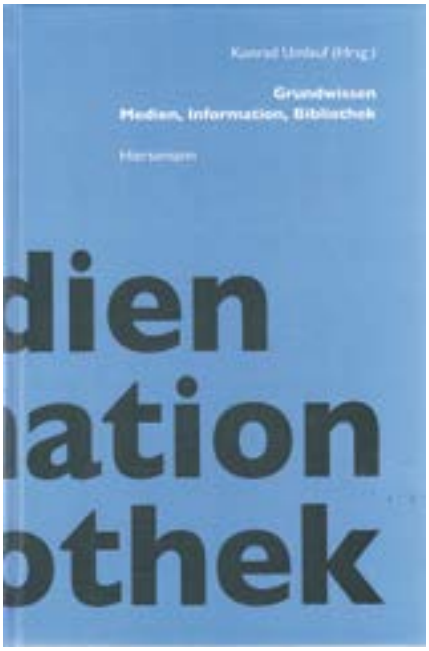
11 Zur Veranschaulichung kann zum Beispiel die »Library Map of the World« der ILFA genutzt werden. Dort können Bibliotheken konkret zeigen, wie sie zur Umsetzung der UN-SDG's beitragen (https://librarymap.ifla.org/stories). Für Deutschland kann ein Eintrag in der Karte der BNE-Akteure genutzt werden, um deutlich zu machen, wie Bibliotheken helfen, den nationalen Aktionsplan umzusetzen (http://www.bne-portal.de/de/akteure/karte). Darüber hinaus existiert mit der deutschsprachigen Website »Bibliothek 2030« seit kurzer Zeit eine Plattform, die Beispiele nachhaltiger Bibliotheksarbeit sammelt und zur Nachnutzung anbietet (https://bibliothek2030.jimdo.com/).

12 http://mundraub.org/map (letzter Zugriff, 6.11.2016)

13 Scott, Rachel (2011): The Role of Public Libraries in Community Building. In: Public Library Quarterly 30 (3), S. 211

14 Website der IFLA Special Interest Group »Environment, Sustainability and Libraries« (ENSULIB) mit der Preisverleihung und der eingereichten Präsentation unter: https://www.ifla.org/drupal/node/11523 (letzter Zugriff: 20.09.2017)

Handbuch und Lexikon zugleich



Grundwissen Medien, Information, Bibliothek / Konrad Umlauf (Hrsg.). Stuttgart: Anton Hiersemann Verlag, 2016. VI, 290 Seiten: Illustrationen. (Bibliothek des Buchwesens; 25) ISBN 978-3-7772-1603-4 – Festeinband, 44,– Euro

Die ersten Opfer der derzeit stattfindenden digitalen Medienrevolution waren die allgemeinen Enzyklopädien. Das endgültige Aus der Marke »Brockhaus« im Jahre 2014 markierte den Schlusspunkt einer jahrhundertelangen Tradition. Zugleich setzte die Online-Enzyklopädie Wikipedia ihren Triumphzug weiter fort. Für viele Beobachter stand seitdem fest: Das gedruckte Nachschlagewerk hat seine Marktberechtigung verloren! Dieser Einschätzung entgegen stehen zahlreiche spezialisierte Fachlexika, die in den letzten Jahren erschienen und reüssieren. Allein zwischen 2013 und 2017 wurden im deutschsprachigen Bereich schätzungsweise über 800 Titel vorgelegt. Die Themenpalette reicht von medienbezogenen Lexika (Fernsehen, Film, Internet, Computer et cetera) über Nachschlagewerke einzelner Wissenschaftsdisziplinen bis hin zu politischen, wirtschaftlichen oder ganz praktischen ABCs. Nicht selten erleben sie mehrere Auflagen. Offenkundig gibt es nach wie vor ein Interesse an Spezialwissen aus der Feder von ausgewiesenen Fachautoren, deren Artikel nach bestimmten, nachvollziehbaren Kriterien zusammengestellt und sorgfältig herausgegeben werden.

Anschrift des Rezensenten: **PD Dr. Thomas Keiderling**, Universität Leipzig, Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, Bereich Buchwissenschaft, Burgstraße 21, 04109 Leipzig. E-Mail keid@uni-leipzig.de

Lexikon der Bibliotheks- und Informationswissenschaft als Grundlage

Konrad Umlauf, emeritierter Professor der Bibliotheks- und Informationswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin, hat eine beachtliche wissenschaftliche Publikationsliste vorgelegt. Für das Werk »Grundwissen Medien, Information, Bibliothek« bedeutsam: Er gab 2011 und 2014 gemeinsam mit Stefan Gradmann (damals ebenfalls HU Berlin) das zweibändige »Lexikon der Bibliotheks- und Informationswissenschaft« (kurz: LBI) heraus, das im Stuttgarter Hiersemann-Verlag erschien. Dieses Werk mit circa 4 500 Lemmata aus der Feder von exakt 101 Autoren hat Maßstäbe gesetzt. Es bietet sowohl dem Wissenschaftler als auch Studierenden eine profunde Erstinformation zentraler Begrifflichkeiten. Zugleich werden durch Literaturhinweise weitere thematische Recherchemöglichkeiten geboten.

Wenn der Herausgeber Umlauf nun mit dem vorliegenden Band auf die Substanz des »Lexikons der Bibliotheks- und Informationswissenschaft« zurückgreift, dann geschieht dies aus zwei Gründen, wie er einleitend hervorhebt: Zum einen sollen die zuvor »nur« alphabetisch geordneten und somit lose nebeneinanderstehenden Lemmata in einen systematischen Gesamtzusammenhang gebracht werden. Dies kann Studierenden des Faches Bibliotheks- und Informationswissenschaft, aber auch der Anrainerfächer Buch-, Medien- und Publizistikwissenschaft, als Orientierung dienen. Zugleich soll durch einen deutlich verringerten Umfang und Ladenpreis (44 Euro anstatt 556 Euro) ein neuer Käuferkreis erschlossen werden, zu welchem nach den Vorstellungen des Herausgebers auch

Journalisten, Verlagsleute, Bibliothekare und Praktiker dieser Handlungsfelder gehören (vgl. Einleitung, S. 1).

Aus dem LBI wurden circa 550 Artikel ausgewählt und mehrheitlich in unveränderter oder leicht aktualisierter Form übernommen. Einige Einträge, wie etwa Bibliothekssoziologie, sind komplett neu geschrieben worden oder wie im Fall von »Fachinformationsdienst« erstmalig dabei. Artikel über Personen und Institutionen finden keine Berücksichtigung. Diese Artikel werden wie bereits erwähnt nicht alphabetisch, sondern systematisch im hier zu besprechenden Band präsentiert – gegliedert nach vier Kapiteln: Theorie, Medien, Information sowie Bibliotheken- und Informationseinrichtungen. Ein Register beschließt den Band.

Ein bemerkenswerter Beitrag sowohl zur Begriffsklärung und Fachdidaktik als auch Theoriebildung der Bibliotheks- und Informationswissenschaft.

Auf Verweise, die im LBI zahlreich vorhanden waren, wird verzichtet. Sie sind deshalb auch nicht notwendig, weil zusammengehörige Artikel sowieso in einem Abschnitt zu finden sind. Die Reihenfolge der Artikel in einem Abschnitt erfolgt nach einer, durch den Herausgeber beigemessenen Relevanz für das Fach und nach dem Grundsatz: vom Allgemeinen zum Speziellen und vom Theoretischen zum Praktischen. Jedem Kapitel vorangestellt ist ein kurzer Einleitungstext, der erklärt, wie sich die präsentierte Auswahl zu einem Ganzen fügt, ob zentrale Begriffe innerhalb der behandelten Fächer einheitlich verwendet werden beziehungsweise welche inhaltlichen Schwerpunkte gesetzt werden.

