

Die Welt der Spiele

alles andere als Kinderkram?

Freie Fahrt für's Ehrenamt

kostenlose Medienbearbeitung im BVS

Bits und Bytes in Libro 7

Funktionstabellen und Einstellungen



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

vor mehr als 60 Jahren schrieb der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga ein kleines Büchlein mit dem Titel: Homo Ludens – Der spielende Mensch. Das Buch hat für viel Furore gesorgt, wurde das Spiel doch als eine grundlegende Substanz und formative Kraft der Kultur gesehen und nicht nur als Kulturercheinung. Bei der Redaktion dieses Heftes zum Schwerpunktthema „Spiel“ ist mir das Büchlein wieder eingefallen und beim Durchblättern bin ich auf folgende Stelle

gestoßen, die mich fasziniert hat: „Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis...sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt...“. Wer Kinder (aber auch Erwachsene) beim Spiel beobachtet, erlebt diese durch die Fantasie erschaffene zeitweilige andere Welt und spürt vor allem die Kreativität, die so freigesetzt wird.

Bibliotheken und Jugendeinrichtungen laden mit ihrem Spieleangebot, ihren Spielesachmittagen und Spielemessen ein, sich auf das Abenteuer Spiel einzulassen. Über Beispiele, Hilfestellungen und Erfahrungen berichten die Autoren dieses Heftes.

Die Würfel sind noch in einem anderen Bereich gefallen. Ab dem 1. Januar 2004 können wir für alle ehrenamtlich geführten Bibliotheken die Medienbearbeitung kostenlos anbieten. Der Einleitungsarti-

kel beschreibt die Vorgehensweise, führt die Bibliotheken auf, die dieses Angebot in Anspruch nehmen können und nennt die jeweiligen Ansprechpartner im BVS. Um der steigenden Nachfrage im EDV-Bereich Rechnung zu tragen, bauen wir unser Service-Angebot auch in diesem Bereich aus.

Spielen heißt Kreativität freisetzen. In diesem Sinne wünsche ich uns allen ein kreatives Jahr 2004, in dem wir weitere Bausteine des Bibliothekskonzeptes gemeinsam formen. Die zentrale Medienbearbeitung markiert nur den Jahresanfang, Umstellungen auf Bibliotheca 2000, Audits und die erste Auditorenkonferenz sowie das von der Arbeitsgruppe „Fortbildung“ geplante neu strukturierte umfangreiche Fortbildungsprogramm werden folgen.

Johannes Andresen

Inhaltsverzeichnis

Organisation der Medienbearbeitung	3/5
Ehrenamtlich geführte Bibliotheken und Ansprechpartnerinnen	5/7
Neue Mitarbeiterinnen im BVS	8
Notizen aus dem BVS	8
BVS-Fahrt nach Leipzig	9
Die Welt der Spiele	11/15
Jukas-Spielemessen	15/16
Spiel des Jahres	17
Spieleverwaltung in der ÖB Vintl	18
Spiele in der ÖB Gries	19/20
Spielewoche in Lana	21
Libro7 Funktionstabellen	22/23

Impressum **zum lesen**

Infoblatt des bvs
Ermächtigung Landesgericht Bozen Nr. 24/2001 vom 27.11.2001
 Neue Folge - 10. Jahrgang Nr. 3, Dezember 2003
 Lay-out: Atelier Grafico, Bozen
 Druck: A. Weger, Brixen
 Herausgeber:
bibliotheks verband südtirol
 Penegalstraße 17/b
 39100 Bozen
 Tel.: 0471 / 28 57 30;
 Fax: 0471 / 40 95 53;
info@bvs.bz.it
www.bvs.bz.it

Die Organisation der Medienbearbeitung

Ab dem 1. Januar 2004 beginnt eine neue Epoche in der Medienbearbeitung für alle ehrenamtlich geführten Bibliotheken. Durch eine Konvention mit der Kulturabteilung/ Amt für Bibliothekswesen können wir zukünftig für diese Bibliotheken unsere Dienstleistung kostenlos anbieten. Voraussetzung ist nur die Mitgliedschaft im BVS. Damit haben wir einen weiteren Baustein des Bibliothekskonzepts Südtirols (BIKO) umgesetzt: Bibliothekarinnen und Bibliothekare sollen von Routinearbeiten entlastet werden, um ihren Aufgabenschwerpunkt noch stärker auf inhaltliche Aspekte ausrichten zu können. Darüber hinaus ist eine zentrale Medienbearbeitung kostengünstiger, vielfach schneller und kann leichter eine gleichbleibende Qualität der Katalogisate gewährleisten, die vor allem im Hinblick auf die BIKO-Bausteine „BISON“ und „Aufbau eines interbibliothekarischen Leihverkehrs“ notwendig ist. Zudem darf nicht vergessen werden, dass durch diese strukturellen Leistungen für das Bibliothekswesen insgesamt Finanzmittel des Landes längerfristig gesichert werden können und sie nicht vom politischen Tagesgeschäft abhängig sind.

Abkommen mit der Südtiroler Buchhändlervereinigung

Die Bibliotheken, die ihre Medien über den Bibliotheksverband bearbeiten lassen, profitieren auch noch in anderer Hinsicht. Durch ein

Abkommen mit der Südtiroler Buchhändlervereinigung erfolgt die Lieferung von den Partnerbuchhandlungen zum BVS und zurück zur Bibliothek für die Bibliotheken kostenlos. Darüber hinaus erhalten alle Bibliotheken für die vom BVS bearbeiteten Medien am Jahresende noch einmal einen Warengutschein über 5 % der Einkaufssumme -zusätzlich zum üblichen Bibliotheksrabatt-, der mit lagernden Medien eingelöst werden kann. Eine Liste aller Buchhandlungen, die dieses Abkommen unterzeichnet haben, finden Sie am Ende des Artikels.

Das Medienbearbeitungsblatt als Grundlage

Als Grundlage für jede Medienbearbeitung dient uns ein von der Bibliothek ausgefülltes und unterschriebenes Medienbearbeitungsblatt. Darin stehen alle Angaben zu den Bibliotheksbeständen, die wir für die individuelle Medienbearbeitung benötigen. Das fängt bei dem Platz für die Barcodeetiketten an, behandelt neben Büchern auch die weiteren Medienarten wie Spiele, CD-ROMs und DVDs und endet bei der Angabe freier Inventarnummernblöcke, die wir für die Bearbeitung verwenden können. Alle ehrenamtlich geführten Bibliotheken, die bisher noch nicht bei uns Kunden waren, erhalten ein solches Medienbearbeitungsblatt zugeschickt, mit der Bitte, es sorgfältig auszufüllen und an uns zurückzuschicken. Beachten Sie, dass durch Bibliotheksstempel und

Unterschrift Ihre Angaben verbindlich sind.

Wenn beim Ausfüllen noch Fragen auftauchen sollten, ist Ihre persönliche Ansprechpartnerin im Verband gerne bereit, diese Fragen telefonisch abzuklären. So wissen wir, was Sie von uns erwarten, und können auch auf Besonderheiten Ihrer Bibliothek in gewissem Rahmen eingehen. Mit Ihren schriftlichen Angaben können wir gewährleisten, dass auch in den Fällen, in denen Ihre Sachbearbeiterin einmal nicht da sein sollte, die Medien durch eine andere Mitarbeiterin kontinuierlich weiterbearbeitet werden können.



Für einen reibungslosen Ablauf bitten wir Sie, uns ausreichend Inventarnummern und ggf. Barcodes zur Verfügung zu stellen.

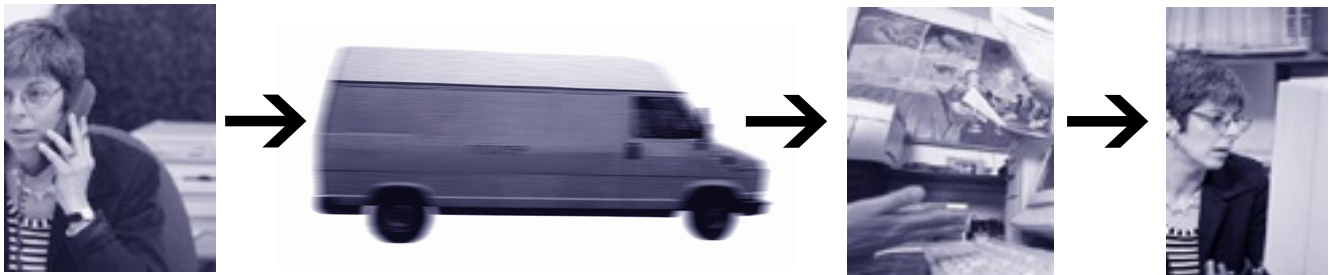
Ein Anruf genügt, aber der muss sein

Um eine rasche und gleichmäßige Medienbearbeitung garantieren zu können, sind alle Lieferungen im Vorfeld

bei der jeweiligen Mitarbeiterin telefonisch anzumelden. In diesem Gespräch vereinbaren Sie mit der zuständigen Sachbearbeiterin einen Termin und teilen ihr die Anzahl der zu bearbeitenden Medien mit, die Sie einschicken möchten. Bitte haben Sie Verständnis, dass eine Lieferung mindestens 20 Medien umfassen muss, damit wir kostengünstig arbeiten können. Mit Ihren Angaben wird Ihnen die Bearbeiterdauer und den voraussichtlichen Abholtermin mitteilen.

