



**Bibliotheks
Verband
Südtirol** KDS

FACHZEITSCHRIFT
FÜR SÜDTIROLER
BIBLIOTHEKEN

NR. 1 / 2025

Poste Italiane Spa – Spedizione in Abbonamento Postale – 70% NE/BZ
Erscheinung: 3-mal im Jahr; Uscita 3 volte all'anno

zum lesen

Gaming in Bibliotheken
Mehr als nur ein Trend

INHALT

INFOTEIL

Einladung zur 44. Jahreshauptversammlung	4
Kinderrechte lebendig vermittelt	5
„Af an Ratscher in Kolpinghaus“	6
Ausschreibung Grundausbildung 2026–2027	7
Projekt „Schmetterlings(t)räume“: Kunst schafft Wissen	8
25 Jahre Literaturnächte im UFO	9
Mail aus Graun	9
Vorbereitet auf den Notfall	10
Wunderwelt der Alten Bücher – Kapitel 7	11
Spiele(n)verein(t) dinx	12
Mail aus dem Spielverein	12
Mail aus Sexten	13
Die Sommerleseaktion „Liesmich – Leggimi“	14
„Schluderns hot wos!“	15
Mail aus Montan	15
Mehrsprachige Leseaktionen in ganz Südtirol	16
Ungewöhnliche Bibliotheken – Folge 45	17

SCHWERPUNKT: GAMING IN BIBLIOTHEKEN

Einführung: Die Kunst der Begriffsverwirrung	18
Gaming – vom Zeitvertreib zum Kulturgut	19
Bibliotheksforum 2024: Gamen im NOI	22
Zocken in der Bibliothek – oder doch Game Over?	24
ÖB Kaltern: Gemeinsam spielen und lernen	25
ÖB Innichen + ÖB Welsberg: Eigene Spielwelten mit Minecraft Education	26
Bolzano: Gaming alla Biblioteca Civica “C. Battisti”	27
StB München: Gaming-Experimente im Motorama	28
StB Köln: Ein vielseitiges Gaming-Angebot	30
StB Mannheim: Gaming in der Begegnunginsel	31
StB Oberhausen: Gaming in der Stadtteilbibliothek	32
Bücherei Telfs: Mehr als nur Bücher	33
StB Graz: Digitale und analoge Spiele boomen	34
StB Chur: Ein innovatives Konzept fürs Gamen	35
Il gaming in biblioteca: storia e prospettive	36
Literatur, Links, Webseiten	38

REZENSIONEN

Große Vielfalt	39
----------------	----



IMPRESSUM

ZUM LESEN Fachzeitschrift für Südtiroler Bibliotheken
Ermächtigung Landesgericht Bozen Nr. 24/2001 vom
27.11.2001
Neue Folge – 33. Jahrgang
Nr. 1, April 2025
VERANTWORTLICHER DIREKTOR: Frank Weyerhäuser
REDAKTION: Elisabeth Gurndin, Evi Schweigkofler, Frank
Weyerhäuser, Marion Gamper, Stephan Leitner, Theresia Riegler
LAYOUT & DRUCK: Fotolito Varesco, www.varesco.it
TITELBILD: © Marco Heyda

Alle Fotos und Grafiken: © BVS (außer wenn anders angegeben)

Für die Inhalte der namentlich gekennzeichneten Beiträge
sind ausschließlich die Autor*innen verantwortlich.

HERAUSGEBER: Bibliotheksverband Südtirol KDS
Sebastian-Altman-Strasse 17, 39100 Bozen
neuigkeiten@bvs.bz.it, www.bvs.bz.it



IN ZUSAMMENARBEIT MIT: Amt für Bibliotheken und Lesen
Andreas-Hofer-Strasse 18, 39100 Bozen
bibliotheken@provinz.bz.it
www.provinz.bz.it/bibliotheken

AUTONOME
PROVINZ
BOZEN
SÜDTIROL



PROVINCIA
AUTONOMA
DI BOLZANO
ALTO ADIGE

Deutsche Kultur

zum lesen

Fachzeitschrift für
Südtiroler Bibliotheken

Nr. 1/2025

Editorial

Werte Bibliothekarinnen und Bibliothekare,

Ihr wisst es aus eigener Erfahrung: Bibliotheken sind längst nicht mehr nur Orte des stillen Lesens – sie sind lebendige Begegnungsräume, in denen Wissen auf vielfältige Weise erfahrbar wird. Eine dieser innovativen Methoden ist das Gaming. Ob Brettspiele, Rollenspiele oder Videospiele – die spielerische Interaktion bietet Bibliotheken neue Wege, um Menschen aller Altersgruppen zu erreichen und zu begeistern.

Seit den frühen 2000er-Jahren wächst das Interesse an Gamingangeboten in Bibliotheken. Spiele fördern Medienkompetenz, kritisches Denken und soziale Interaktion. Gaming ist somit mehr als reine Unterhaltung. Das vermehrte Interesse an dieser Thematik – so stand beispielsweise das Bibliotheksforum 2024 des Amts für Bibliotheken und Lesen ganz im Zeichen von Gaming – war für das Redaktionsteam der Anlass, das Schwerpunktthema der ersten „Zum Lesen“-Ausgabe 2025 dem Gaming zu widmen. In dieser Ausgabe erwarten euch unter anderem: eine Einführung von Hannes Waldner, dem Vorsitzenden des Gamingvereins DUNG, eine rechtliche Einordnung, der Blick in den italienischsprachigen Raum, Best-Practice-Beispiele aus Bibliotheken im deutschen Sprachraum sowie eine Link- und Literaturliste für alle, die sich weiter vertiefen möchten.

Zum Schluss noch eine Neuerung: Hinten im Heft findet ihr eine Klappe mit eurem Mitgliedsausweis. Einfach herausstanzen, unterschreiben und alle damit verbundenen Vorteile nutzen!

Viel Freude beim Lesen und Entdecken!

Stephan Leitner



Marion Gamper





44. Jahreshauptversammlung

des Bibliotheksverbands Südtirol

Samstag, 12. April 2025

Museion, Bozen



Neue Wege, neue Netzwerke: gemeinsam in die Zukunft

Tagesordnung

Mitgliederversammlung des BVS

Samstag, 12. April 2025

im Museion – Museum für moderne und zeitgenössische Kunst, Bozen, Piero-Siena-Platz 1

1. Einberufung: 11. April 2025, 5.00 Uhr

2. Einberufung: 12. April 2025, 14.30 Uhr

Kostenloser Besuch der aktuellen Ausstellung des Museion (vor dem Beginn der Versammlung)

Begrüßung und Grußworte

Abschlussbericht zum Bibliotheksplan 2021

Regulieren: Berichte, Projekte und Finanzen

Podiumsdiskussion „Neue Wege, neue Netzwerke: gemeinsam in die Zukunft“

Spannende Persönlichkeiten aus Kunst, Kultur, Sport, Wirtschaft und Bibliothekswesen im Gespräch mit Moderator Josef J. Bernhart (Europäische Akademie Bozen)

Geselliger Ausklang

Keine Anmeldung erforderlich.

Kinderrechte lebendig vermittelt

Anlässlich des Internationalen Tags der Kinderrechte am 20. November 2024 riefen die Katholische Jungschar Südtirol, die OEW – Organisation für Eine solidarische Welt, die Südtiroler Weltläden und die Akademie Meran eine breit angelegte Aktionsreihe ins Leben.

Am Samstag, dem 4. Dezember fand sie mit einem erfolgreichen Finale ihren Abschluss. Durch die Vermittlung des Bibliotheksverbands Südtirol konnten sieben Bibliotheken für die Teilnahme gewonnen werden.

Wichtige Themen aktiv nahegebracht

Kinderrechte wurden auf spannende und interaktive Weise thematisiert: Die Theaterpädagogin Ruth Kofler fesselte fast 600 Kinder mit einem Mitmach-Theaterstück der Katholischen Jungschar Südtirol. Die jungen Zuschauer*innen tauchten nicht nur in die Geschichte der kleinen Ronja ein, sondern erfuhren hautnah, was es bedeutet, sich für die eigenen Rechte einzusetzen. Wichtige Themen wie Nachhaltigkeit, fairer Handel, Kinderschutz und Gesundheit standen dabei im Mittelpunkt. „Ronja entdeckte mit den Kindern auch verschiedene Gefühle. Gemeinsam übten sie, eigene Grenzen klar zu benennen. Jedes Kind hat das Recht, sich sicher und unterstützt zu fühlen“, so Lena Wenger, dritte Vorsitzende der Katholischen Jungschar.

Spielerisch Rechte entdecken

Die Bibliotheks-Rallye der OEW, die weiterhin online unter www.oewplus.org sowie in mehreren Bibliotheken Südtirols zugänglich ist, führt das Thema Kinderrechte fort: An zehn interaktiven Stationen konnten Kinder nicht nur ihre Bibliothek erkunden, sondern auch ihre Rechte auf Bildung, Spiel und Freizeit kennenlernen. „Es ist fantastisch zu sehen, wie engagierte Eltern und Lehrer*innen diese Rallye in den Unterricht integrieren oder in der Freizeit nutzen“, sagt Adrian Luncke, Leiter des Fachbereichs „Vielfalt und Miteinander“ bei der OEW. „Die Rallye-Bögen wurden auch in einer italienischen Schule für den Deutschunterricht genutzt – eine tolle Bestätigung für das Konzept!“

Fairer Handel und Kinderrechte: ein starkes Duo

„Fairer Handel schützt Kinderrechte. In unserem Rätselheft erkunden Kinder auf unterhaltsame Weise die zentralen Kinderrechte sowie die Prinzipien des Fairen Handels. Das Konsumverhalten hat globale Auswirkungen, die auch das Leben von Kindern beeinflussen. Wenn die Einkommen der Eltern ausreichend sind, haben Kinder die Möglichkeit, Zugang zu Bildung zu erhalten und der Armut zu entfliehen“, betont Brigitte Gritsch vom Netzwerk der Südtiroler Weltläden. Mit dieser kraftvollen Botschaft wurde auch das Rätselheft, das weiterhin in den Weltläden erhältlich ist, in die Aktion integriert. Im Rahmen der Aktionsreihe fand zudem eine Konferenz für Erwachsene statt,



© OEW – Organisation für Eine solidarische Welt

→ Auftaktveranstaltung in der Grundschule „E. F. Chini“ Bozen.
V.l.n.r.: Daniela Höller, Lena Wenger, Adrian Luncke, Brigitte Gritsch, Ruth Kofler

die am 22. November im Schulzentrum in der Karl-Wolf-Straße von der Akademie Meran organisiert wurde.

Es gibt noch viel zu tun

„Zuhören und den Kindern Raum geben, Entscheidungen zu treffen!“. Mit dieser deutlichen Forderung beenden viele junge Teilnehmer*innen die Aktionen. Auch wenn diese einen wichtigen Beitrag zur Sensibilisierung für Kinderrechte geleistet haben, ist der Weg zu deren vollständiger Umsetzung – auch in Südtirol – noch weit. Es gibt noch viel zu tun, und jeder und jede kann dazu beitragen, die Kinderrechte im Alltag weiter zu stärken.



(Quelle: Pressemitteilung der OEW – Organisation für Eine solidarische Welt vom 04.12.2024, umformuliert mithilfe von ChatGPT)

„Af an Ratscher in Kolpinghaus“

Wie jedes Jahr fanden im Februar die Dienstkonferenz und das Treffen der ehrenamtlichen Leiter*innen statt. Dabei wurden die wichtigsten Neuigkeiten aus dem Amt für Bibliotheken und Lesen, dem Bibliotheksverband Südtirol und der Landesbibliothek „Dr. F. Teßmann“ vorgestellt. Anschließend wurde in Austauschrunden der Fokus auf die Vernetzung untereinander gelegt.

Aus dem Amt I: Leseförderungsaktionen

Die Begrüßung im Kolpinghaus Bozen fand wie immer durch Amtsdirektorin Marion Gamper statt, die das Wort anschließend an Kollegin Sigrid Klotz übergab. Diese stellte die aktuellen Daten zur Lesekompetenz aus den Lernstandserhebungen 2024 der Evaluationsstelle vor. Die Zahlen lassen aufhorchen: In allen drei geprüften Schulstufen (1. Mittelschule, 3. Mittelschule, 5. Oberschule) haben ein signifikanter Teil der Schüler*innen Schwierigkeiten damit, komplexe Texte (entsprechend der Altersgruppe) zu verstehen. Das bedeutet, dass diese Gruppe Texte aus dem Alltag nicht hinreichend versteht. Um diesen Problemen so früh wie möglich entgegenzuwirken, gibt es die Initiative „Bookstart“, die das Vorlesen der Eltern mit ihren Kleinkindern unterstützen will. Daniela Huebser stellte in diesem Zusammenhang ein neues Projekt vor: die Bookstart-Seminarreihe „Geschichtenzauber mit den Aller kleinsten“ mit der Schweizer Leseanimatorin Marlies Mertl, die ab April 2025 über die Bibliothek ausgeschrieben wird. Ebenfalls eine wichtige Initiative zur Leseförderung ist die jährliche Sommerleseaktion des Amtes für Bibliotheken und Lesen. Auch die letztjährige Aktion „Liesmich – Leggimi“ war laut Sigrid Klotz ein voller Erfolg. Es registrierten sich hauptsächlich Erwachsene, unter den Jugendlichen waren jene im Alter von 12 bis 14 am stärksten vertreten. Allerdings wurde sowohl von Bibliothekar*innen als auch von Lehrpersonen angemerkt, dass die Bücher für die Jugendlichen zu anspruchsvoll gewesen seien. Dies spiegelt auch die Ergebnisse der Lernstandserhebungen wider. Die Laufzeit der diesjährigen Sommerleseaktion wurde verlängert, um den Schulen mehr Zeit zu geben, die Bücher im Unterricht zu behandeln. „Liesmich – Leggimi 2025“ läuft vom 23. April bis zum 31. Oktober 2025. Am 25. März fand eine Online-Fortbildung zu den didaktischen Materialien statt. Außerdem gibt es ein Escape Game zu den Büchern der Mittelschule. Da „Liesmich – Leggimi“ heuer zum letzten Mal in dieser Form stattfindet, gilt es, sich eine neue Sommerleseaktion zu überlegen. Dazu diente unter anderem ein Online-Meeting am 13. März, in dem auf die drei Jahre mit „Liesmich – Leggimi“ zurückgeblickt und Ideen für neue Sommerleseaktionen gesammelt wurden. Ebenso wichtig für die Leseförderung: Auf dem Medienportal LeOn des Amtes für Film und Medien stehen nun allen Bibliotheken Online-Bilderbuchkinos zur Verfügung, sofern bei der Registrierung „Mitarbeiter*in in einer Bibliothek“ ausgewählt wurde. Außerdem gibt es ab



Alle Fotos © Amt für Bibliotheken und Lesen

→ Austauschrunden bei der Dienstkonferenz der Hauptamtlichen



→ Austauschrunden bei den Ehrenamtlichen

Herbst drei neue Escape Games, die in den Mittelpunktbibliotheken ausgeliehen werden können. Ab August gibt es Fortbildungen dazu.

Aus dem Amt II: Verschiedenes

Von Seiten des Amtes für Bibliotheken und Lesen gab es noch weitere Informationen: Die Grundausbildung für Leiter*innen und Mitarbeiter*innen ehrenamtlich geführter Bibliotheken startet 2026 von Neuem. Anmeldungen sind bis zum 15. September 2025 möglich. Im Mai bekommt das Amt eine neue Homepage, wes-

halb sich die Links ändern werden. Es stehen dort auch die neu ausgearbeiteten Aufgabenprofile für Bibliothekar*innen zur Verfügung. Eine weitere Umstellung findet voraussichtlich im Oktober statt: Der Anbieter hinter der Biblio24 wird auf die Onleihe 3.0 aktualisiert, was einige Änderungen nach sich zieht. Diesbezügliche Informationen wurden kurz vorgestellt. Neu ist auch das hochdrei-Visionenspiel, das es ab sofort bei Barbara Staffler im Amt für Bibliotheken und Lesen auszuleihen gibt. Dieses Spiel soll dabei helfen, die Vision für die eigene Bibliothek klarer zu machen. Es gibt auch etwas zu feiern: Der Bibliotheksplan 2021 ist nun abgeschlossen, seine Auswertung wird bei der Jahreshauptversammlung des Bibliotheksverbands Südtirol vorgestellt werden.

Aus dem Bibliotheksverband

Stephan Leitner informierte ebenfalls über Neuerungen. Der Verband ist nun eine Körperschaft des Dritten Sektors. Wichtig ist die Information, dass die Mitgliedsausweise ab diesem Jahr immer im Umschlag der Aprilausgabe von „Zum Lesen“ integriert sein werden, um die Zustellung zu erleichtern. Der BVS beteiligt sich auch dieses Jahr wieder an verschiedenen Aktionen wie „Aktion UnVerzichtbar“ und den Aktionswochen zum Erdüberlastungstag. Wie bisher werden sowohl die Nacht der Bibliotheken als auch der Tag der Bibliotheken veranstaltet, dafür wurde eigens eine neue Webseite geschaffen und ein Werbefilm für die öffentlichen Verkehrsmittel gedreht. Ab 2026 werden die Nacht der Bibliotheken und der Tag der Bibliotheken alternierend stattfinden.

Die Jahreshauptversammlung findet am 12. April im Museion in Bozen statt; es ist möglich, die Ausstellung des Museums vorab kostenfrei zu besuchen.

Aus der Landesbibliothek

Die Neuerungen aus der Landesbibliothek wurden von Johannes Andresen präsentiert. Der Südtiroler Leihverkehr soll ab heuer das gesamte Jahr, also auch über den Sommer, gewährleistet werden. Die Bücherwelten werden nach Abschluss in Bozen auch in Sterzing und St. Martin in Thurn ausgestellt. Das Schülerportal Chiri wird stark genutzt und verzeichnet 2024 über 100.000 Entlehnungen.

Die Austauschrunden

Nach dem formelleren Teil konnten die Bibliothekar*innen heuer ihre Wunschthemen und Problemfragen aufschreiben und sich in Kleingruppen darüber austauschen. Es wurde über die Themen Gaming, Bibliothek der Dinge, landesweite Aktionen, Aus- und Fortbildung, ehrenamtliche Mitarbeit und Bestand diskutiert. Ziel war ein Ideenaustausch, gegenseitige Unterstützung und die Vernetzung untereinander. Abschließend stellten Klaus Gufler und Margareth Greif vom Südtiroler Chorverband das neue Singbuch für Kinder „Singen macht Spaß“ vor, das von den Bibliotheken mitgenommen oder im Amt abgeholt und in den Bestand aufgenommen werden kann.

Theresia Riegler und Evi Schweigkofler

AUSSCHREIBUNG

Grundausbildung für Ehrenamtliche 2026–2027

Ab Januar 2026 beginnt ein neuer zweijähriger Zyklus der „Grundausbildung für Leiter*innen und Mitarbeiter*innen von ehrenamtlich geführten Öffentlichen Bibliotheken“. Die Grundausbildung ist in fünf Module á zwei Tagen aufgeteilt, die jeweils am Freitag und Samstag stattfinden. Um das gemeinsame Miteinander und das „Netzwerken“ zu fördern, wird außerdem bei jedem Modul am Freitag eine fakultative Abendeinheit angeboten, welche interessante und hilfreiche Zusatzinformationen vermittelt und der Teambildung dient. Inhalte der Grundausbildung sind unter anderem Bibliothekstechnik, Bestandskonzept, Leseförderung und Veranstaltungsarbeit. Den Absolventinnen und Absolventen soll ein brauchbares „Handwerkszeug“ für die ehrenamtliche Arbeit in einer Bibliothek mitgegeben werden. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Leitung beziehungsweise die Mitarbeit in einer öffentlichen Bibliothek. Die Ausschreibung zur Grundausbildung erfolgt im Frühjahr 2025 über die BiblioList und läuft bis zum 15. September 2025. Wir freuen uns, wenn sich zahlreiche Interessierte melden, denn wer sich ehrenamtlich in Bibliotheken in Südtirol engagiert und sich dafür auch fortbilden möchte, soll dazu auch die Gelegenheit bekommen! Weitere Informationen gibt es auf der Homepage des Amtes für Bibliotheken und Lesen unter <https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/bibliotheken-lesen/aus-weiterbildung/grundausbildung-ehrenamtliche.asp> oder bei Marion Gamper (marion.gamper@provinz.bz.it).

Evi Schweigkofler



→ Teilnehmerinnen der Gruppe Violett 2024–2025



→ Teilnehmerinnen der Gruppe Weiß 2024–2025

Alle Fotos © Amt für Bibliotheken und Lesen

Kunst schafft Wissen

In Bergwiesen träumen, Blumenvielfalt riechen, Schmetterlinge bewundern: das sollen noch unsere Kindeskindeskinder können. Hier wird erzählt, wie die Bibliothek Lajen zur Kunstgalerie wurde und das Projekt „Schmetterlings(t)räume“ unter die zehn Finalisten des SPIEGEL „Social Design Award 2024“ gelangte.

Dem Projekt geht die Beobachtung voraus, dass die Blumenvielfalt auf vielen Südtiroler Wiesen, auch rund um Lajen, konstant abnimmt. Es gibt immer mehr Löwenzahn und weniger andere Blumensorten. Das Abnehmen der Blumenvielfalt hat Auswirkungen auf die Anzahl der Schmetterlinge und anderer Insektenarten und damit langfristig auch auf das Wohl der Menschen.

Bergwiesen sind schützenswert

Die Frage, wie man dem entgegenwirken könnte, beschäftigte das Projektteam. Was brauchen die Wiesen und ihre Bewohner, damit es ihnen gut geht und sie langfristig erhalten bleiben? Als Antwort wurde im April 2024 „Schmetterlings(t)räume“ auf die Beine gestellt: eine Projektwoche, welche die Schönheit der Schmetterlinge in den Fokus nahm; mit den Mitteln von Kunst und Wissenschaft. Sie sollte dazu einladen, TeilnehmerInnen für diese zarten, flattrigen Wesen zu begeistern und sich deswegen eingehend mit ihnen und ihren Bedürfnissen zu beschäftigen. Nicht weniger als diesen Anspruch hat „Schmetterlings(t)räume“, eine Kooperation zwischen der Bibliothek Lajen, der Gruppe „Kunst im Gang[e]“ und dem Bildungsausschuss Lajen: Schmetterlinge und ihren Lebensraum kennen, schätzen und schützen zu lernen. Die Bibliothek als zentraler Bildungsort für Kinder und Erwachsene wurde zur Kunstgalerie und zum Ausgangspunkt für jegliche Veranstaltungen und Exkursionen.