Die im LBI enthaltenen Literaturhinweise kommen nicht am Ende der Artikel. Dafür finden sich in den einzelnen Kapiteln grau hinterlegte Kästen mit Standardliteratur unter der Rubrik »Zur Vertiefung empfohlen«. Während die Abschnitte »2 Theorie« und »3 Medien« (S. 3–101; die Zählung der Kapitel beginnt schon mit »1 Einführung«) eher fächerübergreifend angelegt sind, nehmen die Kapitel »4 Information« und »5 Bibliotheken und Informationseinrichtungen« Kernbereiche des Faches Bibliotheks- und Informationswissenschaft auf (S. 103–266).

Zu den verschiedenen Abschnitten

Wenden wir uns zunächst dem Abschnitt »Theorie« zu, so werden hier eingangs einige wenige Grundbegriffe erklärt. Es handelt sich um Daten (auch Primärdaten), Information (auch Informationsparadoxon), Wissen (auch explizites, implizites oder narratives Wissen) sowie Lebenslanges Lernen. Einleitend stellt der Herausgeber fest, dass isolierte Begriffe »untauglich« sind, »die Zusammenhänge zu begreifen« (S. 3). Daher folgt eine Auflistung und Beschreibung der Disziplinen, Theorien beziehungsweise Forschungsgebiete Bibliotheks- und Informationswissenschaft, Informationsmanagement, Benutzerforschung, Informetrie, Bibliothekssoziologie, Medienwissenschaft, Medientheorie, Buchwissenschaft, Archivwissenschaft und Medienpädagogik (Auswahl), die mit den genannten Grundbegriffen operieren.

Das Kapitel »Medien« ist geeignet, um sich einen strukturellen Einblick über verschiedene Medientypen zu verschaffen (wie Trägermedien, digitale Medien, Massenmedien, Buch, Handschriften; Audiovisuelle, Visuelle oder Dynamische Medien) und darüber hinaus über Medientechniken (Multimedia, HTML, XML, Audio- und Videodatei). Sodann werden Medien- und Informationsmärkte vorgestellt, zu denen der Markt des Elektronischen Publizierens, der Buchmarkt generell oder der E-Commerce gehören. Im Abschnitt Medienrezeption finden sich, wie an anderen Stellen des Buches auch, hilfreiche Visualisierungen von Rezeptionsmodellen wie dem Zwei-Stufen-Fluss-Modell der Kommunikation oder des Dynamisch-transaktionalen Ansatzes. Schließlich werden mediale Netzwerke mit dem Schwerpunkt Internet thematisiert. Die Kapitel »Information« und »Bibliotheken und Informationseinrichtungen« setzen die Vorstellung relevanter Artikel in Einzelrubriken fort. Sie heißen (ebenfalls in Auswahl): Information und Gesellschaft, Medien- und Informationsrecht, Informationsverhalten, Benutzerfreundlichkeit, Information Retrieval, Produkt- und Dienstleistungsanbieter oder Bestandsmanagement. Auch hier erleichtern Einleitungen und gezielte Literaturhinweise das Verständnis und die interne Verklammerung der hier versammelten Einträge.

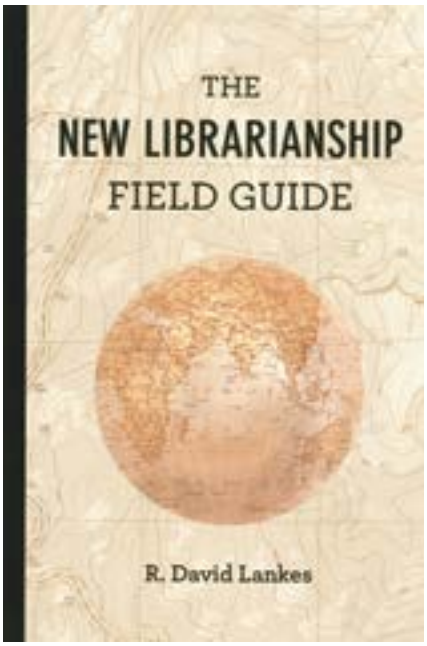
Strukturierung der Wissensgebiete des Faches

Das Handbuch »Grundwissen« von Konrad Umlauf ist ein bemerkenswerter Beitrag sowohl zur Begriffsklärung und Fachdidaktik als auch Theoriebildung der Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Es handelt sich um ein systematisch angelegtes Handbuch, das anhand lexikalischer Einträge einen Einstieg in die Thematik Medien, Information und Bibliothek bietet. Die Strukturierung wird im Band gut begründet. Durch ein sorgfältig erstelltes Register wird die so geschaffene Ordnung wieder in eine alphabetische aufgelöst, das heißt man kann auch einen gesuchten Artikel wie bei einem Lexikon nachschlagen. Dabei unterscheidet das Register mittels unterschiedlicher Auszeichnung in Begriffe, die einen eigenen Artikel erhalten, und solche, die in einem anderen Begriffseintrag nur erwähnt werden. Da das Werk abschnittweise gelesen wird, entsteht gegenüber der Nutzung eines Lexikons ein Mehrwert: Man erfährt, wie der Herausgeber die Wissensgebiete seines Faches strukturiert und welchen Stellenwert er ihnen innerhalb von Forschung und Lehre beimisst. Sollten dem aufmerksamen Leser weitere Begriffe ein- oder auffallen, die man auch hätte erklären können, dann ist ein Ziel der Publikation erreicht – nämlich Wissen nicht nur punktuell über Einzelerklärungen anzuwenden, sondern eben systematisch.

Thomas Keiderling

Bibliothek als Werkzeugkasten

Eine neue Sicht für Entscheider



Anschrift der Rezensentin: **Ilona Munique**, Das WEGA-Team, Obstmarkt 10, 96047 Bamberg. E-Mail: munique@wegateam.de.

Lankes, R. David: Erwarten Sie mehr!: erlangen Sie bessere Bibliotheken für eine komplexer gewordene Welt / Richard David Lankes; herausgegeben und mit einem Vorwort von Hans-Christoph Hobohm. Berlin: Simon Verl. für Bibliothekswissen, 2017. 175 Seiten: Illustrationen. ISBN 978-3-945610-32-9 – Broschur: EUR 19,50

Ein Titel mit zwei Lesarten. Mehr erwarten – bitte, was denn noch alles? Oder auch: Bibliotheken erwarten (sich) tatsächlich mehr! Doch wer ist mit »Sie« gemeint? Herausgeber Hobohm löst im Vorwort auf, es seien die übergeordneten Träger von Bibliotheken. Diesen seltenen Ansatz und Zugang kennen wir zuletzt aus der knapp und trocken formulierten Beilage »Grundlagen für gute Bibliotheken« der Broschüre »21 gute Gründe für Bibliotheken« (BID, Bibliothek & Information Deutschland. 2009).

Nein, mit »gut« hat Lankes, Professor für Bibliothekswissenschaften aus South Carolina, nichts am Hut. »Dieses Lied wird kein Liebesbrief an Bibliothekare sein« (Seite 24). Bibliotheken müssen (und er setzt dieses unregelmäßige Verb regelmäßig ein) besser sein, eben großartig! Doch was zeichnet sie aus? »Der Unterschied zwischen einer guten und einer großartigen Bibliothek kann subtil sein« (S. 168). Aha. »Großartige Bibliotheken experimentieren mit neuen Diensten und fürchten sich nicht vor einem raschen Scheitern.« (S. 160) Also ein Paradigmenwechsel, schmackhaft gemacht in intensiven Sprachbildern (Hut ab vor den Übersetzern Lapp und Bredemeier), beginnend mit der bewegenden Schilderung der Menschenkette als Schutz der Bibliothek von Alexandria im Arabischen Frühling. Mitreißend.

Tatsache ist: Bibliotheken tun gut daran, sich deutlicher zu positionieren.

