



30. Aargauer Bibliothekstag 2024

Videospielevents - auch für Aargauer Bibliotheken?

Workshop-Programm

Videospiele...



...in der Bibliothek...



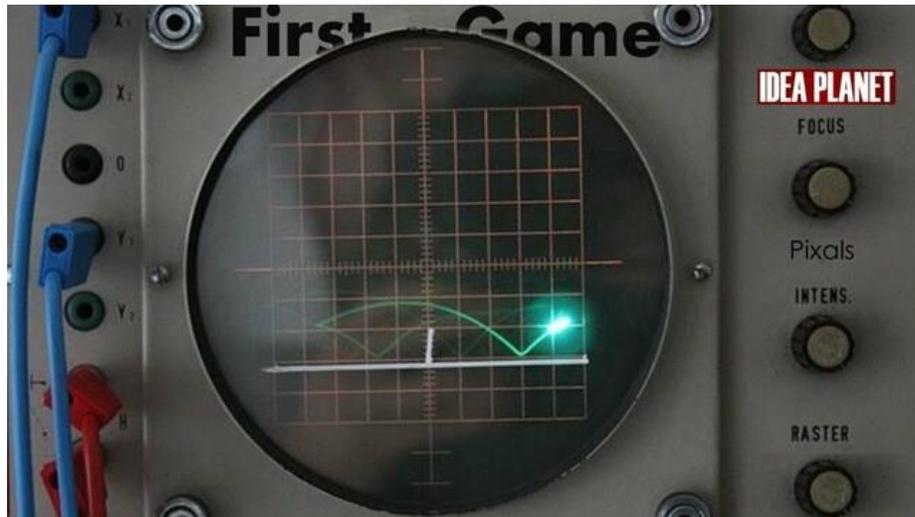
...anzubieten.



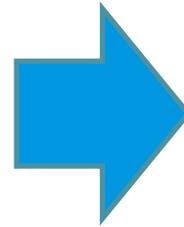
...auch für kleine Bibliotheken!

Videospiele als Medium

Vom Anfang...