Höhe von 5 % der Kaufsumme, den Sie gegen lagernde Bücher einlösen können. Um einen reibungslosen Eintausch zu garantieren, erhalten auch die Buchhandlungen Listen der ausgehändigten Warengutscheine. Aus Zeitgründen können wir die Lieferscheine nicht kontrollieren, allerdings legen wir offensichtlich falsch gelieferte oder beschädigte Medien der Rücklieferung separat und unbearbeitet bei.

Wunsch (siehe Medienbearbeitungsblatt) senden wir Ihnen die Katalog-Daten auch gerne als email-Anhang, so dass sie Ihnen noch schneller zur Verfügung stehen. Sollten Sie noch kein Bibliotheksprogramm einsetzen, liegen der Lieferung die von Ihnen benötigten Katalogkarten und Buchkarten bei. Da wir für Sie auch die technische Buchbearbeitung übernehmen, sind Fristzettel, Interessenkreise, Barcodeetiketten oder Inventarnummern bereits geklebt. Das Einbinden müssen Sie aus Kostengründen noch selber machen.



1. Sie bestellen die Medien bei der Buchhandlung und kündigen die Lieferung telefonisch beim BVS an.
2. Die Medien werden von der Buchhandlung zu den BVS-Büros geliefert.
3. Die Mitarbeiterinnen des BVS bearbeiten Ihren Auftrag gemäß dem von Ihnen ausgefüllten Medienbearbeitungsblatt
4. Der Frächter der Buchhandlung liefert Ihnen Ihre Bestellung in die Bibliothek. Alle Daten stehen Ihnen und den Besuchern im Bibliotheksprogramm zur Verfügung.

Medientransport zum BVS

In der Regel werden Ihre Medien durch die Buchhandlungen bzw. ihre Frächter in Kartons bei uns angeliefert (Selbstanlieferung ist natürlich auch möglich). Um in den Genuss der oben beschriebenen Gutscheinregelung zu kommen, muss unbedingt ein Lieferschein oder eine Rechnungskopie der Lieferung beiliegen. Wir verwalten Ihre Rechnungssummen und schicken Ihnen im Januar/Februar des darauffolgenden Jahres für jede Buchhandlung, bei der Sie eingekauft haben, einen Warengutschein in

Katalogdaten, Buch- und Karteikarten

Vom Eintreffen der Lieferung in den Verbandsbüros bis zur Benachrichtigung der Frächter für den Rücktransport in Ihre Bibliothek vergehen z. Zt. durchschnittlich 14 Arbeitstage, wobei der eigentliche Bearbeitungszeitraum durchschnittlich nur etwas mehr als fünf Tage umfasst. In der Regel haben Sie Ihre bearbeiteten Medien nach weniger als drei Wochen in Ihrer Bibliothek. Wenn Sie mit Libro 6.5 oder Libro 7 arbeiten, liegt der Lieferung eine Diskette für den Datenimport in das Libro-Programm bei. Auf

Und ab geht die Post

Der Rücklieferung legen wir ein Auftragsblatt bei. Auf dem Blatt können Sie den Weg Ihrer Lieferung noch einmal verfolgen: Wann wurde die Lieferung angemeldet? Wann konnte mit der Bearbeitung begonnen werden? Wieviele Medien sind insgesamt eingesandt worden? Wann wurde der Frächter benachrichtigt und wann hat er die Lieferung abgeholt? Zum einen wollen wir durch diese Form unsere Dienstleistung transparent machen, zum anderen helfen diese Angaben auch uns, den Service weiter zu verbessern, oder Schwierigkeiten

frühzeitig zu erkennen und nach Lösungen zu suchen. Ein Statistikbogen mit der Anzahl der bearbeiteten Medien und aller weiteren Materialien dient Ihnen und uns als Beleg für Ihren Auftrag.

Den Service für hauptamtliche Bibliotheken und Schulbibliotheken garantieren wir auch weiterhin in der gewohnten Form!

Die Liste unserer Partnerbuchhandlungen

Folgende Buchhandlungen nehmen an dem Abkommen zwischen der Südtiroler Buchhändlervereinigung und dem Bibliotheksverband teil. Sie übernehmen den kostenlosen Transport der Medien zum Verband und zurück zur Bibliothek und gewähren den Bibliotheken auf die beim BVS bearbeiteten Medien einen zusätzlichen Rabatt in Höhe von 5 % der Einkaufssumme, der über einen vom BVS ausgestellten Warengutschein in Form von lagernden Büchern bei der jeweiligen Buchhandlung eingelöst werden kann:

Bozen

Athesia Buch, Lauben 41
Colibri, Raingasse 17
Ferrari Auer Buchmarkt,
Silbergasse 21/E
Frasnelli-Keitsch, St. Gertraudweg 48/A
Liturgica, Eisackstr. 2
Pandora, Obstplatz 48
Südtiroler Volksbuchhandlung,
Dr. Streiter-Gasse 2

Brixen

Athesia Buch, Weissenturm-gasse 1
Bücherwurm, Plosestr. 38
Weger, Weissenturm-gasse 5

Bruneck

Athesia Buch, Stadt-gasse 4
Buchladen am Rienztor,
Gross-Gerau-Promenade 12
LCS Partnerdruck,
Andreas-Hofer-Str. 17

Kaltern

Leimgruber, Andreas-Hofer-Str. 9

Lana

Buchladen Lana, Andreas-Hofer-Str. 7/B

Leifers

Biblos, J.-F.-Kennedy-Str. 148

Meran

Alte Mühle Buchgemeinschaft Meran,
Sparkassenstr. 11
Athesia Buch, Laubengasse 186
Buchgalerie, Laubengasse 315
Poetzelberger, Pfarrplatz 1

Schlanders

Athesia Buch, Hauptstr. 51

St. Ulrich

Delago Libri & Co., Reziastr. 82

Sterzing

Athesia Buch, Altstadt 9

Liste der ehrenamtlich geführten Bibliotheken, die ihre Medien kostenlos über den BVS bearbeiten lassen können

Bibliotheken im oberen und mittleren Eisacktal sowie im Wipptal

Aicha	Pflersch
Feldthurns	Raas
Gasteig	Ridnaun
Gossensass	Schabs
Innerratschings	St. Jakob
Jaufental	St. Peter
Kematen	Stilfes
Lajen	Telfes
Lüsen	Trens
Mareit	Villanders
Mauls	Wiesen
Natz	



Sachbearbeiterin: Hildegard Gruber, Büro Bozen, Tel. 0471/ 285 730, hildegard.gruber@bvs.bz.it,
Mo-Fr, 8.00 – 14.30 Uhr

Bibliotheken Bozen-Salten-Schlern

Afing
Bozen / Rentsch
Deutschnofen
Eggen
Flaas
Gummer
Jenesien

Kardaun
Karneid
Petersberg
Steinegg
Tiers
Völs
Völser Aicha

Sachbearbeiterin: Judith Schwienbacher, Büro Bozen, 0471/ 285 730,
judith.schwienbacher@bvs.bz.it, Mo, Di, Mi, 9.00 – 12.30 Uhr ; Mo, Di,
14.00 – 17.30 Uhr



Bibliotheken im Eisacktal, im Ultental und am Nonsberg

Barbian
Kollmann
Laurein
Meransen
Mühlbach
Proveis
Rodeneck
Spinges

St.Felix/Unsere Liebe Frau i.W.
St. Pankraz
Ulten/ St. Gertraud
Ulten/ St. Nikolaus
Ulten/ St. Walburg
Unsere Liebe Frau im Walde
Vals
Waidbruck

Sachbearbeiterin: Jana Wagner, Büro Bozen, 0471/ 285 730,
jana.wagner@bvs.bz.it, Mo, Di, Do, 8.00 –14.00 Uhr



Bibliotheken in Gröden

St. Christina
Wolkenstein

Sachbearbeiterin: Nelly Mayr,
Büro Bozen, 0471/ 285 730,
nelly.mayr@bvs.bz.it, Mo, Di,
Do, Fr. 9.00 – 12.00 Uhr



Bibliotheken im Burggrafenamt

Algund
Burgstall
Gargazon
Hafling
Marling
Pfarren von Meran:
- Maria Himmelfahrt
- Obermais
- Untermais
Mölten
Moos