Bevor ich endgültig dem eindringlichen Sog des Werkes erliege, eine praktische Frage nebst pragmatischer Antwort: Sollten wir es tatsächlich wagen, die anvisierte Zielgruppe – in Deutschland die Finanz- und Entscheidungsträger von Bund, Land,

Kommune, Kirche und Wirtschaft – auf Lankes' Mehrforderungen aufmerksam zu machen? Ihnen dies Büchlein auf den Nachttisch zu legen mit der Widmung »Freundlichst überreicht von Ihrer Bibliothek – träumen Sie schön von uns!«?

Einbindung in Konzepte

Ja, nur Mut! Auch, wenn vieles, was der »leidenschaftliche Anwalt für Bibliotheken« in immer neuen Schleifen und Wendungen ausführt, Bibliotheken im deutschsprachigen Raum bereits erfüllen. So die Forderung nach Transparenz und Zugang zu Wissen und Bildung, um Demokratie aufrechtzuerhalten (S. 44). Bibliotheken sind als Teil der Community ein Symbol, Freund und Lehrer (S. 169), oder konkreter: vermitteln Recherchefähigkeiten und helfen, Probleme zu lösen. Ja, wir können mithalten, ob kreativer Lernraum, Makerspace oder FabLabs (S. 145), ob Gaming-Turnier oder bedarfsorientierte Schulung.

Die Community ist ein integraler Teil dessen, was die Bibliothek tut, und die Bibliotheken sind mit Haut und Haaren Mitglieder dieser Community.

Wenngleich einiges davon eher nebenher im Alltagsbetrieb und ohne Einbindung in postulierte Konzepte. Konzepte? Lasst es »Missionen« sein, so im Kapitel 3 – nicht ohne Stirnrunzeln gelesen. Tatsache ist: Bibliotheken tun gut daran, sich deutlicher zu positionieren, etwa so: »Bibliotheken sollten Orte der Wissenserstellung, des Partizipierens an Wissen sein, nicht nur des Konsums und des Ausleihens von Büchern. Die Funktionen der Bibliothek sollten über ihre Mauern hinausreichen.«

Apropos Mauern. Wir konzentrieren uns derzeit stark auf Bibliotheken als »Dritten Raum/Ort«. Um uns mindestens physisch ein gewichtiges Standbein zu verschaffen, nachdem die virtuelle Konkurrenz vermeintlich unsere Daseinsberechtigung bedroht. Doch mit Onleihe, sozialem Bücherdienst und Lernplattform gehen wir längst über räumliche Grenzen hinaus. Und hier erfährt sogar der selbstzufriedenste Leser Neues. So leiht die Bibliothek in New York City »Internet Hot Spots« aus (S. 115). Das kleine Gerät stellt über das Telefonnetz eine Funknetz-Verbindung mit dem Internet her. Gute Idee, ergänzend zur Ausleihe von Tablets und E-Reader.

Mehr noch als der Hardware räumt der Autor dem Wissen einen hohen Stellenwert ein. »Diese neue Auffassung von Wissen als etwas aktiv Geschaffenem ist vermutlich die größte Veränderung in unseren Erwartungen, die wir vollziehen müssen, (…)« (S. 71). Und: »Die Bibliothek als aktive Förderin von Wissen«. (S. 91). Sie soll »Bürger auf viele Weisen inspirieren, ihre Lernmotivation

Neue Fachliteratur

Bücher öffnen Welten: die Gefangenenbücherei Münster als Deutschlands »Bibliothek des Jahres 2007« – Wurzeln, Werdegang und Wirkung / herausgegeben vom Förderverein Gefangenenbüchereien e.V.; Redaktion: Dr. Thomas Eickhoff. Münster: Ardey, 2017. 80 Seiten: Illustrationen. 978-3-87023-398-3 – Broschur: 10,– Euro. Auch als E-Book erhältlich

Hohoff, Ulrich: Wissenschaftliche Bibliothekare als Opfer in der NS-Diktatur: Ein Personenlexikon. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2017. 300 Seiten. (Beiträge zum Buch- und Bibliothekswesen; 62) 978-3-447-10842-3 – Festeinband, 72,– Euro

Koop, Ulrike: Wertzumessung für Öffentliche Bibliotheken: Einwohner und Politiker monetarisieren den Wert der Stadtbibliothek Melle. 436 Seiten. Humboldt-Universität zu Berlin, Phil. Fak. I, Diss., 2017. – Online unter: https://edoc.hu-berlin.de/handle/18452/18795

Flachsman, Leonie: Schritt für Schritt zum Bilbiothekskonzept: Entwicklung einer Toolbox. Wiesbaden: Dinges & Frick, 2017. (b.i.t. online innovativ; 60) 978-3-934997-78-3 – Broschiert, 24,50 Euro

Lernen in virtuellen Räumen: Perspektiven des mobilen Lernens / Ed. by Frank Thissen. München; Berlin: De Gruyter Saur, 2017. VIII, 266 Seiten. (Lernwelten) 978-3-11-050041-7 – Hardcover, 99,95 Euro. Auch als E-Book erhältlich.

Marquez, Joe J.; Downey, Annie: Getting started in service design. Chicagio, Ill.: ALA Neal-Schumann, 2017. 120 Seiten. 978-0-8389-1564-6 - Softcover, USD 60,–

Now You're a Manager: Quick and Practical Strategies for New Mid-Level Managers in Academic Libraries / M. Leslie Madden, Laura Carscaddon, Denita Hampton, and Brenna Helmstutler for ACRL. Chicago, Ill., ALA Publications, 2017. 94 Seiten. 9780838987872 – Softcover, USD 28,–

Sühl-Strohmenger, Wilfried; Barbian, Jan-Pieter: Informationskompetenz: Leitbegriff bibliothekarischen Handelns in der digitalen Informationswelt. Wiesbaden: Verlag Dinges & Frick, 2017. 224 Seiten: Illustrationen. (b.i.t. online innoativ; 67) 978-3-934997-85-1 – Broschiert, 29,50 Euro

Wiesenmüller, Heidrun; Horny, Sabine: Basiswissen RDA: Eine Einführung für deutschsprachige Anwender. 2. überarb. und erw. Aufl. München; Berlin: De Gruyter Saur, 2017. XII, 326 Seiten. Illustrationen. (De Saur. Studium) 978-3-11-053868-7 – Broschiert, 39,95 Euro. Auch als E-Book erhältlich.

aufzubauen, Wissen zu erstellen und letztlich die Gesellschaft zu verbessern.« (S. 90) Verbessern? Wie oberlehrerhaft und anmaßend! Doch: »Letztlich wird lokal definiert, was Verbesserung innerhalb der Gesellschaft bedeutet« (S. 9). Ja, damit kann ich leben.

Bibliothek und Community

Viel ist von der Community die Rede. Sie definiert sich orts-, themen-, und/oder zeitgebunden. Das Mitglied einer Community soll in der Bibliothek »seine Stimme zu Gehör bringen und die Einrichtung verbessern«. Erwartet Lankes hier nicht ein wenig zu viel? Folglich müsste die Zielgruppe eben jene vielgepriesene Community sein, der wir dieses Buch in die Hand drücken sollten. Ohnehin sind viele Bibliotheksleistungen noch nicht ins Bewusstsein der überwiegend konsumierenden, statt agierenden Mitmenschen gedrungen, aller Öffentlichkeitsarbeit zum Trotz.

Es ist wichtig, die Aufgaben der Bibliothek auf der Grundlage von Bedürfnissen vor Ort zu definieren.

Und trotzig möchte ich anführen: Wir Bibliotheken sind für die Menschen da, nicht sie für uns! Die Metamorphose des Benutzerverwalters zum Kundendienstleister dauerte lange genug. Indes erfahren wir: »Bibliotheken ›für die Menschen‹ ist die alte Sicht, auf Bibliotheken zu schauen. Sie sieht die Bibliothek als getrennt von der Community und als ein Anbieter von Dienstleistungen, die die Community nutzen und dafür zahlen, aber auch ignorieren und ablehnen kann.