1958: *Erstes «Videospiegel»*

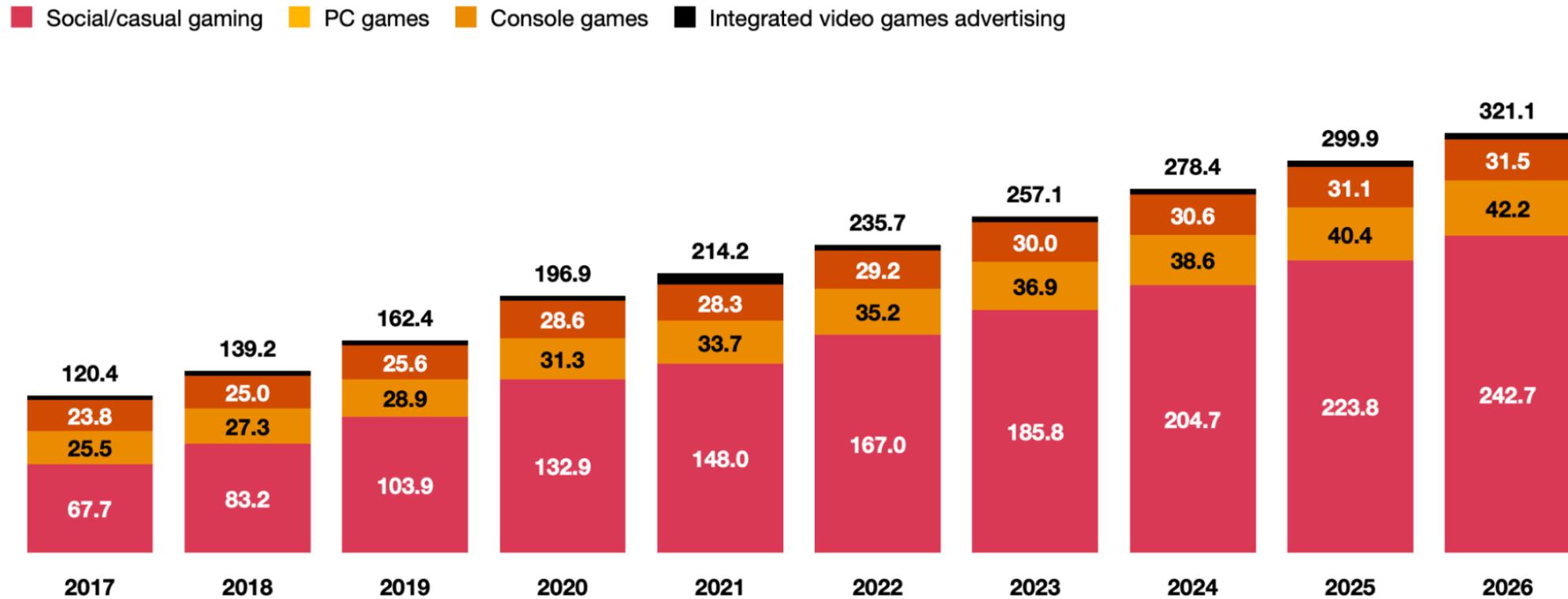


...zur Gegenwart

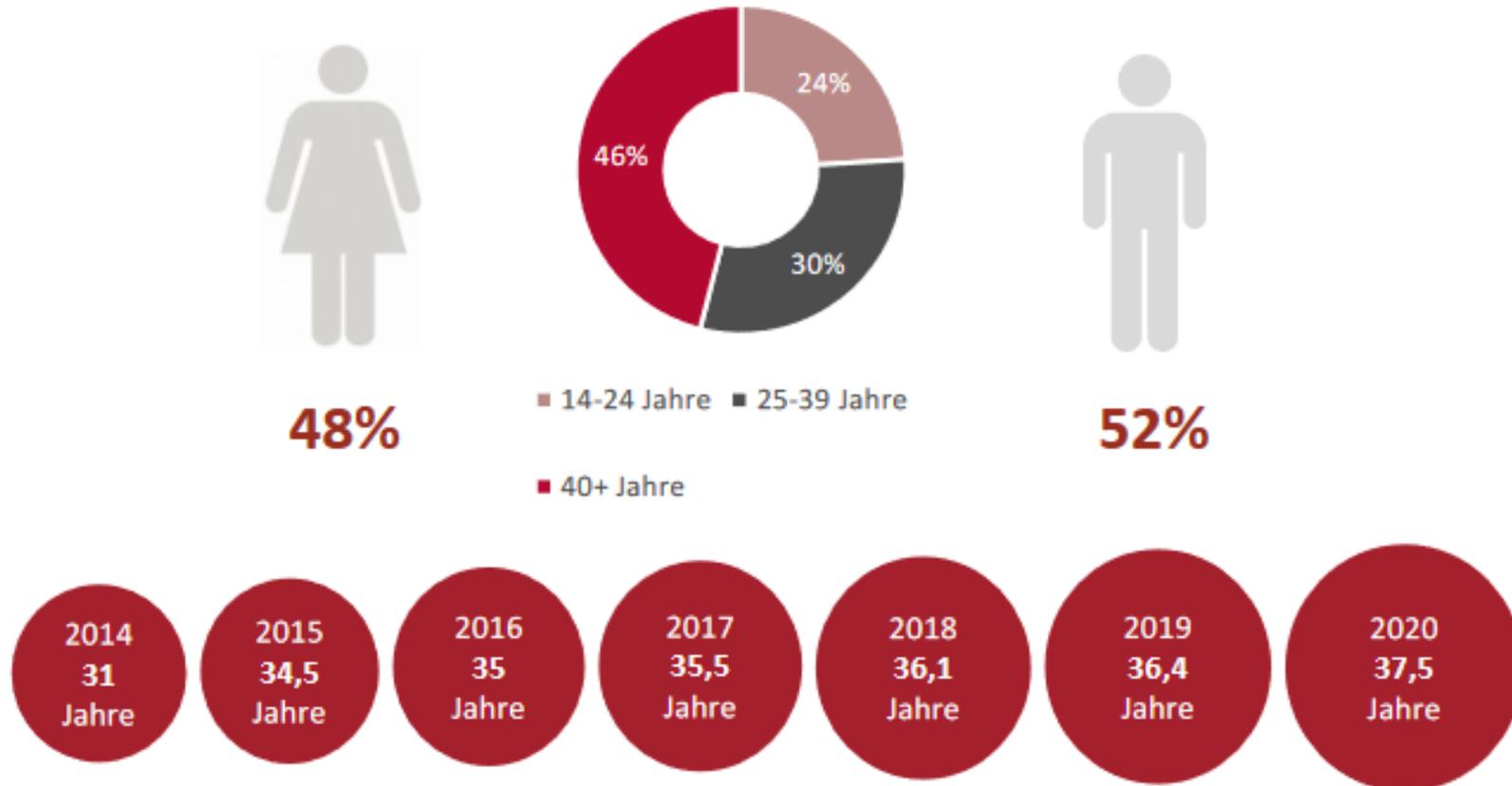


Quo vadis Videospiele?

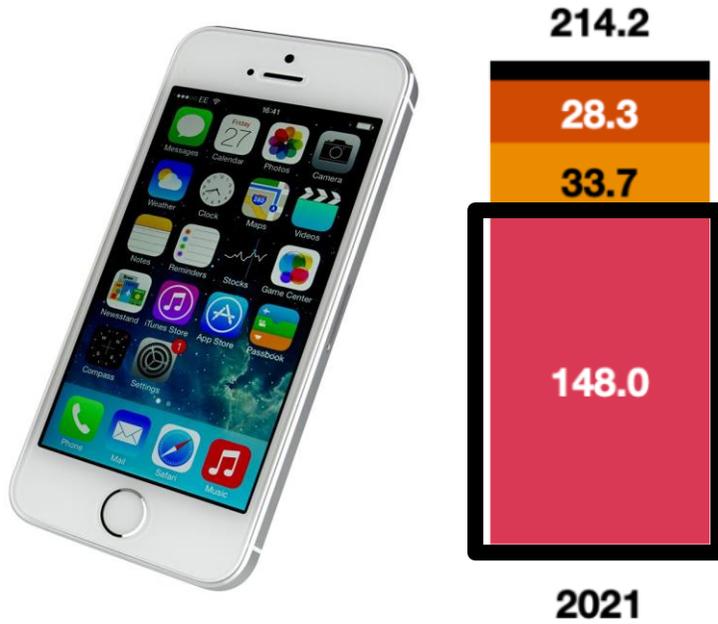
Videospiele als Medium



Videospiele als Medium



Videospiele als Medium



Woher kommt der Erfolg?

Warum werden Videospiele gespielt?

Wettbewerb^{1, 2}



Soziale Interaktion^{3, 4}



Eskapismus^{5, 6}



Ist das aber auch sinnvoll?

Effekte von der Videospelrezeption

Ist es sinnvoll Videospiele zu spielen?



Effekte von der Videospiele Rezeption

Bestenfalls fördern sie die Entwicklung der Hand-Auge-Koordination bei Kindern. Schlimmstenfalls billigen oder verherrlichen sie Aggressionen und gewalttätige Formen der Konfliktlösung. Und eines lässt sich mit Sicherheit sagen: Die meisten Computerspiele sind kolossale Zeitverschwendung (Spock 1998).



Ist es sinnvoll als öffentliche Institution Videospiele(-events) anzubieten?



Welche Effekte hat das Spielen von Videospiele?

Effekte von der Videospieldrezeption



NZZ AM SONNTAG

Wenn Gamen zur Gratwanderung zwischen Sport und Sucht wird

Horizonte
Das Schweizer Forschungsmagazin
Beim Gamen die Skills von morgen erwerben

DER STANDARD
Videospiele gehören in den Schulunterricht

NZZ AM SONNTAG

Gamen macht klug



Was sagt die Forschung?

Effekte von der Videospielrezeption

Spielsucht¹

- 1.7 Prozent
- Risikofaktoren

Vereinsamung²

- Ersatzhandlung
- Medienkonsum

Aggressivität³

- Keine Korrelation



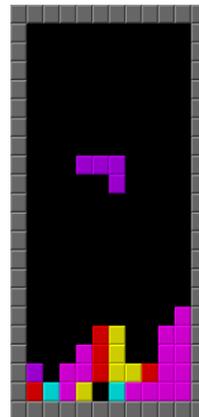
CHES
STITUT
N E.V.



Effekte von der Videospielrezeption

Positive Effekte:

- Leseverständnis/Informationskompetenz¹
- Analytisches Denken²
- Konzentration³
- Teamfähigkeit⁴



Fazit

Videospiele sind «angekommen»

- Nutzung
- Akzeptanz
- Unterschiedliche Motive

Effekte der Videospieldrezeption

- Kleine Risikogruppe
- Positive Effekte überwiegen
- Geringe Effektstärke



Workshop-Programm

Videospiele...



...in der Bibliothek...



Welche Effekte hat ein Videospielangebot?

Videospiele in der Bibliothek:

- Extensive Nutzung^{1, 2, 3}
- Neue Nutzerinnen^{4, 5, 6}
- Förderung sozialer Interaktion^{7, 8}
- Positivere Wahrnehmung der Bibliothek⁹
- Nutzung anderer Dienstleistungen der Bibliothek^{10, 11, 12}

Was können wir davon umsetzen?

Videospiele in der Bibliothek

Videospiele anbieten...



Videospiel-Verleih



Spielstationen



Videospielevents

Sollen wir einen Videospielbestand aufbauen?

Sollen wir einen Videospielbestand aufbauen?

Nein.....

- Zunehmend rigoroser Kopierschutz¹
- Trend einer rein digitalen Distribution²
- Digitale Angebote über Lizenzen scheitern³
- Neue Konzepte wie Freemium-Modelle⁴



Videospiele in der Bibliothek

Videospiele anbieten...



Videospiel-Verleih



Spielstationen



Videospielevents

Sollen wir Spielstationen anbieten?

Sollen wir eine Spielstation anbieten?

Fehlende Studien

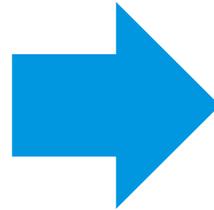
- Digitalisierung
- Konzept des dritten Ortes

«Anekdotische Evidenz»

- Stark frequentiert
- Niederschwelliges Angebot

Aber....

- Lärmemissionen
- Fehlende Kompetenzen
- Kurze Lebenszyklen



Persönliche These:

Je kleiner die Bibliothek ist, desto eher würde ich davon abraten.



Was ist heute der Mehrwert?

Videospiele in der Bibliothek

Videospiele anbieten...



Videospiel-Verleih



Spielstationen



Videospielevents

Wie sieht es mit Videospielevents aus?

Sollen wir Videospielevents anbieten?

Videospielevents in Bibliotheken

- Videospiele werden immer sozialer¹
- Bibliothek als dritter Ort^{2, 3, 4}
- «Friendship Recession»⁵



Eventtypen

Was möchten/können wir anbieten:

- Turniere/eSport
- Spiele programmieren
- Let's Plays
- Empowerment-Konzepte
- Gamification
- Videospielkultur-Veranstaltungen
- ...