Pfelders
Platt
Rabenstein
Riffian
Schenna
Stuls
Tirol
Tisens
Tscherms
Vöran

Sachbearbeiterin: Olga Guggenberg, Büro Bozen, Tel. 0471/ 285 730,
olga.vonguggenberg@bvs.bz.it, Mo-Fr, 12.00 – 17.30 Uhr



Bibliotheken im Überetsch

Andrian
Frangart
Girland
Nals
St. Pauls

Bibliotheken im Unterland

Aldein	Montan
Altrei	Penon
Auer	Pfatten
Branzoll	Radein
Kurtatsch	Tramin
Kurtinig	Truden
Margreid	

Sachbearbeiterin: Gabriele Niedermair, Büro Bozen,
Tel. 0471/ 285 730, gabriele.niedermair@bvs.bz.it,
Mi, 8.30 – 12.30 Uhr, Do, Fr. 8.30 – 12.30 Uhr und 14.00 – 17.30 Uhr



Bibliotheken im Vinschgau

Goldrain
Graun
Graun / St. Valentin
Kastelbell
Langtaufers
Latsch
Martell
Morter
Plaus

Reschen
Schluderns
Schnals
Stilfs
Sulden
Tarsch
Taufers im Münstertal
Tschars

Sachbearbeiterin: Christine Menghin, Büro Bozen,
Tel. 0471/ 285 730, christine.menghin@bvs.bz.it,
Mo-Mi, 8.30 – 12.30 Uhr und 14.00 – 17.30 Uhr



Bibliotheken im Pustertal

Aufhofen
Bruneck / Maria Himmelfahrt
Dietenheim
Ehrenburg
Gsies
Kiens
Montal
Mühlwald
Niederdorf
Obervintl
Oberwielenbach
Onach
Percha
Pfalzen

Pfunders
Pichl
Prags
Prettau
Reischach
St. Georgen
St. Lorenzen
St. Magdalena
St. Sigmund
Stegen
Terenten
Vintl
Weitental

Sachbearbeiterin: Irmgard Parigger, Büro Bruneck – Kolpinghaus, Dienerheimerstr. 2, 39031
Bruneck, Tel. 0474/ 41 41 21, bibliotheksverband@infinito.it, Öffnungszeiten für den Publikums-
verkehr: Di, Mi, Do, 8.30 – 12.30 Uhr und 14.00 – 17.30 Uhr



Neue Mitarbeiterinnen im BVS

Ich heiße **Jana Wagner**, komme aus Stuttgart, wo ich auch Öffentliches Bibliothekswesen studiert habe. Seit Oktober 1999 wohne ich in Meran und ab Januar 2004 bin ich beim BVS in Teilzeit beschäftigt.

Ich heiße **Gabriele Niedermair Pichler** und komme aus Dorf Tirol. Die Teilzeitstelle im BVS (seit Oktober 2003) habe ich aus Interesse am Bibliothekswesen angenommen.

Ich heiße **Olga von Guggenberg**, und komme von der Halbinsel Krim am Schwarzen Meer. Dort habe ich Germanistik an der Uni studiert. Seit 2000 bin ich in Südtirol. Ich arbeite in der Bibliothek, weil Bücher stille Freunde sind, die dir die besten Ratschläge geben, ohne es dir übel zu nehmen, wenn du sie nicht befolgst.



BVS-Veranstaltungen in der ersten Jahreshälfte

Katalogisierung in Libro für Anfänger/erzählende Literatur

Donnerstag, 19. und Freitag, 20. Februar 2004
jeweils 9.00 – 12.30 Uhr und 14.00 – 17.00 Uhr
Bozen, Raiffeisenverband Südtirol, Raiffeisenstr. 2

Kompaktkurs „Ausleihe und OPAC in Libro 7“

Samstag, den 21. Februar 2004
9.00 – 11.00 Uhr und 11.30 – 14.00 Uhr
Bozen, Raiffeisenverband Südtirol, Raiffeisenstr. 2
Anmeldungen für beide Veranstaltungen bis zum 7. Februar 2004
bei Birthe Ruschmeyer ✉ birthe.ruschmeyer@bvs.bz.it

Katalogisierung in Libro für Anfänger/erzählende Literatur

Donnerstag, 18. und Freitag, 19. März 2004
jeweils 9.00 – 12.30 Uhr und 14.00 – 17.00 Uhr
Vahrn, Kloster Neustift, Klosterweg 1

Kompaktkurs „Ausleihe und OPAC in Libro 7“

Samstag, den 20. März 2004
9.00 – 11.00 Uhr und 11.30 – 14.00 Uhr
Vahrn, Kloster Neustift, Klosterweg 1
Anmeldungen für beide Veranstaltungen bis zum 5. März 2004
bei Birthe Ruschmeyer ✉ birthe.ruschmeyer@bvs.bz.it

Studienfahrt zur Leipziger Buchmesse 2004

Mittwoch, 24. März bis Sonntag, 28. März 2004
Anmeldungen vom 7. bis 31. Januar 2004 bei Judith Schwienbacher oder
Christine Menghin ✉ leipzigerbuchmesse@bvs.bz.it

Fahrt zur „fiera del libro per ragazzi“ nach Bologna

(in Kooperation mit der AIB)
Samstag, den 17. April 2004
Anmeldungen bis zum 5. April 2004 bei
Hildegard Gruber ✉ hildegard.gruber@bvs.bz.it

23. Jahreshauptversammlung des bvs

Bozen, Samstag, den 24. April 2004

Katalogisierung von Musik-CDs und Musikkassetten

Bozen, Juni 2004

Ausgebucht!

BVS-Fahrt nach Leipzig im März 2004

Im Frühjahr 2004 finden in Leipzig gleich zwei Höhepunkte des bibliothekarischen Jahres statt. Wer mit dem BVS in die berühmte Messestadt fährt, kann beide erleben: die 13. Leipziger Buchmesse (25.-28.03.2004) und den zweiten Leipziger Bibliothekskongress (23.-26.03.2004) unter dem Motto „INFORMATION MACHT BILDUNG“. Wer schon einmal auf der Leipziger Buchmesse war, der weiß, dass neben dem Messegelände die gesamte Leipziger Innenstadt im Rahmen von Veranstaltungen in Bibliotheken, Restaurants, Kirchen und Kneipen zum Zuhören und Hinhören, zum Diskutieren und Flanieren einlädt. Unter dem Stichwort „Leipzig liest“ wird so die Leseförderung zu einem Lesevergnügen mit vielen hochkarätigen und neu zu entdeckenden AutorInnen.

2003 stellte die Leipziger Buchmesse mit 88.000 Besuchern an vier Tagen einen neuen Rekord auf. Auch für das nächste Jahr werden nicht weniger Aussteller und Gäste erwartet. Schließlich wird wie eh und je ein vielfältiges Programm mit den Schwerpunkten Reisen, Hörbuch, Comics sowie Kinder/Jugend/Forschung geboten, umrahmt von Lesungen, Fachvorträgen und Podiumsdiskussionen. Die 2003 eingeführte Rubrik „Reisen“ verbuchte soviel Zulauf, dass sie weiter ausgebaut werden soll und die Literatur künftig publikumsfreundlich nach Reisezielen präsentiert wird.



Nahezu zeitgleich zur Messe wird zum zweiten Mal ein großer Fachkongress für Bibliotheken im benachbarten Kongress-Center stattfinden. Bei der gemeinsamen Veranstaltung der Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände (BDB) und der Deutschen Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis (DGI) werden über zweihundert internationale Referenten zum Themenkomplex Wirtschaft, Bildung, Information und Politik sprechen. Diskutiert wird in drei großen Themenblöcken: Wirtschaft und Information, Bildung und Information und Politik und Information. Dabei wird der Bogen weit über die Bibliothekswelt hinaus gespannt von (vertrauten) Urheberrechtsfragen bis zur (unbekannten) Informationsgewinnung in der Autoindustrie.

Genauere Infos zu diesen und anderen Themen finden sich ab Februar nächsten Jahres auf der Messe-Webseite unter www.leipziger-buchmesse.de sowie unter www.ub.uni-leipzig.de/kongress2004/index2.html.

Wichtige Reiseinfos:

Auf vielfache Anfrage wird die Fahrt im Gegensatz zu den Vorjahren um einen Tag verlängert und für mehr Mitglieder ausgeschrieben. Wir starten am Mittwoch, den 24. März 2004 und kehren am Sonntag, den 28. März 2004 zurück. Insgesamt 35 Teilnehmer können an der Fahrt teilnehmen und werden mit einem Reisebus der Firma Schupfer – Prokulus-Reisen zu unserer Unterkunft im Hotel Garni Leipzig „chauffiert“.