Die neue Sicht sieht hingegen eine Bibliothek der Menschen. Die Community ist ein integraler Teil dessen, was die Bibliothek tut, und die Bibliotheken sind mit Haut und Haaren Mitglieder dieser Community. Bibliothekare gehen ihrer Arbeit nach, nicht weil sie Dienstleister sind oder ein Produkt herstellen, das zu konsumieren ist, sie arbeiten vielmehr daran, die Community besser zu machen. Mitglieder der Gemeinschaft unterstützen die Bibliothek nicht, weil sie zufriedene Kunden sind, sondern weil die Bibliothek ein Teil dessen ist, was sie sind.« (S. 64). Was konkret bedeutet: »die Aufgaben der Bibliothek auf der Grundlage von Bedürfnissen vor Ort zu definieren und lokale Definitionen, was die Gesellschaft verbessert, zu liefern«. Was mehr und anders ist als »die Definition einer Bibliothek als eine Gruppe von Funktionen, die für alle Communities auf dem Globus gleichermaßen gelten«. (S. 118).

Bibliothek als Werkzeugkasten

Klingt gut, indes: Bibliotheken fehlen fordernde Mitglieder und überzeugende Konzepte des Ermöglichens von Wissen. »Bibliotheken müssen wie Küchen werden – aktive Orte, wo viele Zutaten (Informationen, Quellen, Talente) zu einer aufregenden neuen Kreation vermischt werden, die mit anderen geteilt werden kann«. Sie sollten funktionieren wie iPhones, mit vorinstallierten grundlegenden Diensten, um das Gewünschte in Form von Apps bedarfsorientiert zusammenzubasteln (S. 118). Folgerung: »Ihre Bibliothek sollte Ihnen nicht sagen, was Sie tun können (lesen, ausleihen, suchen), sie sollte Ihrer Community einen Werkzeugkasten zur Verfügung stellen, damit sie selbst bauen, was die Gemeinschaft braucht« (S. 119). Auch die Idee der Bibliotheksmitarbeiter als »menschliche Plattform“ (Kapitel 6) sollte losgelöst von der bisherigen Einteilung in »Benutzerdienste« und »Technische Dienste« neu konzeptioniert werden.

Ruhig schlafen wird Lankes’ Plädoyer für großartigere Bibliotheken niemanden lassen. Es weckt den Wunsch nach Austausch und neuen Dimension des Miteinanders.

Ob man sich an Lankes’ Mehrforderungen reiben möchte oder sie goutieren, ob man die angeführten Beispiele auf Europa übertragen, sie als Anregung verstehen oder zum Schnee von gestern erklären mag – alles ist möglich. Viele werden sich berührt und motiviert, zumindest sehr nachdenklich und (heraus)gefordert fühlen. Für manche wird das Buch eine Offenbarung bedeuten, Begeisterung und Motivationssuche auslösen und Veränderungen bewirken. Einige werden den Kopf schütteln oder ärgerlich werden, so bei den Merkmalen »schlechter« Bibliotheken (Kapitel 8), aber auch ob der Forderungen (Obdachlose einbinden, Gründerzentrum sein, an öffentlichen Debatten teilnehmen, Umschulungen anbieten) sowie seiner stellenweisen Nichtübertragbarkeit in deutsche (bürokratische) Verhältnisse. Zahlreiche zitierfähige Passagen werden Vortragseinleitungen würzen und zur Diskussion einladen.

Ohnehin sind viele Bibliotheksleistungen noch nicht ins Bewusstsein der überwiegend konsumierenden, statt agierenden Mitmenschen gedrungen, aller Öffentlichkeitsarbeit zum Trotz.

Möge also das Buch auf allen Nachttischen seinen Platz finden. Ruhig schlafen wird Lankes’ Plädoyer für großartigere Bibliotheken niemanden lassen. Es weckt den Wunsch nach Austausch und neuen Dimension des Miteinanders. Der Wunsch nach Zugehörigkeit ist so alt wie die Menschheit. Es scheint auch für Bibliotheken an der Zeit zu sein, über den reinen Dienst an der Community hinaus- und stattdessen mit ihr zusammenzuwachsen, also ein gleichwertiger, mehr noch, zentraler Teil von ihr zu werden und – ja, nur zu! – ein »Sprecher in der großen Welt« (S. 115). Erwarten wir mehr!

Ilona Munique

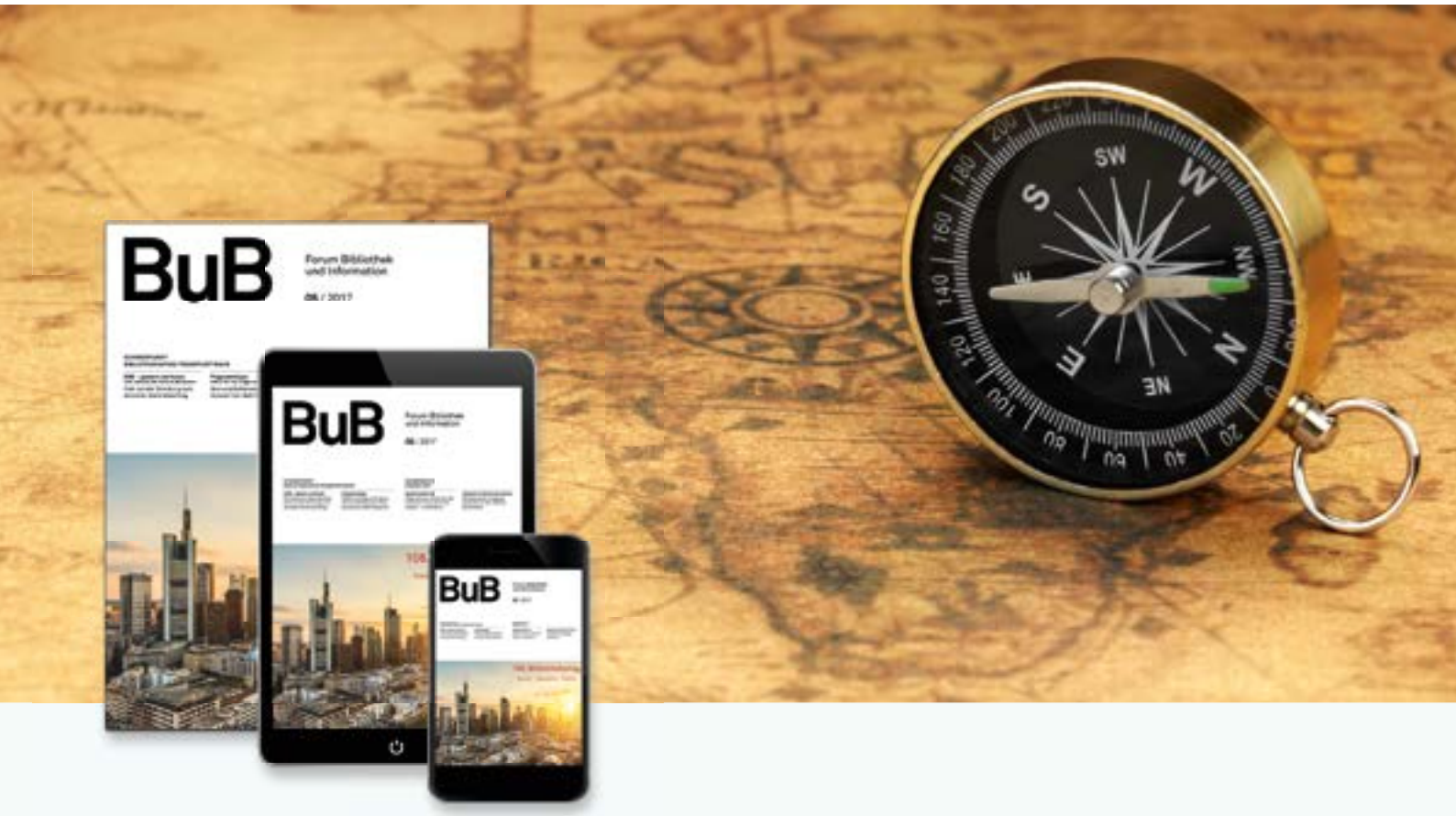
ANZEIGE

WWW.B-U-B.DE

Berufsverband Information Bibliothek e. V.

