

Inhalt

Verwendete Marginalien — XI

Für wen ist dieses Buch gedacht? — 1

Was dieses Buch leisten kann — 2

Was dieses Buch nicht leisten kann — 3

Wie ist dieses Buch aufgebaut? — 4

Um was geht es in den einzelnen Leveln? — 4

Level 1: Was bedeutet eigentlich Gaming? — 6

Gaming – eine kulturelle Erfolgsgeschichte — 7

Eine kleine Gaming-Geschichte — 8

Gaming heute — 9

Wer sind eigentlich diese Gamer? — 12

Gaming und Lernen — 17

Zusammenfassung — 19

Gaming als Kulturgut — 19

Zusammenfassung — 21

Gaming als Element der digitalen Gesellschaft — 21

Gaming und alles darum — 23

Level 2: Gaming in Bibliotheken — 25

Warum Gaming in Bibliotheken? — 25

Die Bibliothek als Spielort — 26

Gaming als Teil der digitalen Strategie — 27

Gaming nur ein weiteres Medium? — 28

Gaming und Entertainment — 29

Gaming im Kontext von wissenschaftlichen Bibliotheken — 30

Gaming in der Lehre — 30

Was kann die wissenschaftliche Bibliothek tun? — 31

Zusammenfassung — 31

Gaming, Lesen und Bücher — 32

Klassische Problemfelder — 33

Gaming und die Bibliothek als Innovationsträger — 34

Level 3: Hardware – mächtige Gaming-Werkzeuge in der Bibliothek — 36

Einführung — 36

Gaming-PCs — 37

Stationäre Gaming-Konsolen — 39

Stationäre Konsolen als Multimediacentrum — 41

Konsolen als Kommunikationssysteme — 42

Welche Konsolen gibt es? — 42

Retro Konsolen — 45

Zusammenfassung und Nutzungsmöglichkeiten für Bibliotheken — 47

Controller — 48

Controllerversionen am Beispiel der Playstation 3 — 50

Kinect – eine Revolution in der Welt der Controller — 51

Zusammenfassung und Empfehlungen für Bibliotheken — 52

- Peripherie — 53
- Mobile Konsolen — 55
- Nintendo Gameboy — 56
- Nintendo DS — 56
- Nintendo 3DS — 57
- Playstation Portable — 57
- Playstation Vita — 57
- Zusammenfassung — 58
- Tablets und Smartphones — 58
- Betriebssysteme — 59
- Gaming auf Smartphones und Tablets — 60
- Trends — 60

Level 4: Games! ;-) — 62

- Genres – Computergames — 63
- Und noch mehr Gaming — 94

Level 5: Gaming als Bestandsthema? — 98

- Vertriebsplattformen und ihre Bedeutung für Bibliotheken — 98
- Bestandsfragen — 100
- Hilfe gesucht — 106

Level 6: Services und Aktivitäten mit Games — 108

- Einfache Gaming-Events — 109
- Gaming Wettbewerbe — 111
- Summer Games — 114
- Online-Gaming — 116
- Spielwelten selber gestalten — 118
- Wikis und Sekundärinformationen — 120
- Storytelling und Gaming — 122
- Bibcraft — 124
- Ingress — 126
- Apps, Schnitzeljagden und die eigene Bibliothek — 128
- Kudo – ich baue mir ein Computerspiel — 129
- Let's Play – Gaming-Videos in der Bibliothek drehen — 130
- Alternate Reality Games von und mit der Bibliothek — 132
- Retro-Gaming — 133
- Infoabende — 134
- Coding und Modding — 136
- Gaming-Tage 2.0 — 138
- Reisen zur Gamescom und Co — 139
- Spietetester — 140
- Gaming-PC selbst bauen bzw. Case-Modding — 142
- Gaming-Public-Viewing — 143

Level 7: Erste Schritte zur ultimativen Gaming-Bibliothek — 145

- Grundsätzliche Überlegungen — 145
- Analyse des Ist-Zustands — 147
- Gaming-SWOT-Analyse — 152

Kleine und große Bibliotheken — 152
Los geht's — 153
Die Bibliothek als Gaming-Ort — 155
Die vier Tätigkeitsfelder der ultimativen Gaming-Bibliothek — 156
Gaming-Bibliotheks-Netzwerke — 160
Gaming-Bibliothek und Social Media — 160

Level 8: Das ultimative Nachwort — 163

Level 9: Quellen und Links — 165

Über den Autor — 168