Ausstellung mit tollem Begleitprogramm

Mittelpunkt von „Schmetterlings(t)räume“ war die Fotoausstellung des Fotografen und Schmetterlingsexperten Viktor Canins, der neben Vorträgen und Fotokursen auch Führungen für alle Lajener Schulklassen und Kindergärten durch die Ausstellung seiner großformatigen Fotografien anbot. Seine Schmetterlingserzählungen, nach Themen sortiert, wurden über Audioaufnahmen gehört. Das Begleitprogramm zur Ausstellung umfasste Wiesenworkshops durch die Umweltwerkstatt Neustift, Vorträge zur Klimakrise, zu naturnahem Gärtnern und zu den Südtiroler Schmetterlingen selbst. Eine Informationsveranstaltung zu alten Blumen- und Gemüsesorten, ein Schmetterlingsmusical, vom Kinderchor aufgeführt, ein Kindertanzworkshop und Fotowettbewerb, der den ganzen Sommer über lief, rundeten auf verspielt künstlerische Weise die wissenschaftlichen Fakten ab. Im Rahmen des Projekts wurden ein Schmetterlings-Memory-Spiel „1, 2, butterfly“ und das Blumenkennenlern-Kartenspiel „Wiesenchecker“ sowie ein Lernposter designt. Die Spiele wurden an die Schulen und Kindergärten sowie an die PreisträgerInnen des Fotowettbewerbs verteilt. Das Lernposter war in der Bibliothek erhältlich. Kurz erwähnenswert ist ein Bücherregal im Eingangsbereich, das ausschließlich Bücher über Schmetterlinge anbot.



© Carsten Dammann / DER SPIEGEL

→ Die Wettbewerbsjury mit Ulrike Folie (Projektleiterin, 2.v.l.), Tochter Ria und Andrea Federa (Bibliotheksdirektorin, 3.v.l.) in Hamburg



Über das Projekt berichtete ausführlich das Informationsblatt von Lajen.

Teilnahme am SPIEGEL-Wettbewerb

„Schmetterlings(t)räume“ wurde beim SPIEGEL Wettbewerb „Social Design Award 2024“ eingereicht und kam unter die zehn Finalisten von 150 eingereichten Projekten zum Thema „Wir machen das selbst.“ Das Projektteam wurde am 4. November 2024 zur Preisverleihung nach Hamburg eingeladen und gewann zwar keinen Preis, aber kehrte mit einem 500-Euro-Gutschein (einzulösen beim Bauhaus) zufrieden nach Hause zurück.

Ulrike Folie und Andrea Federa

JUBILÄUM

25 Jahre Literaturnächte im UFO

Kooperationen sind das Geheimnis funktionierender Veranstaltungsarbeit. Das gilt auch für Bibliotheken. Die Stadtbibliothek Bruneck feiert heuer eine langjährige Kooperation. Seit 25 Jahren gibt es die Literaturnächte im Jugend- und Kulturzentrum UFO, seit 22 oder 23 Jahren die Zusammenarbeit. „Wir haben immer wieder etwas verändert“, sagt Gunther Niedermair, Leiter des UFO und Mitglied der Projektgruppe Literaturnächte, „nur das große Literaturfest/ival/e zum Abschluss ist dasselbe geblieben.“ Der letzte Abend gehört all jenen, die Lust und Mut haben, eigene Texte aus der Schublade zu holen und vorzulesen. „Wir zahlen keine Honorare, bieten aber eine einzigartige Atmosphäre und das beste Publikum der Welt,“ fasst Sonja Hartner, Amtsdirektorin der Stadtbibliothek, das Konzept zusammen. Große Namen wie Nora Gomringer, Vladimir Kaminer, Stefanie Sargnagel, Judith Hermann und Doris Knecht waren bei der kleinen, feinen Veranstaltungsreihe schon zu Gast. „Literatur ist ein Nischenprodukt“, sagt Michaela Grüner von der Stadtbibliothek, „und obwohl sehr viele Leute lesen, besuchen nicht alle Lesungen. Viele gehen da nicht hin, weil sie denken, das sind elitäre Veranstaltungen, im schlimmsten Fall zusätzlich noch langweilig.“ Warum zusammenarbeiten? Kooperationen sind oft anstrengend, weil sie „menscheln“, auf der anderen Seite sind sie – gerade deshalb – sehr bereichernd. Sie stärken die Veranstaltungstätigkeit der Bibliothek, öffnen den Blick nach außen,



© StB Bruneck

→ Selfie mit Schriftstellern: Bernhard Aichner, Michaela Grüner, Hans Nöckler, Sonja Hartner (v.l.n.r.)

bündeln Budget und Ressourcen und sorgen für mehr Aufmerksamkeit beim Publikum. Jedes Jahr im Februar/März wird in Bruneck an vier aufeinander folgenden Dienstagen Literatur in all ihren Facetten geboten.

Michaela Grüner, StB Bruneck

MAIL AUS GRAUN



Gebührender Abschied während einer wunderbaren Weihnachtsfeier



© Sybille Hafner

Anfang 2024 teilte Sybille Hafner, Bibliothekarin in Langtaufers, mit, dass sie per Jahresende „in Pension“ geht. Die pensionierte Grundschullehrerin meinte, dass

zehn Jahre ehrenamtliches Engagement für die Bibliothek genug seien und sie nun doch mehr Zeit mit ihrer Familie verbringen möchte. Als Sybille 2014 die Bibliothek übernahm, musste sie erst einmal Ordnung schaffen und viele „Altlasten“ entfernen; in Absprache mit der Gemeinde hat sie selbst den Bestand digitalisiert. Eigentlich wollte sich Sybille still und leise in den Ruhestand verabschieden, jedoch wollten sich alle gebührend verabschieden. So habe ich die Feier als Weihnachtsessen „getarnt“. Marion Gamper vom Amt für Bibliotheken und Lesen, Raimund Rechenmacher (Bibliothek Schlandersburg), Franz Alfred Prieth (Bürgermeister der Gemeinde Graun), Andrea Maas (Assessorin für Bildung in der Gemeinde Graun), Wolfgang Thöni, (Vorsitzender des Bibliotheksrates) sowie weitere Mitglieder des Bib-

liotheksrates und die ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen der Bibliotheken trafen sich am 10. Dezember 2024 im Goldenen Adler in Graun zu einem sehr lustigen Abend; Stephan Leitner vom Bibliotheksverband musste leider wegen eines Videodrehs kurzfristig absagen. Auch Sybilles Nachfolgerinnen nahmen an der Feier teil. Die Suche nach diesen gestaltete sich etwas schwierig, denn „um eine Sybille zu ersetzen, braucht es drei Mitarbeiterinnen“, wie der Bürgermeister meinte, der sich auf diesem Weg auch bei allen ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen bedankte. Wir begrüßen ganz herzlich im Team Mirjam Koch, Evelyn Schützel und Daniela Plonus-Thöni und freuen uns auf eine tolle Zusammenarbeit!

Monika Pesi-Stecher, ÖB St. Valentin a.d.H.

Vorbereitet auf den Notfall

In Zeiten von Klimawandel, Extremwetterereignissen und Naturkatastrophen wie zuletzt DANA in Spanien ist es wichtig, für den Notfall gerüstet zu sein – auch für kulturelle Institutionen wie historische Bibliotheken, Archive oder Museen, die unikale bewegliche Kulturgüter beherbergen.

Am 27. November 2024 fand im Caius-d'Andrea-Saal des Bozner Franziskanergymnasiums die Tagung „Schadensprävention & Notfallmanagement in historischen Bibliotheken, Archiven und Museen“ statt. Dazu eingeladen hatten die Landesbibliothek „Dr. F. Teßmann“ mit der Servicestelle Betreuung Historischer Bibliotheken und das Südtiroler Landesarchiv.

Gut besuchte Veranstaltung

Rund 60 Interessierte aus historischen Bibliotheken, Archiven, Museen sowie diözesanen Einrichtungen, dem Zivilschutz, der Berufsfeuerwehr, der Buchbinderei und -restaurierung waren zu diesem Informationstag zusammengekommen. Nach der Begrüßung durch die Leiterin der Servicestelle, Angelika Pedron, und den Direktor des Landesarchivs, Gustav Pfeifer, sprach Landeskonservatorin und Landesnotfallkoordinatorin Karin Dalla Torre ihre Grußworte. Anschließend folgten die Fachbeiträge der Expertinnen und des Experten.

Koordinierung und Vernetzung

Björn Schmidt von der KEK (Koordinierungsstelle für die Erhaltung des schriftlichen Kulturguts an der Staatsbibliothek zu Berlin) referierte zum Thema „Koordinieren, fördern, vernetzen: Aspekte des Originalerhalts in (kleinen) Bibliotheken“ und stellte erfolgreiche KEK-Förderprogramme zur Erhaltung schriftlicher Kulturgüter vor. An erster Stelle der Bestandserhaltung steht das Entwickeln eines Problembewusstseins. Grundsätzlich gilt: Notfallvorsorge ist besser als Eingreifen im Notfall – und zudem deutlich kostengünstiger. Prävention fängt bei der richtigen Lagerung und Verpackung an, im Notfall ist es aber entscheidend zu wissen, wie man richtig handelt und wen man kontaktieren muss. Eine gute Vernetzung mit Partnerinstitutionen ist dabei von zentraler Bedeutung.

Umfassende Schutzmaßnahmen

Im zweiten Beitrag sprach Laura Scherr von der Generaldirektion der Bayerischen Archive (München) über die Notfallvorsorge bei den Staatlichen Archiven Bayerns. Sie stellte die umfassenden Maßnahmen vor, die an bayerischen Archiven ergriffen werden, um Kulturgüter zu schützen. Dazu gehören etwa spezielle Notfallboxen, die Einrichtung von Notfallverbänden und regelmäßige Übungen. Besonders beeindruckend war die Demonstration der Kulturgutschutz-Abrollcontainer, die bei Hochwasser oder anderen Großschadensereignissen zum Einsatz kommen.



→ Karin Dalla Torre, Angelika Pedron, Laura Scherr, Björn Schmitt, Eleonora Canobbio, Gustav Pfeifer (v.l.n.r.)

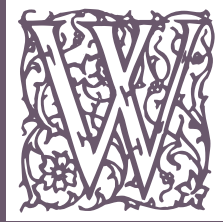
Bedeutung von Notfallplänen

Die Mailänder Restauratorin und Risikomanagerin für Kunst- und Kulturgüter Eleonora Canobbio präsentierte in ihrem Vortrag praxisorientierte Ansätze zur Notfallprävention und -intervention. Sie unterstrich die Wichtigkeit präziser Notfallpläne und erläuterte anschaulich, wie solche erstellt und umgesetzt werden können, um Schäden durch Wasser, Feuer oder Erdbeben zu minimieren. Beispiele aus Italien zeigten die erfolgreiche Anwendung solcher Pläne.

Schadensvermeidung und Sensibilisierung

Ziel der Tagung war es, Maßnahmen zur Schadensvermeidung und Notfallbewältigung vorzustellen, den Austausch zwischen den Institutionen zu fördern und für den Originalerhalt der schriftlichen Kulturgüter zu sensibilisieren, die ein wesentlicher Bestandteil unserer kulturellen Identität sind.

Angelika Pedron, Servicestelle Betreuung Historischer Bibliotheken



underwelt der Alten Bücher



→ Scan-Operator Heinrich Wegmann beim Digitalisieren

Historische Stadtansicht von Bozen
(aus: Franz Nigrinus, *Die von Natur wolverschante und fast unüberwindliche Graffschafft Tirol ...* Frankfurt u. Leipzig: Buggel, 1703)



Alle Fotos © Angelika Pedron

Die ältesten Tiroler Drucke

Am 14. Februar 2025 fiel der Startschuss zum Projekt „Digitale Tirolensienbibliothek“ in der Landesbibliothek „Dr. F. Teßmann“. Dabei handelt es sich um ein Digitalisierungsprojekt im Rahmen des Nationalen Plans für Aufbau und Resilienz (PNRR) M1-C3 1.1.5 „Digitalisierung des kulturellen Erbes“. Ziel des PNRR-Projekts ist der Aufbau einer digitalen historischen Bibliothek regionaler Literatur. Bis Ende des Jahres 2025 sollen zahlreiche gedruckte historische Tirolensien aus den Jahren 1500–1849 digitalisiert werden. Diese werden u.a. über die Plattform „Teßmann digital“ online zugänglich sein. Die Digitalisierung wird von der Firma Arkivia Project S.R.L. aus Rende (Provinz Cosenza) durchgeführt. Angelika Pedron, Leiterin der „Servicestelle Betreuung Historischer Bibliotheken“ im Bibliotheksverband Südtirol, ist für die Projektkoordination sowie für die Aushebung und Rückstellung, konservatorische Begutachtung und Katalogisierung der historischen Tirolensien zuständig. Ihr zur Seite steht Teßmann-Mitarbeiterin Karin Pircher, die für Business- und IT-Management verantwortlich zeichnet. PNRR-Projektpartner sind neben der Landesbibliothek „Dr. F. Teßmann“ die Italienische Landesbibliothek „Claudia Augusta“, das Südtiroler Landesarchiv sowie das Museum Ladin. Mehr Infos zum PNRR-Digitalisierungsprojekt findet man unter <https://tinyurl.com/yuujwhwe>.

Aus welchem Jahr stammen die ältesten Tiroler Drucke?

Die ältesten im deutschsprachigen Tirol gedruckten Werke stammen aus der Druckoffizin der wohlhabenden und humanistisch gebildeten Schwazer Bergwerksunternehmer Hans und Georg Stöckl und ihres Druckers Joseph Piernsieder, genannt Pyribullius. Diese Offizin war von 1521 bis 1527 tätig. Die ältesten auf heutigem Südtiroler Gebiet gedruckten Werke tragen das Erscheinungsjahr 1564, darunter z.B. ein Mandat von Kardinal Christoph III. von Madruzzo, in dem er die Bevölkerung vor im Umlauf befindlichem Falschgeld warnt, und ein Gedicht von Giuseppe Cerri mit dem Titel „Canzone Nel Passaggio Delli Sereniss[imi] Principi D’Austria Rodolfo, Et Hernesto. Di Germania Nella Spagna“. Sie wurden vom ersten Brixner Buchdrucker, Donatus Fetius, in Brixen gedruckt. Donatus Fetius (auch Faetius, Fätz, Fäz, Fezzi), ein Geistlicher, wurde um 1529 in Termenago (Val di Sole im Trentino) geboren und starb 1597 in Brixen. Die heutige Druckerei Weger steht in der Tradition des frühen Buchdrucks in Brixen und führt das Erbe von Donatus Fetius fort.

Angelika Pedron



Spiele(n)verein(t) dinx

Der Spieleverein dinx startet motiviert ins neue Arbeitsjahr und begrüßt die neue Mitarbeiterin Vera Verant. Mit vielfältigen Angeboten für Bibliotheken, Schulen und Vereinen fördert dinx das gemeinsame Spielen. Unter dem Motto „Spielen vereint“ bringt der Verein Menschen aller Generationen zusammen.

Der Spieleverein dinx hat seit Mai 2024 einen neuen Vorstand und ist voller Motivation in das neue Arbeitsjahr gestartet. Es werden altbewährte Aktionen fortgeführt, Neues angedacht und dabei bleibt folgendes immer zentral: die Freude und die Begeisterung für das Brettspiel weiterzugeben. Folgende Spielbegeisterte bilden den neuen Vorstand: Christoph Hasler (Vorsitz), Wolfgang Mulser (stellvertretender Vorsitz), Bruno Frizzi, Christian Mair, Wolfgang Oberparleiter, Alexander Ulbricht, Miriam Zenorini.

Seit September dürfen sie eine neue Mitarbeiterin in ihren Reihen begrüßen. Die 26-jährige Vera Verant aus Völs am Schlern hat Erziehungswissenschaften studiert und bringt wertvolle Erfahrungen aus ihrer Tätigkeit im Jugendzentrum in Leifers mit. Der Spieleverein dinx bietet in ganz Südtirol ein breites Spektrum an Spieleaktionen in Bibliotheken, Vereinshäusern und Schulen an. Darüber hinaus organisiert er Schulungen, Turniere und spezielle Mitgliederaktionen, um die Begeisterung für Spiele zu fördern. Im Spielezentrum in Bozen mit rund 4.000 Brettspie-

MAIL AUS DEM SPIELEVEREIN



Die Gewinner 2024 des renommiertesten Brettspielpreises der Welt

© Gabi Goller



Der Verein „Spiel des Jahres e.V.“ zeichnet jedes Jahr besonders empfehlenswerte analoge Spiele des aktuellen Jahrgangs in insgesamt drei Kategorien aus: Spiel des Jahres, Kinderspiel des Jahres, Kennerspiel des Jahres. „Sky Team“, das Spiel des Jahres, macht euch zu zwei Pilot*innen, die zusammen ein Flugzeug landen müssen

– allerdings ist es nur in bestimmten Phasen des Spiels erlaubt, miteinander zu sprechen. Damit das gelingt, müsst ihr viele Parameter wie Windgeschwindigkeit oder Kommunikation mit dem Tower beachten. Entscheidend sind die Würfel, die ihr hinter einem Sichtschutz würfelt und dann auf einem Feld hoffentlich richtig einsetzt.

Beim Kinderspiel des Jahres „Die magischen Schlüssel“ geht es darum, eine Schatztruhe mit Hilfe der gleichnamigen Schlüssel zu öffnen, um Edelsteine zu erhalten. Zunächst müsst ihr diese auf einem Weg einsammeln. Landet ihr auf einem Feld, könnt ihr entscheiden, ob ihr den passenden Schlüssel dieses Feldes ausprobiert oder weiter würfelt. Aber Vorsicht: Nicht jeder der zufällig verteilten Schlüssel öffnet die Magnettruhe, außerdem ist die Belohnung auf weiter entfernten Feldern größer. Das verlockt dazu, das eigene Glück herauszufordern.

Das Kennerspiel des Jahres „E-Mission“ widmet sich einem hochaktuellen Thema: In dem Spiel geht es darum, in der Rolle mehrerer großer Nationen den Klimawandel zu verlangsamen und den weltweiten CO₂-Ausstoß zu reduzieren. Das macht allerdings nicht jede*r für sich, denn E-Mission ist ein kooperatives Spiel, alle Teilnehmer*innen müssen also zusammenarbeiten.

Christoph Hasler, Spieleverein dinx

len findet jeden Mittwochnachmittag ein Spielverleih statt, gefolgt von einem geselligen Spieleabend. Unter dem Motto „Spielen vereint“ ist es dem Spielverein dinx ein großes Anliegen, Familien, Generationen und Menschen unterschiedlicher Herkunft über das Kulturgut „Spiel“ zusammenzubringen. Er möchte Institutionen dabei unterstützen, als wichtige Treffpunkte zu fungieren, an denen Menschen gemeinsam spielen können. Bibliotheken, Vereine und Schulen sind herzlich eingeladen, sich per E-Mail an info@dinx.it zu wenden, wenn sie eine Spieleaktion organisieren möchten. Der Spielverein bietet ausgebildete Spieleerklärer, eine umfangreiche Auswahl an Spieleneuheiten und Klassikern sowie ein riesiges Sortiment an Kapla-Bausteinen. Eine unvergessliche Spieleaktion ist garantiert!



Christoph Hasler, Spielverein dinx



© Gabi Galler

→ Der Vorstand des Spielvereins (vorne v.l.n.r.: Christoph Hasler, Miriam Zenorini, Alexander Ulbricht; hinten v.l.n.r.: Wolfgang Oberparleiter, Wolfgang Mulser, Bruno Frizzi, Christian Mair)

MAIL AUS SEXTEN



Ein Abend zu Ehren von Professor Claus Gatterer

© Christian Tschurtschenthaler



Claus Gatterer stand Mitte November im Zentrum eines besonderen Gedenkabends im Rudolf-Stolz-Museum in Sexten. Anlass für die Veranstaltung war ein doppeltes Jubiläum: Im März 2024 hätte Gatterer seinen 100. Geburtstag gefeiert, während sein 40. Todestag im Juni begangen wurde. Organisiert wurde der

Abend von der Bibliothek, der Gemeinde und dem Bildungsausschuss, um den Namensgeber der Bibliothek in den Fokus der Aufmerksamkeit zu rücken. Der Historiker Joachim Gatterer und der Journalist Patrick Rina führten die zahlreich erschienenen Gäste durch das bewegte Leben dieses außergewöhnlichen Sextner Intel-

lektuellen. Sie zeichneten das Bild einer Person, die nicht nur die Südtiroler Geschichte mit scharfem Blick analysierte, sondern auch stets danach strebte, Brücken zu bauen und Verständnis zu schaffen. Die Referenten spannten den Bogen von Gatterers schulischer Laufbahn über seine journalistische Arbeit ab 1945 bis hin zu seinem Schaffen als Buchautor. Besonders hervorgehoben wurden sein Interesse an wichtigen gesellschaftlichen Themen sowie seine Fähigkeit, komplexe Sachverhalte einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Patrick Rina und Joachim Gatterer bezeichneten ihn als Friedensstifter im besten Sinne. Der Abend ließ die Persönlichkeit Gatterers spürbar lebendig werden und bot den Besucher*innen die Gelegenheit, mehr über diesen besonderen Menschen zu erfahren und über die Wichtigkeit seiner Werte für die Gegenwart nachzudenken. Im Bild (v.l.n.r.): Bürgermeister Thomas Summerer, Patrick Rina, Joachim Gatterer, Kulturreferentin Judith Villgrater und Bibliothekarin Olga Taschler.

Olga Taschler, ÖB Sexten

Die Sommerleseaktion „Liesmich – Leggimi“

Die Sommerleseaktion „Liesmich – Leggimi“ der Südtiroler Bibliotheken hat sich als wichtiger Bestandteil der Förderung von Lesekultur in Südtirol etabliert. Organisiert von den beiden Landesämtern für Bibliotheken und Lesen der Deutschen und Italienischen Kulturabteilung, wurde die Aktion 2024 erfolgreich durchgeführt und erfreute sich vor allem bei den Erwachsenen großer Beliebtheit.