Eventtypen

Turniere/eSport



- + Nachfrage
- + Kompetenzen
- Betreuung (Anz. Teil.)
- Lautstärke

Spiele programmieren



- + Zusammenarbeit Schule
- + Lautstärke
- Kompetenzen
- Erwartungen

Let's plays erstellen



- + Lebenswelt
- + Reflexion
- Technik/Kompetenzen
- Datenschutz/Mobbing

Eventtypen

Empowerment-Konzepte



- + Selbstwirksamkeit
- + Zusammenarbeit Schule
- Koordinationsaufwand
- Konzeptentwicklung

Gamification



- + Pädagogischer «Mehrwert»
- + Wahrnehmung Bibliothek
- Kosten/Aufwand
- Konzeptentwicklung

...auch als Kulturgut

...auch als Kulturgut

Retro-Gaming



- + Neue Zielgruppe
- + Anleitungen/Foren
- Initialaufwand
- Kompetenz

Cosplay-Events



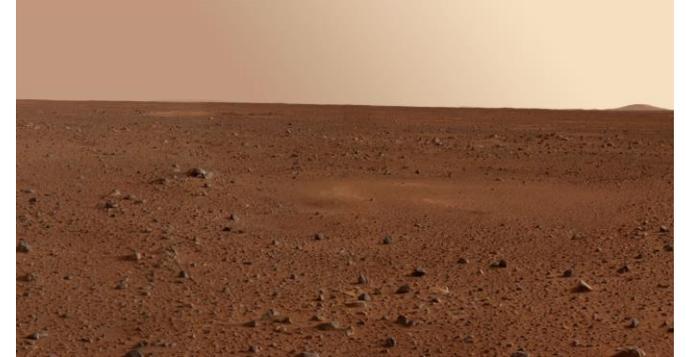
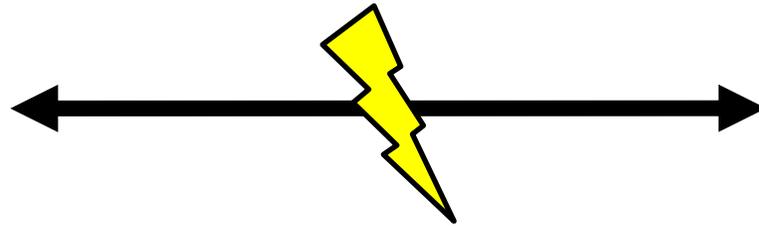
- + Nachfrage
- + Community
- Kontaktaufnahme
- Platzbedarf



Was ist als Bibliothek möglich



Videospielevents in Bibliotheken



If you don't offer them something they value now,
you're going to be irrelevant to them for the rest of their lives.
It's not a risk we can afford (Neiburger 2007, S. 3).

Ja, aber...

Videospielevents in Bibliotheken

Ja aber,

Wie teuer ist das?

Welche Konsole soll ich kaufen?

Wie lange geht so was?

Welche Spiele soll ich anbieten?

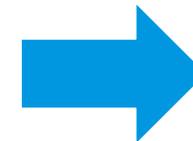
Wie viele Teilnehmerinnen sind sinnvoll?

Müssen wir dafür die Bibliothek schliessen?

Warum blinkt der Controller?

Brauchen die Teilnehmerinnen eine Bibliothekskarte?

**Wir haben versucht eine
Antwort zu finden**



Workshop-Programm

Videospiele...



...in der Bibliothek...



...anzubieten.

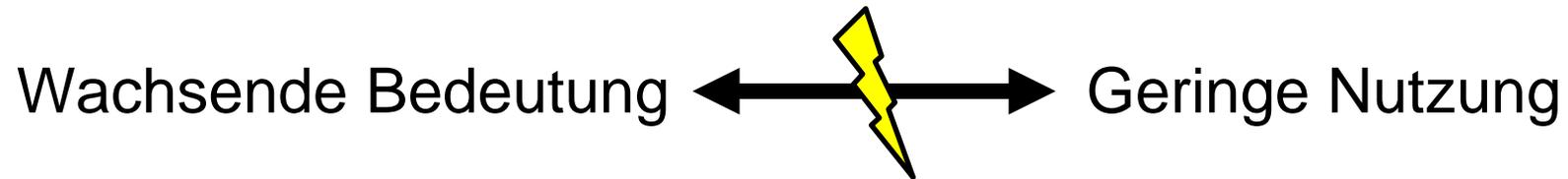


...auch für kleine Bibliotheken!

**GAME.
MOBIL**

Ursprungsidee - Gamemobil

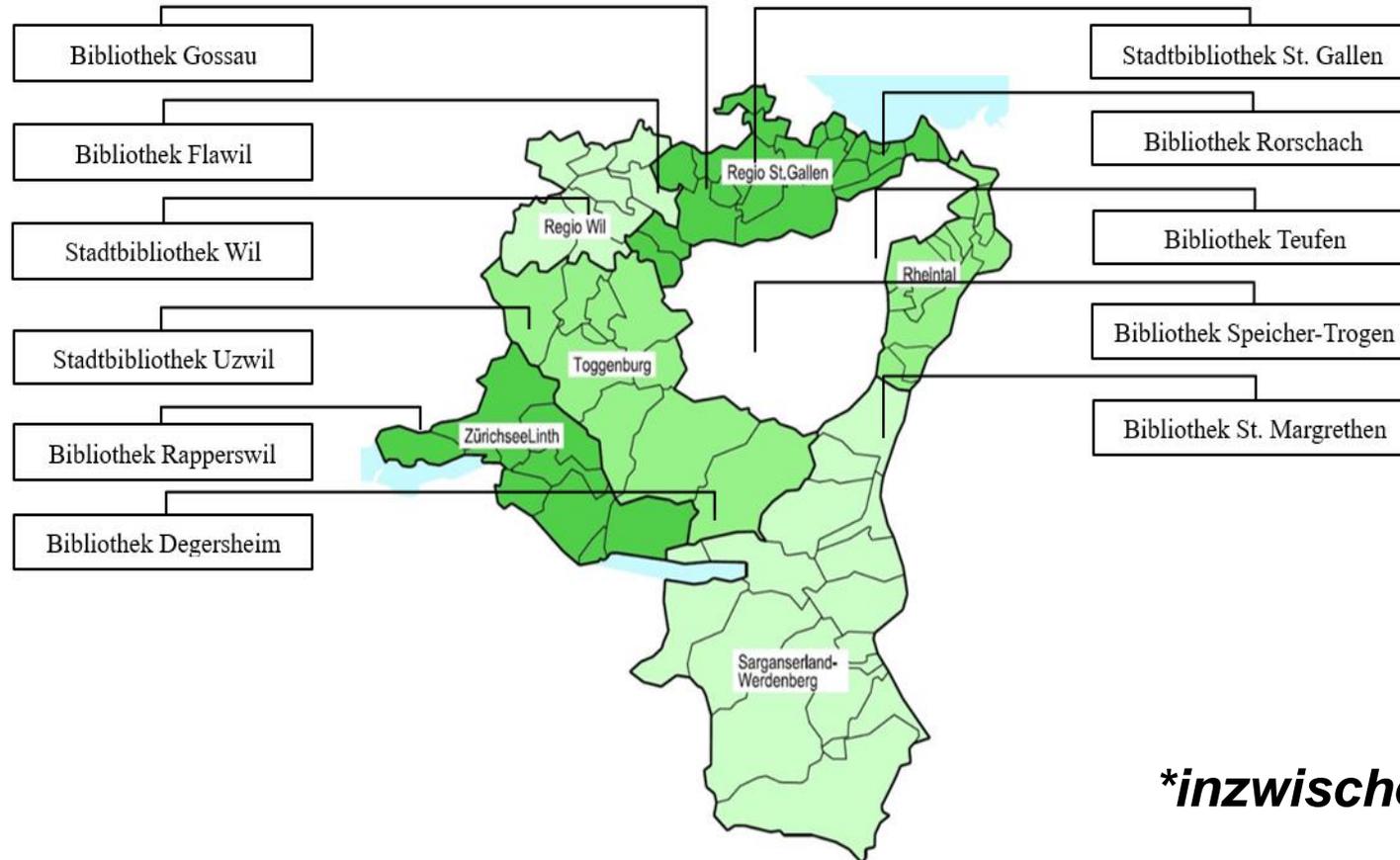
Bibliotheken sind ungerecht,



Lösung: eSport-Events

Am Anfang...