WISSEN WO ES LANG GEHT!

Mit der BuB-App keine Nachrichten aus der Bibliothekswelt verpassen!



Die Fachzeitschrift »BuB – Forum Bibliothek und Information« steht für aktuelle, hintergründige und meinungsstarke Nachrichten aus der Welt der Bibliotheken.

WWW.B-U-B.DE/
BUB-APP

Die Universitätsbibliothek Freiburg fasziniert. Marcus Schröter führte die Besucher von der Landesgruppe Thüringen des Berufsverbandes Information Bibliothek durch den Neubau. Foto: Landesgruppe Thüringen

Nachlese Studienreise der Landesgruppe Thüringen

Der Buspanne zum Trotz: BIB-Landesgruppe erkundet Bibliotheken in Freiburg und Basel

In der Landesgruppe Thüringen sind Studienreisen zu einer schönen Tradition geworden. In diesem Jahr waren die Ziele Freiburg im Breisgau und Basel. Ein großer Erfolg war, dass die Studienfahrt als Bildungsfreistellung beim Ministerium für Bildung, Jugend und Sport zertifiziert wurde. Wie immer war ein volles Programm im Gepäck. Ungeplant dazu paarten sich praktiziertes Informations- und Krisenmanagement seitens des Vorstandes, da der Bus bereits auf der Hinfahrt einen irreversiblen Defekt erlitt. Aber gleich vorab: Es mussten keine Abstriche gemacht werden.

In Freiburg selbst war natürlich der Neubau der Universitätsbibliothek (UB) »Pflichtprogramm«. Marcus Schröter stellte uns das vieldiskutierte Bauwerk, dessen architektonisches Konzept und die Umsetzung in den bibliothekarischen Alltag vor. Die UB Freiburg ist 24 Stunden geöffnet und rüstet sich unter anderem mit Forschungsdatenmanagement und einem integrierten Medienzentrum für die Zukunft. Sie erfreut sich einem hohen Nutzerzuspruch. Mittags gab es hinweg über die »Bächle« eine Stadtführung, bevor es am Nachmittag zum Vitra-Campus nach Weil am Rhein ging. Bibliotheksbauten und -einrichtungen sind zunehmend Thema im beruflichen Alltag, hier gab es zahlreiche Ideen zum »Mitnehmen«.

Das Programm für Samstag: Stadtbibliothek Basel, Stadtführung und die Foundation Beyeler mit einer Monet-Ausstellung. Die Stadtbibliothek wurde vor wenigen Jahren komplett saniert und die Konzepte zogen alle in den Bann. Eingerichtet eher wie eine Buchhandlung mit entsprechender Präsentation und Beleuchtung rücken die Medien in den Vordergrund. Auch werden unterschiedliche Nutzergruppen zusammengebracht, indem beispielsweise Jugendliche Älteren die Tablet-Funktionalitäten näherbringen, die »tablet-heroes« waren geboren. Für die Abende waren gemeinsame Ausklänge geplant. Da die Teilnehmer der Studienreise aus verschiedensten Thüringer Einrichtungen kommen, sind fachliche Austausche bei gemeinsamen Essen immer sehr willkommen.

Als wir auf der Rückreise das Ziel der Studienreise 2018 verkündeten, wurde bereits großes Interesse bekundet: Bibliotheken an der Ostseeküste.

Die Rückreise am Sonntag lief zum Glück ohne Komplikationen im aus der Heimat geschickten Ersatzbus. Am Ende waren wir bei dieser Exkursion mit vier Bussen und der Deutschen Bahn unterwegs. Als wir auf der Rückreise das Ziel der Studienreise 2018 verkündeten, wurde bereits großes Interesse bekundet: Bibliotheken an der Ostseeküste.

Petra Kunze,
Landesgruppenvorstand Thüringen

Die Teilnehmer der Fortbildung »Englisch in der Bibliothek« hatten viel Spaß – insbesondere bei den Praxisübungen mit Referentin Rachel Bull (links). Foto: LG Baden-Württemberg

Englisch in der Bibliothek

Seminar der Landesgruppe Baden-Württemberg in der Mediathek Lahr mit Rachel Bull

Oft reicht in der täglichen Bibliotheksarbeit das erlernte Schulenglisch nicht aus. Nicht nur die Verständigung mit Flüchtlingen fordert uns heraus, sondern auch Situationen mit fremdsprachigen Kunden, wie beim Erläutern der Gebührenordnung auf Englisch.

Die Referentin Rachel Bull, selbst Native Speaker aus Oxford, behandelte am 27. März 2017 einen Tag lang englische Redewendungen, die Bibliotheksbeschäftigte immer wieder benötigen. Die Methodenvielfalt der Referentin und ein sehr gut strukturiertes Seminar, bei dem auch das gemeinsame Lachen nicht fehlte, waren die ausgezeichnete Grundlage für diesen Tag: »By cash«, »by bank transfer« oder »by direct debit« – wie vermittelt man Kunden die Zahlungsmöglichkeiten in korrekter Form, wie wird die Selbstverbuchung in einfachen Worten erklärt, ohne dass es zu pantomimischen Höchstleistungen kommen muss? Geduldig ging Rachel Bull auf alle Fragen ein. Durch die Arbeit in kleinen Gruppen stand nicht allein das Formulieren auf Englisch im Mittelpunkt, sondern auch der Informationsaustausch unter Kolleginnen und Kollegen – vorzugsweise in der Fremdsprache. Zwei Drittel der Teilnehmenden kamen aus dem Team der Mediathek Lahr, die übrigen Lernenden kamen aus verschiedenen Bibliotheken Baden-Württembergs. Für das Lahrer Team hatte dieses Seminar neben dem Gelernten den Vorteil des gemeinsamen Erlebens, eine Förderung des Teamgeistes. Ganz gleich, ob FaMI oder Bibliothekar – in der Kommunikation mit Menschen aus anderen Sprachkreisen sehen wir uns alle vor die gleichen Herausforderungen gestellt. Deshalb ist diese Fortbildung auch als Inhouse-Seminar für Bibliotheken hervorragend geeignet.

Ganz gleich, ob FaMI oder Bibliothekar – in der Kommunikation mit Menschen aus anderen Sprachkreisen sehen wir uns alle vor die gleichen Herausforderungen gestellt.

Birgit König, Mediathek Lahr, Landesgruppenvorstand Baden-Württemberg

Impressum »Aus dem Berufsverband«

Herausgeber: BIB – Berufsverband Information Bibliothek e. V., Postfach 13 24, 72703 Reutlingen www.bib-info.de

Verantwortliche Bearbeiterinnen:

Katrin Lück
Europa-Institut / Bibliothek Universität des Saarlandes, Postfach 151150, 66041 Saarbrücken

Telefon:
0681 / 302-2543

Karin Holste-Flinspach
Stauffenbergschule, Arnsburger Straße 44, 60385 Frankfurt/Main

Telefon:
069 / 21246841

E-Mail:
bub-verbandsteil@bib-info.de

Redaktionsschluss für Verbandsmitteilungen
BuB Heft 01/2018: 23. November

FaMIs in Amsterdam

Auszubildende besuchen auf Studienfahrt Bibliotheken des Nachbarlandes

Seit etlichen Jahren führt die Studienfahrt der auszubildenden FaMIs an der Stauffenbergschule in Frankfurt am Main zum Bibliothekartag. Dabei werden nicht nur Veranstaltungen auf dem Bibliothekartag besucht, sondern auch Bibliothekseinrichtungen vor Ort.