Liesmich – Leggimi 2024: erfolgreiche Umsetzung

In diesem Jahr wurden den Leserinnen und Lesern insgesamt 80 Bücher in beiden Landessprachen zur Verfügung gestellt. Die Auswahl umfasste eine Vielzahl von Genres wie Romane, Graphic Novels und Sachbücher, die sowohl in öffentlichen als auch Schulbibliotheken erhältlich waren. Besonders erwachsene Leser zeigten ein starkes Interesse an der Aktion. Allerdings verzeichnete die Aktion einen Rückgang bei der Registrierung von jugendlichen Teilnehmenden. Die Gründe dafür dürften vielfältig sein – allerdings vermelden die Bibliotheken in ihren Rückmeldungen, dass die Bücher durch die Bank ausgeliehen waren.

Dritte Ausgabe 2025

Am Welttag des Buches am 23. April 2025 startet die dritte Ausgabe dieser landesweiten zweisprachigen Initiative. Auch hier stehen wiederum 80 Bücher zur Auswahl – diesmal ebenfalls auf Online-Bibliotheken wie Biblio24 und Biblioweb sowie im lokalen Buchhandel verfügbar. Teilnehmerinnen und Teilnehmer können sich ab Aktionsbeginn auf www.liesmich-leggimi.bz.it registrieren und an einer Verlosung von Sachpreisen teilnehmen. Diese kontinuierliche Förderung von Lesekompetenz und Literatur zeigt das Engagement Südtirols zur Stärkung seiner kulturellen Identität durch sprachenübergreifende Initiativen.

Herausforderungen und Perspektiven

Amtsdirktorin Marion Gamper und Amtsdirektor Luca Bizzarri betonten die vielfältigen Gründe für den Anmelderückgang bei Jugendlichen. Sie kündigten an, gemeinsam mit Bibliothekarinnen und Bibliothekaren daran zu arbeiten, diese Herausforderung anzugehen. Für 2026 soll die Sommerleseaktion mit interessierten Bibliothekarinnen und Bibliothekaren evaluiert, überdacht und gegebenenfalls umgestaltet werden. Wer Interesse daran hat, an diesem Prozess mitzuwirken, kann sich gerne mit Sigrid Klotz (sigrid.klotz@provinz.bz.it, 0471 413 322) in Verbindung setzen.

Sigrid Klotz, Amt für Bibliotheken und Lesen



© Amt für Bibliotheken und Lesen

JUBILÄUM

„Schluderns hot wos!“

„Schluderns hot wos! Schluderns hot an Apotegn, hot an Doktr, hot an Kindrgortn, a Schual, a Kirch, hot Bars, Gostheirs, Gschäfte, Friseure, hot a Bank und a Post, hot a Gemeinde, hot an wunder-scheanan Park, in Gonglegg, hot Woolwege, hot a Schloss, hot a Meir, weil i hon mir denkt, wer a Beachfete hot, der hot a a Meir! Schluderns hot oans va die scheanstn Biotope, hot a Sporthalle, an Sportplotz und an Kletterturm, hot an Fitnessraum, und wos susch neamand hot – Schluderns hot die Südtiroler Ritterspiele. Obr Schluderns hot a an Bildungsausschuss und a Bibliothek und sell schun seit 40 Jahr.“ Mit diesen Worten begrüßte der Koordinator der Bildungsausschüsse Ludwig Fabi die geladenen Gäste im Kulturhaus Schluderns am 16. November 2024 zur Jubiläumsfeier zum 40-jährigen Bestehen des Bildungsausschusses und der Öffentlichen Bibliothek Schluderns. 40 Jahre sind eine lange Zeit, und Roswitha Weissensteiner verglich diese Zeit mit einem Menschenleben. Zuerst gibt es zaghafte Schritte, die immer sicherer werden, und mit 40 Jahren steht man mitten im Leben, so auch die Bibliothek Schluderns. Besonders freute es uns, dass Herr Dr. Markus Fritz vom Amt für Bibliotheken und Lesen und Stephan Leitner und Karin Hochrainer (Bibliotheksverband Südtirol) den weiten Weg von Bozen zu uns gefunden haben und mit uns feierten. Das „Bildungsmenü“, das uns Sonja Abart, Bibliotheksratsvorsitzende und Referentin für Bildung und Schule, und Anna Maria Thaler, Vorsitzende des Bildungsausschusses, zu



© Massimo Plank

→ V. l.n.r.: Karin Hitter Karin, Bibliotheksleiterin; Sonja Abart, Bibliotheksratsvorsitzende und Gemeindereferentin; Dr. Heiko Hauser, Bürgermeister; Anna Maria Thaler, Vorsitzende des Bildungsausschusses

Beginn der Veranstaltung versprochen hatten, endete mit einem Abendessen in gemütlicher Runde.

Karin Hitter, ÖB Schluderns

MAIL AUS MONTAN



Leseförderung in der Bibliothek: ein kreatives „Wortschatz“-Projekt



Alle Klassen der Grundschule Montan haben kürzlich das Bilderbuch „Der Wortschatz“ von Rebecca Guggler in der Biblio-

thek entdecken dürfen; eine Geschichte, die den Wert von Wörtern feiert. Das Buch ist eine wunderschöne Reise durch die Welt der Sprache, die zeigt, wie Wörter Bilder in unseren Köpfen malen können. Die Hauptfiguren entdecken, dass Worte auch eine enorme Kraft besitzen – sie können Gefühle ausdrücken, Bilder erschaffen, Gedanken lebendig werden lassen. In einer Welt, in der Bilder und digitale Medien eine immer größere Rolle spielen, ist es umso wichtiger, den Kindern zu zeigen, wie stark die Macht der Worte sein kann. Im Laufe des Vorlesens mit Bilderbuchkino im Hintergrund wurden immer wieder Pausen für passende Spiele, Arbeitsblätter, Pantomimevorführungen, Suchrätsel und anderes mehr eingelegt. Dank des großzügigen Materialpakets inklusive Bilderbuchkinodownload des Verlages konnten altersgerechte Übungen

von der ersten bis zur fünften Klasse ausgewählt und eingebaut werden. Auf die Frage, an wen sich die Kinder wenden würden, um nach Wörtern zu fragen, wenn sie selbst keine mehr hätten, gab es vielfältige Antworten. Natürlich nannten viele Anlaufstellen wie Eltern, Bekannte oder Verwandte. Doch es gab gar einige Schüler*innen, die sich ein Buch schnappen oder in die Bibliothek gehen würden. Dies zeigt, wie wichtig es ist, den Kindern den Schatz der Bibliothek, das Wörterwunderland und die Vielfalt der Bücher zu vermitteln. Die Schüler*innen waren auch eingeladen, eigene Wörter zu erfinden und ihre Ideen zu teilen; eines der erfundenen Adjektive war „bibliothekswohlig“... Welcher Bibliothekarin geht da nicht das Herz auf?

Eike Pfitscher, ÖB Montan

Mehrsprachige Leseaktionen in ganz Südtirol

Muttersprachen und sprachliche Vielfalt fördern: Rund um den Welttag der kulturellen Vielfalt am 21. Mai organisieren Südtiroler Bibliotheken und Schulen Vorleseaktionen in verschiedenen Sprachen. Das Projekt wird von der Koordinierungsstelle für Integration (KOI) geleitet.

Zum vierten Mal organisiert die Koordinierungsstelle für Integration des Amtes für Kinder- und Jugendschutz und soziale Inklusion, in Zusammenarbeit mit dem Amt für Bibliotheken und Lesen und dem Amt für Weiterbildung und Sprachen der Abteilung Deutsche Kultur sowie dem Amt für Weiterbildung, Bibliotheken und audiovisuelle Medien der Abteilung italienische Kultur, den #multilingual-Vorlese- tag.

Spezifische Vorleseevents für Bibliotheken

Bibliotheken, Schulbibliotheken und Sprachenzentren sind aufgerufen, sich an der Aktion zu beteiligen und gemeinsam mit Ober- und Mittelschüler*innen, aber auch Studierenden und Eltern Vorleseaktionen für Kinder im Alter von 18 Monaten bis 14 Jahren zu organisieren. Ziel der Aktion ist es, Jugendliche, die vorlesen, in ihrem sprachlich-kulturellen Selbstwert zu stärken, kleinen Kindern ein kurzes Leseerlebnis in ihrer Sprache zu bieten und uns allen die Vielfalt der in Südtirol gesprochenen Sprachen und Kulturen vor Augen zu führen. Kindern wird ein spielerischer Zugang zu anderen Sprachen und Kulturen über das Vorlesen ermöglicht. Die mittlerweile zahlreichen Herkunftssprachen, die ein Zuhause in Südtirol gefunden haben, werden gewürdigt und wertgeschätzt. Bibliothekarinnen und Bibliothekare in den verschiedenen Ortschaften Südtirols können die Vorleseaktionen auf die spezifischen Bedürfnisse der Kinder zuschneiden und sie der Realität ihres Dorfes beziehungsweise der Stadt anpassen. Die Koordinierungsstelle für Integration wird ein Programmheft mit den Angaben aller Veranstaltungen drucken lassen und online zur Verfügung stellen. Die mitmachenden Bibliotheken

werden Vorlagen für die Bewerbung ihrer Initiative bekommen. Als Dankeschön fürs Mitmachen am #multilingual-Vorlese- tag erhalten alle Vorleserinnen und Vorleser ein T-Shirt der Sensibilisierungskampagne #multilingual.

Große sprachliche Vielfalt

Im Mai 2024 fanden 26 Vorleseaktionen in 39 verschiedenen Sprachen statt: außer den drei Landessprachen auch Deutsch-Mundart, Albanisch, Arabisch, Bengalisch, Bulgarisch, Chinesisch, Dänisch, Englisch, Farsi, Französisch, Hindi, Indonesisch, Koreanisch, Kroatisch, Kurdisch, Mazedonisch, Norwegisch, Schweizerdeutsch, Pijin, Polnisch, Portugiesisch, Punjabi, Rumänisch, Russisch, Schwedisch, Serbisch, Slowakisch, Somali, Spanisch, Tschechisch, Türkisch, Ungarisch, Ukrainisch, Urdu und Wolof. Das Programm der Vorleseaktionen 2025 wird ab April auf der Webseite der Koordinierungsstelle zu finden sein: <https://integration-diversitaet.provinz.bz.it>. Der #multilingual-Vorlese- tag ist Teil der Sensibilisierungskampagne #multilingual der Kulturabteilungen und der Bildungsdirektionen.

Daniela Zambaldi, KOI



© Istituto di Istruzione Secondaria di Secondo Grado "Claudia de' Medici" Bolzano



Weitere Informationen

Koordinierungsstelle für Integration, Tel. 0471 418 233

Daniela.Zambaldi@provinz.bz.it

Biljana.Stefanoska@provinz.bz.it

Ungewöhnliche Bibliotheken

© Adrian Parvulescu



© Martin Patze

Eine Bibliothek der Materialien

Halle an der Saale ist eine Großstadt mit etwa 230.000 Einwohner*innen in Sachsen-Anhalt und beherbergt mit der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg eine der ältesten Universitäten Deutschlands. Außerdem sind in Halle die Evangelische Hochschule für Kirchenmusik sowie die 1915 gegründete Kunsthochschule Burg Giebichenstein zu finden. Und die Bibliothek der Kunsthochschule bietet eine Besonderheit: die Materialsammlung.

Die „Bibliothek der Materialien“ umfasst eine umfangreiche Kollektion von Holz, Metall, Papier, Kunststoff, Glas, Keramik, Textilien sowie mineralischen, pflanzlichen und tierischen Materialien. Sie vermittelt nicht nur einen Überblick über Werkstoffe, sondern zeigt auch innovative und alternative Materialien sowie deren unkonventionelle Nutzung – sowohl innerhalb der Hochschule als auch darüber hinaus. Neben Materialmustern werden auch Objekte gesammelt, die besondere Materialverwendungen oder spezifische Verfahren demonstrieren. Ein Schwerpunkt liegt auf der Kombination von Materialien mit verschiedenen Technologien, wodurch experimentelle Prozessobjekte entstehen. Diese bewegen sich zwischen Materialproben und Anwendungsobjekten und bieten einen offenen Zugang zu Materialforschung und -technologie. Die Materialien sind in mobilen Archivwagen gelagert und können flexibel untersucht werden. Der Raum selbst wird durch aktive Nutzung stetig neu gestaltet und lädt zur haptischen und visuellen Erkundung ein. Zusätzliche Technik wie Mikroskop, Lichttisch und Kamera ermöglichen eine vertiefte Analyse der Ma-

terialien. Seit 2021 ist die Materialsammlung Teil des „Material-Archivs“, eines Netzwerks von Hochschulen und Museen in Deutschland und der Schweiz. Über RFID-Tags sind die Materialmuster mit der Online-Datenbank des Material-Archivs verknüpft. Diese enthält detaillierte Informationen zu Eigenschaften, Herstellung, Bearbeitung, Geschichte und ökologischen Aspekten der Werkstoffe. Ergänzt wird die Sammlung durch eine umfassende Literaturlauswahl, die weitere Recherchen ermöglicht. Neben ihrer Funktion als Archiv dient die Sammlung auch als Raum für Lehrveranstaltungen, Workshops, Vorträge und Ausstellungen. Die „Burg“ bringt sich aktiv in die Gestaltung der digitalen Plattform ein und beteiligt sich an Projekten wie der Ausstellung „Bio, Kunststoff – oder beides?“. Die Verknüpfung analoger Materialien mit digitalen Datensätzen schafft eine Schnittstelle zwischen realer Materialerfahrung und theoretischem Wissen. Die Online-Datenbank ermöglicht eine flexible, interaktive Materialrecherche. Sie enthält umfassende Informationen zu Materialien, Verarbeitungstechniken und Anwendungsbeispielen, die nach individuellen Kriterien gefiltert werden können. Dies unterstützt sowohl die Ideenfindung als auch fundierte gestalterische Entscheidungen. Die Kombination aus physischen Mustern und digitalem Wissen fördert einen bewussten und nachhaltigen Materialeinsatz. (Quelle: <https://www.burg-halle.de/einrichtungen/materialsammlung>)

Frank Weyerhäuser (mithilfe von ChatGPT)

Die Kunst der Begriffsverwirrung

Das Spiel zu definieren, ist wie der Versuch, Wackelpudding an die Wand zu nageln – es entzieht sich jeder festen Form. Seit über 2000 Jahren bemüht sich die Fachwelt um eine präzise Begriffsbestimmung, doch eine endgültige, allgemein anerkannte Definition fehlt bis heute. Dabei wissen wir doch alle intuitiv, was „Spielen“ bedeutet – oder etwa nicht?

Ganz ähnlich verhält es sich mit den Begriffen „Games“ und „Gaming“. Im Deutschen denken wir dabei meist an digitale Spiele, also Video- und Computerspiele. Doch schon hier könnte eine Diskussion entstehen: Sind die Begriffe gleichbedeutend, oder bezieht sich „Computerspiele“ nur auf PC-Spiele, während „Videospiele“ alle auf Bildschirmen gespielten Spiele umfasst?

Herkunft aus dem Englischen

Je nach Sprachraum und Kontext kann „Games“ jedoch ganz andere Spielformen meinen. Im Englischen – woher wir die Begriffe übernommen haben – bedeutet „Game“ jedes regelgebundene Spiel, egal ob analog oder digital. „Gaming“ beschreibt schlicht das aktive Spielen solcher Spiele. Um Verwirrung zu vermeiden, unterscheidet man dort weiter zwischen Videogames, Boardgames, Tabletop Games, Roleplaying Games und mehr. Besonders interessant ist die englische Differenzierung zwischen „Game“ (ein Spiel mit festen Regeln und einem klaren Ziel) und „Play“ (freies, offenes Spielen – etwa in der Sandkiste oder mit Puppen). Diese Unterscheidung fehlt sowohl im Deutschen als auch im Italienischen.

Gaming, Gambling, giocare, zocken

Doch damit nicht genug: In der italienischen Szene wird „Games“ oft als Synonym für Brett- und Kartenspiele verwendet – eine weitere Quelle der Verwirrung. Ein zusätzlicher Stolperstein ist die Nähe zwischen „Gaming“ und „Gambling“. Während „Gaming“ das Spielen im allgemeinen Sinne bezeichnet, steht „Gambling“ für Glücksspiele – im Deutschen sprechen wir von „Glücksspiel“, im Italienischen von „gioco d'azzardo“. Problematisch ist, dass „gioco d'azzardo“ im Alltag oft zu „gioco“ oder „giocare“ verkürzt wird, was eigentlich nur „Spiel“ oder „spielen“ bedeutet. Und wenn dann auch noch „gezockt“ wird – ein Begriff, der ursprünglich für Glücksspiele verwendet wurde, heute aber vor allem für gemeinsames digitales Spielen steht – dann blickt niemand mehr ganz durch.

Keine einheitliche Definition möglich

Kurz gesagt: Die babylonische Sprachverwirrung rund um das Spielen ist perfekt. Sollten Sie in dieser Ausgabe also auf die Begriffe wie „Games“, „Gioco“, „Gaming“ oder „Zocken“ stoßen, bitten wir um Nachsicht, falls diese nicht immer einheitlich verwendet werden. Wenn sich selbst die Spielwissenschaft



Alle Fotos © DUNG

→ **Gemeinsames Gamen**→ **Gemütliches Kartenspielen**

noch nicht auf eine klare Nomenklatur einigen konnte, können wir das auch nicht von den Autorinnen und Autoren dieser Ausgabe erwarten. Letztlich bleibt es, wie eingangs erwähnt: Wir alle wissen doch irgendwie, was mit „Spielen“ gemeint ist – auch ohne perfekte Definition.

Hannes Waldner (MA in Game Studies), Spielverein DUNG

Vom Zeitvertreib zum Kulturgut

Gaming ist mehr als nur ein Zeitvertreib – es hat sich zu einem einflussreichen Kulturgut entwickelt, das mit Literatur und Film gleichzusetzen ist. In der heutigen digitalen Welt bezeichnet der Begriff „Gaming“ interaktive Unterhaltung, die in verschiedenen Formaten wie Konsolenspielen, PC-Spielen und Mobile Games angeboten wird.

Diese Form der Unterhaltung erzählt Geschichten, weckt Emotionen und fördert soziale Interaktionen. Damit spielt Gaming eine ähnliche Rolle in der Kultur wie Bücher und Filme, indem es nicht nur Geschichten vermittelt, sondern auch tiefere Themen wie Identität, Ethik und soziale Herausforderungen behandelt.

Wie es anfang

Dabei ist es kein so junges Medium mehr, wie viele denken. Die Geschichte des Gamings reicht bis in die 1960er-Jahre zurück, als die ersten Computerspiele in Universitäten entstanden. Spiele wie „Tennis for Two“ und „Spacewar!“ legten den Grundstein für die zukünftige Entwicklung, die bis heute andauert. Mit dem Aufkommen von Spielhallen in den 1970ern erlebten Spiele wie „Pong“ und „Space Invaders“ ihren Durchbruch und führten zu einer ersten Welle der Popularität. Die 1980er-Jahre brachten dann das Videospiele in die Wohnzimmer, als Konsolen wie das Atari 2600 und das Nintendo Entertainment System (NES) auf den Markt kamen. In den 1990er-Jahren revolutionierten 3D-Grafiken und Spiele wie „Doom“ und „The Secret of Monkey Island“ die Spielerfahrung und etablierten Gaming als ernstzunehmendes Medium auch für Erwachsene.

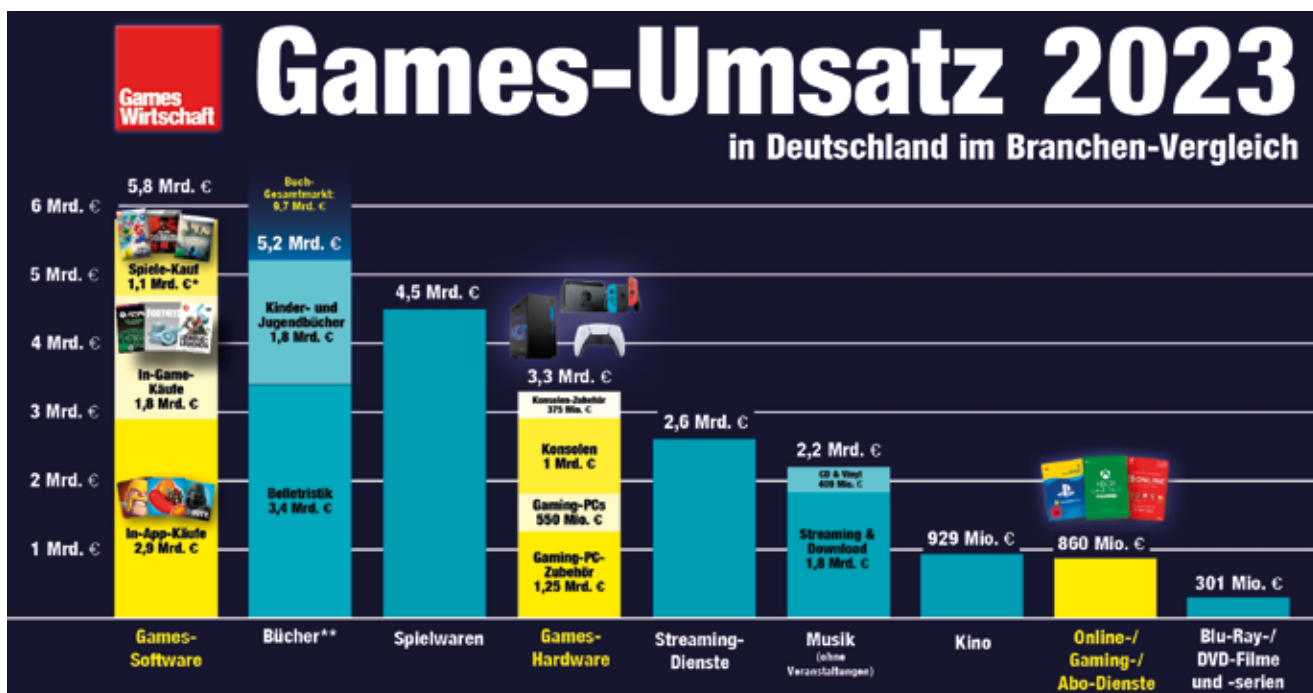


© Adrian Holm, CC BY SA 3.0

→ Das Multiplayer-Spiel „Fortnite“

Wichtiger Teil der Popkultur

Heute ist Mobile- und Online-Gaming ein fester Bestandteil der Unterhaltungsindustrie. Multiplayer-Spiele wie „World of Warcraft“ und „Fortnite“ ziehen Millionen von Spieler*innen weltweit an und haben die Art und Weise, wie Menschen spielen, grundlegend verändert. Gespielt wird heute überall und zu jederzeit – kurz an der Bushaltestelle oder am Abend mit



© www.gameswirtschaft.de

Freund*innen vernetzt mit der ganzen Welt. E-Sports, professionelle Wettbewerbe im Gaming, haben sich in den letzten Jahren ebenfalls rasant entwickelt und sind zu einem globalen Phänomen geworden, das Zuschauerzahlen in die Millionen anzieht. Diese Entwicklung hat Gaming in den Mainstream gebracht und es zu einem wichtigen Teil der Popkultur gemacht.

Ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftszweig

Der Markt für Videospiele boomt und ist ein bedeutender Wirtschaftsfaktor geworden. Mit einem geschätzten weltweiten Umsatz von über 250 Milliarden Euro im Jahr 2023 ist Gaming weiterhin die am schnellsten wachsende Unterhaltungsbranche. Interessanterweise ist die demografische Vielfalt der Spieler*innen bemerkenswert: Sie reicht von Jugendlichen bis hin zu Erwachsenen, was zeigt, dass Gaming für alle Altersgruppen attraktiv ist. Studien belegen, dass mehr Männer als Frauen aktiv spielen, wobei aber der Anteil weiblicher Spieler in den letzten Jahren stetig gestiegen ist, und dass in Europa über 50 Prozent der Gesamtbevölkerung regelmäßig Videospiele spielen.

Große Bandbreite an Themen

Die Relevanz von Gaming in der Kultur lässt sich auch durch die Vielfalt der Themen und Erzählweisen nachvollziehen. Action, Strategie, Simulationen, Geschicklichkeit oder Abenteuer – nicht nur Genres gibt es wie Sand am Meer, auch alle Themen, die man auch aus der Literatur kennt, werden abgedeckt: Historisches, Thriller, Horror, Fantasy oder große Emotionen. Spiele wie „The Last of Us“ und „Life is Strange“ bieten nicht nur fesselnde Geschichten, sondern thematisieren auch gesellschaftliche Fragen wie Verlust, Trauma und moralische Entscheidungen. In „The Last of Us“ wird die Beziehung zwischen den Hauptfiguren Joel und Ellie in einer post-apokalyptischen Welt eindrucksvoll erzählt, während die Spieler*innen gleichzeitig mit den ethischen Dilemmata konfrontiert werden, die in extremen Situationen

entstehen. „Life is Strange“ hingegen behandelt Themen wie Freundschaft, Identität, Mobbing und die Konsequenzen von Entscheidungen auf eine künstlerische und interaktive Weise, die die Spielenden direkt einbindet. Ein weiteres bemerkenswertes Beispiel für die Kraft des Videospieles ist „Journey“, das die Spieler*innen auf eine auf das Wesentliche reduzierte und dadurch emotionale Reise durch eine Wüste führt. Die minimalistischen Grafiken und die berührende Musik schaffen eine Atmosphäre, in der die Spielenden in Stille und Langsamkeit eine tiefgreifende Erfahrung machen, welche durch eine Enthüllung am Ende des Spiels unvergesslich wird. Solche Spiele zeigen eindrucksvoll, dass die interaktive Natur des Gamings es ermöglicht, emotionale und künstlerische Inhalte auf eine Weise zu präsentieren, die in anderen Medien oft nicht möglich ist.

Tiefes Eintauchen in die Geschichten

Obwohl Gaming als kulturelles Medium auf einer Ebene mit Buch und Film steht, gibt es essenzielle Unterschiede, die einen direkten Vergleich erschweren. Während Bücher und Filme oft lineare Erzählstrukturen besitzen, bieten Spiele den Spieler*innen die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, die den Verlauf der Geschichte und der Spielerfahrung beeinflussen, ja individualisieren. Diese Interaktivität ermöglicht eine tiefere persönliche Verbindung zur Handlung und den Charakteren. Spielende erleben die Geschichte nicht nur passiv, sondern werden aktiv in sie einbezogen, was zu einer einzigartigen emotionalen Investition führt. Games können Text, Bild, Musik, Geräusche interaktiv miteinander verbinden und in die Hände der Spieler*innen legen. Das Erlebnis – und das Kunstwerk – entwickelt sich somit erst durch die Spielenden und die Interaktion mit dem Medium selbst, immer wieder individuell und einzigartig.

Games sind ernstzunehmendes Kulturgut

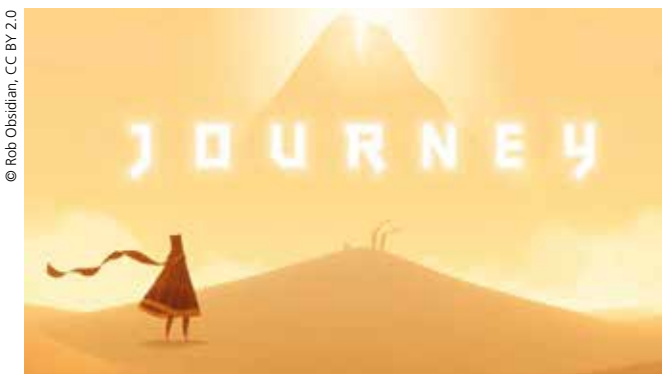
Außerdem haben Games die Fähigkeit, komplexe und vielschichtige Themen durch ihre Mechaniken zu entfalten. Zum Beispiel behandelt „Papers, Please“ die moralischen Dilemmata eines Grenzbeamten in einem fiktiven totalitären Staat. Die Spieler*innen müssen Entscheidungen treffen und Handlungen durchführen, die nicht nur den Verlauf der Geschichte beeinflussen, sondern auch ethische Fragen aufwerfen, die auch in der realen Welt relevant sind. Diese Form der künstlerischen Auseinandersetzung ist in anderen Medien oft schwer darzustellen. Die Verschmelzung von Kunst, Technologie und Erzählung machen Games zu einem einzigartigen Medium, das nicht nur unterhält, sondern auch zum Nachdenken anregt. Die Art und Weise, wie Spiele Geschichten erzählen und Spieler*innen einbeziehen, zeigt, dass Videospiele als ernstzunehmendes Kulturgut nicht nur Platz in der Unterhaltung, sondern auch in der kulturellen Diskussion verdient.

Bewusstes Gestalten des Spielverhaltens

Doch die Debatte um ihr Suchtpotenzial überlagert diese notwendige inhaltliche Auseinandersetzung. Während einige Spiele – vor allem Mobile Games – mit ihrem manipulativen Gameplay (sehr oft mit Methoden aus der Welt des Glücksspiels) und der Möglichkeit, sich in virtuelle Welten zu verlieren, nicht nur abhängig machen können, sondern die Spielenden auch in den finanziellen Ruin treiben, argumentieren andere, dass die meisten Spieler*innen in der Lage sind, ihre Spielverhalten zu kontrollieren und das Gaming als Hobby zu genießen. Wichtig scheint dabei, die individuellen Bedürfnisse und Grenzen jeder und jedes Einzelnen zu respektieren und das Spielverhalten bewusst zu ge-



→ „Life is strange“: emotionale Themen



→ Minimalistische Grafik und berührende Musik: „Journey“



stalten. Natürlich liegt es auch in der Verantwortung der Spieler*innen, ein gesundes Verhältnis zum Gaming zu pflegen und sich hier auch gegebenenfalls helfen lassen. Gleichzeitig müssen Entwickler*innen und Publisher*innen in Zukunft aber auch verantwortungsvoller mit ihren Spielen umgehen und gewisse Mechanismen

verboten beziehungsweise reglementiert werden, die Spielsucht fördern. Weiters gilt es auch über Gefahren aufzuklären, die Spielenden und ihr Umfeld zu informieren, damit sie sich zu mündige Spieler*innen entwickeln können, die die manipulativen Tricks der Industrie durchschauen und qualitative Videospiele von Schund und gefährlicher Abzocke unterscheiden können.

Chancen für Bibliotheken

Für Bibliotheken bietet sich ein großes Potenzial für die Integration von Gaming in ihre Angebote. Spieleabende und Workshops können Spiele als Kulturgut etablieren, die Gaming-Community fördern und Medienkompetenz vermitteln. In einer Zeit, in der digitale Fähigkeiten immer wichtiger werden, können Bibliotheken durch Gaming nicht nur Unterhaltung bieten, sondern auch dafür Reflexionsräume schaffen. Denn nicht jedes Game ist auch kulturell relevant, für jedes Alter geeignet oder unproblematisch in seinen aufmerksamkeitsfressenden Mechaniken. Aufklärung, Auseinandersetzung, Diskussion und Reflexion von Spielen sollte, genauso wie in Bezug auf Literatur, Teil einer guten Medienbiographie sein. Wo sonst, wenn nicht in Bibliotheken, könnte dafür Raum geschaffen werden? Sie bieten einen sicheren und zugänglichen Raum für alle, die sich für Spiele interessieren. Neben dem Ausleihen von Spielen könnten Bibliotheken Gaming-Events organisieren, bei denen Spieler*innen zusammenkommen und sich austauschen können. Weitere Möglichkeiten sind:

- » Workshops und Kurse: Workshops zum Gamedesign, zur Programmierung oder zum Erstellen von Mods könnten angeboten werden.
- » Lesungen und Diskussionen: Veranstaltungen mit Spieleentwickler*innenn, Journalist*innen oder Forscher*innen, die sich mit dem Thema Gaming auseinandersetzen, könnten stattfinden oder „Spielungen“ (das Pendant zur Lesung) von Neuheiten organisiert werden.
- » Rezensionen: Spiele können von Mitarbeitenden und Ehrenamtlichen rezensiert und Empfehlungslisten ausgearbeitet werden.
- » Ausstellungen: Ausstellungen zu den verschiedenen Genres und Entwicklungen in der Spieleindustrie könnten Besuchergruppen anziehen.
- » Digitale Angebote: Bibliotheken könnten digitale Spieleplattformen anbieten oder den Zugang zu Online-Spielen vor Ort ermöglichen.
- » Zusammenarbeit mit lokalen Gaming-Communities: Partnerschaften mit lokalen Gaming-Vereinen oder -Organisationen könnten die Reichweite der Bibliothek erweitern.

DUNG als möglicher Kooperationspartner

So können Bibliotheken zu einem lebendigen Ort für die Gaming-Community werden und gleichzeitig ein breiteres Publikum ansprechen. Als Kooperationspartner bietet sich beispielsweise der erste Gamingverein Südtirols DUNG VFG (www.dung-gaming.it)

an, welcher sich zur Aufgabe gestellt hat, Gaming in Südtirol als Kulturgut zu etablieren. Die ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen des Vereins organisieren landesweit Events (z.B. das „KiMM Together“ oder das „Blackout Gaming“), um Gaming in die Öffentlichkeit zu bringen und sichtbar zu machen. Gleichzeitig werden Gamer*innen in ganz Südtirol miteinander vernetzt und Gemeinschaft gepflegt. DUNG steht auch für Kooperationen und für Beratung zur Verfügung, solange die ehrenamtlichen Ressourcen dafür reichen. Denn auch DUNG kämpft gerade um Anerkennung und finanzielle Unterstützung, um den brennenden Bedarf in Zukunft durch hauptberufliches Personal bedienen zu können. Das Thema ist so aktuell wie noch nie, und die Vereinsspitze ist zuversichtlich, sich in naher Zukunft als Kompetenzzentrum zum Thema Gaming in Südtirol zu etablieren, doch rein ehrenamtlich ist dies nicht möglich. Mit dem Bibliotheksverband Südtirol wird daher gerade an einem Pilotprojekt gearbeitet, um gemeinsam flächendeckend ein Gaming-Angebot für Bibliotheken zu etablieren. Zur Zeit wird dafür eine Bedarfsanalyse durchgeführt und Interessensbekundungen gesammelt, damit der Bedarf sichtbar gemacht und das Projekt bedarfsorientiert geplant werden kann. Wir rufen daher alle Interessierten auf, einfach eine Mail mit einer kurze Interessensbekundung an info@dung-gaming.it zu schicken, damit auch auf politischer Ebene der Bedarf erkannt wird.

Potenzial von Gaming erkennen

Genauso wie DUNG stehen auch Bibliotheken vor Herausforderungen wie der Finanzierung von Hardware und der Überwindung von Vorurteilen gegenüber dem Medium Gaming. Durch die Schaffung eines positiven Umfelds, in dem Games als Lern-



© DUNG

→ Hannes Waldner

und Kulturmedium genutzt werden, können Bibliotheken nicht nur ihren Platz als moderne Bildungs- und Kulturstätten auch in Zukunft behaupten, sondern dem Gaming den Raum bieten, den es verdient.

Insgesamt sollte deutlich geworden sein, dass Gaming als Kulturgut und Medium einen bedeutenden Platz in unserer Gesellschaft einnimmt. Es ist an der Zeit, die Möglichkeiten zu erkennen, die sich durch die Verbindung von Gaming und Kulturbildung ergeben, und die Rolle von Bibliotheken in dieser aufregenden Entwicklung zu stärken. Mit der richtigen Unterstützung und den passenden Ressourcen können Bibliotheken dazu beitragen, die nächste Generation von Spieler*innen und Denker*innen zu fördern, die die Welt durch interaktive Medien gestalten werden.

Hannes Waldner, Gaming-Verein DUNG

Gamen im NOI

Am 22. November 2024 fand im NOI Techpark in Bozen das Bibliotheksforum statt, organisiert vom Amt für Bibliotheken und Lesen. So innovativ wie die Location war auch das Thema: Gaming.

Die Veranstaltung begann mit einem Einführungsvortrag von Hannes Waldner mit dem Titel „Gaming und Bibliotheken: ein kultur- und medienpädagogischer Ansatz aus Südtiroler Perspektive“. Danach ging es für eine Gruppe zur Besichtigung des NOI Techparks, die andere Gruppe machte sich ans Gamen, später wurde getauscht. Die enorme Anlage des NOI Techparks beeindruckte; begeistert kamen alle Teilnehmenden von ihrer Führung zurück. Geht das noch zu toppen? Ja! Und zwar beim gemeinsamen Spielen oder besser gesagt beim Gamen. Alle Anwesenden haben mindestens eines der Angebote, die von den Mitgliedern des Gamingvereins bereitgestellt wurden, genutzt. So wurde auf der Bühne eifrig gesportelt – mithilfe der VR-Brille wurde Tennis gespielt. Dabei wurde so mancher Schnapsschuss geschossen.

Spaß beim Testen und Ausprobieren

Eine ruhigere Ecke war dem Ausprobieren eines besonderen Actionbounds gewidmet. Gar nicht so einfach für die Erwachsenen, zur Lösung zu kommen, Kinder sind da sicher schneller. Eine große Gruppe versuchte im Team beim Game „Hello Pico Park“, kleine Figuren in die richtigen Bahnen zu lenken, während andere zusammen lesend und tüftelnd ein Fantasy-Abenteuer meisterten. Bei einem weiteren Spiel ging es ums Kochen und Speisen servieren, und das alles möglichst ohne Scherben und ohne die Küche in Brand zu setzen.

Gamen als Gruppenerfahrung

Für viele der Anwesenden war die Erkenntnis, dass Gaming ein Gruppenerlebnis ist, neu. Ebenso galt es mit dem vorgefertigten Bild, dass es sich beim Gamen vorwiegend um gewalttätige Spiele oder um Auto- oder Motorradrennen handelt, aufzuräumen. Gamen kennt auch keine Altersgrenze, dementsprechend haben Jung und Junggebliebene gemeinsam oder gegeneinander gespielt, gelesen, getüftelt, ausprobiert und vor allem: miteinander geredet. Somit war das Bibliotheksforum 2024 für alle Beteiligten ein sehr kommunikatives Erlebnis.

Evi Schweigkofler



Alle Fotos © Amt für Bibliotheken und Lesen

→ Amtsdirektorin Marion Gamper bei der Begrüßung



→ Sonja Aberham (MPB Neumarkt), Claudia Amenici (ÖB Leifers), Andrea Federa (ÖB Lajen) und Elke Pfitscher (ÖB Montan) beim Gamen



→ Auf dem Weg durch den NOI TechPark

Einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer erzählen von ihren Eindrücken

Johannes Andresen

(Landesbibliothek „Dr. F. Teßmann“)

„Ich hatte leider nur Zeit, die Virtuelle Brille auszuprobieren. Abgesehen davon, dass es gar nicht so leicht war, damit auf Anhieb zurechtzukommen, hat es mir sehr viel Spaß gemacht. Ich habe überhaupt viel von dem Nachmittag mitgenommen, auch aus dem Vortrag. Ich hatte mich für die Planungen des Bibliothekszentrums schon ein wenig mit Gaming beschäftigt, vor allem auch mit der gar nicht so naheliegenden Verbindung Gaming und Wissenschaftliche Bibliotheken. Hier gibt es gerade in der Zusammenarbeit zwischen Bibliothek und Schule spannende Ansätze mit Computerspielen. Die starke Verbreitung in der Bevölkerung, gerade auch unter den Erwachsenen, ist mir eigentlich zum ersten Mal durch den Vortrag so bewusst geworden. Hier sehe ich auch für uns als Wissenschaftliche Bibliothek Potenzial – ob das Laboratorien rund um VR und/oder AR sind, ob das eine Bibliothek der Dinge mit der Ausleihmöglichkeit von entsprechender hochpreisiger Technik ist, oder wie wir konzeptionell einen Gamification-Ansatz in unsere Bibliotheksarbeit einbauen können, weil ich glaube, dass wir dadurch andere Zielgruppen erreichen können. Gerade hinsichtlich des Bibliothekszentrums möchten wir in diesem Jahr mit unseren Partnern solche Fragestellungen angehen und vertiefen.“



© Amt für Bibliotheken und Lesen

Luca Bizzarri

(Ufficio Educazione permanente, biblioteche e audiovisivi – Ripartizione Cultura italiana)

“Personalmente ritengo che il gioco, nelle sue molte declinazioni, sia una delle forme più pure di espressione umana. Nella nostra vita non smettiamo mai davvero di giocare, cambiano solo le regole e gli strumenti, ma non la voglia di esplorare, di sfidarsi e di connetterci. Ecco perché questa diventa una dimensione di valore per il lavoro delle biblioteche: il gioco restituisce alle storie una dimensione vissuta e tangibile. È una porta che si apre su nuove esperienze, dimostrando che il sapere non è solo da leggere, ma anche da giocare. Con l'aiuto di AIB approfondiremo il tema anche nel corso di quest'anno perché registro vivo interesse da parte delle biblioteche del territorio.“



© privat

Andrea Unterholzner

(ÖB Aldein)

„Das Thema Gaming in der Bibliothek vom Bibliotheksforum 2024 hat mich im Vorfeld nicht wirklich begeistert. Dennoch habe ich daran teilgenommen, da die Veranstaltung für uns Bibliothekarinnen einen wichtigen Fixpunkt in unserem „Fortbildungsjahreslauf“ darstellt. Ich gebe zu, dass ich bisher eine skeptische Einstellung zu diesem Thema hatte. Ich verband Gaming eher mit dem Wort Sucht als mit Kulturgut. Nach dem Bibliotheksforum hat sich meine Sichtweise nun jedoch deutlich verändert, ich sehe Gaming nun differenzierter und positiver. Wir planen in unserer Bibliothek ein Treffen mit einem jungen Game-Entwickler, offen für alle Altersgruppen.“



© ÖB Aldein

Tanja Ebner

(ÖB Vintl, Zweigstelle Pfunders)

„Persönlich fand ich es sehr positiv, dass das Thema Gaming einen eigenen Fokus beim Bibliotheksforum erhielt. In unserer Bibliothek (Zweigstelle Pfunders) hatten wir bisher nur Erfahrungen mit CD-ROMs. Seit dieser Zeit hat sich sehr viel getan, viele Spiele werden online und im Multiplayer gespielt. Ob solche Formate auch in unserer kleinen Bibliothek umgesetzt werden können, ist letztlich eine Frage der Ressourcen und der Anzahl der Interessierten. Ich kann mir eher vorstellen, generell mehr ins Thema ‚Spielen‘ einzusteigen, sowohl on- als auch offline. Als kleinere Bibliothek würden Vereine und Referent*innen (wie beim Forum) sehr helfen. Mit ihnen könnte man solche Veranstaltungen leichter umsetzen, da sie Ideen, Gerätschaften und auch die notwendige Expertise mitbringen.“



© Amt für Bibliotheken und Lesen

Rosa Hueller

(ÖB „A. Schweitzer“ im Bibliotheksdienst Bozen)

„Die Öffentliche Bibliothek „A. Schweitzer“ ist nur eine kleine Leihstelle. Ich habe keine Computer- oder Gaming-Medien in der Bibliothek, da ich nicht die richtige Zielgruppe fürs Gaming habe. Der Vortrag war interessant, es sind Zahlen genannt worden, die ich mir nicht erwartet habe. Vor allem die hohe Anzahl an Mädchen, die in ihrer Freizeit gamen. Für einige Bibliotheken ist es bestimmt eine interessante Idee. Ich denke aber, dass es für viele wegen der Finanzmittel und der Räumlichkeiten etwas schwierig sein könnte, Gamifikationen in der Bibliothek zu haben. Realistischer ist es, wenn sie, falls sie die richtigen Zielgruppen haben, Veranstaltungen mit Gamingvereinen anbieten.“



Zocken in der Bibliothek – oder doch Game Over?

Das Publikum dort abzuholen, wo es gerade steht, bedeutet für die Bibliotheken, vor allem männliche Jugendliche bei den Videospiele an Kleinbildschirmen anzutreffen – ein durchschnittlicher bundesdeutscher Jugendlicher verbrachte im Jahr 2022 täglich eine Stunde und 46 Minuten mit Videospiele, so das Statistische Bundesamt.

Wen nimmt es Wunder, wenn Bibliothekare mit Videospiele in ihren Räumen liebäugeln?