11 Bibliotheken in der Ostschweiz*:



****inzwischen 48 Bibliotheken***

Rundumsorglos-Paket

Organisation

Technik

Marketing

Finanzen

Evaluation

... mit Beispiel

Bibliotheksförderung

ESB MARKETING NETZWERK

LEVEL 05

IT4SG LET'S ROCK

FC SG 1879 ST. GALLEN

GAME MOBIL

18.12.2017 / 14h
Bibliothek St. Margrethen
FIFA TURNIER

18.12.2017 / 14h
Bibliothek St. Margrethen
MINECRAFT

18.12.2017 / 14h
Bibliothek St. Margrethen
MINECRAFT

18.12.2017 / 14h
Bibliothek St. Margrethen
Einblick in die Virtual Reality

18.12.2017 / 14h
Bibliothek St. Margrethen
Einblick in die Virtual Reality

südostschweiz

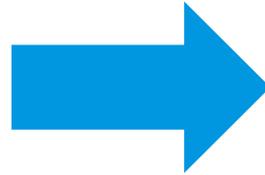
Jugendliche zocken sich in der Bibliothek die Finger wund

Freizeitaktivität

TAGS

Gamen statt Goethe: Die Bibliothek Uzwil veranstaltet ein Fifa-19-Turnier

Finanzierung



Wie wird das finanziert?

Finanzierung – Beispiel Gamemobil

Initialkosten:

<i>Anzahl</i>	<i>Produkt</i>	<i>Einzelpreis</i>	<i>Gesamtpreis</i>
2	Leinwand	425 CHF	850 CHF
2	Beamer	799 CHF	1'598 CHF
2	Ersatzlampen	172 CHF	344 CHF
2	HDMI-Kabel	18 CHF	36 CHF
2	Konsole	399 CHF	798 CHF
6	Kontroller	59 CHF	354 CHF
2	FIFA-Spiel	80 CHF	160 CHF
8	Ladekabel	12 CHF	96 CHF
Total			4256 CHF

Finanzierung – Beispiel Gamemobil

Durchführungskosten:

<i>Produkt</i>	<i>Kosten</i>
Initialkosten / X	X CHF
Administration (Webseite...)	50 CHF
Lohnkosten	500 CHF
Abschreibungen	200 CHF
Transport	50 CHF
	Total 800+X CHF

Kosten / Anzahl Bibliotheken = Einzelpreis pro Event



Grenzkosten via Vernetzung senken!

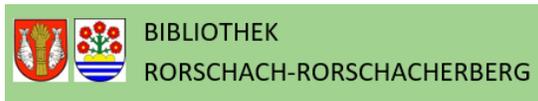
Gemeinsam...



Bibliotheksförderung



Rapperswil-Jona
Stadtbibliothek



BIBLIOTHEK
ST. MARGRETHEN



Effekte von Videospielevents?

Hat es sich gelohnt?

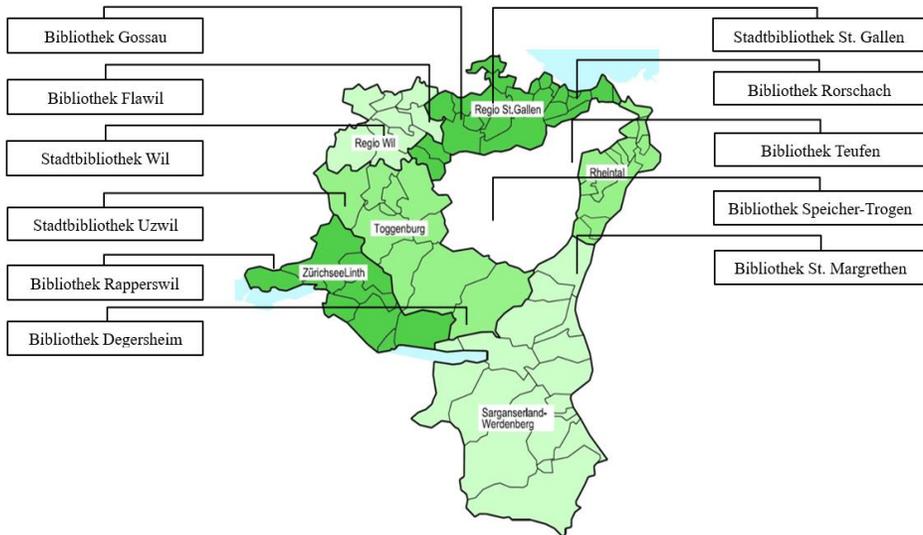


Wir haben es gemessen!

Untersuchung - Teilnehmerinnen

Alle Teilnehmerinnen an den Events:

- 5 Bibliotheken in der urbanen Region
- 6 Bibliotheken in der ländlichen Region



Max. Anzahl Teilnehmerinnen:

Bibliothek	Max. Anzahl
Bibliothek Degersheim	32
Bibliothek Flawil	32
Bibliothek Gossau	64
Bibliothek/Ludothek Speicher-Trogen	32
Bibliothek Rapperswil	64
Bibliothek Rorschach-Rorschacherberg	16
Bibliothek St. Margrethen	64
Bibliothek Teufen	32
Bibliothek Uzwil	32
Bibliothek Wil	64
Stadtbibliothek St.Gallen	64
Teilnehmerinnen insgesamt:	496

Untersuchung - Befragung

Fragebogen:

1. Demographische Merkmale:

Allgemeine Fragen

1. Wie alt bist du?

Ich bin _____ Jahre alt.

2. Welches Geschlecht hast du?

männlich

weiblich

2. Bisherige Bibliotheksnutzung:

Fragen zur Bibliotheksnutzung

3. Warst du bereits einmal in einer Bibliothek (ausserhalb vom Unterricht an der Schule) ?

Ja

Nein

(springe zu Frage 5)