Mit Reise-, Hotel- und Messeintritt inklusive Fahrtberechtigung im Verkehrsverbund belaufen sich die Kosten auf 207,00 Euro für die Unterbringung im Doppelzimmer bzw. 277,00 Euro für die Unterbringung im Einzelzimmer. Damit hat sich der Preis gegenüber dem Vorjahr so gut wie nicht verteuert. Für weitere Fragen stehen Judith Schwienbacher und Christine Menghin unter der Tel.-Nr. 0471-28 57 30 oder der E-Mail-Adresse

leipzigerbuchmesse@bvs.bz.it
gerne zur Verfügung.

Kulturnetzwerke

Im November 2003 haben sich sieben Südtiroler Bibliotheken, koordiniert vom Bibliotheksverband Südtirol und mit finanzieller Unterstützung der Stiftung Südtiroler Sparkasse zusammengefunden, um anlässlich der Fertigstellung der fünfbändigen Geschichtsreihe „Das 20. Jahrhundert in Südtirol“ (Edition Raetia) Geschichte lebendig werden zu lassen, so der Untertitel der organisierten Veranstaltungsreihe.

An sieben Abenden wurde den Besuchern eine lebendige Form der Vermittlung der eigenen Vergangenheit geboten. Unbekannte Film-szenen des bäuerlichen Alltags im Burggrafenamt aus den Jahren 1938-44 leiteten den Abend ein. Anschließend berichteten im jeweiligen Ort bekannte Zeitzeugen von ihrem 20. Jahrhundert in Südtirol, ehe Autoren der Buchreihe unbekanntere Kapitel der Edition vorstellten. Auch das leibliche Wohl kam dank der veranstaltenden Bibliotheken nicht zu kurz.

Diese neue Form der Zusammenarbeit zwischen Bibliotheken, dem Verband und weiteren Institutionen ist auch als kleiner Baustein des neuen Bibliothekskonzeptes zu sehen. Die Vernetzung untereinander, die Einbeziehung von benachbarten Sparten, die Projektzusammenarbeit mit einem der größten Kultursponsoren des Landes deuten einen inhaltlichen Weg an, Initiativen, Aufgaben und Leistungen der Bibliotheken in der Gesellschaft auf attraktive Art deutlich zu machen und auch so die bildungs- und kulturpolitische Bedeutung der Bibliotheken nachhaltig zu verankern.

An dieser Initiative waren beteiligt: die Landesbibliothek „Dr. Friedrich Tessmann“ sowie die Öffentlichen Bibliotheken von Brixen, Bruneck, Eppan, Meran, Schlanders und Sterzing. Die Koordination übernahm der Bibliotheksverband Südtirol. Ein Dank geht an die Stiftung Südtiroler Sparkasse für ihre finanzielle Unterstützung, ohne welche das Vorhaben nicht zu realisieren gewesen wäre.

BVS goes Bibliotheca

Nach den ersten erfolgreichen Umstellungen von Libro 7 auf Bibliotheca 2000 in einigen Bibliotheken in diesem Jahr steht auch für den BVS die Umstellung der riesigen Datenbank und der Programmwechsel an. Für Mai 2004 haben wir diesen Schritt geplant. Noch sind wichtige Vorarbeiten zu leisten, um allen Bibliotheken, sowohl jenen, die schon Bibliotheca 2000 einsetzen, als auch jenen, die noch mit Libro 7 arbeiten, die Daten in der gewohnten Qualität anbieten zu können.

Im Zuge der Umstellungs-, Installations- und Schulungsarbeiten ist mit Verzögerungen bei der Medienbearbeitung zu rechnen. Dafür bitten wir jetzt schon um Verständnis. Aufgrund des Programmwechsels bitten wir darum, möglichst keine Medienpakete im Mai 2004 einzuschicken. Sie können sicherlich nicht in der gewohnten Zeit bearbeitet werden. Danke.

EDV: der heiße Draht zum BVS

Die Betreuung des Libro-Programms über Telefon oder Vor-Ort-Einsätze hat stark zugenommen. Zudem ist seit 2003 zusätzlich das Programm Bibliotheca 2000 zu betreuen. Für die Betreuung beider Programme ist der BVS der wichtigste Ansprechpartner. Um diese Dienstleistungen für die Bibliotheken zu verbessern, werden wir den EDV-Bereich verstärken. Wir richten im Frühjahr eine zusätzliche halbe Stelle ein, so dass die neue Technische Hotline an drei Vormittagen über eine direkte Telefonnummer garantiert erreichbar ist. Die genauen Informationen werden wir allen Bibliotheken zusenden.



Ansprechpartner:
Karl Ramoser,
Büro Bozen, 0471/ 285 730,
karl.ramoser@bvs.bz.it



Die Welt der Spiele: alles andere als Kinderkram

Das Spiel gehört seit jeher zum existentiellen Leben der Menschheit dazu. Ob es nun Brot und Spiele im Alten Rom waren, Ritterspiele im Mittelalter, Poker im Wilden Westen oder heutzutage WATTABENDE mit dem Landeshauptmann sind. Der Charakter des Spielens ist durch den Wechsel vom Geländespiel zum Brett oder zur Konsole vielleicht abstrakter geworden, aber die Spiellust ist ungebrochen. Zeiten und Orte zum Spielen finden sich überall, entweder auf dem Handy an der Bushaltestelle, mal kurz zwischendurch im PC (und wenn es nur die Standardspiele sind) oder für LiebhaberInnen in Form von Spielenachmittagen oder -abenden, die von Vereinen, aber auch privat organisiert werden. Die Altersangabe auf Spielekartons „9 – 99 Jahre“ ist keine Lüge, denn Spielen an sich ist keine Alterssache. Nur bei den Themen scheiden sich die Geschmäcker.

Über den Sinn des Spielens

Wieso, weshalb, warum – wer nicht spielt bleibt dumm! Diese leicht abgewandelte Zeile aus der Kindersendung „Sesamstraße“ bringt den tieferen Sinn des Spielens am besten auf den Punkt. Spiele sind eine Einladung, uns wieder mehr auf die Fantasie einzulassen, in fremde Rollen zu schlüpfen, uns mit fernen Welten abseits der eigenen

Realität zu beschäftigen. Spiele erfordern je nach Art unsere Kreativität oder unser taktisches Kalkül, strategisches Vorausdenken oder Risikofreudigkeit. Manchmal ist Geschäftssinn gefragt, manchmal entscheidet nur das Glück. Der wichtigste Aspekt des Spielens ist jedoch der soziale Gedanke, den Spaß an einer gemeinsamen Sache zu teilen. Zumindest gilt dies bei den herkömmlichen Brett-, Karten- oder Würfelspielen. Erst Gameboys und Playstation kommen der zunehmenden Einzelkindergeneration mehr entgegen, doch die verschiedenen Spielarten schließen sich nicht aus, beides hat seinen Reiz und sein Recht. Den pädagogischen Grundgedanken, Kinder durch das Spiel auf das Erwachsenenleben vorzubereiten, ihr Selbstbewusstsein zu stärken, ihren Teamgeist zu entwickeln, sie gewinnen und verlieren zu lehren, dem versuchen viele der aktuellen Spiele noch immer gerecht zu werden. Diesen Grundgedanken zu verbreiten, ist auch ein Auftrag der Öffentlichen Bibliothek und der Schulbibliothek.



Bibliotheken als Spielvermittler

Nach der dritten Ausleihe fehlen die ersten Teile oder verlieren doch stark an Optik. Die Kontrolle bei der Rückgabe ist mühsam, die Ersatzteilbeschaffung erst recht.

Außerdem unterliegen Spiele keiner Preisbindung und sind relativ teuer. Lohnt es sich wirklich für Bibliotheken Spiele anzubieten? Die Antwort lautet: Auf jeden Fall, und nicht nur auf Grund des medienpädagogischen Anspruchs der Bibliothek! Sicher ist es leichter für die Kontrolle, wenn Spiele nur vor Ort ausprobiert werden können. Aber im Sinne des Benutzers ist es bestimmt nicht, außer er könnte auch mal am Wochenende die Bibliotheksräumlichkeiten für seinen Spieleabend im Freundeskreis mieten. Zudem verfügt nicht jede Bibliothek über den Platz. Wer sonst als die Bibliothek könnte besser allen Benutzergruppen ein kontinuierliches, breitgefä-

chertes Angebot an verschiedenen Spielen feilbieten? Natürlich kann man nicht mit dem Angebot von Spiele-messen konkurrieren, aber eine größere Auswahl als sie der durchschnittliche Privathaushalt aufbringt, kann eine Bibliothek allemal präsentieren. Allerdings eignet sich nicht jedes Spiel für den Ankauf. Wenigstens Spielthema, Zielgruppen, Anzahl der Spieler und die einzelnen Materialien sollten auf ihre Tauglichkeit für den Bibliotheksbestand hin geprüft werden.