Kann und darf das Zocken in die Bibliothek verlegt werden?

In der Bibliothek ist erlaubt, was die Bibliotheksordnung nicht ausdrücklich verbietet. Solange sich das „Hausrecht“ der Bibliothek ausschweigt, dürfen Personen in den Räumen der Bibliothek also nicht nur lesen, sondern – am eigenen Mobiltelefon, Tablet oder anderer elektronischer Gerätschaft – ebenso Videospiele fröhnen, alleine oder (auch über WLAN der Bibliothek) gemeinsam mit anderen Personen innerhalb oder außerhalb der Bibliothek. Eine Passage in der Bibliotheksordnung dazu, dass in Bibliotheken Ruhe herrscht, vermeidet im Ernstfall, dass allen Nutzer*innen der Sound virtueller Geschosse in den Ohren pfeift oder Jugendliche mit Haptikanzügen und Virtual-Reality-Brillen durch den Lesesaal sausen.

Darf die Bibliothek in ihren Räumlichkeiten Videospiele anbieten?

In Kurzfassung: Ja, sie darf! Wer hingegen wirklich nach dem rechtlichen Hintergrund fragen sollte, möge wissen: Es gibt keine gesetzliche Definition von Videospiele. Ein Bezug auf die Videospiele findet sich im Autorenrecht nur im Zusammenhang mit der Verpflichtung zur SIAE-Klebeetikette und zur strafrechtlichen Haftung. Wenn im Gesetz etwas fehlt, müssen im Streitfall die Gesetzeshüter in die Bresche springen. Die italienischen Richter wiederum klassifizieren Videospiele durchwegs als „opere multimediali complesse“, was wohl am ehesten als „zusammengesetzte Multimediawer-

ke“ zu übersetzen ist, und tatsächlich vereinen Videospiele ja Text, Grafik, Ton, Bilder und Software in digitaler Form. Kennzeichnend für Videospiele ist außerdem, dass sie interaktiv sind, also die Nutzer*innen durch Teilnahme am Spiel den Ablauf der Ereignisse beeinflussen können. Dabei spielt es keine Rolle, ob Videospiele systemoffen sind oder nur auf bestimmten Geräten (Stichwort: „Spielkonsolen“) genossen werden können: Für diesen letzten Fall gilt die Konsole, rein rechtlich gesprochen, als Schutzmechanismus für das eigentliche Videospiele (vgl. etwa Urteil des Gerichtshofs, Vierte Kammer, vom 23. Januar 2014 in der Rechtssache C-355/12). Als zusammengesetzte Multimediawerke fallen die Videospiele in die Kategorie der Laufbilder und sind somit den Filmen und deren Handhabung in der Bibliothek gleichzusetzen. Ebenso wie die Bibliothek auf Filme zurückgreifen darf, um ihrem Auftrag zur Kulturvermittlung gerecht zu werden, kann sie dasselbe daher auch über Videospiele tun, also zum Beispiel in den Bibliotheksräumen Spielkonsolen installieren oder dem Publikum mit Videospiele bestückte Rechner zur Verfügung stellen. Dass die Bibliothek für jene Videospiele, welche sie anbieten will, vorab Nutzungslizenzen (und in genügendem Ausmaß) zu erwerben hat, liegt auf der Hand.

Darf die Bibliothek Videospiele verleihen?

Auch zu dieser Frage gilt: Videospiele sind, autorenrechtlich gesprochen, den Filmen gleichgesetzt, und dürfen also, ebenso wie Filme und mit denselben Einschränkungen wie diese, verliehen werden (siehe Art. 69 1. Absatz Buchstabe b



© Ludwig Thalheimer

→ **Stephan Vale**

Gesetz Nr. 633/1941). Im Klartext: Der Verleih eines Videospiele ist 18 Monate nach erstem Vertrieb (in Italien!) erlaubt oder, sollte das Videospiele in Italien nicht vertrieben werden, 24 Monate nach dessen Produktion. Sicherheitshalber ist in beiden Fällen die Berechnung ab 31.12. des betreffenden Jahres zu empfehlen. Sicherheitshalber ist auch die SIAE-Klebeetikette gesondert vom Datenträger des Videospiele zu verwahren (z.B. auf den Ausdruck der Einkaufsrechnung zu kleben). Verliehen werden muss immer der erworbene Datenträger des Videospiele, nie eine Kopie desselben. Der Verleih selbst wiederum hat der „Kulturförderung und für persönliche Studien“ der Nutzer*innen zu dienen, was aber der Verleihfähigkeit de facto keine Grenzen setzt. Darf die Bibliothek den Verleih von Videospiele einschränken? Die Bibliothek entscheidet grundsätzlich frei, ob und welche Teile ihres Bestandes sie verleiht

und welche nicht. Dieser Grundsatz gilt auch für den etwaigen Verleih von Videospielen.

Brauchen Minderjährige die Zustimmung der Erziehungsberechtigten?

Um Diskussionen zu dieser Frage gar nicht erst aufkommen zu lassen, verfahren die Bibliotheken bei Nutzung und Verleih von Videospielen gleich wie bei der Nutzung anderer Bibliotheksdienstleistungen: Sollte jenes Formular, welches die Erziehungsberechtigten einmalig unterschreiben, damit ihre Sprösslinge die Bibliothek grundsätzlich nutzen dürfen, nicht ohnehin so allgemein formuliert ein, dass die Erziehungsberechtigten der Bibliotheksnutzung in all ihren Facetten zustimmen, wird die Bibliothek in ihr Formular einen Halbsatz dazu einfügen, dass die Zustimmung auch für Verwendung und Verleih von Videospielen gilt. Sollte es im Einzelfall zu einem Konflikt mit Erziehungsberechtigten kommen, weil die Zustimmung zu Nutzung und/oder Verleih von Videospielen fehlt, wird sich die Bibliothek auf die UN-Kinderrechtskonvention berufen, wo es u.a. in Art. 13 heißt, dass Kinder hat das Recht haben, sich Informationen und Gedankengut jeder Art frei zu beschaffen. Dafür, dass sich Jugendliche in den Lesesaal der Bibliothek setzen und auf eigener Gerätschaft selbst Mitgebrachtes spielen, braucht die Biblio-

thek hingegen mit Sicherheit keine Zustimmung der Erziehungsberechtigten.

Darf die Bibliothek Altersbeschränkungen setzen?

Ja, das darf die Bibliothek tun, und sie ist auch gut beraten, wenn sie sich an etablierte Standards wie die Pan-European Game Information (PEGI) hält – oder, soweit fehlend, an deren amerikanisches Pendant, die Empfehlungen des Entertainment Software Rating Board (ESRB) – und dies auch in der Bibliotheksordnung so verankert. Die gesetzliche Grundlage zu diesem Vorgehen findet sich u.a. in Art. 10 GvD Nr. 203/2017 und dem darauf folgenden Beschluss der AGCOM vom 18.07.2019 Nr. 359/19/CONS, hier abrufbar: <https://www.agcom.it/sites/default/files/migration/delibera/Delibera%20359-19-CONS.pdf>. Ausdrückliches gesetzliches Verbot, Altersbeschränkungen zu missachten, gibt es keines (entsprechende Gesetzesentwürfe, z.B. Nr. 3207, eingebracht in der Abgeordnetenversammlung im Jahr 2015 während der XVII. Legislaturperiode, sind nie verabschiedet worden).

Fazit

Auch Videospiele sind Kulturgüter, und Bibliotheken dürfen sie im Rahmen ihres institutionellen Auftrages und im selben Umfang wie Filmmaterial in ihren Räumlichkeiten anbieten und/oder auch verlei-



hen. Empfohlen wird, bei Minderjährigen vorab die Zustimmung der Erziehungsberechtigten einzuholen und die PEGI-Altersbeschränkungen zu beachten. Im Übrigen entscheidet jede Bibliothek frei darüber, ob und inwieweit sie Videospiele im eigenen Betrieb zulassen möchte oder nicht.

Stephan Vale, Anwaltskanzlei Pobitzer, Bozen

ÖB KALTERN

Gemeinsam spielen und lernen

Bereits seit 2019 gibt es in der Bibliothek Kaltern eine Playstation-Spielkonsole. Im Jugendbereich laden ein großer Bildschirm und eine gemütliche Couch zum „Gamen“ ein. Die Jugendlichen können sich die Spiele an der Theke ausleihen und bringen sie danach wieder zurück. Die Spiele werden nur für das Spielen in der Bibliothek genutzt. Vor allem Mittelschüler*innen nutzen das Angebot sehr gerne und oft. Es wird allein, aber auch zu mehreren, zu zweit, zu viert, gespielt. Der Lärm hält sich in Grenzen, nachdem der Jugendbereich im zweiten Stock und damit getrennt von den anderen Räumlichkeiten der Bibliothek ist. Die Bibliothek ist, vielleicht auch durch dieses Angebot, in den letzten Jahren zu einem beliebten Treffpunkt für Jugendliche geworden. Vor allem nach dem Nachmittagsunterricht nutzen die Mittelschüler*innen die Bibliothek als Aufenthaltsort zum Reden, Spielen und Aufgaben machen. In einer Zeit, in der viele Jugendliche ihre sozialen Kontakte hauptsächlich online pflegen, bietet die Bibliothek eine wertvolle Gelegenheit, persönliche Beziehungen zu knüpfen und zu vertiefen. Die Bibliothek zeigt mit diesem Angebot, dass sie mehr ist als nur ein Ort für Bücher – sie



© ÖB Kaltern

ist ein lebendiger Raum, der Gemeinschaft und Lernen fördert, auch durch Gaming.

Karin Marini (ÖB Kaltern), mithilfe von ChatGPT

Eigene Spielwelten mit Minecraft Education

Im Sommer 2022 trafen sich erstmals begeisterte Kids im Alter von neun bis 13 Jahren jeweils täglich eine Woche lang in den Bibliotheken von Innichen und Welsberg, um virtuelle (Unterrichts-)Welten zu erschaffen.

Mit dem Programm „Minecraft Education“ – einer speziellen Version des bekannten Computerspiels „Minecraft“ für den Bildungsbereich – sollten die Schüler*innen aus Blöcken eine Themenwelt ihrer Wahl nachbauen, welche später zum freien Erkunden und Spielen, aber auch zur Verwendung im Unterricht zur Verfügung stehen sollte. Dazu werden in die Welten zum Thema passende Aufgaben und Fragen eingebaut.

Tolle Projekte

Nachdem die Kinder und Jugendlichen ein beliebiges Thema gewählt hatten, wurde gebaut, getüftelt, beratschlagt, verbessert, probiert – und es entstanden einzigartige Projekte, die jedem Architekten Konkurrenz machten. Einige der Themenwelten waren: Ägypter, Wikinger, Märchen, Tiere, Mittelalter und Ritter. Es war sogar ein „Bioseum“ dabei, welches den Menschen die Natur in einem Museum erklärt und den letzten noch lebenden Baum zeigt, nachdem die Welt vom Menschen zerstört wurde. Der Kreativität waren keine Grenzen gesetzt. Die Kids konnten entweder allein oder in Gruppen arbeiten.

Integrierter Wettbewerb

Für Abwechslung sorgte eine Achterbahn-Challenge, bei der die jungen Baumeister*innen nach Vorgabe verschiedener Bewertungskriterien (Aussehen, Funktion, Geschwindigkeit, Action) eine Achterbahn bauten. Die Achterbahnen wurden von einer Jury bewertet. Die drei Sieger*innen wurden beim Abschluss der Woche prämiert und alle Teilnehmer*innen erhielten als Anerkennung für ihre Leistung eine kleine Erinnerung an die Minecraftwoche. In den folgenden Jahren wurde das Projekt wiederholt, allerdings mit einigen kleinen Änderungen. So gab es in den vergangenen beiden Sommern immer ein Schwerpunktthema, zu dem die Kinder eine Welt erschaffen sollten. Während die Bibliothek Welsberg nach zwei Ausgaben das Projekt beendete, läuft es in Innichen immer noch weiter und erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit.

Organisatorisches

Das Projekt wurde von den Bibliotheken Innichen und Welsberg-Taisten organisiert und umgesetzt. Als Referentin konnten wir Frau Karoline Eder, eine Lehrerin, gewinnen, welche „Minecraft Education“ selbst regelmäßig im Unterricht verwendet. Vom Amt für Film und Medien haben wir mehrere Laptops geliehen, damit auch Jugendliche, die selbst kein geeignetes Gerät zu Hause haben, teilnehmen konnten.



© ÖB Welsberg

→ Arbeiten mit Minecraft Education

Herausforderungen und Schwierigkeiten

Für das Installieren des Programms und für die Anmeldung benötigt man am ersten Tag einiges an Zeit. Bei einigen Geräten waren die technischen Voraussetzungen nicht gegeben, die Zugangsdaten der Kinder waren nicht immer vollständig oder eine Verifizierung der Eltern wurde angefordert. Die Benutzung von Tablets oder Handys ist zwar möglich, hat sich aber als schwierig erwiesen. Am besten eignet sich ein Laptop (oder PC) mit einem der Betriebssysteme Windows 10, Android, macOS oder iPadOS. Das Programm ist kostenlos, es steht aber nur öffentlichen Bildungseinrichtungen zur Verfügung, Privatpersonen haben keinen Zugang. Südtiroler Schüler*innen, die über einen „Snets“-Account verfügen, können sich kostenlos anmelden.

Fazit

Noch nie war in beiden Bibliotheken eine Veranstaltung innerhalb so kurzer Zeit komplett ausgebucht! Wie schnell eine Woche vergeht, wenn man Spaß hat, konnten wir Bibliothekarinnen, Karoline, unsere Referentin der Minecraftwoche, und die teilnehmenden Kids am eigenen Leib erleben.

Brigitte Stabinger (ÖB Innichen)

Gaming alla Biblioteca Civica "C. Battisti"

Nel settembre 2023 l'associazione BeYoung, organizzatrice del festival dei videogiochi GameGround ha proposto alla Biblioteca Civica di Bolzano di ospitare le semifinali del torneo di Mario Kart, che si svolge nel corso dell'anno in tutta la provincia e le cui finali si tengono nella giornata conclusiva del festival.

Abbiamo subito accettato con piacere, cogliendo l'occasione per riprendere le iniziative di gaming nella nostra biblioteca e aggiornare le collezioni di giochi da tavolo e videogiochi.

La trasformazione della biblioteca in una gaming zone

L'evento si è tenuto a ottobre 2023 e ottobre 2024. Prima del torneo, al mattino, la sala di lettura della biblioteca è stata trasformata in una gaming zone. A disposizione del pubblico c'erano quattro postazioni con una PS5, una Xbox, una Nintendo Switch e un visore VR Metaquest. Oltre alle console, sono stati necessari tre schermi e un router aggiuntivo che garantisse una connessione più stabile di quella che offriamo in biblioteca. Tutta l'attrezzatura, tranne una lavagna interattiva in nostra dotazione, è stata fornita dall'associazione. I giochi erano caricati direttamente sulle console e sapientemente selezionati dagli esperti di GameGround. Ogni postazione era patrocinata da uno o più collaboratori del festival che, in caso di necessità, aiutavano i giocatori e monitoravano l'attività. La biblioteca aveva preparato consigli di lettura e allestito un'esposizione bibliografica a tema.

Un torneo sempre più appassionante

Nel 2024, avendo acquistato nuovi videogiochi, abbiamo esposto i media e distribuito volantini che sponsorizzassero la collezione e le modalità di prestito (15 giorni con possibilità di rinnovo). Nel pomeriggio le postazioni sono state smontate e la sala è stata preparata per il torneo: alla parete è stato appeso un telo su cui proiettare il gioco di Mario Kart e sono state predisposte le sedie per i concorrenti e il pubblico accorso a tifare. Se il primo anno la partecipazione è stata più contenuta, nel 2024 abbiamo accolti numerosi utenti di tutte le età, venuti appositamente per provare le console e i giochi proposti e il torneo è stato davvero seguitissimo!

Esperienze interattive oltre il videogioco

Le attività di gaming però non si esauriscono qui. Abbiamo anche organizzato un pomeriggio durante il quale ragazzi e adulti hanno avuto la possibilità di esplorare lo spazio e i pianeti grazie ai visori VR, sempre in collaborazione con gli esperti di BeYoung. Abbiamo poi proposto, nelle diverse biblioteche comunali, pomeriggi di gioco da tavolo, aperti a tutti dagli otto anni in su. Anche in questo caso ci siamo avvalsi della collaborazione di un esperto dell'associazione BeYoung, che aveva selezionato alcuni giochi, li spiegava e supportava i vari giocatori. Infine, abbiamo offerto un workshop di narrative e game design in tre appunta-



© Biblioteca Civica di Bolzano

→ Un bambino prova il visore VR

menti. Ogni partecipante, grazie alle competenze acquisite durante il corso, ha avuto l'opportunità di proporre il proprio gioco – di ruolo, da tavola, videogioco – ed essere personalmente consigliato dal docente.

Il futuro del gaming in biblioteca

Tutte queste attività sono state possibili grazie alla collaborazione con associazioni o singoli, esperti di gaming, che devono essere adeguatamente retribuiti. Inoltre, occorrono fondi per aggiornare le proprie collezioni. Il ruolo del bibliotecario è quello di comprendere i bisogni del suo pubblico (anche di quello potenziale!), credere nel proprio progetto e individuare le collaborazioni che possono determinare un impatto positivo per la biblioteca. Il gaming non è più una novità, ma parte integrante dei servizi di una biblioteca.

Caterina Romitelli (Biblioteca Civica di Bolzano)

Gaming-Experimente im Motorama

Seit November 2021 ist die Stadtbibliothek im Motorama München einer der Interimsstandorte der Zentralbibliothek. Mit einem klaren Fokus auf Kinder, Jugendliche und Familien wurde das Thema Gaming zu einem zentralen Bestandteil des Angebots.

Wieso eigentlich Games? Games und Spielkultur sind vielseitig, von Brettspielen über Apps bis zu Konsolenspielen. Sie bieten nicht nur Spaß, sondern können herausfordern, bilden und Kulturgut sein. Videospiele faszinieren insbesondere durch ihre aktive Teilnahme. Die Stadtbibliothek im Motorama soll ein Treffpunkt für Spielbegeisterte werden. Ein Ort, an dem aktuelles Gaming-Equipment getestet werden kann, Spiele ausprobiert sowie diskutiert werden können und einfach Spaß im Spiel entsteht.

Konsolenstationen und Ausleihmöglichkeiten

Im Jugendbereich können Besucher*innen an einer Playstation 5 (PS5) und einer Nintendo Switch spielen, während im GameLab für junge Erwachsene eine weitere PS5 sowie eine Xbox bereitstehen. Um an den Konsolenstationen spielen zu können, leihen sich die Besucher*innen Controller mit einem gültigen Bibliotheksausweis an der Theke aus. Für freies Spielen außerhalb der Servicezeiten (während der Open Library) steht im GameLab-Bereich auch eine Retrokonsole „PICO-8“ zur Verfügung. Hierbei ist kein Bibliotheksausweis erforderlich, da die Controller offen zugänglich sind. Durch die Open Library bieten sich offene Spielangebote sehr an und werden weiter ausgebaut. Da das Zocken auch laute Momente mit sich bringen kann, hängen in den Spielbereichen entsprechende Hinweisplakate aus, die auf die Lautstärke aufmerksam machen. Damit verschiedene Games an den Konsolenstationen verwendet werden, der Jugendschutz beachtet wird und die Personalressourcen geschont werden, erfolgt der Austausch und die Installation der Konsolenspiele am Anfang jeden Monats. Die Kundschaft kann aber über das Genre der nächsten Spiele anhand von Stickern abstimmen. Die Konsolen sind in zwei Bereichen in speziellen Schränken (Konsolenstationen) mit Bildschirmen untergebracht und mit Schlössern gesichert. Die Konsolen und Fernseher können über die Controller gestartet werden. Sollte es dennoch zu Problemen beim Verbinden der Controller oder beim Einschalten der Konsolen kommen, kann das Personal an der Theke um Unterstützung gebeten werden. Das Personal wird in den Grundkenntnissen geschult. Für spezielle Anfragen gibt es ein Team aus Expert*innen.

Mobile Medientechnik und Veranstaltungen

Neben den Konsolenstationen hat die Münchner Stadtbibliothek noch in weitere Medientechnik investiert. Mit sechs Gaming-Laptops, zwei VR-Brillen, zwei Lego-Robotern und einem Greenscreen mit Licht- sowie Kameratechnik und Schnittrechnern



Alle Fotos © Sebastian Gabriel



→ Mega-Gaming-Day im Motorama

entstehen zahlreiche Möglichkeiten für spielerische und medienpädagogische Angebote. Im GameLab wurde zudem eine eSports-Arena mit großem Bildschirm und flexiblen verschiebbaren Tribünenteilen eingerichtet. Diese Technik wird für verschiedene Veranstaltungen verwendet, beispielsweise beim regelmäßigen „Gaming Monday“, bei dem Games und Technik ausprobiert werden können. Jährliche Wettkämpfe beim Poké-Day oder Tanzstationen erfreuen das junge Publikum. Jedes Jahr erlaubt die „Mega Gaming Night“ Spieler*innen, nachts in der Bibliothek zu spielen, und der „Mega Gaming Day“ lädt viele Partner*innen (beispielsweise Entwicklerstudios, Vereine oder Kultureinrichtungen) und Kund*innen zu einem großen Tag des Gamings ein. Regelmäßig werden auch VR-Brillen mit Kund*in-

nen getestet oder Kinder zum Spieleentwickeln selbst angeregt. Zusätzlich können Kinder einmal im Jahr Spiele beim „TOMMI Kindersoftwarepreis“ testen und rezensieren.

Mehr als nur digital

Für Fans analoger Spiele gibt es ebenfalls Angebote: Beim „Brettspiele-Platz“ werden Brettspiele erklärt und bis in den späten Abend gespielt. Während der monatlichen „Pen-and-Paper“-Veranstaltung schlüpfen bis zu hundert Menschen in fiktive Charaktere und erleben gemeinsam Abenteuer. Alle zwei Monate findet die Sammelkartentauschbörse statt. Auch ein eigens entwickelter Escape Room wird in den Bibliotheken angeboten.