4. Wie häufig gehst du in die Bibliothek?

täglich

mehrmals pro Woche

mehrmals pro Monat

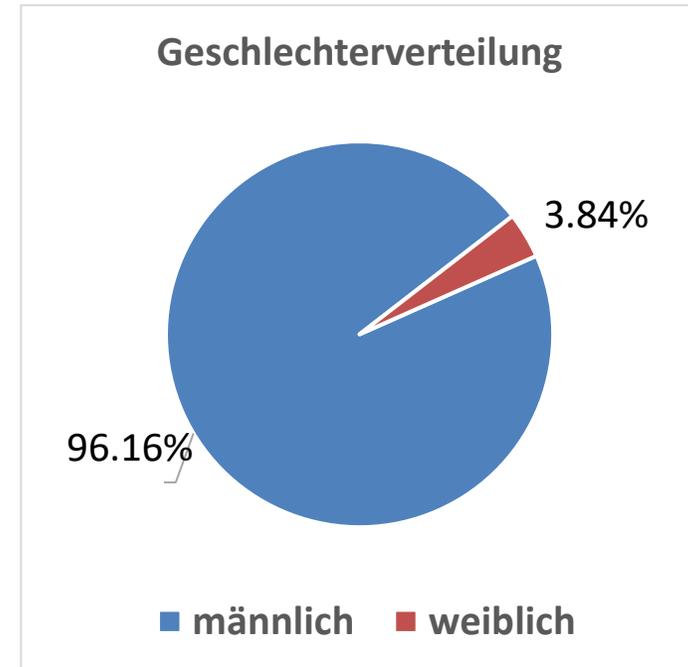
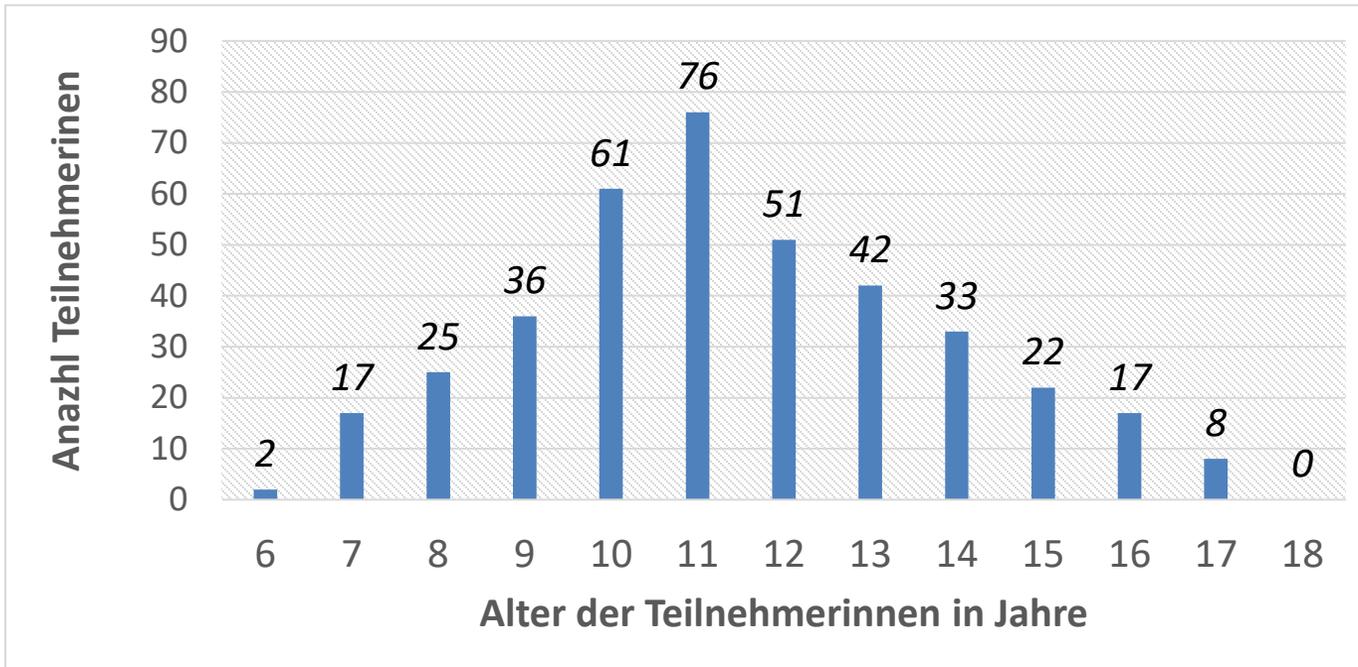
mehrmals pro Jahr

einmal pro Jahr oder weniger

nicht mehr

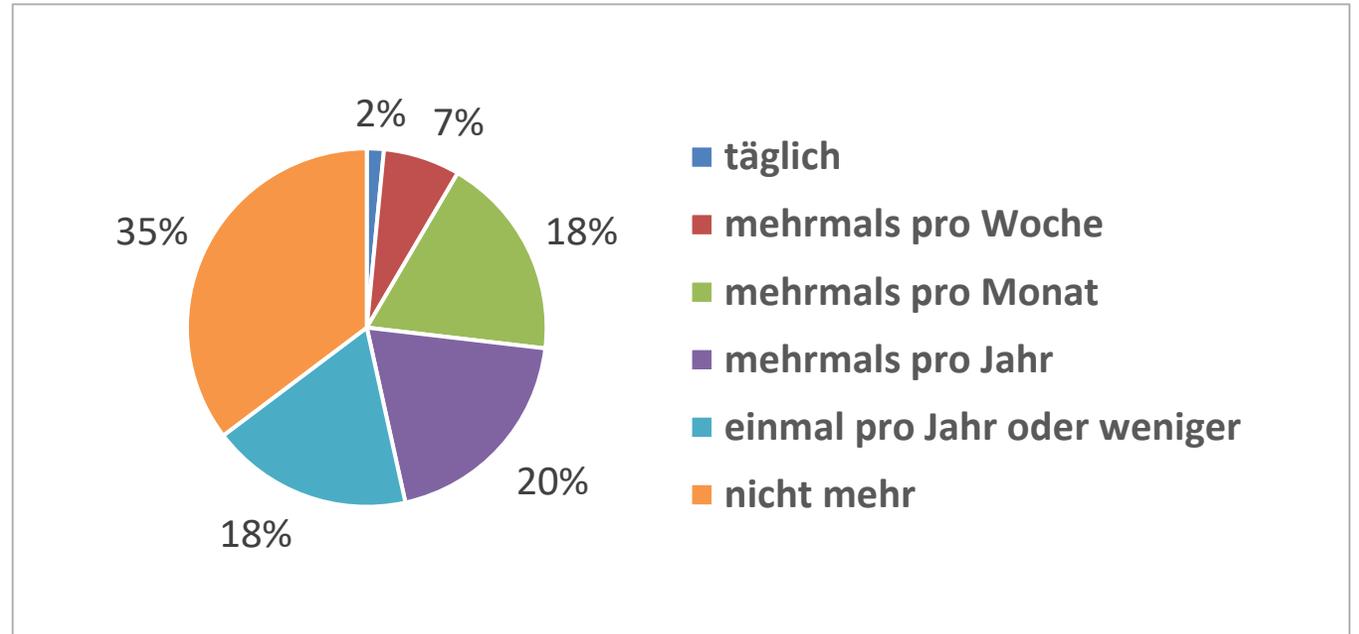
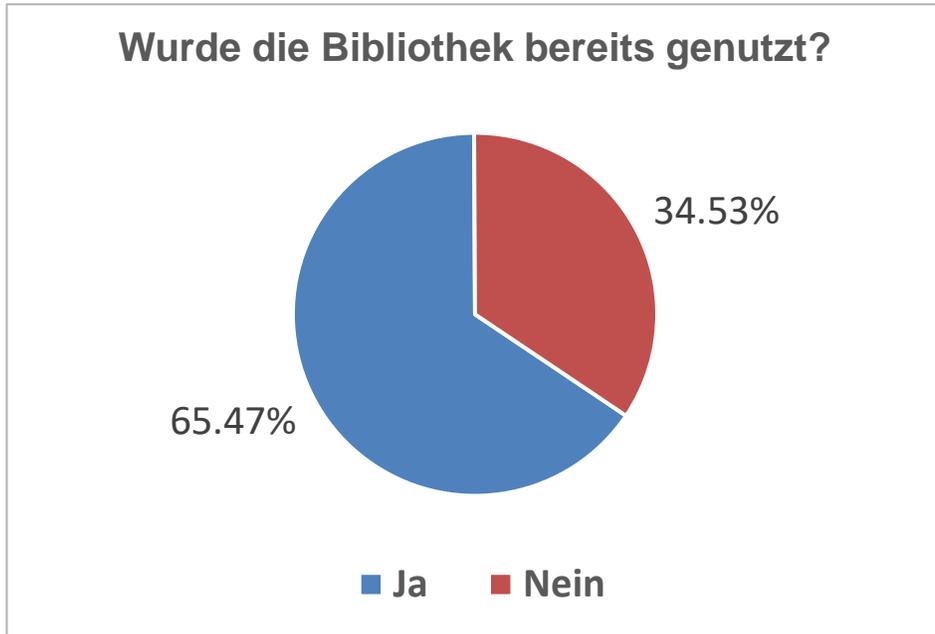
Untersuchung - Demographie