Wie sich der Arbeitsaufwand reduzieren lässt, zeigt ein Beispiel im Überetsch, wo sich die Bibliotheken von Girlan, Frangart und St. Pauls beim Bestandsaufbau dahingehend geeinigt haben, dass nur noch eine Bibliothek die Spiele für alle auswählt, während die beiden anderen sich dafür auf eine andere Mediengruppe konzentrieren (mehr davon im nächsten bibliotheks-info). Eine andere Lösung hat die Stadtbibliothek Brixen gefunden, die zentral Spiele ankauft und durch ihre acht Zweigstellen wandern lässt.

Themen und Trends: Alles schon mal dagewesen?

Der besseren Übersicht wegen teilt man Spiele in verschiedene Gattungen ein. Da gibt es die klassischen Unterteilungen in Kartenspiele, Würfelspiele, Legespiele oder Brettspiele. Je nach Geschmack finden sich für die Analytiker Denkspiele, bei denen Taktik und Strategie gefragt sind oder für die Fantasiebegabten die Rollenspiele, die im weitesten Sinne Bereiche des wirklichen Lebens

spielerisch verarbeiten. In Aktions- und Geschicklichkeitsspielen wiederum sind eher die praktischen Fähigkeiten gefordert.

So schön diese Gattungseinteilungen auch sind, sie bleiben theoretisch. Viele Spiele lassen sich nicht in eine einzige Schublade hineinzwingen, sondern vermischen Denken, Glück, Fantasie und Risiko. Das ist vielleicht auch gut so im Sinne einer ganzheitlichen Förderung des Menschen und hat sich möglicherweise im Lauf der Zeit entwickelt, um dem fortwährend steigenden Anspruch des (verwöhnten) Spielfans gerecht zu werden. Negativ wirkt sich der Mix am ehesten auf die Spieleanleitungen aus, deren Lektüre manchmal schon sehr ermüdend sein kann.

Kommunikation, Wissen und Raten sind ebenso gefordert wie Geschäftssinn, Wagemut, Psychologie und Kreativität. Jedes Jahr kommen dutzende neuer Spiele in die Regale und es ist kein Wunder, dass die Spielideen oft nicht ganz taufrisch sind. Um einen schnellen Euro zu machen, werden bewährte Ideen auch gerne mit neuen Farben und Formen gefüllt oder als 3D-Version wiedergeboren. Bei Monopoly kauft man nun Weltwunder statt Schlossalleen oder das verrückte Labyrinth führt uns in die Welt vom „Herrn der Ringe“. Doch ab und zu gelingt wieder unerwartet ein großer Wurf wie z.B. „Die Siedler von Catan“, längst selbst kopiert und ein moderner Klassiker, der allerdings auch schon acht Jahre zurückliegt. Vielleicht ist ja mit dem aktuellen Kult „Yu-Gi-Oh!“

ein neuer Klassiker geboren worden, sollte das Trend-Fieber anhalten. An diesem Sammelkartenspiel, das auf der Basis unbegrenzt erweiterbarer Kartensätze endlose Spielvarianten bietet, lassen sich alle gegenwärtigen Trends ablesen: Fantasy, Mystik und Abenteuer sind die Themen unserer Zeit und nicht zufällig stimmen sie mit der übrigen internationalisierten Medienlandschaft überein. Ursprünglich als japanischer Comic, genauer gesagt als „Manga!“ erschaffen, ist „Yu-Gi-Oh!“ heute längst als Fernsehserie, Computerspiel, im Internet und eben in Form der Sammelkarten präsent. Das Grundthema ist eigentlich simpel und klingt gar nicht so spannend, versteht aber Kinder und Jugendliche in seinen Bann zu ziehen: Der schüchterne, unterdrückte Yugi verwandelt sich durch einen ägyptischen Gegenstand, das Millennium-Puzzle, das er von seinem Großvater vermacht bekommen hat, in den König der Spiele „Yami Yugi“, der ständig aufs Neue im Duell furchtbare Monster besiegen muss, um sein Leben und das seiner Freunde zu retten. Kampfschauplätze und Monster können von den Spielern unbegrenzt neu erschaffen und variiert werden. Schon sind Tauschbörsen für die diversen Sammelkarten entstanden und sorgen für überregionale Fangemeinden.

Brett- und Computerspiel schließen sich nicht aus

Generell verwischt die Trennung zwischen physischem Spiel und Computerspiel immer mehr. Einen weiteren Vorstoß



in die Richtung wagte in diesem Jahr das Abenteuerspiel „King Arthur“ (Ravensburger), dessen elektronisch unterlegtes Spielbrett über ein Display und eine Stimme mit den Spielern kommuniziert und sie bei ihren Spielzügen beeinflusst. Helden der PC-Spielwelt wie „Lara Croft“ kämpfen jetzt auch auf dem Spielbrett, genauso wie mit „Anno 1503“ ein erfolgreiches Computerspiel seinen Neuauftritt als Familienspiel feiert (Kosmos). Umgekehrt werden schon seit längerem Brettspiele als Computerspiel in Szene gesetzt, z.B. „Herr der Ringe“.

Wo von Vernetzung die Rede ist, darf das Internet nicht fehlen. News aus dem Spielebereich, Neuerscheinungen, Rezensionen, Ankündigung von Spielveranstaltungen werden auf mehr als 50 Webseiten allein im deutschsprachigen Raum geboten. Am beliebtesten sind „Das Spielarchiv“ (www.spielarchiv.de), die „Spiele-Truhe“ (www.spieltruhe.de) oder der „Spieltrieb“ (www.spieltrieb.com) u.v.a. Interessierten sei ein Blick in das Online-Verzeichnis www.listinus.de empfohlen.

Ein Pilotprojekt stellt hingegen die Medienverbindung Spiel und Buch dar. „Die Siedler von Catan“ gibt es nun auch in Romanform von Rebecca Gablé – man darf gespannt sein, wie diese Kombination wirkt.



Wie sieht es auf dem Spielmarkt aus?

„Monopoly“ oder „Trivial Pursuit“ stehen für Klassiker aus dem anglo-amerikanischen Raum, die einst den deutschsprachigen Spielmarkt belebten. Inzwischen blüht die hiesige Spielelandschaft mehr denn je. Auf dem italienischen Spielwarenmarkt hingegen geht es ruhiger zu. Das Angebot steuert die Nachfrage und mit beidem sieht es ein wenig mager aus. „Das liegt am Wetter“, erklärt ein Bozner Spielwarenhändler den unterschiedlichen geographischen Beliebtheitsgrad, was jedoch nicht bedeutet, dass in Südtirol nicht gespielt wird.

„bvs“ ist eine beliebte und vielgenutzte Abkürzung, z.B. auch für „Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V.“. Der Fachverband für den bundesdeutschen Spielwaren-Einzelhandel initiierte pünktlich zum Weihnachtsgeschäft eine Empfehlungsliste der Händler, was ihrer Ansicht nach im Jahre 2003 am häufigsten zum Fest geschenkt werden wird oder mit anderen Worten, was sie am liebsten verkauft sehen würden.

Unter den TOP 10 befinden sich immerhin gleich drei Gesellschafts- bzw. Kinderspiele: Die Neuauflage des Kosmos-Klassikers „Siedler von Catan“, „King Arthur“ von Ravensburger und „Viva Topo“, frisch gekürtes „Kinderspiel des Jahres“ der Firma Selecta.

Oh du fröhliche... Weihnachtszeit, denken sich vermutlich alle Spielwarenhändler des christlichen Abendlandes mit Blick auf ihre Kassen, denn ihre Hauptgeschäftszeit ist angebrochen. Spielefanatiker kaufen natürlich das ganze Jahr hindurch die Objekte ihrer Begierde, die wie Bücher im Frühjahr und im Herbst neu erscheinen. Dennoch: 70 % der Gesellschaftsspiele werden nach Angaben von Eurotoys in der Vorweihnachtszeit unter die Leute gebracht. Nein, die Spielbranche hat keinen Grund zum Jammern. Zwar wird das Jahresergebnis 2003 nach Ansicht der Fachgruppe Spiel etwas flauer ausfallen als im Vorjahr, aber mit einem geschätzten Gesamtumsatz von rund 300 Millionen Euro bzw. 14,4 % (in Deutschland) steigt die Absatzkurve seit

den letzten Jahren an. Waren früher eher die Erwachsenen-spiele gefragt, sind heute die Kinderspiele im Aufwind.

