



Fortbildung  
dbv Hessen

# Next Level – Gaming in Bibliotheken

29. April 2024  
Marburg

**dbv**

landesverband hessen  
im deutschen  
bibliotheksverband





## Fortbildung dbv Hessen 2024

### 09:30 DOORS OPEN

Ankommen und Einchecken, Kaffee und Tee, Networking

*Erwin-Piscator-Haus, Foyer, 1. OG*

### 10:00 BEGRÜSSUNG

*Christian Engelhardt*, Vorsitzender des Landesverbandes Hessen im Deutschen Bibliotheksverband, Landrat des Kreises Bergstraße  
*Erwin-Piscator-Haus, Aktionsraum 2*

### 10:10 KEYNOTE

#### Computerspielkulturen: Zwischen Unterhaltung, Bildung, Wettbewerb und Gemeinschaft

*Prof. Dr. Jochen Koubek*, Professor für Digitale Medien, Universität Bayreuth  
*Erwin-Piscator-Haus, Aktionsraum 2*

Spiele sind unterhaltsam und lehrreich, sie prägen Biographien und Gemeinschaften, sie sind Ausdruck von Kompetenz und Macht aber auch geprägt von Schicksal und Unwägbarkeiten. So vielfältig wie die Vorstellungen über das Wesen des Spiels sind die spielkulturellen Ausprägungen, die sich in spielerischen Praktiken zeigen. Dies gilt für analoge Spiele ebenso wie für Computerspiele, die in dem Vortrag vorgestellt werden.

### INTERAKTIVE SESSIONS (siehe auch Folgeseiten)

#### 11:00 Gamingangebote in öffentlichen Bibliotheken (1)

*Dennis Kranz*, Stadtbibliothek Rostock  
*Erwin-Piscator-Haus, 1. OG, Aktionsraum 2*

#### 11:00 Die Welt der Computerspiele: Kulturelle Einblicke und wissenschaftliche Perspektiven (2)

*Dr. Michael Mosel*, UB Marburg  
*Erwin-Piscator-Haus, 1. OG, Aktionsraum 1*

#### 11:00 Make your own Games – kleine Games selber machen (3)

*Nik Bauman*, Landesfachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen; *Sabrina Ramünke*, UB der FU Berlin; *Anna Trzoska*, UB Hildesheim  
*Erwin-Piscator-Haus, 2. OG, Panoramasaal*

#### 12:00 GEMEINSAME MITTAGSPAUSE UND NETWORKING

*Erwin-Piscator-Haus, 1. OG, Foyer*

#### 13:00 MITGLIEDERVERSAMMLUNGEN

**Mitgliederversammlung dbv**  
*Erwin-Piscator-Haus, 1. OG, Aktionsraum 2*

**Mitgliederversammlung BIB**  
*Erwin-Piscator-Haus, 1. OG, Aktionsraum 1*

**Mitgliederversammlung VDB**  
*Erwin-Piscator-Haus, 2. OG, Panoramasaal*

#### MARKT DER MÖGLICHKEITEN (siehe auch Folgeseiten)

#### 14:00 Führungen durch das Medienzentrum der UB Marburg (M1)

*Dr. Michael Mosel*, UB Marburg  
Treffpunkt: Haupttreppe, EG Universitätsbibliothek

#### 14:00 „Escape UB“: Das Point-and-Click-Adventure der UB Marburg (M2)

*Lisanne Kersten, Melina Rossmann*, UB Marburg  
Schulungsraum Medienzentrum, C117 (+1/3170), 1. OG, UB Marburg

#### 14:00 „Digitales Hessen“: Gaming für Bibliotheken (M3)

*Dietlind Lembke, Alexander Weber*, Hessische Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken  
Schulungsraum Erdgeschoss, B013 (00/2130), EG, UB Marburg

## INTERAKTIVE SESSIONS

1

### GAMINGANGEBOTE IN ÖFFENTLICHEN BIBLIOTHEKEN

*Dennis Kranz, Stadtbibliothek Rostock*

Computerspiele sind ein wichtiger Bestandteil des Alltags von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen und verzeichnen Rekordumsätze. Viele Bibliotheken haben bereits Computer- und Konsolenspiele in ihren Bestand aufgenommen oder bieten Spielekonsolen an, die man in der Bibliothek nutzen oder ausleihen kann. Doch Computerspiele können auch als pädagogisches Werkzeug eingesetzt werden, um Medien-, Sozial- und Sprachkompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu fördern.

In der Session geht es darum, verschiedene Methoden und Konzepte der medienpädagogischen Arbeit im Bereich Games zu diskutieren und der Frage nachzugehen wie diese in der Bibliothek umgesetzt werden können. Dazu werden erprobte Konzepte wie der Gaming Club oder auch Ferienaktionen wie „Gestalte einen Film mit Minetest“ oder der „GameJam“ in den Fokus gerückt. Wir wollen dabei in den interaktiven Austausch treten und Erfahrungen aber auch mögliche Bedenken gegenüber solchen Angeboten in der Bibliothek diskutieren.