Bedingt durch diese Tradition entfallen Planungen und Diskussionen sowohl in Bezug auf das Reiseziel als auch den Reisezeitraum.

Auf Exkursion in Amsterdam: die auszubildenden FaMIs der Stauffenbergschule in Frankfurt am Main. Foto: Vito Bilello

Nun fand 2017 der Bibliothekartag in Frankfurt am Main statt und damit war alles anders. Zwar wurde auch der Frankfurter Bibliothekartag besucht, aber dennoch war eine Studienfahrt gewünscht. Nach einem längeren Findungsprozess fiel die Wahl auf Amsterdam, und als Zeitraum wurde der September gewählt, da günstig zwischen Schuljahresbeginn und Buchmesse gelegen.

Das Programm der Studienreise war auf die Besichtigung von Bibliotheken ausgerichtet, beinhaltete aber neben einem Stadtrundgang auch eine obligatorische Grachtenfahrt. Die für Besuche ausgewählten Bibliothekseinrichtungen waren die Openbare Bibliotheek sowie die Amsterdamer Universitätsbibliothek.

Von den vier City-Standorten der Universitätsbibliothek wurde zunächst Roeterseiland Campus, als Learning Center zuständig für die Fakultäten Wirtschaft- und Sozialwissenschaften sowie Recht, aufgesucht. Bemerkenswert ist hier neben dem für Universitätsbibliotheken üblichen Angebot die großzügige Ausstattung sowie die Integration von Cafés, Food Courts und einem Kreativzentrum für Studierende. In der University Library Singel, von außen relativ unscheinbar, überzeugte die gelungene Gestaltung der teilweise historischen Räumlichkeiten sowie der gern fotografierte Red Room, in dem vorbestellte Bücher in roten Kästen zur Abholung bereitgestellt werden.

Highlight war aber die »Openbare Bibliotheek Amsterdam« als eine der größten Öffentlichen Bibliotheken Europas. Die Zentralbibliothek, vom Stararchitekten Jo Coenen gestaltet, im als neuen Kulturquartier ausgewiesenen Hafenviertel, dem Oosterdokseiland nah beim Hauptbahnhof, also im touristischen Hot Spot, lohnte den Besuch schon wegen der Architektur mit der offenen Freifläche, den breiten Treppen zum verglasten Eingangsbereich bis zum über der abgesenkten Kinderabteilung schwebenden Kunstgebilde aus weißen Stäben und Ballonkörpern.

Das für knapp 80 Millionen Euro gebaute Gebäude umfasst gut 28 000 Quadratmeter Publikumsfläche in sieben durch Rolltreppen verbundenen Etagen, hell durch einen Lichtschacht sowie sehr viel Weiß im Innenbereich, auch bei den Möbeln. Dargeboten werden etwa 700 000 Bücher, Noten, Karten, Materialien der Amsterdam-, Jazz- und Indien-Sammlung sowie des Schwulen/Lesben-Dokumentationszentrums. Etwa 200 Mitarbeiter sind dort tätig, im öffentlichen Bereich durch Dienstkleidung kenntlich. Entleihungen und Rücknahmen werden über Selbstverbucher und Rückgabeautomaten getätigt.

Die mit täglich zwischen 4 000 und 6 000 Besuchern stark frequentierte Bibliothek ist an allen Wochentagen von 10 bis 22 Uhr geöffnet. Sie versteht sich keineswegs nur als Ausleihstelle. Neben rund 1 000 Sitzplätzen laden Räume der Stille und komfortable Sessel zum Entspannen ein. Integriert ist zudem ein Theater mit 270 Plätzen mit kompletter Ausrüstung für Radio- und Fernsehübertragungen, vier Tagungsräume, ein Café sowie im obersten Stockwerk ein großes Restaurant mit Dachterrasse und spektakulärem Blick auf die Stadt.

Fazit der Studienfahrt waren viele neue Informationen für die Nachwuchskräfte, ein faszinierender Einblick in die Bibliothekslandschaft unseres Nachbarlandes und auch Bewunderung für Ausstattung und Angebotsvielfalt der besuchten Einrichtungen.

Karin Holste-Flinspach,
Stauffenbergschule Frankfurt am Main,
Kommission für Ausbildung
und Berufsbilder (KAuB)

Kandidatenaufruf zur BIB-Vorstandswahl 2018

Im kommenden Jahr wird der BIB-Bundesvorstand neu gewählt. Alle Mitglieder haben noch bis zum 11. Dezember 2017 die Möglichkeit, Vorschläge für Kandidatinnen und Kandidaten zu unterbreiten. Selbstverständlich können Sie auch selbst Ihre Kandidatur erklären. Richten Sie Ihre Vorschläge für Kandidaten bitte an den Wahlausschuss, den Sie mit der Mailadresse wahlausschuss@bib-info.de erreichen. Einsendungen per Post richten Sie an die Vorsitzende des Wahlausschusses: Kristina Lippold (Wahlangelegenheit – persönlich), BIB-Geschäftsstelle, Postfach 13 24, D-72703 Reutlingen.

Bitte machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch. Dass sich eine Mitarbeit im BIB-Bundesvorstand lohnt, zeigen die Statements der derzeitigen Vorstandsmitglieder:

»Im BIB-Bundesvorstand mitzuwirken heißt, Dinge mitgestalten zu können – sei es nach außen wie über die Mitwirkung am Bibliothekartag, an der Buchmesse oder an anderen Fortbildungen beziehungsweise Events, sei es nach innen in den Verband. Es bedeutet aber auch, einen langen Atem zu haben, im Team mit Ehrenamtlichen Kompromisse zu finden und einen agilen Verband im Meinungspluralismus schätzen zu lernen.«

Prof. Dr. Tom Becker, TH Köln, Vorstandsmitglied seit 2011

»Als Mitglied des Bundesvorstandes kann ich die Interessen der BIB-Mitglieder aktiv vertreten, an den Veränderungsprozessen im Berufsbild aktiv mitarbeiten und die Vernetzung innerhalb des Berufsstandes aktiv gestalten.«

Sylvia Gladrow, Stadtbibliothek Siegen, Vorstandsmitglied seit 2017

»Als Mitglied im Bundesvorstand und vor allem auch als Bundesvorsitzende kann ich die Zukunft im Verband aktiv mitgestalten, eigene Ideen einbringen und darüber hinaus gemeinsam die Vielfalt der Themen mit den anderen bibliothekarischen Verbänden ausfüllen.«

Vesna Steyer, Polizeibibliothek Berlin, Bundesvorsitzende seit 2015

»Im BIB-Bundesvorstand mitzuwirken bedeutet Innovationen für unsere Fachbranche vorantreiben zu können, um unsere Berufsbereiche zu profilieren. Hierbei ist die Zusammenarbeit mit den vielen Ehrenamtlichen in den verschiedenen Gremien und die Kooperation mit den anderen Verbänden entscheidend, um zum Beispiel den Bibliothekartag und Leipziger Kongresse ausrichten zu können oder aber den Publizistenpreis der Bibliotheken zu vergeben. Dies ermöglicht den Mitgliedern, sich persönlich weiterzuentwickeln, was wiederum die Berufsbranche stärkt. Der Vorstand hat hierzu nötige Arbeitsschwerpunkte gesetzt und formuliert unter anderem jährlich ein BIB-Jahresthema. Dieses lautet derzeit »Arbeit 4.0 – agil arbeiten in Bibliotheken« – dies spiegelt sich auch in der Verbandstätigkeit wider.«

Dr. Dirk Wissen, Reinickendorfer Bibliotheken, Vorstandsmitglied seit 2015

Projektarbeitsgruppe »Tätigkeiten in Öffentlichen Bibliotheken und ihre Bewertung« gestartet

Am 7. und 8. Oktober 2017 fand in Fulda das Kickoff-Meeting einer vom BIB und dbv getragenen Projektarbeitsgruppe »Tätigkeiten in Öffentlichen Bibliotheken und ihre Bewertung« statt. Der Arbeitsgruppe gehören zurzeit an: Kirsten Brodmann, Wolfgang Folter, Volker Fritz, Holger Sterzenbach (alle Kommission für Eingruppierungsberatung im BIB) sowie Friederike Sablowski, Heike Schepp, Sibylle Treiber-Killinger (alle BIB) und Klaus-Peter Böttger (dbv).