Spieleverlage

Im Gegensatz zur konzentrierten Buchverlags-Welt herrscht in der Spielerecke noch Vielfalt vor, allerdings fragt man sich, wie lange noch. Zu den „Großen“ unter den rund 120 deutschsprachigen Verlagen gehören Gruppen wie Franckh-Kosmos oder der Ravensburger Spielverlag, der seine Marktführung auch 2003 ausbauen konnte und frühere Mitbewerber wie Alea oder FX Schmidt übernommen hat. Doch auch kleinere Verlage wie beispielsweise „Hans im Glück“, „Queen Games“ oder „Goldsieber“ behaupten ihren festen Platz in der Szene dank kreativer Ideen der Spieleautoren, qualitativ hohen Umsetzungen und den nötigen selbstbewussten Einstellungen: „Wir gehen nicht mit dem Trend – wir machen ihn“ (Zitat vom Verlag „Hans im Glück“). Spezialisierungen gehören zum Geschäft dazu: Die Firmenfamilie Haba (früher Habermas) produziert nur Kinderspiele, während beispielsweise „Abacus“ wie die meisten den Schwerpunkt auf Erwachsenenspiele legt. Einige wenige wie die Altenburger Spielefabrik (Tochterfirma von Ravensburger, beinhaltet auch ASS) haben sich Kartenspielen verschrieben, andere setzen dagegen mehr auf bestimmte Themen wie z.B. Amigo-Spiele, die mit gängigen Multimediaproduktionen à la Pokémon oder Star Wars aufwarten.

Literaturtipps: „Spiel '04“, ein Taschenbuch-Ratgeber rund ums Spiel mit Adressen von Spieleherstellern, Autoren, Journalisten und Kritikern sowie einem umfangreichen Verzeichnis lieferbarer Spiele gibt es im Friedhelm Merz Verlag und kann direkt beim Verlag oder über die Homepage bestellt werden. Kostenpunkt: 24,00 € (An-schrift: Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co., Post-fach 21 02 50, D-53173 Bonn; www.merz-verlag.com)

Spieleförderung

Zum wichtigsten „Motor“ für die Spieleförderung haben sich die Spielemessen entwickelt. Bedeutendster Treffpunkt sind die jährlich im Herbst stattfindenden internationalen Spieltage in Essen. Bei der „Spiel '03“ vom 23. bis zum 26. Oktober 2003 stellten 545 Spiel- und 65 Comic-Verlage aus 21 Ländern ihre neuesten Produktionen vor und lockten damit 150.000 Besucher an. Mit jedem Jahr größer präsentiert sich auch die unmittelbar an die „Spiel“ anschließende Süddeutsche Spielemesse in Stuttgart auf über 7.500 qm Fläche, die zusammen mit der hobby + elektronik, der Modellbahn Süd und der Modellbau Süd stattfindet. Weitere Spieletage im gesamten deutschen Sprachraum wie z.B. in Dresden, in München oder in Wien, die Schweizer Spielemesse in St. Gallen, die Kärntner Spieletage in Villach und erst kürzlich hierzulande die Spielemesse in Toblach und Brixen bieten die Möglichkeit, aus der Fülle von mehr als 2000 lieferbaren Titeln zu schöpfen und nach Her-

zenslust auszuprobieren. Der starke Andrang beweist die Beliebtheit dieses Freizeitangebotes. Nur Fachbesuchern zugänglich ist hingegen die Spielwarenmesse in Nürnberg, die demnächst Anfang Februar wieder ihre Tore öffnet und den Handel über die neuesten Entwicklungen informiert.

Die großen Spielemessen dienen zugleich auch als Plattform für Preisverleihungen. Sowohl die großen als auch die kleinen Verlage erzielen dabei mit ihren Kreationen Erfolge. In diesem Jahr lauten die Gewinner: „Alhambra“ (Dirk Henn/Queen Games), „Amun-Re“ (Rainer Knizia/Hans im Glück), „Clans“ (Leo Colovini/Winning Moves), „Schloss Schlotterstein“ (K. Haferkamp, M. Nikisch/Haba) und „Viva Topo“ (Manfred Ludwig/Selecta). In Stuttgart wird zudem noch ein Preis für pädagogisch wertvolle Spiele vergeben, der in diesem Jahr an „Chaos in der Achterbahn“ (Gunter Baars/Ravensburger Spielverlag) und in der Kategorie „unveröffentlichte Spiele“ an „Das Würfelglück des Schamanen“ (Gerhard Glück, Annette Forkel/Uni Köln) ging.

Mehr zur Preisvergabe vom „Spiel des Jahres“ auf Seite 17.

Und was ist mit Computerspielen?

Computerspiele haben sich längst eine eigene Fangemeinde mit dazugehöriger Spiellandschaft bzw. -industrie geschaffen. Ähnlich wie bei





Brettspielen gibt es verschiedene Spielgattungen, eigene Verlage und eigene Preise, wenngleich jüngeres Publikum die Zielgruppe darstellt. Eine Studie der KidsVerbraucher-Analyse hat festgestellt, dass bereits jedes vierte Kind bis 12 Jahre mindestens ein Computerspiel zu Hause besitzt. Bei den 13 bis 19-jährigen männlichen Jugendlichen



liegt die Rate noch höher: 61% verfügen über Computerspiele und 38%

über Konsolenspiele. Das wird nur noch von der Handyrate übertroffen. Mit PC-Spielen werden aus Erwachsenensicht noch immer gerne Assoziationen wie Mord, Gewalt und Jugendschutz verbunden. Dabei wird vergessen, dass es inzwischen auch viele hochwertige und pädagogisch wertvolle Spiele gibt wie z.B. das mathematische Lernspiel „Zahlenteufel“, das auf der diesjährigen Frankfurter Buchmesse den „Kindersoftwarepreis TOMMI“ gewann. Dem Thema Computerspiele kommt inhaltlich und umfangsmäßig viel zu viel Bedeutung zu, als das man es in diesem Artikel erschöpfend behandeln könnte. Darum sparen wir es lieber auf für eine andere Zum-Lesen-Ausgabe, man möge uns verzeihen.

B.R.

Südtirol im Spielfieber: Jukas-Spielemessen begeistern Jung und Alt

An den letzten beiden November-Wochenenden wurden die Jugendherberge Toblach und das Brixner Jugendhaus Kassianum die Spiele-Zentren Südtirols. Toblach lag zum zweiten Mal im Spielfieber, Brixen bereits zum fünften Mal. Beide Standorte konnten mit neuen Besuchererfolgen aufwarten: In Toblach waren es 1.200 Menschen, die zwei Tage und eine Nacht spielten, in Brixen 1.700. Die Jukas-Spielemessen konnten insgesamt also fast dreitausend Menschen begeistern. Die Messebesucher in Toblach waren in der Mehrzahl Kinder, in Brixen hingegen war das Verhältnis Kinder - Erwachsene traditionsgemäß ein ausgeglichenes, wenn auch heuer die Anzahl der Kinder höher lag als in den Jahren zuvor. Viele Jugendliche im Mittelschulalter kamen im Freundeskreis und gönnten sich so ein spielerisches Gruppenerlebnis, während Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter nach wie vor von Familienangehörigen begleitet wurden. Die langen Spielenächte hingegen wurden fast ausschließlich von Erwachsenen frequentiert.

Die Qual der Wahl bestand allemal: Über 1.500 Spiele standen zur Verfügung. Die Besucher konnten zwischen Neuheiten und altbekannten Bestsellern auswählen, zogen sich mit ihren Spielen bis in die letzten Ecken und Winkel zurück, um zu tüfteln, zu kno-

beln und zu zocken. Sogar die Gänge und Fußböden waren vor den Spielefans nicht sicher.

Die Renner der Spielemessen waren die beiden Spiele des Jahres „Alhambra“ und das Kinderspiel des Jahres „Viva Topo“. Auch der „King-Arthur-Raum“ im Jukas in Brixen war ständig gut besucht. Im „Herr der Ringe“-Spezialraum tauchten die vielen Besucher ab in die Welt der berühmten Trilogie J.R.R. Tolkiens und widmeten sich in verschiedenen Spielen ausschließlich der Geschichte von Auenland und den Hobbits. Auch Abenteuerrollenspiele standen in der Spielenacht auf dem Programm und ließen die Spieler spannende und gefährliche Abenteuer am Spielbrett erleben. Ein weiterer Höhepunkt waren die Spiele im Dunkeln - taktile Spiele, die in einem stockdunklen Raum gespielt wurden.

Bei der 5. Südtiroler „Siedler von Catan“-Meisterschaft in Brixen ging es um den Meistertitel „Siedler von Südtirol“, um den sich ganze 44 Mitspieler stritten. Thomas Kofler aus Brixen baute und handelte sich zum Sieg durch. Beim Formel-1-Simulationspiel „Formula dè“ fuhr Elmar Dorigatti aus Terlan als erster seinen Rennwagen über die Ziellinie.

Die langen Spielenächte wurden von ca. 200 Besuchern genutzt. Wer vor 21.00 Uhr die Jugendherberge Toblach bzw. das Jukas betrat, konnte



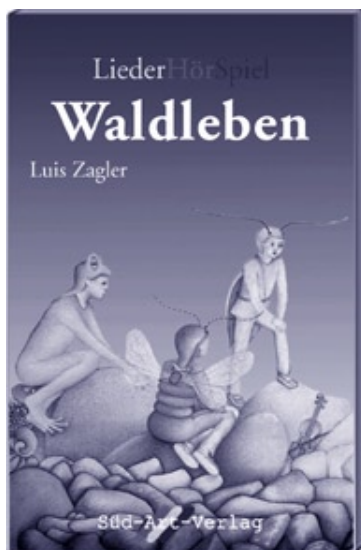
bis zum Morgen-
grauen durchspie-
len. Ein harter Kern
von jeweils 30 Spie-
lern schaffte es bis
5.00 Uhr morgens.
Für Langeweile war
also kein Platz!