2

### DIE WELT DER COMPUTERSPIELE: Kulturelle Einblicke und wissenschaftliche Perspektiven

*Dr. Michael Mosel, UB Marburg*

Der interaktive Vortrag gibt einen umfassenden Einblick in die heutige Computerspielkultur. Nach einer kurzen Einführung in die Frage, wie Computerspiele Kultur verhandeln und wie sich Kultur in Computerspielen niederschlägt, werden verschiedene Aspekte der Computerspielkultur näher betrachtet, um einen Überblick über die Vielfalt des Phänomens zu geben. Einer dieser Aspekte ist das Thema Kompetenzerwerb und Lernen. Hierzu werden einzelne Spiele exemplarisch betrachtet und hinsichtlich ihrer Möglichkeiten zum Kompetenzerwerb analysiert. Die Bandbreite der Spiele reicht dabei von Singleplayer-Spielen bis hin zu Mehrspieler-Online-Spielen und E-Sport-Titeln.

Nach einem kurzen Exkurs zum Thema Computerspiel sucht der Vortrag abschließend auf die wissenschaftliche Untersuchung von Computerspielen ein. Hierzu werden verschiedene Forschungsperspektiven skizziert und durch Beispiele aus Marburg illustriert.

3

### MAKE YOUR OWN GAMES – kleine Games selber machen

*Nik Bauman, Landesfachstelle für das öffentl. Bibliothekswesen  
Sabrina Ramünke, UB der FU Berlin  
Anna Trzoska, UB Hildesheim*

Game Design ist komplexe und intensive Arbeit und nichts, was man an einem Nachmittag schnell erlernen kann. Aber es gibt Tools, die es einem ermöglichen, einfache kleine Games selbst zu kreieren und dadurch andere Skills einzusetzen und zu lernen. Mit Scratch lässt sich Coding und Gaming vereinen und Twine bietet die Möglichkeit, eigene Text-Adventure Games zu erstellen. Viel Kreativität ist immer gefragt und Coding Skills können eingesetzt werden, um Spiele auszubauen. Für Jüngere, aber auch für andere Zielgruppen bietet sich FlickGame an, um einfache Point-and-Click Games im Browser zu erstellen. Aber auch ohne Computer lassen sich Games selbst entwickeln, z. B. Legospiele ähnlich dem Memory oder Kartenspiele wie Quartett. In dem Workshop bieten wir die Möglichkeit, diese Tools und Games auszuprobieren und erste Games selbst zu erstellen.

*Achtung: Voraussetzung ist ein Laptop für Twine (bitte Software vor dem Termin herunterladen) und Scratch, FlickGames lässt sich auch an Tablets ausführen.*



## MARKT DER MÖGLICHKEITEN

M1

### FÜHRUNGEN

durch das Medienzentrum der UB Marburg

*Dr. Michael Mosel*  
UB Marburg

M2

### ESCAPE UB

Das Point-and-click-Adventure der UN Marburg

*Lisanne Kersten, Melina Rossmann*  
UB Marburg

„EscapeUB“ wurde im Jahr 2020 als interaktive Bibliothekseinführung programmiert. Auf spielerische Weise sollen Nutzer\*innen mit der Bibliothek vertraut gemacht werden: Mit dem Mauszeiger wird die Spielwelt nach Sammelobjekten und Rätseln erkundet, um so beispielsweise die Recherche im Online-Katalog, verschiedene Signaturbereiche sowie die Aufstellung der Bestände im Haus kennenzulernen. Lisanne Kersten und Melina Rossmann geben Einblicke in Inhalt und Design des Spiels.



M3

### DIGITALES HESSEN: Gaming für Bibliotheken

*Dietlind Lembke, Alexander Weber*  
Hessische Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken

Die Hessische Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken wird das Projekt „Gaming für Bibliotheken“ vorstellen, das 2023 durch das Förderprogramm Digitales Hessen finanziert wurde. Dazu gehören auch die medienpädagogischen Angebote der Bibliotheken, die an dem Projekt teilgenommen haben und eigene Konsolen erhalten haben. Für die Teilnehmer\*innen vor Ort besteht die Möglichkeit, Konsolen kennenzulernen und zu testen (PS5, SteamDeck, Nintendo Switch).

## HERAUSGEBER

Deutscher Bibliotheksverband e. V.  
Landesverband Hessen e. V.  
[www.bibliotheksverband.de](http://www.bibliotheksverband.de)

## GESCHÄFTSSTELLE

UB | Universitätsbibliothek Marburg  
Deutschhausstraße 9  
35032 Marburg

## KONTAKT

Dr. Andrea Wolff-Wölk  
Telefon: 06421 2821319  
E-Mail: [andrea.wolff-woelk@ub.uni-marburg.de](mailto:andrea.wolff-woelk@ub.uni-marburg.de)

## VERANSTALTUNGSORTE

Erwin-Picator-Haus, Biegenstraße 15, 35037 Marburg  
Universitätsbibliothek, Deutschhausstraße 9, 35037 Marburg

## ANMELDUNG

Wir bitten Sie, sich **bis bis zum 24.04.2024** für die Veranstaltung anzumelden unter

[https://www.soscisurvey.de/hOebib/?q=dbv\\_Veranstaltung\\_2024](https://www.soscisurvey.de/hOebib/?q=dbv_Veranstaltung_2024)

## FÖRDERER

Der Landesverband Hessen im dbv bedankt sich bei den folgenden Institutionen und Einrichtungen für die großzügige Unterstützung und Mitwirkung:

- Hessische Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken
- Stadtbücherei Marburg
- Universitätsbibliothek Marburg

## IMPRESSUM

Konzept+Design: ArtFactory, Marburg

Bildnachweis: Dr. Susanne Saker, Shutterstock



landesverband hessen  
im deutschen  
bibliotheksverband