Demographie:



Untersuchung - Bisherige Bibliotheksnutzung

Bisherige Bibliotheksnutzung:



Untersuchung - SoS

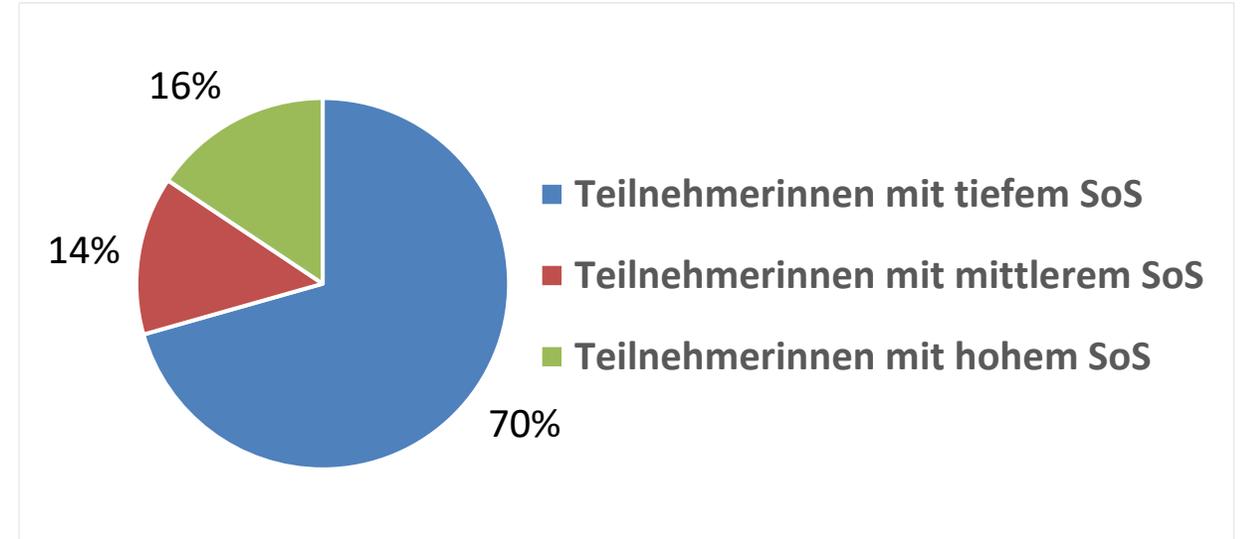
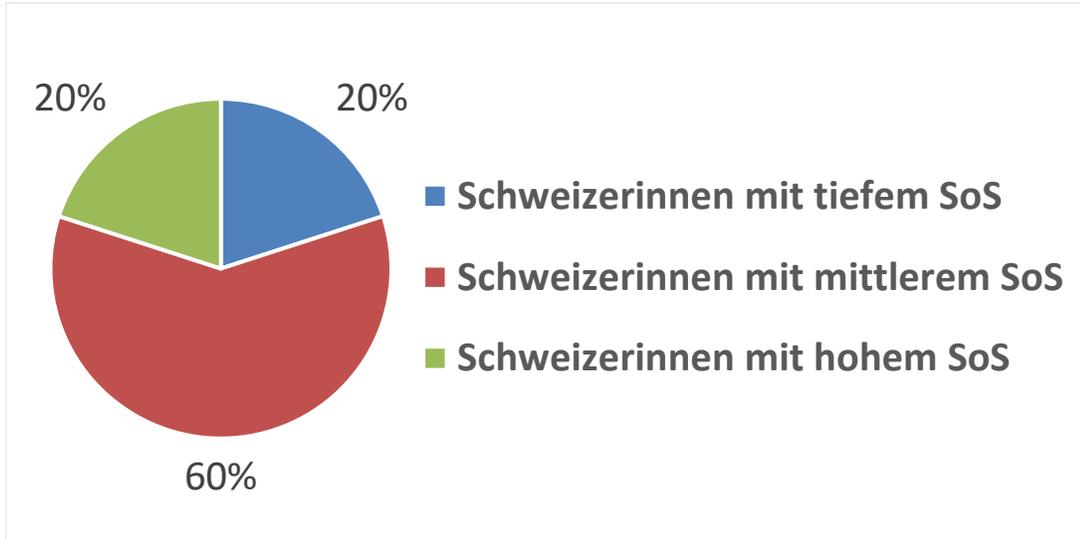
Fragebogen:

3. Sozioökonomischer Status

Fragen zu deinem Umfeld			
5. Besitzt deine Familie ein Auto?	Nein <input type="checkbox"/>	Ja, eins <input type="checkbox"/>	Ja, zwei oder mehr <input type="checkbox"/>
6. Hast du ein eigenes Zimmer nur für dich allein?		Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/>
7. Wie häufig bist du mit deiner Familie im letzten Jahr in den Urlaub ins Ausland gefahren?	überhaupt nicht <input type="checkbox"/>	einmal <input type="checkbox"/>	zweimal <input type="checkbox"/>
			mehr als zweimal <input type="checkbox"/>
8. Wie viele Computer besitzt deine Familie insgesamt?	keinen <input type="checkbox"/>	einen <input type="checkbox"/>	zwei <input type="checkbox"/>
			mehr als zwei <input type="checkbox"/>
9. Hat deine Familie eine Geschirrspülmaschine zu Hause?		Nein <input type="checkbox"/>	Ja <input type="checkbox"/>
10. Wie viele Badezimmer (Räume mit einer Badewanne/Dusche oder beides) habt ihr zu Hause?	keinen <input type="checkbox"/>	einen <input type="checkbox"/>	zwei <input type="checkbox"/>
			mehr als zwei <input type="checkbox"/>

Untersuchung - SoS

Sozioökonomischer Status (Vergleich):



Untersuchung - Beobachtung

Beobachtung:

1. Codebuch

Zeichen	Bedeutung	Zusätzliche Angaben
A	Kommt	Mit wem kommt die Person
B	Geht	Mit wem geht die Person
C	Liest	Medium wird protokolliert
D	Redet	Mit wem redet die Person
E	Fragt	Frage wird protokolliert
F	Spielt	Mit wem spielt die Person
G	Leiht aus	Medium wird protokolliert
H	Benutzt sonstige Dienste der Bibliothek	Dienst wird protokolliert
I	Schaut sich in der Bibliothek um	
J	Schaut beim Spielen zu	
K	Nutzt mitgebrachtes Smartphone/Konsole	Gerät wird protokolliert
L	Teilnehmerin	Nummer wird protokolliert
M	Bibliothekarin	
N	Drittperson, die keine Nummer trägt	
O	Medium	Medium wird protokolliert
P	Stellvertreter für Unvorhergesehenes	Der Sachverhalt zusätzlich protokolliert

Untersuchung - Beobachtungen

Beobachtung:

2. Beobachtungsprotokoll

Zeitpunkt	Beobachtungen
14.00 - 14.15	L1AN
14.15 - 14.30	L23EMO («Darf ich das ausleihen?»)(«Comic»)
14.30 - 14.45	L14L15H («Medienlabor»)

Übersetzung:

L1AN = Teilnehmerin mit der Nummer 1 kommt mit einer Person in die Bibliothek, die nicht am Turnier teilnimmt.