Sowohl in Toblach
als auch in Brixen
waren viele Spielemesse-Helfer im Einsatz. Die zum Großteil ehrenamtlichen Mitarbeiter, insgesamt 250 an der Zahl, waren an ihren gelben T-Shirts zu erkennen und hatten bei diesen Besucher-

strömen alle Hände voll zu tun: die Betreuer an der Spieleausgabestelle berieten bei der Auswahl der Spiele, die Spielfeuerwehr in den Räumen erklärte Spiele und half immer dann weiter, wenn's "brenzlich" wurde, die Mitarbeiter in Küche, Kaffee und Infopoint sorgten bestens für das leibliche Wohl der Messebesucher. Als Dank war ihnen das Lächeln und die Begeisterung vieler Besucher sicher und die Erfahrung selbst zwei Tage und eine Nacht dem Spielfieber erlegen zu sein. Achtung: Es besteht Ansteckungsgefahr!

*Helene Leitgeb,
Bildungsreferentin des Brixner
Jugendhauses Kassianeum*

Das *neue*, aktuelle **LiederHörSpiel**, das in keiner Bibliothek fehlen sollte!

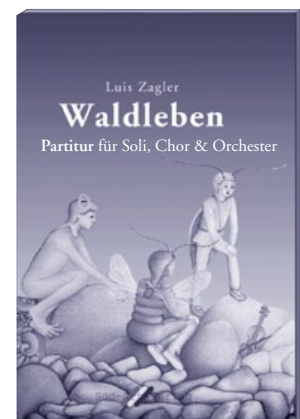


Waldleben Bilderbuch

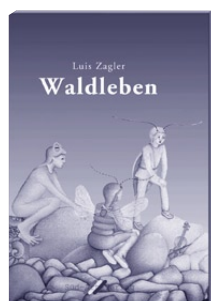
Für Kinder ab 4 Jahren
Best.-Nr. Art-2009-01

...zum Mitsingen
Spieltext & Lieder
Best.-Nr. Art-2009-04

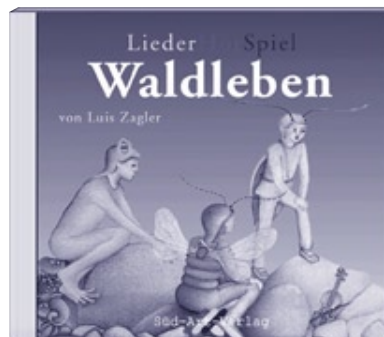
Playback CD
Best.-Nr. Art-2009-06



...für Aufführungen
**Partitur für Soli, Chor
& kleines Orchester**
Best.-Nr. Art-2009-05



**MC Best.-Nr.
Art-2009-03**



**CD Best.-Nr.
Art-2009-02**

Erhältlich über **Buchhandlungen**, Auslieferung **Athesia** oder beim Süd-Art-Verlag



Unterstützt von der
Autonomen Provinz
Bozen-Südtirol
Abt. Forstwirtschaft

Süd-Art-Verlag

Tel 0039/0473/925808
info@suedartverlag.com

Fax 0039/0473/923388

www.suedartverlag.com



Spiel des Jahres: Hintergrundinfos zur bekanntesten Auszeichnung auf dem deutschsprachigen Spielmarkt

Ab 2004: Empfehlungsliste für Kinder- und Erwachsenenspiele!

Spielpreise gibt es inzwischen so einige und im deutschen Sprachraum gleich mehrere, vom österreichischen Preis „Spiel der Spiele“ (seit 2001) über die vorrangig auf Kartenspiele spezialisierte Auszeichnung „A la carte“ (seit 1991) bis hin zum „Deutschen Spielepreis“ (seit 1990), der sowohl von Amateuren als auch von Profis der Spieleszene bestimmt wird. Am bekanntesten und anerkanntesten ist jedoch noch immer der „älteste“ Preis „Spiel des Jahres“.

Ein Spielhütchen mit einem Ehrenkranz zeichnen sie aus: die (nominierten und gekrönten) Spiele des Jahres. Vor 25 Jahren wurde der renommierte Kritikerpreis aus der Taufe gehoben, um das Spielen in Familie und Gesellschaft sowie allgemein das „Spiel als Kulturgut zu fördern“ (Synes Ernst). Träger des Preises ist der Verein „Spiel des Jahres e.V.“, dessen Geschäfte wiederum vom Deutschen Spielearchiv in Marburg geführt werden. Alljährlich im Mai setzt sich eine Jury von Fachleuten aus dem deutschsprachigen Presse- und Rundfunkbereich zusammen, um aus den Neuerscheinungen des laufenden und des vorherigen Jahres das „Spiel des Jahres“ zu ermitteln. Lange blieb diese Auszeichnung den Erwachsenenspielen vorbehalten, während Kinderspiele „nur“ durch einen Sonderpreis prämiert wurden. Seit 2001 wird ein eigener Hauptpreis „Kinderspiel des Jahres“ verliehen für die Zielgruppe Kinder im Alter von bis zu acht Jahren, um auch diese Kategorie mehr in den Mittelpunkt des Interesses zu rücken. Das Wahlverfahren verläuft nach festen Regeln und wurde erst jüngst überarbeitet: Anhand von eingeschickten oder angeforderten Rezensionsexemplaren legt die Jury auf einer

Klausurtagung pro Preiskategorie eine Nominierungsliste von jeweils fünf Titeln fest. Aus diesen Listen wird der Preisträger ausgewählt und damit die Sache noch spannender wird - erst unmittelbar vor der festlichen Preisverleihung in Berlin. Bibliothekarischer Lichtblick für den Bestandsaufbau: Zugleich wird auch eine differenzierte Empfehlungsliste bekannt gegeben anstelle der bisherigen stark begrenzten Auswahllisten. Um „Spiel des Jahres“ zu werden, muss eine Produktion mit einer neuartigen, originellen Spielidee, einer verständlichen, logisch aufgebauten Spielregelbeschreibung, einem ansprechenden Layout aller Teile und solidem, funktionellem Material (Design) überzeugen. Die Mehrheitsentscheidung der zwölfköpfigen Jury bei Erwachsenenspielen bzw. bei Kinderspielen der dreiköpfigen Jury plus dem vier Experten umfassenden Beirat, gibt dann den Ausschlag. Zugegeben eine subjektive Entscheidung, bei der das Komitee aber betont, dass sie unabhängig von Wirtschaft und Staat, sondern nur aufgrund von Kompetenz und Überzeugung getroffen wird. Das ist umso legitimer, als die Jury-Mitglieder keine Honorare erhalten und auch keine Preisgelder an Spieleautoren bzw. -verlage

vergeben werden. Dennoch profitieren die ausgezeichneten Verlagen sehr wohl von der Ehrung, indem sie mit dem Aufdruck des Sieger-Logos als Qualitätssiegel erwiesenermaßen einen stärkeren Umsatz erzielen und es für PR-Zwecke nutzen. Nicht ganz für umsonst, aber die als Gegenleistung zu zahlende Lizenzgebühr kommt der Öffentlichkeitsarbeit des Vereins (z.B. bei Messeauftritten) und so indirekt der Branche wieder zugute.

B.R.



Mehr Infos zum Thema „Spiel des Jahres“ gibt es im Internet nachzulesen unter www.spiel-des-jahres.com. Dort findet man unter anderem die Auswahllisten von 2003 mit genauen Beschreibungen der Spiele, eine Auflistung aller Preisträger seit 1978 und eine ausführliche Liste von Verlagsadressen.

Die Spielverwaltung in der täglichen Praxis: Ein Beispiel aus der Öffentlichen Bibliothek Vintl

Anlässlich einer im Sommer 1988 von der Bibliothek Vintl veranstalteten Freizeitwoche für Kinder wurde erstmals ein Grundstock an Spielen angekauft. Vorerst wurden sie nicht entlehnt, sondern nur zum Spielen in der Bibliothek, an Spielenachmittagen und bei Spielturnieren bereitgestellt.

Dieses neue Angebot wurde von Anfang an begeistert von den Lesern aufgenommen und dementsprechend gut genutzt. Verstärkt besuchten nun auch Eltern mit ihren Kindern die Bibliothek, um gemeinsam zu spielen.