Neben der Sichtung der Materialien wurden Arbeitspakete gebildet. Die nächsten Sitzungen werden voraussichtlich im Januar und April 2018 stattfinden. Die Koordinierung der Projektgruppe hat Holger Sterzenbach übernommen. Der Bundesvorstand unterstützt dieses Vorhaben ausdrücklich und wünscht der Arbeitsgruppe viel Erfolg bei diesem für die Berufsöffentlichkeit sehr wichtigen Projekt!

Summary

Play, You Fools / Opportunities for Libraries in Gaming and Gamification (Christoph Deeg)
(pp. 596 – 599)

The topic of gaming is taking on more and more importance for library work and services today. It has long ceased to be simply a matter of having »fun and games« in the library. Gaming gives an entirely new dimension to library service and will thereby change it. But this topic is hardly new. Libraries have already offered gaming for years. Collection development with this target group in mind (at least in public libraries) has become standard practice. In the future gaming, in terms of culture and literacy, will be just as relevant as the book.

But gaming is not a PR tool. It does not function as bait that can raise the library's »coolness« or convert people to readers of books. It is an autonomous area with its own strategy – preferably one that is embedded in the library's digital-analog strategy.

When libraries concern themselves with gaming they are not only dealing with games and a leisure time activity of greater or lesser interest. There is an entire culture built around gaming. It is part of the cultural identity of more and more people. Libraries need to understand this culture and all its facets and to help it be accessible. Moreover, libraries can and should help establish links between gaming and other cultural areas. To this end it is important that gaming be recognized as being of equal value, for example, with books. It is not just a matter of acquiring and tolerating gaming in the library, but rather of creating cultural space for it. All this is not an attack on the book; but when we enter a library today, we still experience a cultural space focused around the book. It is important to develop it further.

Not an Easy Game / Berlin Writer and Children's Media Expert Describes Current Developments in Game Consoles, Apps and Software for Children (Thomas Feibel)
(pp. 600 – 603)

Video games have always had a poor reputation. Especially among adults. Those who could not get into them have automatically considered games a waste of time and money. Press and politicians also have generally spoken ill of computer games. Perhaps this disapproval even led to the genre's status within youth culture. It was not much different with rock music for previous generations. And then came the next reproaches. It is not so long ago that children and adolescents, in particular, were found to display strong signs of addiction. Computer games, according to a few brain researchers, can erase what has been painstakingly taught during the day at school and seriously encroach on academic performance.

Is this genre socially accepted today? Not necessarily. While society on the whole has become more inclined to play games as a result of smartphones and tablets, the old problems still remain. Neither has Germany's first out-patient clinic for game addiction (in Mainz) any fewer patients, nor are certain games able to forgo explicit violence. The answer is much more trivial: there is money to be made with video games. According to Germany's business association for the game industry, BIU, German companies alone saw a turnover of €2.3bn in 2016. Since there is a considerable sum of tax revenue associated with this enormous figure, politicians have been led to change their minds. As a booming branch of activity it is even receiving support in the form of local business incentives in many federal states. After all, the expanding business sector of video games is creating a good number of jobs.

Harvest Your Town / The Bad Oldesloe City Library Engages in Sustainable Ecological Library Service with Very Different Partners – and Received the »IFLA Green Library Award 2017« (Jens A. Geißler, Tim Schumann)
(pp. 640 – 643)

Bad Oldesloe is a county seat with over 25,000 inhabitants in Schleswig-Holstein and as the result of a strong local initiative earned the title »Fair Trade Town« in 2015. With its media collection of over 42,000 items, digital media and services, as well as programs for schools and kindergartens, the city library's six-person team serves an area of about 34,000 people.

In order to strengthen the city library as an open (learning) center and catalyst for innovation and to embark on new ventures with local actors, the program »Harvest Your Town« was developed. The changing role of the public library became associated with sustainable and green library service. Its goal was to open up the library and strengthen its function as a space for networking, meetings, and pro-active creativity.

In addition to the practical implementation of theoretical notions of sustainable library work, the library brought together people active in the community and encouraged new forms of cooperation. Actions such as a seed exchange or a vegetable stand for food-sharing have made the city library into an easily accessible venue for new encounters and learning experiences. By offering rooms for activities and audiences, the library has become a public neighborhood space, where civic spirit and involvement, networking, and the propagation of social and ecological ideas and projects can flourish.

Translated by Martha Baker

Résumé

Jouez à la folie / Opportunités offertes aux bibliothèques par les jeux et l'approche ludique (Christoph Deeg)
(pp. 596 – 599)

Parmi les sujets abordés par la réflexion professionnelle en bibliothèque, celui des jeux occupe une place croissante. Il ne s'agit cependant pas exclusivement – et cela est vrai depuis longtemps – de loisirs ou d'amusement dans la bibliothèque. Les jeux (traduction de l'anglicisme »gaming«, de même que l'anglicisme »gamification« est traduit ici, quoique imparfaitement, par »approche ludique«) renouvellent sensiblement l'action des bibliothèques et contribuent à les faire évoluer. La thématique n'est néanmoins pas neuve en tant que telle. Les bibliothèques proposent en effet de longue date une offre diversifiée de jeux. Une politique d'acquisition de jeux élaborée selon les besoins identifiés des usagers relève d'une démarche classique, du moins en bibliothèque de lecture publique. A n'en pas douter, dans le contexte de la culture et de la formation, les jeux bénéficieront dans l'avenir de la même importance que le livre.

Les jeux ne sont toutefois pas des outils de relations publiques. Ce sujet ne fonctionne pas comme un appât pour contribuer au facteur de »coolitude« d'une bibliothèque ou pour inviter les usagers à passer de la pratique des jeux à celle de la lecture. Les jeux en bibliothèque existent en tant que sujet à part entière qui doit donc disposer de sa propre stratégie de développement, si possible intégrée à celle de la bibliothèque tournée vers la liaison entre la variété des supports physiques et numériques.

Quand les bibliothèques se plongent dans le champ des jeux, il n'en va pas seulement de la dimension ludique ou d'une façon plus ou moins intéressante d'occuper du temps libre. Il existe en effet une véritable culture du jeu. De plus en plus d'individus se reconnaissent d'ailleurs dans cette identité culturelle. Pour les bibliothèques, il s'agit donc de comprendre les diverses facettes de cette culture et de rendre possible l'accès à celle-ci. En outre, il appartient aux bibliothèques de mettre en relation d'autres pans culturels avec celui des jeux. Mais pour y parvenir, il est indispensable de considérer à la même aune la culture des jeux avec celle, par exemple, des livres. I

Pas de jeu facile en bibliothèque / Propos d'un auteur berlinois et expert des médias pour la jeunesse au sujet des développements actuels des consoles de jeu, des applications et des logiciels pour enfants (Thomas Feibel)
(pp. 600 – 603)

Les jeux vidéo ont toujours eu mauvaise réputation. En particulier auprès des adultes. Parce que ces derniers ne parvenaient pas à y accéder, ils ont considéré automatiquement les jeux comme une perte de temps et d'argent. Les médias et le monde politique ont également beaucoup dénigré les jeux d'ordinateur. Probablement, le genre a-t-il finalement pu s'imposer en refusant un statut de culture des jeunes. C'est à peu près la même chose que la génération précédente avait vécu avec la musique rock. Ce n'est que plus tard qu'ont été formulés de nouveaux reproches. Cela ne fait pas si longtemps qu'un fort comportent addictif a été attesté notamment parmi les enfants et les adolescents. D'après les observations formulées par des chercheurs spécialistes du cerveau, les jeux vidéos effacent les connaissances acquises au cours de la journée à l'école et affaiblissent sensiblement les capacités scolaires.