L23EMO = Teilnehmerin mit der Nummer 23 fragt die Bibliothekarin, ob sie diesen Comic ausleihen darf.

L14L15H = Die Teilnehmerinnen 14 und 15 nutzen das Medienlabor.

Effekte



Hat es sich gelohnt?

Negativ

Initialkosten¹

Koordinationsaufwand
Fehlende Kompetenzen²
«Bildungsbürgertum»³

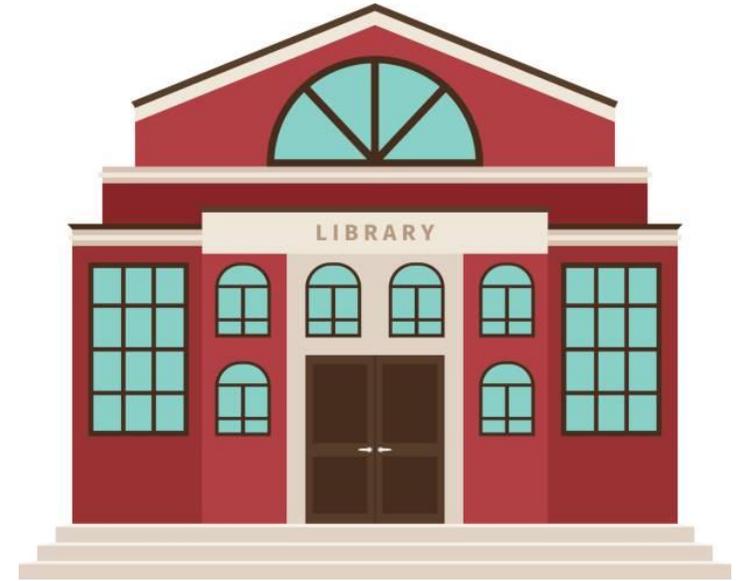
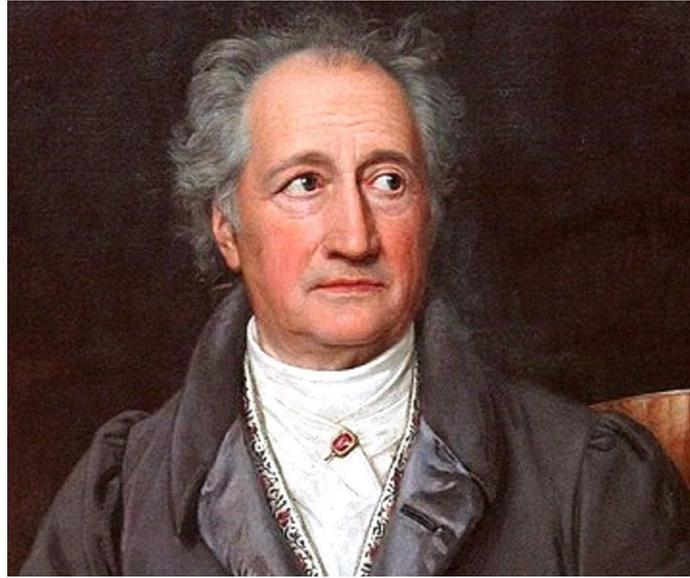
Positiv

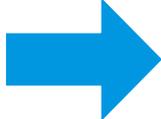
Sehr erfolgreich⁴

Bisherige Nichtnutzer:innen⁵
«gerechte» Repräsentation⁶
Restliche Bibliotheksnutzung⁷



Individuelle Entscheidung

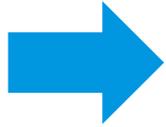


...für die «Mutigen» 

Ja, ich will...

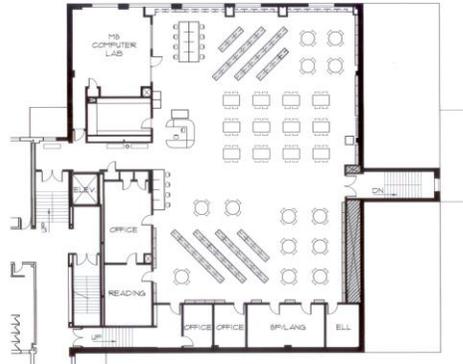


Kontaktaufnahme



simon.schultze@fhgr.ch

Tel. 078 821 17 13



unverbindlich!

Zeitstrahl



Planung



Zeitstrahl



Werbung

Regionale Medien



Jugendliche zocken sich in der Bibliothek die Finger wund



MIT FIFA-GAME SPIELEND DIE STADTBIBLIOTHEK GOSSAU ENTDECKEN

rheintaler.ch

Spielwiese online

hallowil.ch

Gamen, ein neuer Zugang zum Lesen?

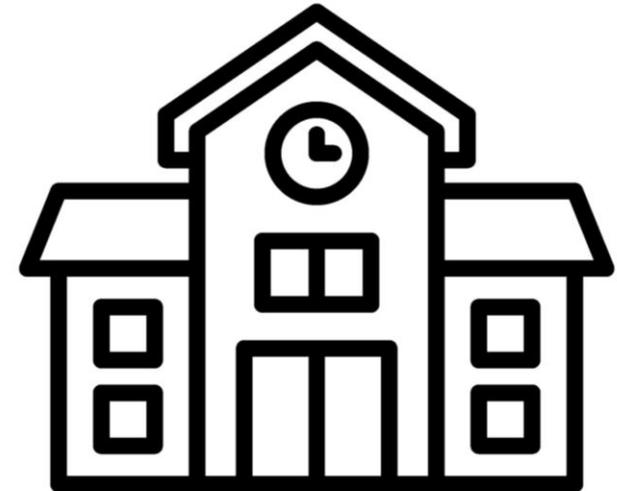


Gamen statt Goethe: Die Bibliothek Uzwil veranstaltet ein Fifa-19-Turnier

Regionale Vereine



Schulen/Jugendarbeiten



Zeitstrahl

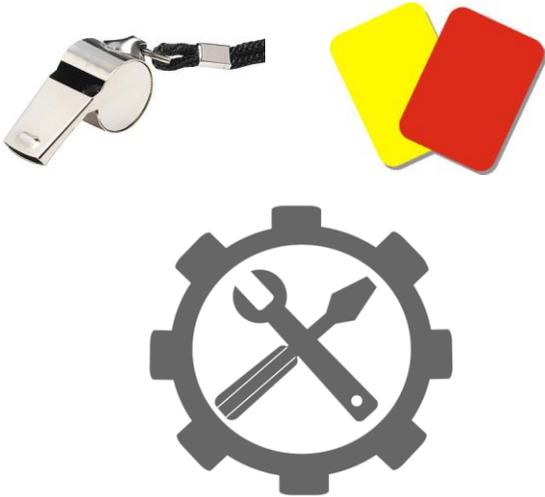


Event

Technik



Betreuung



Eure «Rolle»



Zeitstrahl



Evaluation

Fragebogen für die Bibliotheksnutzerinnen

1. Wie alt bist du? Ich bin ____ Jahre alt

2. Du bist Männlich Weiblich

3. Wie häufig gehst du in die Bibliothek?

<input type="checkbox"/> Täglich <input type="checkbox"/> Mehrmals die Woche <input type="checkbox"/> Mehrmals im Monat	<input type="checkbox"/> Mehrmals im Jahr <input type="checkbox"/> Seltener <input type="checkbox"/> Ich gehe nicht in die Bibliothek
---	---

Zeichen	Bedeutung	Zusätzliche Angaben
A	Leiht aus	Medium wird protokolliert
B	Bibliothekarin	
C	Benutzt sonstige Dienste der Bibliothek	Dienst wird protokolliert
D	Drittperson, die keine Nummer trägt	
F	Fragt	Frage wird protokolliert
G	Geht	Mit wem geht die Person
K	Kommt	Mit wem kommt die Person



Fazit

Der Geist ist aus der Flasche...