Gemeinschaft und Discord-Community

Ziel ist es, durch regelmäßige Angebote eine Gaming-Gemeinschaft in der Bibliothek anzusiedeln. Im digitalen Raum funktioniert dies bereits sehr gut. Gamer*innen haben den Wunsch nach Terminerinnerungen und einem gegenseitigen Austausch an uns herangetragen. Daraus entstand das Ziel, eine inklusive Online-Community zu schaffen, in der alle – unabhängig von Geschlecht, sexueller Orientierung oder kulturellem Hintergrund – willkommen sind. Wir haben uns für Discord entschieden, um langfristig Community Building zu betreiben, da diese Plattform unter Gamer*innen etabliert ist. Unsere Discord-Community umfasst knapp 1.500 Mitglieder, die den Austausch, die Informationen und das einfache Anmeldeverfahren schätzen. Gleichzeitig freuen wir uns über das Vertrauen, das wertvolle Feedback und die Vorschläge, die uns direkt über die Plattform erreichen.

Unterschiedliche Nutzung der Konsolen

Die Konsolenstationen werden von den Gamer*innen unterschiedlich angenommen. Einige Konsolenstationen im System der Münchner Stadtbibliothek sind täglich im Einsatz. Die Kolleg*innen müssen hier sogar Zeitlimits setzen. Durch die vielfache Nutzung sind die Kolleg*innen dann so geübt mit der Technik, dass sie ohne Probleme Spiele für die meist jungen Spieler*innen wechseln können. Andere Gaming-Bereiche sind architektonisch etwas abgelegen oder es gibt nur begrenzte Spielzeiten aufgrund des Personals. Diese müssen dann mit Veranstaltungen oder attraktiven Games beworben werden. Regelmäßige Veranstaltungen haben sich als vorteilhaft hinsichtlich Gemeinschaftsbildung und Teilnehmerzahlen herausgestellt. Veranstaltungen mit weniger Technik sind in den meisten Fällen weniger aufwendig.

Veranstaltungsreihen sind vorbereitungsintensiv

Die „Sammelkarten-Tauschbörse“ ist ein Beispiel dafür, dass es manchmal nur an Raum für die Spieler*innen fehlt. Bei der Veranstaltung wird ein Veranstaltungsraum alle zwei Monate für alle Tauschlustigen freigegeben, und es finden sich immer viele Kinder die Pokemon-Karten tauschen, aber auch einige (junge) Erwachsene zum gemeinsamen Spielen von „Yu-Gi-Oh!“ oder „Magic: The Gathering“. Aufwendiger in der Vorbereitung sind der „Brettspiele-Platz“ und die „Pen-and-Paper“-Treffen als monatliche Veranstaltungsreihen. Für den „Brettspiele-Platz“ müssen Spiele gelernt, in mehrfacher Ausführung bestellt und dann erklärt werden. Bei „Pen-and-Paper“ wird die freiwillige Spielleitung einmalig in einem kurzen Kurs vorbereitet. Außerdem gilt es, die Spieler*innen an die Spieltische zu verteilen, was im Voraus digital über Discord gemacht wird. Aber sobald die 40 bis 100 Spieler*innen um ihre Brettspiele oder bei ihrer Pen-and-Paper-Spielleitung sitzen, sind sie über zwei bis vier Stunden in

ihren Spielwelten versunken. Zudem sind die Spieler*innen hier oftmals zur gegenseitigen Unterstützung bereit. Erstellt man einen eigenen Escape-Room, ist dies sehr aufwendig in der grundlegenden Konzeption. Jedoch gibt es Fortbildungen und vorgefertigte Inhalte im Internet, die man anpassen kann.

Angebote verschiedener Formate

Veranstaltungen mit Medientechnik sind aufwendiger, insbesondere die Nutzung von Konsolen und Gaming-Laptops, weil Spiele und Updates installiert werden müssen. Es besteht aber auch Nachfrage bei den Besucher*innen, da nicht alle Zugriff auf entsprechende Technik oder Games haben. Einfache Formate sind hierbei Wettkämpfe, beispielsweise Turniere. Die Nintendo Switch muss Spiele nicht im Voraus installieren, daher ist sie schnell und einfach zu nutzen. Ein Fußball-Turnier, ein Kart-Wettrennen oder ein Tanzduell sind mit einem Turnierbaum schnell organisiert. Man kann solche Turniere in regelmäßige Gaming-Nachmittage einbauen oder als eigenständige Events etablieren. Gaming-Nachmittage oder -Abende haben den Vorteil, dass die Kund*innen Games einfach ausprobieren können. Zur Spieleauswahl orientieren wir uns an unserem Konsolenspielerbestand oder installieren Free-to-Play-Games. Zudem kaufen wir interessante Titel zum gemeinsamen „Zocken“.

Auch Testen und Basteln kommen gut an

Stationen zum Testen von neuer oder außergewöhnlicher Technik wecken Aufmerksamkeit. Für verschiedene Zielgruppen wurden in der Münchner Stadtbibliothek VR-Veranstaltungen organisiert, die Grundlagen und Spiele erläuterten. Dieser Veranstaltungen waren stets gut besucht. Das Basteln von simplen Controllern mit Makey-Makey-Kits hatte einen ähnlichen Effekt. Neben Kindern haben auch Gamer*innen Spaß daran gefunden, mit den Kits zu arbeiten. Bei solchen Veranstaltungen mit medienpädagogischem Potenzial bietet es sich an, Ziele zu setzen oder Lernfortschritte mit den Teilnehmer*innen zu erzielen. Großveranstaltungen wie die „Mega Gaming Night“, der „Mega Gaming Day“ und der „Poké-Day“ erzeugen Sichtbarkeit und zeigen die Bibliothek als Ort des Gamings. Außerdem kann die Symbiose von Gaming-Zeitschriften, Gaming-Büchern, Game-Soundtracks und Verfilmungen zur Schau gestellt werden. Es werden jedoch viele Personalressourcen und technisches Knowhow benötigt.

Adnan Seithe, Isabella Maier, Veronika Stiegler (StB München)

Ein vielseitiges Gaming-Angebot

Gaming lohnt sich: Es baut Stress ab, fördert kognitive und soziale Fähigkeiten und schärft Problemlösungskompetenzen. In diesem Sinne wird Spaß am Spiel, digital wie analog, in der Stadtbibliothek Köln großgeschrieben – seit fast 25 Jahren.

Mittlerweile ist das Gaming-Angebot der Stadtbibliothek Köln (Zentralbibliothek und elf Zweigstellen) breit aufgestellt: Von Gaming-Turnieren in den Stadtteilbibliotheken, Pen-&Paper-Abenden, Spieltreffs für Jugendliche („Match nach Mittag“) bis hin zum beliebten „Gamescom Warm-Up“ werden verschiedenste Zielgruppen angesprochen. Gaming und Pädagogik kombiniert die Veranstaltungsreihe der Spieltester*innen in der Stadtteilbibliothek Kalk. In Begleitung von Medienpädagog*innen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (FJMK) werden hier Spiele aller Konsolen getestet und bewertet. Die fertigen Spieltests werden dann in einem Spiele-Ratgeber veröffentlicht.

Gaming ist nicht nur digital

Klassische Gesellschaftsspiele sind ebenfalls fester Bestandteil in der Bibliotheksarbeit. Neben regelmäßigen Spieltreffs in den Stadtteilbibliotheken findet jährlich das „Spiel des Jahres Warm-Up“ statt, bei dem die Teilnehmer*innen die Möglichkeit haben, die nominierten Gesellschaftsspiele für das „Spiel des Jahres“ und das „Kennerspiel des Jahres“ auszuprobieren. Dieses Brettspiel-Event erfreut sich über alle Generationen hinweg großer Beliebtheit. Weitere analoge Spielveranstaltungen sind Escape Games und Pen-&Paper-Rollenspiele, die den Spieler*innen nicht nur die Möglichkeit bieten, gemeinsam in kreative und mitreißende Geschichten einzutauchen, sondern auch ihre Teamarbeit, Problemlösungsfähigkeit und Fantasie auf die Probe zu stellen. Gleichzeitig spielt auch die Demokratiebildung in der Stadtbibliothek Köln eine zentrale Rolle, weshalb Serious Games zunehmend in den Fokus rücken. Derzeit wird geprüft, wie sie zielführend in die Veranstaltungsarbeit integriert werden können, um demokratische Werte spielerisch zu vermitteln.

Abteilungsübergreifend und agil

Das abteilungsübergreifende und flach hierarchisierte Gaming-Team, das sich im Sinne des agilen Arbeitens zusammengefunden hat, organisiert und betreut die Veranstaltungen. Dabei ist die Unterstützung durch zahlreiche Ehrenamtliche von großer Bedeutung. Dieses Team ist auch für die Einarbeitung des Gaming-Equipments ins Bibliothekssystem zuständig. Partizipation an Fachtagungen, Messen (z.B. Gamescom), Sichtung von Fachzeitschriften sowie der interne wie auch externe Austausch mit Fachkolleg*innen tragen maßgeblich zum Wissenserwerb bei. Dem Team steht ein jährlicher Etat zur Verfügung, mit welchem Veranstaltungen oder Equipment finanziert werden. Unabhängig von Veranstaltungen ist während der Servicezeiten in allen



© Marco Heyda

→ Gaming macht Spaß!

Bibliotheken der Stadtbibliothek Köln ein Spielen mit Gesellschaftsspielen sowie an den Konsolen (Kuti-Spielewürfel, Switch, Playstation oder Xbox) möglich. Hier wählen Spieler*innen aus bereits vorinstallierten Spielen aus. Spielzeit und die Handhabung können dabei von Bibliothek zu Bibliothek variieren – üblich ist eine Stunde Spielzeit; die Herausgabe des Controllers erfolgt gegen Pfandabgabe. Weiteres Equipment wird nicht benötigt. Selbstverständlich bringt ein solches Angebot einen erhöhten Lärmpegel mit. Aber da sich die Stadtbibliothek Köln als Wohnzimmer der Stadt für die Bürger*innen versteht, ist im Rahmen gegenseitiger Rücksichtnahme eine großzügige Toleranz gegenüber hörbar begeisterter Spielfreude gegeben.

Gaming zu Hause

Wer nicht die Möglichkeit hat, vor Ort in der Bibliothek zu spielen, findet ein reichhaltiges Gaming-Angebot zum Ausleihen und Ausprobieren vor. Der Bestand umfasst Spiele unterschiedlicher Konsolengenerationen für die Alterskategorien (USK) „ab 0 Jahren“ bis „ab 18 Jahren“. Die „Bibliothek der Dinge“ wird auch im Gaming-Bereich ausgebaut: Seit kurzem können Konsolen wie die Nintendo Switch Lite, Nintendo 3DS oder die Oculus Quest ausgeliehen werden. Abgerundet wird das Angebot von Büchern und Zeitschriften rund um das Thema Gaming.

Helena Spartz und Ivan Miškić (StB Köln)

Gaming in der Begegnungsinsel

Bereits seit 2011 gibt es in der Stadtbibliothek Mannheim die Möglichkeit zu „zocken“. Um seinen Aufenthaltscharakter zu betonen, stellte der damals noch recht junge Jugendbereich der Zentralbibliothek „JungLe+“ eine Playstation 3 als neues Medien- und Erlebnisangebot zur Verfügung.

Seitdem hat sich einiges getan. Anlässlich des 15. Jubiläums des Jugendbereichs im Jahr 2023 erfolgte das Upgrade auf die Playstation 5. Seitdem können dort Jugendliche auf Nintendo Switch oder Playstation Spiele wie FIFA, Mario Kart oder Minecraft spielen. Der Gaming-Bereich befindet sich im Holzkubus „Begegnungsinsel“, einer ehemaligen Ausstellungsinstallation der Bundesgartenschau 2023, die nach dem Event an die Stadtbibliothek weitergegeben wurde und seitdem für ein gemütliches Ambiente sorgt. Jüngere Spielfreudige kommen in der Kinder- und Jugendbibliothek mit einer Playstation 4 ebenfalls auf ihre Kosten.

(Wie) Funktioniert der Gaming-Bereich?

Mit einem gültigen Bibliotheksausweis leihen sich die Nutzer*innen die Controller der Konsolen zunächst für eine Stunde aus. Nur wenn keine weiteren Anfragen vorliegen, ist es möglich, um eine weitere Stunde zu verlängern. Konflikte darüber, wer nun gerade spielen darf, kommen im Grunde nicht vor. Da der Bereich aber nicht durch feste Wände vom Rest der Bibliothek abgetrennt ist, kann es bei zu großer Gaming-Euphorie durchaus hin und wieder zu problematischen Lärmpegeln kommen. Durch gezielte Ansprache lässt sich dies in der Regel aber einfangen. Teilweise wurde der Bereich aber auch mit Essen und Getränken verschmutzt, sodass seitdem ein konsequentes Essens- und Trinkverbot herrscht. Teil des Gaming-Bereichs ist auch der Bestand an ausleihbaren Videospielen. Im Bereich selbst sind Stellvertreter platziert. Die Spiele können gemäß der Altersfreigabe an der Theke ausgeliehen werden.

Das Konzept wandert in die Zweigstellen

Als erste Zweigstelle des Mannheimer Bibliothekssystems schaffte im Februar 2024 die Stadtteilbibliothek in Herzogenried eine Playstation 5 und eine Nintendo Switch an. Unterstützung erhielt die Zweigstelle dabei von ihrem Förderverein und dem Bezirksbeirat des Stadtteils, die das Vorhaben finanziell unterstützten. Dort wird der Gaming-Bereich seither immer nach Schulschluss der angrenzenden Gesamtschule geöffnet. Wie in der Zentralbibliothek auch brauchen die Jugendlichen einen gültigen Bibliotheksausweis, um das Angebot zu nutzen. Die Konsolen und Spiele werden dann zur Vor-Ort-Nutzung ausgeliehen.

Warum das Ganze?

Die Entscheidung, Video- und Gesellschaftsspiele in den Medienbestand aufzunehmen, fußt auf verschiedenen Überlegun-



Alle Fotos © Stadtbibliothek Mannheim

→ **Gemeinsames Gamen in der Stadtteilbibliothek Herzogenried**



→ **Gemütliche Gaming-Ecke in der Zentralbibliothek**

gen. Das sicherlich größte Argument ist dabei die Nachfrage. Um dem Anspruch gerecht zu werden, ein „dritter Ort“ zu sein, ist es außerdem wichtig, die Bibliotheken als Aufenthaltsräume und Treffpunkte attraktiver zu machen. Last but not least besteht ein Zusammenhang zwischen Gaming und Lernen. Als außerschulischer Bildungsort möchte die Stadtbibliothek Mannheim auch diesem Umstand Rechnung tragen.

Julia Metzler und Philipp Breitenreicher (StB Mannheim)

Gaming in der Stadtteilbibliothek

Mit dem Umzug der Stadtteilbibliothek Sterkrade 2016 in neue Räumlichkeiten wurde ein Gaming-Bereich eingeweiht. Die Bibliothek sollte ein Treffpunkt für Jung und Alt sein, es war ausreichend Platz vorhanden, so dass das „Spielfeld“ realisiert werden konnte.

Computerspiele verzeichnen heute Rekordumsätze und sind aus dem Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. Darüber hinaus ermöglichen Computer- und Konsolenspiele Chancen für die Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen und sollten in die medienpädagogische Projektarbeit eingebunden werden. Denn Gaming macht nicht nur Spaß, das gemeinsame Erleben und der Austausch über das Spiel fördern auch Medien-, Sozial- und Sprachkompetenzen.

Begleitete Angebote

In der Stadtteilbibliothek Sterkrade (Gesamtbestand ca. 40.000 Medien) stehen gängige Konsolen (Switch, PS4 und ab Mitte 2025 eine PS5) und zwei Spiele-PCs mit ausreichenden Controllern zur Verfügung. Hier ist zu bedenken, dass ausreichende finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, um veraltete Konsolenformate austauschen zu können. Es wurden neben den Konsolen abschließbare Schränke, Fernseher und Spielesessel angeschafft. Zu Beginn des Angebots wurden die Konsolen jeden Nachmittag zur Verfügung gestellt. Dies hat sich nicht bewährt, da die Lautstärke störend war. Es finden sich gerade nachmittags viele Lerngruppen bei uns ein, die sich gestört fühlen. Aus diesem Grund wurde ein Medienpädagoge gesucht, der an zwei Nachmittagen ein Angebot vorhält und neben dem Spaß beim gemeinsamen Spielen auch Medienkompetenzen vermittelt. Fragen wie „Warum ist dieses Spiel beliebt?“, „Welche Schwachstellen hat das Spiel?“ etc. werden hier beantwortet. Diese Art der Zusammenarbeit zwischen Medienpädagoge und Bibliothek ist für beide Partner wertvoll.

Aktionen mit Partnern

In den Anfangsjahren des digitalen Spielangebotes fanden auch FIFA-Turniere in den Abendstunden statt. Einmal jährlich zum Sterkrader Sport- und Spielwochenende wird die Bibliothek zum Spieletreff. Die Konsolen sind an diesem Samstag nutzbar. Gleichzeitig können Brettspiele ausprobiert werden, und ein Schachturnier findet statt. Bei diesen Aktionen arbeiten wir mit unterschiedlichen städtischen Kooperationspartnern zusammen. Aus diesen Kooperationen hat sich z.B. auch ein Spieleabend entwickelt, der zweimal im Jahr in den Abendstunden stattfindet. Nach einigen Testphasen hat sich der momentane Veranstaltungsrhythmus bewährt. Freitagnachmittag treffen sich zwischen zehn und 15 Kinder und Jugendliche im Alter von zehn bis 14 Jahren in der Zeit von 15 bis 18 Uhr, um gemeinsam zu spielen. Die Veranstaltung wird vom bereits erwähnten Medienpädago-



© StB Oberhausen-Sterkrade

→ Eine achtköpfige „Mannschaft“ beim gemeinsamen Gamen

gen betreut. Die Bibliothek übernimmt den Part des Infrastrukturdienstleisters, der Konsolen, Spiele und Räume vorhält und dafür eine gute Veranstaltungsarbeit im Jugendbereich bekommt. Die Finanzierung übernimmt mittlerweile ein Kooperationspartner (Ferien- und Freizeitangebote Oberhausen). Zu Beginn des Angebots konnte dies durch Landesmittel finanziert werden.

Eine Bibliothek der Generationen

In den Corona-Jahren haben sich die Teilnehmer*innen virtuell getroffen. Durch dieses Alternativangebot hat sich die Gruppe mit Wiederaufnahme der Präsenzveranstaltung in der Bibliothek schnell wieder eingefunden und musste nicht neu akquiriert werden. Die Teilnehmerzahl variiert, da auch neue Kinder und Jugendliche am Angebot teilnehmen. Mittelpunkt soll vor allen Dingen der Spaß am gemeinsamen „Zocken“ und dem Ausprobieren neuer Spiele und Konsolen sein. Das wöchentlich wechselnde Angebot soll verschiedenste Schwerpunkte beinhalten, die den Teilnehmenden einen souveränen und verantwortungsvollen Umgang mit Games spielerisch vermitteln. Dabei dienen unsere VR-Brillen, die Playstation, die Nintendo Switch und auch unsere PCs als Lernmedien. Selbstverständlich können die Kunden auch kostenlos Spiele für Switch, PS4- und PS5-Konsolen ausleihen. Die Ausleihfrist beträgt eine Woche mit zweimaliger Verlängerungsmöglichkeit. Durch das Gamingangebot konnte die Zielgruppe der zehn- bis 14-jährigen größtenteils männlichen Kunden, die normalerweise Bibliotheken nicht besuchen, erreicht und damit auch das Ziel der Stadtteilbibliothek Sterkrade, eine Bibliothek der Generationen zu sein, verwirklicht werden.

Monika Altena (StB Oberhausen-Sterkrade)

Mehr als nur Bücher

Gaming ist längst nicht mehr nur ein Freizeitspaß für Kinder und Jugendliche – es verbindet Menschen aller Altersgruppen und bietet vielfältige Möglichkeiten zur Unterhaltung, zum Lernen und zur sozialen Interaktion. Um diesem Wandel gerecht zu werden, hat die Bücherei Telfs das Thema Gaming fix in ihr Angebot integriert. Denn: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Friedrich Schiller).

Die Gemeinde Telfs in Tirol hat 16.244 Einwohner*innen, die Bücherei hat einen Gesamtbestand von 16.000 Medien. Im Jahr 2020 begannen wir mit der Planung unserer neuen Bücherei und haben von Anfang an eine Gaming-Ecke eingeplant – auch wenn es anfangs nicht alle verstanden haben.

Spiele nach fixen Regeln

Unser Ziel war es, Kinder und Jugendliche von ihren heimischen Bildschirmen weg zu uns in die Bücherei zu locken. Hier ist Spielen ein gemeinschaftliches Erlebnis mit festen Regeln in unserem „Zockerraum“. Dort gibt es einen großen Bildschirm und eine Nintendo Switch mit zwei beliebten Spielen: Mario Kart und Mario Party. Die Nutzung erfolgt in klar geregelten Abläufen: Immer zwei bis vier Besucher*innen dürfen für 30 Minuten in den Zockerraum, nachdem sie ein Pfand hinterlegt haben. Danach kommen die nächsten an die Reihe. Dank dieser klaren Regeln gibt es kaum Diskussionen oder Probleme. Interessanterweise haben die Kinder bisher nie nach weiteren Spielen gefragt – das aktuelle Angebot scheint ihnen voll und ganz zu genügen.

Wartezeit wird sinnvoll überbrückt

Manchmal ist der Raum besetzt und muss man warten – in dieser Zeit wird dann sehr häufig zu einem Buch oder einem analogen Spiel gegriffen. Dadurch verbringen sie viel Zeit bei uns, anstatt allein vor dem Bildschirm oder auf der Straße zu sein. Nicht immer schließen diese Besucher*innen eine Bibliotheksmitgliedschaft ab, aber das ist für uns nicht zwingend notwendig. Unser Team besteht aus 39 Mitarbeiter*innen. Nicht alle sind mit dem Zockerraum vertraut, aber das ist auch gar nicht nötig – die Kinder und Jugendlichen kommen meist selbstständig zu recht und erklären manchmal sogar unseren Mitarbeiter*innen die Spiele. Diese spontanen, generationenübergreifenden Begegnungen enden oft in ausgelassenem Gelächter.