Le genre est-il cependant accepté par la société aujourd'hui? Pas forcément. Certes, la société est devenue une société du jeu par le déploiement des téléphones intelligents et des tablettes, mais les anciens problèmes sont demeurés: ainsi la plupart des jeux ne renoncent-ils pas explicitement à la violence. Les jeux vidéos sont un commerce. D'après le syndicat de la branche de l'industrie du jeu (BIU), pour l'année 2016 les firmes allemandes du jeu ont représenté à elles seules 2,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires pour les logiciels de jeu. Étant donné qu'une partie de ces sommes colossales constituent potentiellement un revenu par l'impôt, le monde politique sera amené à repenser sa position. D'autant plus que les services de promotion économique au sein des collectivités font les yeux doux à cette industrie en plein essor dans de nombreux Länder fédéraux. Car cette branche d'avenir que sont les jeux vidéo génère aussi une grande quantité d'emplois nouveaux.

»Récolte ta ville« / La bibliothèque municipale de Bad Oldesloe promeut l'action écologique et le développement durable dans les bibliothèques – Et se voit décerner le prix »IFLA Green Library Awards 2017« (Jens A. Geißler, Tim Schumann)
(pp. 640 – 643)

Bad Oldesloe est un petit chef-lieu d'arrondissement comptant pas moins de 25 000 habitants et qui a été distinguée en 2015 par le label »Ville de commerce équitable« (»Fair Trade Town«) grâce à l'initiative d'acteurs locaux dynamiques. Avec une offre documentaire de plus de 42 000 documents, des services et des collections numériques ainsi que des prestations spécifiques en direction des écoles et des crèches, la bibliothèque municipale qui ne compte que six agents dessert un bassin de population de quelques 34 000 personnes.

Le projet »Récolte ta ville« (»Ernte Deine Stadt«) a été développé avec l'ambition de consolider la bibliothèque municipale dans sa vocation d'espace ouvert d'apprentissage et promoteur de l'innovation en liens étroits avec les acteurs locaux. L'évolution des missions des bibliothèques de lecture publique est lié à l'action de la bibliothèque en faveur du développement durable. En arrière-fond, la volonté était d'ouvrir plus largement la bibliothèque municipale et de confirmer sa mission dans la mise en réseau mais aussi comme lieu de rencontre et d'impulsion politique.

En plus d'insérer dans la pratique l'idée théorique d'une action des bibliothèques en faveur du développement durable, la bibliothèque municipale est parvenue à faire se rencontrer des acteurs locaux et par là même à susciter de nouvelles formes de coopérations. Des actions dynamiques comme la grainothèque ou le stand de légumes pour le partage alimentaire ont positionné la bibliothèque municipale comme espace accueillant d'apprentissage et de rencontre. En mettant à disposition les lieux auprès des personnes impliquées et du public, la bibliothèque municipale a conforté son image d'espace public de proximité, d'engagement de la société civile, d'acteur de la mise en réseau, de lieu privilégié pour la présentation d'idées et de concepts autour du développement durable en matière écologique et sociale.

Traduit par David-Georges Picard

Stellenangebote

Stadt Ravensburg

Die Stadt Ravensburg sucht spätestens zum 01.04.2018 eine/n

Leiter/in Stadtbücherei

Die Stadtbücherei Ravensburg im historischen Kornhaus erzielt mit einem Bestand von rund 90.000 Medien 600.000 Entleihungen pro Jahr und erreicht 260.000 Besucher.

Zu Ihren **Aufgaben** gehören insbesondere die strategische und organisatorische Leitung sowie die Personalverantwortung für 18 MitarbeiterInnen.

Wir erwarten von Ihnen u.a. ein abgeschlossenes Studium als Diplom-Bibliothekar/in bzw. Bachelor Bibliotheks- und Informationsmanagement oder ein vergleichbares Studium im Bibliothekswesen sowie mehrjährige Berufs- und Leitungserfahrung in einer öffentlichen Bibliothek.

Wir bieten Ihnen eine abwechslungsreiche Führungsaufgabe mit Gestaltungsmöglichkeiten sowie eine tarifliche Anstellung nach Entgeltgruppe 12 TVöD.

Den vollständigen Ausschreibungstext sowie unser Angebot zur komfortablen Onlinebewerbung finden Sie auf unserer Homepage unter **www.ravensburg.de/jobs**. Bewerbungsschluss ist der **01.12.2017**. Alternativ richten Sie Ihre Bewerbung an

Stadt Ravensburg, Hauptamt
Marienplatz 26, 88212 Ravensburg
Nähere Auskünfte erhalten Sie von Frau Kröger,
Telefon 0751 82-371.

BuB Forum Bibliothek und Information

Suchen Sie Verstärkung?

Hier könnte auch Ihre Stellenanzeige stehen.
Melden Sie sich bei Miriam Stotz:

Telefon: 0711 781988-34
E-Mail: anzeigen@bib-info.de

Foto: pathdoc / Fotolia

Kleinanzeigen

Archivierung

Schnell noch zugreifen!

BiblioDiscpacks®: Messbar mehr Platz – jetzt auch spürbar günstiger

10 Prozent Rabatt bis 15.12.2017.
Zubehör ausgenommen.

Bestellung: Telefon 0911 444454 oder www.noris-transportverpackung.de

Bibliotheksausstattung

BibCheck: der Profi-Check für Ihre Bibliothek
Beratung zu Umgestaltung oder „Facelift" zum Festpreis!

ekz.bibliotheksservice GmbH
Bibliotheksplanung
72764 Reutlingen
Tel. 07121 144-410/-440
Moebel.Verkauf@ekz.de
www.ekz.de

:ekz bibliotheks service

Bibliotheks- und Rollregale

zambelli
Regalsysteme nach Maß

Ihr Komplettanbieter von Einrichtungssystemen, stationären und fahrbaren Regalsystemen mit 40 Jahren Erfahrung.

www.zambelli.com

Bibliothekssoftware

So schön kann auch Ihr nächster OPAC sein:

Testen Sie das **innovative Discoverysystem** unter https://wallenheim.lmscloud.net

LMSCloud
Ihr Bibliothekssystem mit dem Servicefaktor

Ein Unternehmen der ekz Gruppe

Bibliotheksumzüge

Wir verändern Ihren Standort, nicht den Ihrer Bücher!

Kühne
Bibliotheksumzüge

Beratgerstr.19 | D-44149 Dortmund | Fon 0231 917227-0
www.kuehne-dms.de | info@kuehne-dms.de

LaHello
Ihr kompetenter Partner für Bibliotheksumzüge

LaHello GmbH
Umzüge & Logistik

Mühlenstraße 4b
D- 08412 Werdau
Tel.: +49 (0) 3761 / 7003 - 0
Fax: +49 (0) 3761 / 7003 - 25
E-Mail: info@lahello.com
Internet: www.bibliotheksumzug.de

Buchförderanlagen

telelift

Telelift GmbH
Frauenstraße 28
82216 Maisach
www.telelift-logistic.com
+49 (0) 8141-31591-0

Fördersysteme für Bibliotheken

Buchtransport

GILGEN LOGISTICS

Medientransportsystem - 24h-Rückgabeterminal
Mediensortierung - Autom. Zwischenlagerung

BEWEGTE MEDIEN

Gilgen Logistics GmbH, D-44227 Dortmund
Tel. 0231 9750 5010, www.gilgen.com