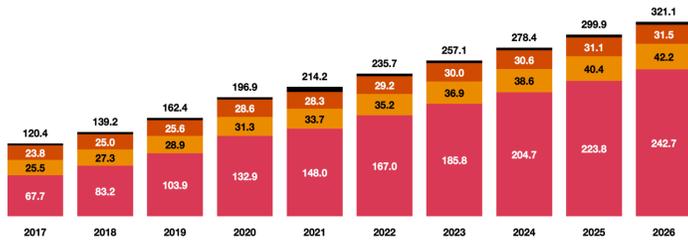
...das ist eine «Chance» für uns...



...gemeinsam!



■ Social/casual gaming ■ PC games ■ Console games ■ Integrated video games advertising



Abschluss

Diskussion&Fragen

simon.schultze@fhgr.ch

Tel. 078 821 17 13

Wie steht ihr grundsätzlich zu der Idee, Gaming-Events oder ein Angebot wie das Gamemobil in euren Bibliotheken anzubieten?

Welche Chancen und Mehrwerte seht ihr durch ein Gaming-Angebot in eurer Bibliothek? Oder welche Herausforderungen oder Bedenken habt ihr bei einer Umsetzung?

Welche Unterstützung oder Ressourcen bräuchtet ihr, um ein Projekt wie das Gamemobil umzusetzen?

Welche konkreten Anforderungen müsste ein Videospieleangebot erfüllen, damit es zu eurer Bibliothek passt?

Empfehlenswerte Literatur:

Gaming in Bibliotheken:

Titel	ISBN/Hyperlink
Gaming und Bibliotheken	978-3110312713
Game On!: Gaming at the Library	978-1555705954
Videospielevents in Schweizer Bibliotheken	t.ly/Utv58

Anleitungen:

Eventtyp	Tutorial (Anleitung)
Spiel programmieren	https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/04/computerspiele-entwickeln/
Actionbound-Rally	https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/10/23/erstellen-einer-gps-rallye-mit-actionbound/
Let's Play	http://edoc.sub.uni-hamburg.de/haw/volltexte/2017/4113/pdf/170703.pdf

Quellen

Black, R.; Killough, S.; Magnifico, C. (2013): *Current State of Video Games in the Seattle Public Library*. Verfügbar unter: <http://www.chrismagnifico.com/wp-content/uploads/2013/02/Current-State-of-Video-Games-in-the-Seattle-Public-Library.pdf>

Brown, R.; Kasper, T. (2013): The fusion of literacy and games: a case study in assessing the goals of a library video game program. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. Library Trends, 2013 (61), S. 755–778.

Buchanan, K.; Vanden Elzen, A. (2012): *Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries*. Education Libraries, 2012 (35). Verfügbar unter: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989511.pdf>

Busching, J. (2014): Den Kopierschutz knacken, weil man es kann. der Standard. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1392687998043/Den-Kopierschutz-knacken-weil-man-es-kann>

Quellen

- Cox, D. (2021): *The State of American Friendship: Change, Challenges, and Loss*. Survey Center on American life.
Verfügbar unter: <https://www.americansurveycenter.org/research/the-state-of-american-friendship-change-challenges-and-loss/>
- Davidovici-Nora, M. (2014): *Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry*. Digiworld Economic Journal, 94 (2). ftp://ftp.repec.org/opt/ReDIF/RePEc/idt/journal/CS9404/CS94_DAVIDOVICI-NORA.pdf
- Earp, V.; Earp, P. (2008): Shaking up the library: How Quake introduced students to the library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 108-115). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Ehmig, S. (2012a): *Ursachen und Gründe für die Nichtnutzung von Bibliotheken in Deutschland: Repräsentative Telefonbefragung von 1.301 Personen im Alter von 14 bis 75 Jahren*. Verfügbar unter: <http://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=634>

Quellen

- Fu, S. (2008): Hosting game events in a small, liberal arts academic library. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 88-107). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Fehrenbach, A. (2012): *Games gehören in die Bibliotheken*. Zeit Online. Verfügbar unter:
<http://www.zeit.de/digital/games/2012-03/games-in-bibliotheken>
- Hommel, M. (2008): *Video Game Collection @ Your Library*. Park Ridge Public Library. Verfügbar unter:
<http://de.slideshare.net/magpie984/video-game-collection-your-library>
- Kaye, L.; Bryce J. (2012): Putting The “Fun Factor” Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. *International Journal of Internet Science*. 2012 (7), S. 23–37. Verfügbar unter:
http://clock.uclan.ac.uk/6033/1/ijis7_1_kaye_and_bryce.pdf

Quellen

- Klimmt, C. (2009): Die Nutzung von Computerspielen: Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 57-72) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Krotz, F. (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 25-40) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Leijon, E. (2012): *Lending Luigi: Video games in libraries*. Cultmontreal. Verfügbar unter:
<http://cultmontreal.com/2012/12/lending-luigi-video-games-in-libraries/>

Quellen

- Mazure, S.; Hughes, A. (2008): Games in the library: creating an awareness of library resources for lifelong library users. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): *Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy*. (S. 116-126). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Neiburger, E. (2007): *Gamers-- in the library?!: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association.
- Nicholson, S. (2013): *Playing in the past: a history of games, toys, and puzzles in north American libraries*. The Library Quarterly, 2013 (83), S. 341-361.

Quellen

- Nicholson, S. (2009): *Why Gaming?: Goals for Gaming Programs in Libraries*. Digitale Bibliothek, 2009 (1). S.17.
- Nicholson, S. (2010): *Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages*. Medford, N.J.: Information Today.
- Quandt, T.; Wolling J.; Wimmer J. (2009): Warum Computerspieler mit dem Computer spielen: Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung. In: Quandt, Thorsten; Wolling, Jens; Wimmer, Jeffrey (Hrsg): *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Auflage). (S. 13-21) Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Sanford, K. (2008): *Videogames in the library? What is the world coming to?* School Libraries Worldwide, 14 (2), 83-88.

Quellen

- Saxton, B. (2007): All thumbs isn't a bad thing: videogame programs at your library. *Young Adult Library Services*, 2007 (5), S. 31-33.
- Sigl, R. (2012): Die Mär vom Kopierschutz: Wie PC-Spieler für dumm verkauft werden. *der Standard*. Verfügbar unter: <http://derstandard.at/1353208700963/Die-Maer-vom-Kopierschutz-PC-Spieler-werden-fuer-dumm-verkauft>
- Vanden Elzen, Angela M.; Roush, Jacob (2013): Brawling in the library: gaming programs for impactful outreach and instruction at an academic library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 802-813.
- Werner, K. (2013): Bringing them in: developing a gaming program for the library. In: Nicholson, Scott (Hrsg): *The Impact of Gaming on Libraries*. *Library Trends*, 2013 (61), S. 790–801.

Quellen

- Williams, J. M.; Chimato, M. C. (2008): Gaming in D. H. Hill Library, NC State University. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy. (S. 66-75). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Womack, D. H. ; Sutton, L. (2008) : Get Game@ZSR: How we did it and what we learned along the way. In: Harris, Amy; Rice, Scott E. (Hrsg.): Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy. (S. 76-87). Chicago: Association of College and Research Libraries.