Große Auswahl an analogen Spielen

Im Gegensatz zu digitalen Spielen vor Ort bieten wir aber keine Videospiele oder Konsolen zur Ausleihe an. Die Entscheidung fiel uns nicht leicht, schlussendlich konnten wir uns einfach nicht auf ein System einigen (d.h. wir diskutieren eigentlich immer noch!). Dafür haben wir eine umfangreiche Auswahl an analogen Spielen: Rund 600 Brett- und Kartenspiele stehen schon zur Verfügung und erfreuen sich großer Beliebtheit. Seit letztem Jahr sind wir zudem fester Aussteller beim Gaming-Event „Gamers Heaven“ in Telfs. Unsere Teilnahme hat uns gezeigt, dass die Gaming-Community nicht nur digitale Spiele schätzt, sondern auch analoge Brett- und Rollenspiele in geselliger Runde liebt.



Alle Fotos © M. Brabetz

→ **Generationenübergreifendes gemeinsames Gamen**



→ **Brettspiele – nach wie vor beliebt**

Daher bieten wir inzwischen regelmäßig Pen-&-Paper-Spielrunden an, die auf große Begeisterung stoßen.

Fazit: Spielen verbindet!

Seit mehr als 20 Jahren sind wir nicht nur eine Bücherei, sondern auch eine Spielothek. Spielen – egal ob analog oder jetzt halt auch digital – hat bei uns immer eine zentrale Rolle eingenommen. Wir können jeder Bibliothek nur empfehlen, sich für das Thema Gaming zu öffnen, in welcher Form auch immer. Denn letztendlich geht es immer um das Spielerlebnis und das Miteinander!

Nadja Fenneberg (Bücherei Telfs)

Digitale und analoge Spiele boomen

Digitale Spiele gehören seit geraumer Zeit zum Portfolio der Stadtbibliothek Graz und sind aus diesem nicht mehr wegzudenken. Hierbei war es uns wichtig, die unterschiedlichen Systeme wie Playstation, Xbox und Nintendo zu berücksichtigen.

Diese Investitionen haben sich durchaus gelohnt, da das Angebot sehr gut angenommen wird. Durch die große Auswahl und die vielen Neuerscheinungen sind computerspielaffine Mitarbeiter*innen notwendig, die immer am neuesten Stand sind. Nicht jedes neue Spiel eignet sich für unseren Verleih. Besonders gewaltverherrlichende oder sexistische Spiele entsprechen nicht unseren Grundsätzen und werden deshalb nicht angekauft. Der Verleih von digitalen Spielen wird mittlerweile dominiert von Konsolenspielen. PC-Spiele haben, nicht zuletzt durch das Wegfallen von Laufwerken, enorm an Relevanz verloren.

Gaming-Nachmittage und digitales Spielen vor Ort

Seit circa eineinhalb Jahren bieten wir in der Mediathek der Stadtbibliothek Spielenachmittage unter dem Namen „Level Up“ an, die sehr gut besucht werden. In einem vorgegebenen Zeitrahmen von zwei bis vier Stunden können Kinder und Jugendliche, unter Aufsicht eines/einer Mitarbeiter*in ausgewählte Spiele wie „Fifa“ oder „Super Mario Kart“ spielen. Durch den Eventcharakter, die zeitliche Begrenzung und die Anwesenheit der Mitarbeiter*innen ist es auch kein Problem, wenn es an diesen Tagen etwas lauter zugeht. Problematische Aspekte wie Lärmbelästigung durch das Spielen vor Ort können wir durch die dafür genutzten und von der restlichen Mediathek einigermaßen isolierten Kellerräumlichkeiten gering halten. So bleibt der reguläre Bibliotheksbetrieb ungestört. Als zusätzliches Angebot haben wir in unserer Bibliothek der Dinge „Dingeborg“ eine Switch und zwei VR-Brillen im Verleih. Ohne Mehrkosten können diese von Nutzer*innen für zwei Wochen ausgeliehen werden. Dieses Angebot wird ebenfalls sehr stark genutzt. Die Nutzer*innen gehen sehr vorsichtig mit den Geräten um, und so kam es bisher zu keinerlei Beschädigungen.

Auch Brettspiele stark nachgefragt

Die ersten Spiele, die seit den 1990er-Jahren Einzug in öffentliche Bibliotheken gefunden haben, waren allerdings Brettspiele. Dies war sozusagen ein erster Schritt in Richtung „Bibliothek der Dinge“. Seit 2020, im Zuge der Pandemiejahre, kam es zu einem regelrechten Brettspielboom, der von Beginn an auch in der Stadtbibliothek Graz wahrgenommen werden konnte. Nie zuvor wurden so viele analoge Spiele veröffentlicht wie in den letzten vier Jahren. Die Stadtbibliothek Graz bietet in vier ihrer neun Zweigstellen Brettspiele zum Entleihen und Vor-Ort-Spielen an. Insgesamt umfasst der Bestand 1.800 Spiele. Diese zählen zu den meistentlehnten Mediengruppen. Zu den meistverborgten Spielen zählen einerseits Klassiker sowie andererseits Spiele, deren



© Gerald Hanschitz

→ Digitales Gaming in der Mediathek



© Stefan Ploner

→ Brettspiele in der Stadtbibliothek Süd

Altersempfehlung zwischen zwei und acht Jahren liegt, aber auch Spieleneuheiten und die preisgekrönten Spiele der letzten Jahre werden stark nachgefragt. Außerdem erfreuen sich Spiele für Kinder, die auf Lernerfolge abzielen und Themen wie logisches Denken oder Geschicklichkeit behandeln, äußerster Beliebtheit. Immer wieder wurden bei uns in der Bibliothek Spielenachmittage angeboten, bei welchen Spieleneuheiten vorgestellt wurden und auch Klassiker im ungezwungenen Rahmen gespielt werden konnten. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sowohl digitale als auch analoge Spiele den Bestand der Stadtbibliothek Graz mehr als bereichert haben und uns zum Teil gänzlich neue Zielgruppen erschließen konnten.

Gerald Hanschitz, Stefan Ploner und Boris Miedl (StB Graz)



Ein innovatives Konzept fürs Gamen

Seit 2020 setzt unsere Bibliothek auf das Konzept „Gamen als Treffpunkt und Medienerlebnis für alle Generationen“. In einem eigens dafür eingerichteten Veranstaltungsraum mit grossem Bildschirm finden regelmässig Gamen-Events statt. Dabei handelt es sich um ein reines Vor-Ort-Erlebnis – eine Ausleihe der digitalen Spiele ist nicht möglich.

Die Entscheidung, ein Gamen-Angebot einzuführen, erfolgte aufgrund positiver Rückmeldungen aus anderen Bibliotheken. Dort wurde festgestellt, dass digitale Spiele nicht nur unterhaltsam sind, sondern auch als Treffpunkt für den Austausch mit Gleichaltrigen dienen. Unser Ziel war es, einen Raum zu schaffen, in dem gemeinsames Gamen unter Aufsicht positive Gemeinschaftserlebnisse ermöglicht und idealerweise den Einstieg in das umfassende Medienangebot der Bibliothek fördert.

Ausstattung und organisatorischer Ablauf

Für das digitale Gamen wird eine Nintendo Switch-Konsole verwendet. Bei unseren zweimal monatlich stattfindenden Sessions, die jeweils zwei Stunden dauern, wechseln wir abwechselungsweise zwischen Spielen wie „Mario Kart 8 Deluxe“ und „Mario Party“. Erforderlich sind dabei neben der Konsole auch vier Controller sowie die entsprechenden Spiele. Die Durchführung wird von geschulten Mitarbeiter*innen begleitet, sodass sowohl technischer Support als auch eine einladende Atmosphäre gewährleistet sind. Die Anschaffung der nötigen Ausrüstung – bestehend aus Konsole, Controllern und Spielen – hat uns etwa CHF 600 (Euro 640) gekostet.

Ausleihmöglichkeiten und analoges Gamen

Während das digitale Gamen ausschliesslich vor Ort stattfindet, bieten wir ein umfangreiches Ausleihsortiment an Brett- und Gesellschaftsspielen an. Zusätzlich organisieren wir jeden zweiten Monat einen Spielabend für Erwachsene, bei dem diese analogen Spiele in geselliger Runde ausprobiert und genossen werden können.

Lärmbelastung und räumliche Rahmenbedingungen

Ein häufig geäussertes Kritikpunkt bei Gamen-Veranstaltungen ist die mögliche Lärmbelastung. Bei unseren Events kommt es jedoch nicht zu einer signifikanten Geräuschkentwicklung. Dank der Nutzung des separaten Veranstaltungsraums bleibt die Ruhe in den anderen Bereichen der Bibliothek weitestgehend erhalten.

Fazit

Das Gamen-Angebot unserer Bibliothek zeigt eindrucksvoll, wie moderne Bibliotheken mehr sein können als reine Bücherdeposits. Es bietet einen innovativen Zugang zu digitalen und



→ Das regelmäßige Gaming-Event der Stadtbibliothek Chur für Kinder und Jugendliche



© StB Chur

→ Kinder beim Gamen in der Stadtbibliothek

analogen Medien, fördert den Austausch zwischen den Besucher*innen und bereichert das gesamte Medienangebot. Diese Initiative verbindet Unterhaltung, Begegnung und den verantwortungsvollen Umgang mit neuen Technologien – ein Gewinn für alle Generationen.

Ursula Brenn und Martina Mutzner (StB Chur)

Il gaming in biblioteca: storia e prospettive

La storia del gaming in biblioteca si può dire essere iniziata nel 2007 con il National Games Day, ideato negli USA da Jenny Levine e Scott Nicholson.

In particolare Levine era stata l'autrice l'anno prima di un numero monografico della rivista di American Library Association "Library Technology Reports" dedicato al gaming in biblioteca (n. 5/2006) e ne pubblicherà in seguito altri due (n. 3/2008 e 5/2009) e oggi tutti sono disponibili liberamente. Cinque anni dopo, constatando l'entusiasmo di biblioteche non solo statunitensi, l'iniziativa è stata allargata a livello internazionale e poi si è estesa su un periodo maggiore di tempo (anche per rendere più agevole la partecipazione nei periodi di restrizioni causate dal COVID) fino ad arrivare nel 2022 alla formula "International Games Month".

IGD Italia

Nel 2014, su sollecitazione di Anna Maria Tammara, all'epoca componente del CEN AIB, ricevetti l'incarico di coordinare la partecipazione italiana all'evento (già prima biblioteche italiane avevano partecipato a titolo individuale, come il Multiplo di Cavriago, RE) grazie al curriculum legato alle sperimentazioni dell'introduzione di servizi di videogiochi in biblioteca e alla pubblicazione nel 2013 del libro "La biblioteca in gioco" per Bibliografica. L'entusiasmo per il nuovo servizio ha portato colleghe e colleghi ad aggregarsi che, dal 2017, hanno dato vita al Gruppo di lavoro gaming in biblioteca – IGD Italia che da allora ha non solo coordinato l'adesione delle biblioteche italiane all'evento internazionale, ma ha anche erogato formazione sia collettivamente sia individualmente declinando il concetto di gaming nelle seguenti categorie: giochi da tavolo e di ruolo, narrativa interattiva, videogiochi, coding, app ludiche, gamification. A partire dal 2020 è stato anche sperimentato un nuovo format: le videointerviste con autori, editori e studiosi di giochi. Le videointerviste sono trasmesse in streaming sul canale YouTube di AIB e sulla pagina Facebook del Gruppo e restano disponibili sui canali anche per la visione differita.

Gli sponsor

Il maggior risultato raggiunto dal Gruppo è stato però quello di coinvolgere gli editori di giochi da tavolo in qualità di sponsor i quali donano giochi che poi il Gruppo si incarica di distribuire alle biblioteche che partecipano all'evento. Negli anni svariati editori hanno garantito il loro supporto: Asmodee Italia, DV Giochi, Ghenos Games, Red Glove, Creativamente, Erickson, Babalibri, Ludic, Cranio Creation, Creardo. Pur in misura diversa, e in anni diversi (l'unico sponsor che ha sempre supportato l'iniziativa è stato Asmodee), gli sponsor sono arrivati a donare oltre 500 giochi (nel 2018) che hanno permesso all'iniziativa di toccare nel 2023 il picco di 321 biblioteche partecipanti all'evento (la stra-



© Biblioteca "G. Bedeschi"

→ Due ragazzi giocano nella Biblioteca „G. Bedeschi” di Arzignano (VI).

grande maggioranza biblioteche pubbliche, ma anche scolastiche, universitarie e private o gestite da associazioni). All'interno degli incontri di formazione si è sempre messo in rilievo che uno degli elementi centrali, che riguarda qualsiasi nuova collezione o servizio attivati dalla biblioteca, è la gestione e la promozione. Il che non deve essere un semplice mettere a disposizione sugli scaffali una nuova risorsa, ma riuscire a informarne quanti più potenziali interessati e mostrare loro un'adeguata competenza in merito. Per quanto riguarda il gaming non è possibile sperare che il mettere qualche gioco a scaffale possa miracolosamente attirare nuovo pubblico. È fondamentale la promozione tramite canali mirati (ad esempio con le scuole, che sempre più utilizzano il gioco – o la gamification – all'interno della didattica) e l'alleanza con elementi attivi del tessuto sociale come possono essere i negozi o le associazioni ludiche. Inoltre il bibliotecario e la bibliotecaria non possono esimersi da un minimo di "formazione" sui giochi che mettono a disposizione negli eventi e/o nelle collezioni: occorre quindi investire in formazione e in "pratica" ludica.

Bibliotecari che giocano

Fin dall'inizio dell'attività il Gruppo ha poi proposto a colleghe e colleghi di mettersi in gioco (e in questo caso non si tratta di un banale modo di dire) durante l'evento internazionale mediante il "gioco nazionale". Nei primi anni hanno avuto un notevole successo il gioco delle "poesie dorsali" (nel 2016) e di "bookface" (nel 2017). Negli ultimi due anni il gioco nazionale si è avvalso di un game designer eccezionale, come Beniamino Sidoti, per due giochi (#unapoltronaperdewey nel 2023 e "Il Gioco Definitivo" nel 2024) dove bibliotecari e bibliotecarie dovevano rispondere ogni giorno di una data settimana, a nome della propria biblioteca, ai "giochilli" proposti da Sidoti sulla pagina Facebook del Gruppo, per essere poi giudicati da un team composto da esperti come Sidoti stesso, Andrea Angiolino e Mirella Vincini. Alle biblioteche vincitrici sono sempre stati riservati giochi in premio tra quelli messi a disposizione dagli sponsor.

Le Gaming Zone

Non si può fare a meno di notare che il focus è centrato principalmente sui giochi da tavolo. In passato in realtà si sono cercati contatti anche con gli editori videoludici, i quali però quando hanno risposto hanno negato il coinvolgimento, sostenendo che le biblioteche non riescono ad arrivare a quello che è il loro target. In realtà svariate biblioteche, soprattutto dei sistemi lombardi della cintura milanese, hanno inaugurato gaming zone con console e collezioni videoludiche. Ancor prima già in fase di progettazione del Multiplo di Cavriago era stata studiata un'area espressamente dedicata ai videogiochi da affiancare a giochi da tavolo e fumetti con una visione approfondita e lungimirante. In effetti la biblioteca videoludica ha bisogno di maggiori risorse: economiche per aggiornare la collezione e l'hardware, architettoniche per mettere a disposizione spazi adeguati, di formazione per il personale. Alberto Raimondi, che ha fatto parte del Gruppo e che attualmente lavora presso la Biblioteca di Cologno Monzese, ha coordinato la creazione di svariate delle Gaming Zone, costituite non solo di giochi da tavolo ma anche di videogiochi delle biblioteche del CSBNO – Culture Socialità Biblioteche Network Operativo (ex Consorzio Sistema Bibliotecario Nord Ovest). Raimondi, facendosi forza della sua esperienza, ha inoltre preparato una guida attualmente in fase di pubblicazione presso Ledizioni. Il testo intende guidare i bibliotecari di biblioteche di qualsiasi grandezza a realizzare una gaming zone – che possa comprendere anche videogiochi – con budget praticamente da zero in su, scegliendo console e attrezzatura, arredamento adeguato, un primo nucleo di titoli "irrinunciabili", ma soprattutto dando preziosi suggerimenti su come gestire la comunicazione e la gestione del materiale (il regolamento). Il mondo videoludico ha connessioni più forti (rispetto ai giochi da tavolo) con le tradizionali collezioni bibliotecarie (normalmente libri e audiovisivi): pensiamo a come le narrazioni passano da un medium all'altro, a come storie di libri e film di successo ispirano i videogiochi e sempre più le storie dei videogiochi isparino narrazioni letterarie e cinematografiche (per fare qualche esempio: Resident Evil, Uncharted, Sonic, Super Mario, ecc.). La presenza dei videogiochi (e dei giochi da tavolo, ecc.) fa sì che la biblioteca muti la propria essenza da raccolta di documenti, in raccolta di storie che si possono declinare su qualsiasi supporto.

Gaming e Linee guida IFLA

Ma, si tratti di gioco da tavolo, di videogioco, di coding, di gamification, di app ludiche, l'investimento paga quando lo staff bibliotecario che lo propone si mette in gioco in prima persona,



© Biblioteca Affori

→ **Presentazione di nuovi giochi e di nuova letteratura sui giochi nella Biblioteca Rionale Affori di Milano (MI)**

crea una rete di rapporti con la dirigenza e/o l'amministrazione, sa promuovere adeguatamente il servizio. Perché il gioco è esattamente al centro delle coordinate di Esperienza, Potenziamento, Coinvolgimento e Innovazione che le "Linee guida IFLA per i servizi bibliotecari per ragazze e ragazzi 0-18" richiedono ad ogni biblioteca che abbia questo target. Chi sa svolgere bene il proprio ruolo di bibliotecaria/o ludica/o sa che l'età può non essere un limite ma una risorsa.

Link

- » Pagina ufficiale del Gruppo di lavoro sul gaming – IGD Italia: <https://www.aib.it/struttura/ggam/>
- » Pagina Facebook del Gruppo: <https://www.facebook.com/IGD.Italia/>
- » Blog del Gruppo: <https://internationalgamesdayitalia.wordpress.com>
- » Canale YouTube di AIB: <https://www.youtube.com/@aib-it>
- » Library Technology Report: <https://journals.ala.org/index.php/ltr/index>

Francesco Mazzetta, Coordinatore del Gruppo di lavoro sul gaming in biblioteca dell'AIB

Literatur, Webseiten, Links

Literatur

- » Levine, Jenny (2006). *Gaming and Libraries: Intersection of Services*. American Library Association. ISBN 9780838957837 (mit Updates 2008 und 2009 als eigene Veröffentlichungen).
- » Neiburger, Eli (2007). *Gamers ... in the Library?! The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*. American Library Association. ISBN 9780838909447.
- » Gallaway, Beth (2009). *Game on!: gaming at the library*. Neal-Schuman Publishers. ISBN 9781555705954.
- » Nicholson, Scott (2010). *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Information Today, Inc. ISBN 9781573873987.
- » Nicholson, Scott (2013). *Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*. The Library Quarterly, 83(4), 341–361.
- » Todaro, Julie (2014). *Library Management for the Digital Age: A New Paradigm*. Rowman & Littlefield. ISBN 9781442230163.
- » Deeg, Christoph (2014). *Gaming und Bibliotheken*. De Gruyter Saur. ISBN 9783110312713.
- » Schultze, Simon (2015). Videospieldturniere in öffentlichen Schweizer Bibliotheken. Ein Pilotprojekt der St. Galler Stadtbibliothek Katharinen. Churer Schriften zur Informationswissenschaft, Arbeitsbereich Informationswissenschaft, Schrift 76. https://www.fhgr.ch/fileadmin/fhgr/angewandte_zukunftstechnologien/SII/churer_schriften/sii-churer_schriften_76-Videospieltturniere_in_oeffentlichen_Schweizer_Bibliotheken.pdf.
- » Buller, Ryan F. (2017). *Lending Video Game Consoles in an Academic Library*. Libraries and the Academy, 17(2), 337-346. <https://doi.org/10.1353/pla.2017.0020>.
- » International Federation of Library Associations (IFLA) (2018). *IFLA Guidelines for Library Services to Children Aged 0-18*. IFLA Publications. <https://repository.ifla.org/server/api/core/bitstreams/362d7ec8-c94c-4922-a7fc-d202d9eed5bb/content>.
- » Beutelspacher, Lisa (2019). *Auf zu neuen Abenteuern! Der Einsatz von Spielen in Öffentlichen Bibliotheken*. In: o-bib 6(3). <https://doi.org/10.5282/o-bib/2019H3S56-69>.
- » Marčinko, Barbara (2019). *Serious Games über Bibliotheken. Bachelorarbeit im Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement an der Hochschule der Medien Stuttgart*. <https://hdms.bsz-bw.de/files/6539/Marcinko.pdf>.
- » Crowe, Stephanie & Sclipa, Eva (Hrsg.) (2020). *Games and Gamification in Academic Libraries*. ACRL. ISBN 9780838947876.
- » Schulz, Diana (2023). *Serious Games in öffentlichen Bibliotheken. Eine Literaturanalyse mit Fokus auf Kinder und Jugendliche*. Bachelorarbeit im Studiengang Bibliothekswissenschaft an der Fachhochschule Potsdam, Fachbereich Informationswissenschaften. https://opus4.kobv.de/opus4-fhpotsdam/files/3469/BA_SCHULZ_Diana_2023.pdf.

Webseiten und weitere Links

International

- » gamescom – weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele (Köln): <https://www.gamescom.global>
- » TOMMI Kindersoftwarepreis: <https://tommi.kids/kindersoftwarepreis>

Südtirol

- » Gaming-Verein DUNG (Südtirol): <https://www.dung-gaming.it>
- » Gesellschafts- und Videospiele in der Stadtbibliothek Bozen: <https://bibliotheken.gemeinde.bozen.it/Themen/Gesellschafts-und-Videospiele>

Deutschland

- » BuB – Forum Bibliothek und Information, 2017, H. 11: Schwerpunkt „Gaming – Spielen in der Bibliothek“: https://www.b-u-b.de/fileadmin/archiv/jahrgang_2017/2017-11.pdf
- » Gaming-Angebote der Stadtbibliothek Chemnitz: <https://www.stadtbibliothek-chemnitz.de/angebote-medienpaedagogik/schuelerinnen/gaming>
- » Gaming-Angebote der Stadtbibliothek Heidenheim: <https://www.bibliothek-heidenheim.de/service/gaming>
- » Thema Gaming auf dem Bibliotheksportal: <https://bibliotheksportal.de/ressourcen/bildung/gaming>
- » Thema Gaming im Netzwerk Bibliothek Medienbildung: https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/modul-3-station-gaming

Österreich

- » AREA52 – Gaming Lounge Wien: <https://area52.at>
- » Ludovico – Verein zur Förderung der Spielkultur, des Spielens und der Spielpädagogik (Graz): <https://www.ludovico.at>

Schweiz

- » Simon Schultze (2024): Videospielevents auch für kleine Bibliotheken?: <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/18748>
- » Verein biblioplay: <https://biblioplay.ch>
- » Pestalozzi-Bibliothek Zürich: <https://www.pbz.ch/gaming-und-coding/gamen-in-der-bibliothek> (mit speziellen Links für Eltern)

Große Vielfalt

Die Rezensionen dieses Heftes stammen zur Hälfte von Teilnehmer*innen der BVS-Gruppenreise zur Buchmesse Leipzig und zum Teil von Mitarbeiter*innen des Amtes für Bibliotheken und Lesen, einer Schuldirektorin und einem Gaming-Experten. Ebenso groß ist die Vielfalt der besprochenen Medien – viel Spaß beim Schmökern, Hören und Spielen!

Martina Adami, Gymnasium „Walther von der Vogelweide“ Bozen



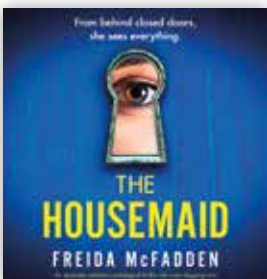
Eigentum von Wolf Haas

Penguin, 2025
ISBN 978-3-328-11156-6

Es gibt Bücher, die einen von der ersten Zeile an ansprechen, die dich so punktgenau treffen, wie sonst nur wenige. „Eigentum“ von Wolf Haas ist eines dieser Bücher, die betroffen machen, schmunzeln lassen, vielleicht auch mehr Verständnis wecken für eine Generation, um die sich im Moment viele auch ganz persönlich kümmern müssen, die besondere Zuwendung und Pflege benötigt und die manchmal auch ein ganz eigenes Lebensbild präsentiert, das bei so manchen von uns Kopfschütteln auslösen muss. Haas versucht sich in diesem Buch seiner Mutter anzunähern,

die immer mehr vergisst, ihre ganz typischen Muttertugenden aber immer noch anwendet, egal wie alt, egal wie erwachsen das eigene Kind geworden ist, und ganz bezeichnende Strategien im Umgang mit ihrer Krankheit entwickelt hat. „Weißt du noch, welchen Beruf dein Vater hatte?“ ‚Sicher!‘, sagte sie mit geschlossenen Augen und tupfte sich in einer langwierigen Prozedur mit der Serviette den linken Mundwinkel ab. ‚Wieso soll ich das nicht wissen?‘ Haas gelingt es in diesem Kurzroman einprägsam, mit einem kleinen liebevollen Lächeln ein Leben zu schildern, in dem ständig um ein bisschen Eigentum, einen Minilebensraum gekämpft wurde, der einem ganz persönlich gehört, über das Persönliche hinaus aber auch eine ganze Generation einzufangen – in wirklich eindrucksvollen Momentaufnahmen.

Edith Strobl, ÖB Toblach

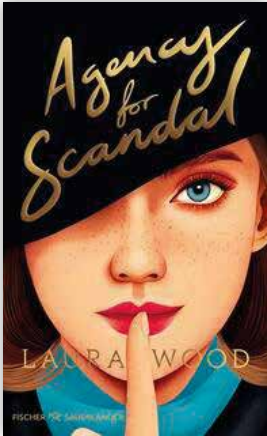


The Housemaid von Freida McFadden

Bookouture, 2023
Hörbuch in englischer Sprache

Thriller sind eigentlich nicht das, was ich üblicherweise lese oder höre, aber Abwechslung bringt die nötige Würze in den Literaturgenuss, und „The Housemaid“ hat mich definitiv nicht enttäuscht. Millie hat eine Vergangenheit, die besser verborgen bleibt, und kann es kaum glauben, als sie bei der wohlhabenden Familie Winchester, die scheinbar über allen erdenklichen Luxus verfügt, eine Anstellung findet. Für sie eine Möglichkeit zum Neustart! Doch schnell entpuppt sich ihre Arbeitgeberin Nina als Biest, die ihr das Leben zur Hölle macht, und deren Tochter als gleichzeitig widerspenstiges und ge-

spenstiges Wesen. Einziger Lichtblick ist Mr. Winchester, der sich nett und endlos geduldig zeigt und manche zu eskalieren drohende Situation entschärft. Zudem sieht er gut aus. Vorhersehbar, dass sich zwischen Millie und Andrew, wie sie ihn bald nennen darf, eine gefährliche Romanze entspinnt. Weniger vorhersehbar ist, wo die eigentliche Gefahr liegt und warum Millies Vergangenheit der eigentliche Grund für ihre Anstellung war und ihr letztendlich das Leben rettet. „The Housemaid“ ist ein packender Thriller, der einen so schnell nicht mehr loslässt. Schon nach wenigen Hörminuten ist man so tief drinnen in der luxuriösen, aber von dunklen Schatten gezeichneten Welt im Hause Winchester, dass man bald nicht mehr merkt, dass man in einer Fremdsprache horcht.



Agency for Scandal von Laura Wood

Fischer Sauerländer, 2024
ISBN 978-3-7373-4389-3

London 1897. Als Izzy Stanhopes Vater unerwartet stirbt, hinterlässt er der Neunzehnjährigen nicht viel mehr als Schulden, einen adeligen Titel und die besondere Gabe, Schlösser zu knacken. Während sich ihre Mutter in ihrem Zimmer mit ihren Krankheiten beschäftigt und am gesellschaftlichen Leben Londons nur mehr per Korrespondenz teilnimmt, verscherbelt Izzy das Mobiliar und was sich sonst noch zu Geld machen lässt, damit ihr kleiner Bruder standesgemäß in einem Internat

beschult wird. Abends besucht sie mit ihrer besten Freundin Teresa Wynter die Orte Londons, die ihrem Stand und Alter entsprechen. Bei einem Besuch in der Royal Opera wird sie von einer Geheimorganisation, dem Finkennest, angeworben. Mit anderen Frauen aus der guten Gesellschaft verrichten sie feministische Detektivarbeit: Sie verhelfen Frauen zu ihrem Recht gegenüber übergriffigen Ehemännern, mächtigen Vätern und Brüdern. Bei ihrem ersten Fall kommt ihr ausgerechnet der gutaussehende Max Vane, ein echter Duke, in die Quere. Seit achtzehn Monaten ist sie nun schon heimlich in ihn verliebt ... Im April 2025 erscheint der Folgebund!



Weiße Tränen von Katrin Schrocke

Mixtvision, 2023
ISBN 978-3-95854-205-1

Lenni und Serkan sind schon seit ihrer Kindheit beste Freunde. Sie besuchen beide das Kant-Gymnasium, welches stolz das Label „Schule ohne Rassismus“ trägt. Doch als der neue Mitschüler Benjamin auftaucht und in der Theater-AG den Lehrer als Rassisten bezeichnet, überschlagen sich die Ereignisse: Serkan fühlt sich plötzlich verstanden, Lenni soll dazu Stellung

beziehen. Ihre Freundschaft wird auf eine harte Probe gestellt. Gleichzeitig hackt jemand den Insta-Account der Schule und ändert den Slogan in „Schule feiert Rassismus“. Dass das geplante Musical „King Kong“ und das dazugehörige Affenkostüm derartige Reaktionen auslösen könnten, hätte sich Herr Prash, der Leiter der Theater-AG, in seinem letzten Schuljahr vor der Pensionierung nie träumen lassen. Fazit: Mich hat das Buch begeistert, weil es neue Denkansätze zum Thema des versteckten und auch des offenen Rassismus im alltäglichen Leben liefert. Es ist nicht nur für Jugendliche lesenswert!



Die Farben der Magie von Terry Pratchett

Piper, Neuauflage 2024
ISBN 978-3-492-28062-4

Zweiblum ist der erste Tourist der Scheibenwelt. Voller Neugier und Optimismus reist er nach Ankh-Morpork, der Hauptstadt greifbarer Gerüche und zwielichtiger Charaktere. Die Einheimischen wittern sofort ein lukratives Geschäft, was mitunter an der mit Gold gefüllten Truhe liegt, die Zweiblum auf Schritt und Tritt folgt. Um den ersten Touristen zu beschützen, soll der gescheiterte Zauberer Rincewind seine Reisebegleitung werden, was zur Folge hat, dass die Stadt in Flammen aufgeht. Gemeinsam stolpern Rincewind

und Zweiblum von einem Desaster ins nächste und machen dabei die Runde um die Scheibenwelt, die, balancierend auf den Rücken von vier Elefanten, von der Weltenschildkröte Groß-A'Tuin durch den Weltraum getragen wird. „Die Farben der Magie“ ist der Auftakt der Scheibenwelt-Romane, die Terry Pratchett in 38 lose zusammenhängenden Bänden erschuf (die nicht in Reihenfolge gelesen werden müssen). Während die Struktur in diesem Band etwas gewöhnungsbedürftig sein könnte, festigt Pratchett seinen Stil mit jedem weiteren Buch, indem er stets mit Humor das Menschsein feiert. Ich empfehle sowohl die Reihe als auch schon diesen ersten Band allen, die schrullige Fantasy, Wortspiele und Satire mögen.



Die Nacht der Schildkröten von Greta Olivo

Rowohlt Verlag, 2024
ISBN 978-3-498-00708-9

Livia, 15 Jahre jung, hübsch und sehr sportlich, Studentin am wissenschaftlichen Lyzeum in Rom, liebt Partys und all das, was junge Mädchen in diesem Alter eben so lieben. Ihre Zukunft sieht dunkel aus: Sie leidet an einer unheilbaren Augenkrankheit. Bereits mit vier Jahren wurden die ersten Symptome diagnostiziert. Jetzt, mit 15, erhält Livia nach einer Bindehautentzündung die schockierende Nachricht der bald bevorstehenden völligen Erblindung. Doch davon will die Protagonistin nichts wissen. An die Zukunft will sie nicht denken, und sie verheimlicht ihren Schulfreunden ihre Krankheit, denn Mitgefühl kann sie nicht ausstehen. Doch das Unausweichliche überschattet täglich ihr Dasein. Die Sorgen der Eltern, die im-

mer stärker eintretende Einschränkung der Sehkraft, die täglichen Kopfschmerzen, das Wissen, irgendwann in naher Zukunft nicht mehr allein leben zu können, belasten Livia sehr. In einem spezialisierten Internat für Sehbehinderte lernt Livia, sich auf diese neue Welt vorzubereiten. Im Dunkeln zu leben, sich im Dunkeln zu bewegen, Gefahren zu erkennen, ohne zu sehen, sich schminken können ohne Spiegel, den braucht es ja nicht mehr, oder auf Geräusche zu achten, die man vorher nicht kannte. Das „unlösbare Problem“, so wie es die Autorin nennt, tritt ein. Lydia muss sich ihrem Schicksal ergeben. Ein Roman für junge und alte Erwachsene. Die junge Autorin schreibt sehr einfühlsam, als Leser*in kann man sich sehr gut in eine derartig aussichtslose Situation hinein fühlen, und sehr bemerkenswert ist, wie nüchtern und klar Greta Olivo sich in ihrem ersten Roman mit diesem nicht alltäglichen Thema beschäftigt.



Mann vom Meer von Volker Weidermann

btb, 2024
ISBN 978-3-442-77494-4

Aus all der gewiss lesenswerten Literatur von und über Thomas Mann, dessen 150. Geburtstag wir am 6. Juni und dessen 70. Todestag wir am 12. August feiern werden, möchte ich auf ein Büchlein unter dem Titel „Mann vom Meer. Thomas Mann und die Liebe seines Lebens“ von Volker Weidermann, dem bekannten Literaturredakteur der Frankfurter Allgemeinen Zeitung, hinweisen. Das bereits als „Spiegel Bestseller“ gehandelte Buch vereint mehrere literarische Gattungen in sich: eine romanhafte Erzählung des Lebens, ein genau recherchiertes Sachbuch über einige der Eigenheiten und biografischen Bezüge in seinem Werk, und nicht zuletzt immer auch Zitate aus Tagebüchern und Briefen, nicht nur von Thomas

Mann selbst, sondern auch der Frau Katia, der Töchter Erika, Elisabeth und Julia, die ihrem Übertater, dem „Zauberer“, stets kritisch, aber mit viel Liebe und Zuneigung begegneten. Dem Buch ist gleichsam als Motto ein Satz aus dem „Zauberberg“ vorangestellt: „Mein Herz schlägt stark und weiß warum“. Das hat auch Volker Weidermann zu spüren bekommen, denn er geht mit Kopf und viel Herz, aber auch viel Humor an sein kleines Mann-Buch, ohne zu verschweigen, was gesagt werden muss und ohne zu erfinden, was vermutet werden kann. Ausgehend vom Meer, dem Ort von Thomas Manns lebenslanger Sehnsucht, ortet der Autor vor allem jene Momente im Leben und Werk Thomas Manns, die, von bürgerlichen Konventionen endlich befreit, das Leben eines deutschen Schriftstellers zeigen, der stets seinem eigenen Scheitern näherstand, als man glauben mag, auf 235 Seiten in ein neues und unkonventionelles Licht getüncht.



Wohnverwandtschaften von Isabel Bogdan

Kiepenheuer & Witsch, 2024
ISBN 978-3-462-00419-9

Vier Menschen, allesamt nicht mehr ganz jung, leben in Hamburg in einer Wohngemeinschaft: Jörg, der Besitzer der Wohnung, 68 Jahre alt; nach dem Tod seiner Frau holt er sich drei Mitbewohner*innen in die große Wohnung, um nicht einsam zu sein. Murat, um die 50, mit türkischen Wurzeln, ist die gute Seele in der Wohnung, er kocht für sein Leben gern und betreibt einen Kleingarten. Anke, Mitte 50, arbeitslose Schauspielerin, die auf ihr nächstes Engagement wartet, das aber nicht kommt. Die letzte, die in die WG kommt, ist die Zahnärztin Constanze. Sie hat sich von ihrem Partner getrennt und quartiert sich mit dem Klavier in die Wohnung ein, bis sie etwas Eigenes gefunden hat. Sie will nur kurz bleiben, es wird dann doch über ein Jahr. Wir begleiten die vier

Bewohner*innen, zwei Männer und zwei Frauen, über ein Jahr. Abwechselnd wird aus der Perspektive der vier Protagonist*innen erzählt. Mit Jörg stimmt was nicht, er ist vergesslich, bringt die Namen durcheinander. Es erhärtet sich der Verdacht, dass es wohl Demenz sein muss. „Wohnverwandtschaften“ ist ein leises, unspektakuläres Buch, das doch wichtige Themen unserer Zeit aufgreift. Es ist ein Buch über das Zusammenleben. Murat sagt über die WG: „Fühlt sich doch längst an wie Familie. Ich hab hier meinen kleinen Garten, der ist nur meins, aber Jörg und Anke sind mein Zuhause, meine Familie. Constanze eigentlich auch schon längst.“ Es ist auch ein Buch über Demenz, über das langsame Verschwinden von Jörg: „Mir fallen die Wörter nicht mehr ein, wo sind meine Wörter hin, meine Schätze? Ich war doch mal ganz eloquent, eloquent war ich, so ein schönes Wort. Sie fehlen mir, die Wörter. Die schönen. Und die hässlichen.“

Hannes Waldner, Gamingverein DUNG



Kingdom Come: Deliverance 2

Mit dem ersten Teil „Kingdom Come: Deliverance“ schufen die Entwickler der Warhorse Studios nicht nur ein eigenes Subgenre (historische Mittelalter-Rollenspiele), sondern auch die schönsten Wälder der Spielgeschichte. Und mit dem zweiten Teil legen sie überall noch eine Schippe drauf. Die Geschichte des ersten Teils wird zwar nahtlos weiter erzählt, doch wird diese so gut eingeführt, dass auch direkt mit dem zweiten Teil gestartet werden kann. Als vom Pech verfolgter Schmiedesohn Heinrich spielt man sich durch das beeindruckend authentisch simulierte böhmische Kuttenberg des 15. Jahrhunderts bis in den Hof des Königs und erlebt inmitten der Wirren des Bürgerkrieges eine mit Intrigen, Verschwörungen und Verrat gespickte Rachegeschichte. Dabei reagiert die Geschichte und die Spielwelt mit ihren hunderten Bewohnern auf deine Entscheidungen, die du in diesem 3D Rollen-

spiel triffst. Bis ins kleinste Detail wurde hier eine Mittelaltersimulation erschaffen, die an Intensität und Tiefe ihresgleichen sucht. Keine Magie, Fantasy-Wesen oder unrealistische Über-Helden, sondern Dreck, Schweiß und raue Sitten, wie man es sich vom anstrengenden, harten Leben im Mittelalter erwartet. Dadurch wird „Kingdom Come: Deliverance 2“ zwar für Anfänger schwer zugänglich und anfangs auch frustrierend. Wer aber bereits Erfahrung mit Action-Rollenspielen aus der Ego-Perspektive mitbringt, sich auf harte Schwertkämpfe und die realistische Mittelalter-Lebenssimulation einlässt, wird mit locker 100 Stunden intensivem Rollenspielspaß belohnt. Ein Highlight des Spieljahres 2025 und bereits jetzt ein moderner Klassiker. Empfohlen für Mittelalter-Markt-Besucher, Schwertschwinger und Liebhaber historischer Literatur, bei denen es auch mal rau und derb zugehen darf (ab 18 Jahren). Plattformen: PC, PlayStation, Xbox.



The Case of the Golden Idol

Vor vier Jahren konnte ich eine Probe-Version eines kleinen, hässlichen Detektivspiels testen, das mich zwar grafisch im ersten Moment überhaupt nicht ansprach, doch dessen neuartige und simple Spielmechanik mich umso mehr faszinierte: Man klickt sich durch zahlreiche Dioramen einer mysteriösen Kriminalgeschichte rund um die namensgebende goldene Statue, um Beweisstücke und die dazu passenden Begriffe zu sammeln. Diese gilt es anschließend an die richtigen Positionen eines Lückentextes zu ziehen, um die zusammenhängenden Fälle zu lösen. Klingt einfach, ist es aber ganz und gar nicht. Noch nie musste ich in einem Detektiv-Rätselspiel so intensiv grübeln, Informationen kombinieren und die Tatorte analysieren, damit ich all die kleinen Hinweise, Personen und Tatabläufe richtig zusammensetzen konnte. Fordernd, moti-

vierend und äußerst belohnend, wenn's denn dann funktioniert. Die zwei lettischen Entwickler Ernests und Andrejs Kļaviņš des Independent-Studios „Color Gray Games“ schufen eine Hommage an die Point-&-Click-Adventures der 1990er-Jahre, die das Genre auf ein neues Level hoben und von dem ich sofort überzeugt war, dass es zum Klassiker werden wird. Und ich sollte recht behalten. Es avancierte bei der Veröffentlichung 2022 zum Kritiker-Liebling, verkaufte sich blendend und wurde kürzlich mit „Rise of the Golden Idol“ fortgesetzt. Zusammen mit einigen anderen kleinen Perlen wurde es nun auch von Netflix in die illustre Reihe von Spielen aufgenommen, die man durch das Streaming-Abo kostenlos spielen kann. Empfohlen für Knobler, Sherlocks und Freizeitdetektive, denen die Grafik bei einem Spiel egal ist (ab 12 Jahren). Plattformen: PC, Android, iOS, Switch, Playstation, Xbox, Netflix.



Hogwarts Legacy

Wer kennt die Geschichten rund um Harry Potter, Dumbledore und Voldemort nicht; das globale Fantasy-Phänomen wurde mittlerweile für jedes Medium adaptiert. Natürlich gibt es auch zahlreiche Videospiele, welche die magische Welt zum Leben erwecken. Das beste von ihnen ist eindeutig „Hogwarts Legacy“, welches uns die namensgebende magische Schule knapp hundert Jahre vor den Ereignissen um Harry Potter entdecken lässt. Man schlüpft in die Rolle einer jungen Hexe oder eines jungen Zauberers und löst die Rätsel rund um die Erbauer von Hogwarts. Das Spiel überzeugt einerseits mit einer außergewöhnlich hohen audio-visuellen Qualität, die einen mit offenem Mund die Open World von Hogwarts und Hogsmeade erkunden lässt, andererseits mit einem eingängigen Gameplay, das auch Anfänger abholt und nie Langeweile aufkommen lässt. Mich hat vor allem

das eingängige Zauber-System fasziniert, das trotzdem die notwendige Komplexität bietet, um sich für zig Stunden stabschwingend und besenfliegend von einer Quest zur nächsten zu zaubern. Die abwechslungsreichen Spielmechaniken sind eine wahre Freude, und Fans von Harry Potter werden sich sofort heimisch fühlen. Die Avalanche Studios haben es geschafft, den Zauber von Hogwarts einzufangen und – entgegen den kontroversen Aussagen der Autorin Rowling, die an der Entwicklung des Spiels nicht beteiligt war – die Zauberschule zu einem lebendigen Ort der Diversität und Inklusion zu machen. Ein wahres Meisterwerk, das ich nicht nur Fans von Harry Potter ans Herz legen würde. Empfohlen auch für Zauberlehrlinge und Liebhaber actiongeladener Open-World-Spiele, die sich von wunderschönen digitalen Welten verzaubern lassen wollen (ab 12 Jahren). Plattformen: PC, Xbox, Playstation, Switch.

Was war los im BVS?

DAS JAHR IN ZAHLEN

2024



25

Sitzungen
FÜHRUNGSGREMIEN
&
TEAM

1.332 Ehrenamtliche
UNFALL
VERSICHERT



37.162
katalogisierte
MEDIEN

48 
betreute
INVENTUREN

1.140

Stunden
Springerdienst in
neun Bibliotheken



1.488

Anfragen

Helpdesk



12
AUDITS



565

Teilnehmer*innen an
Fortbildungen des BVS