Die Mitarbeiterinnen der Bibliothek machten sich wiederholt bei der Jukas-Spielmesse in Brixen mit neuen Spielen vertraut, überlegten, welche Spiele für die Bibliothek geeignet wären und trafen so eine Auswahl für den Neukauf. An den regelmäßig ein- bis zweimal im Jahr veranstalteten Spielenachmittagen konnten sie somit auch die Teilnehmer fachkundig betreuen.

Doch schon bald genügte den Benutzern dieses Angebot nicht mehr. Der Wunsch, die Spiele auch mit nach Hause zu nehmen, wurde immer drängender.

So kauften wir für das Jahr 1990 schwerpunktmäßig Spiele ein und begannen mit der Ausleihe.

Neben der positiven Verleihbilanz stellten sich aber auch Probleme ein. Fast immer



fehlten bei der Rückgabe der Spiele einzelne Teile. Eine sofortige, ausführliche Kontrolle des Spielinhalts von seiten der Mitarbeiterinnen war zwar unerlässlich, aber zeitlich nicht immer möglich. In manchen Fällen konnten Ersatzteile über die Buchhandlungen oder über Spielwaren-

geschäfte besorgt werden, aber oftmals ließen sich fehlende Teile auch nicht nachkaufen. Daraufhin wurden Nachmittage zur gemeinsamen Kontrolle der Spiele und zum Nachbasteln einzelner Teile einberufen, die sich jedoch als äußerst mühsam erwiesen.

Wir mussten einen Weg finden, der einerseits die Mitarbeiter von dieser zeitaufwändigen Arbeit entlastete und andererseits die Benutzer zu mehr Achtsamkeit im Umgang mit den Spielen erzog.

Auf die für uns beste Lösung stießen wir während einer Studienfahrt nach Bayern. Seitdem kontrolliert jeder Spieler vor der Ausleihe das Spiel selbst auf seine Vollständigkeit und bestätigt diese durch seine Unterschrift auf einem Kontrollblatt, das am Spieldeckel angebracht ist. Erst dann kann das Spiel ausgeliehen werden. Das hat zum Vorteil, dass die Leser nun aufpassen, das Spiel wieder vollständig zurückzubringen, da sie es ja nachweislich auch vollständig mitgenommen haben. Sollte ein Teil fehlen, wird es sofort gemeldet. Den Mitarbeiterinnen selbst wird die Kontrolle der Spiele abgenommen.

Mittlerweile haben wir über 100 Spiele im Angebot, welche letztes Jahr 415 mal ausgeliehen wurden. Das System hat sich also bewährt, die Leser haben es gut aufgenommen und wir sind entlastet.

Maria und Irmgard Parigger

Unter KollegInnen nachgefragt: Spiele in der Öffentlichen Bibliothek Gries

Viele Wege führen nach Rom, wenn es um die Organisation der Bibliotheksangebote geht. Auch wenn man für sich sein eigenes Konzept entwickelt, schadet es nicht, sich bei den KollegInnen umzuhören und zu vergleichen, welche Lösungen sie gefunden haben. Im Gespräch erhält man oft neue Anregungen für den Bibliotheksalltag. Wir haben deshalb Susanne Maschik in der Öffentlichen Bibliothek Gries besucht und sie gründlich über ihr großes Spieleangebot ausgefragt.

Man sieht, wie sich hier gegenüber der Ausleihtheke die Kartons von Brettspielen türmen – der Platz ist ausgelastet. Wie viele Spiele habt Ihr mittlerweile im Bestand?

Inzwischen sind es 243 Kinder- und Erwachsenenspiele. 1996 fingen wir mit einem größeren Grundbestand an. Spiele gehörten früh zu unserem Angebot; mit dem Aufbau begannen wir gleich nach den Büchern und der Einführung der MCs.

Welche Brettspiele bietet ihr denn an? Was wird von den Lesern gewünscht?

Viele Kinderspiele und Familienspiele. Richtige Erwachsenenspiele habe ich nur sehr wenige, es gibt auch kein großes Interesse von Seiten der Erwachsenen. Den Schwerpunkt legen wir auf Unterhaltung bzw. gefragt sind vor allem lustige Unterhaltungsspiele. Lernspiele wollen eigentlich nur die Mütter für ihre Kinder. Wir versuchen aber auch hier, einiges zu bieten. Es kommt selten vor, dass die Benutzer nach speziellen Titeln fragen, eher fragen sie allgemein und lassen sich dann beraten. Sollten wir etwas nicht haben, können sie das Spiel auf unsere Wunschliste setzen und wir schaffen es in der Regel an.

Wer sind Eure Hauptnutzer bei Spielen?

Hauptsächlich kommen Volks- und Mittelschüler, manchmal auch junge Erwachsene, die nach Gesellschaftsspielen für



größere Runden fragen wie z.B. Activity oder Tabu. Es gibt schon Leute, die nur der Spiele wegen in die Bibliothek kommen.

Haben Mädchen andere Interessen als Jungen oder spielen sie mehr?

Nein, bei Kindern ist kein Unterschied festzustellen. Nur lustig muss es sein. Und die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, also die Altersgruppe zwischen 16 und 25 Jahren lässt sich überhaupt schwer ansprechen. Aber das ist ja in den meisten Bibliotheken so.

Wie groß ist das Interesse allgemein noch an Brettspielen?

Allgemein ist das Interesse zwar da, aber mir scheint schon, dass es mit der Einführung der DVDs und der CD-ROMs nachgelassen hat. Noch haben wir in der Libro-Statistik nicht erfasst, wie viele Entlehnungen die Spiele allein erzielt haben. Auffällig bei der Ausleihe ist nur: Im Sommer „gehen“ die Spiele überhaupt nicht. Erst wieder im Winter, wenn einfach mehr Zeit da ist oder, wie jetzt, Ferien vor der Tür stehen, wird viel ausgeliehen.

Sind Spiele für Dich ein unverzichtbares Angebot in der Bibliothek?

Auf jeden Fall. Eine Bibliothek sollte ein vielseitiges Angebot haben, das gehört zu einer modernen Einrichtung einfach dazu. Auch sonst finde ich, dass Spiele sich rentieren, auch vom Kosten-Nutzen-Aufwand her gesehen.

Wie lange leiht ihr ein Spiel aus?

Einen Monat, wie alle anderen Medien auch. Bei über 200 Spielen ist unser Bestand groß genug, dass die Benutzer die Spiele über längere Zeit behalten können und trotzdem noch genug Auswahl vor Ort bleibt. Einmal darf man

auch verlängern. Bis zu drei Spiele darf jeder ausleihen und mit nach Hause nehmen.

Werden die Spiele bei der Rückgabe immer auf Vollständigkeit kontrolliert?

Ja, wir sind nachmittags immer zu zweit oder zu dritt in der Bibliothek, so dass eine Mitarbeiterin die wichtigen Teile bei den Spielen nachkontrolliert. Ich habe auf jeder Deckelinnenseite vom Spielekarton eine Liste mit allen Materialien eingeklebt und mit einem roten Stift dick unterstrichen, damit jeder Benutzer auf die Einzelteile achtet. Wenn bei der Kontrolle festgestellt wird, das etwas fehlt, rufen wir den letzten Entleiher an und bitten ihn, das fehlende Teil noch einmal zu suchen und vorbeizubringen.

Und wenn er es nicht wiederfindet, wo bekommst Du dann die fehlenden Teile her?

Ich schreibe die Verlage an, die auch problemlos das Material schicken. Die Spielanleitung kopiere ich generell und behalte das Original in der Bibliothek. Das ist wichtig, sonst ist sie gleich weg. Wenn trotzdem mal was fehlt, frage ich die Bibliothek am Dom, ob sie das Spiel besitzt und kopiere mir dort die Sachen nach.

Wie gehst Du beim Bestandsaufbau vor?

Ich kaufe zweimal im Jahr, im Frühjahr und im Herbst, eine größere Anzahl bei der Buchhandlung ein. Den Ankauf erledige ich ausschließlich vor Ort, ich kaufe überhaupt nichts aus Prospekten. In der Buchhandlung lasse ich mich beraten, denn der Mitarbeiter der Spieleabteilung kennt sich

sehr gut aus, auf sein Urteil kann man sich wirklich verlassen. Zusätzlich entscheide ich oft auch nach der Aufmachung der Kartons. Nur solche, die ansprechend gemacht sind, nehme ich, weil auch die Benutzer auf das Design schauen.

Kaufkriterien für mich sind,



dass die Spiele nicht zu kompliziert sein dürfen. Wenn es zwei Stunden dauert, um eine Spielanleitung zu lesen, ist ein Spiel nicht mehr interessant. Und wenn zu viele Kleinteile zu einem Spiel gehören, dann nehme ich es auch nicht. Puzzles zum Beispiel schaffe ich nicht an, auch wenn sie gewünscht werden.

Leihen sich „Spiele des Jahres“ oder sonstige ausgezeichnete Spiele besser aus als andere?

Ich kaufe immer das „Spiel des Jahres“ an, es leiht sich aber deswegen nicht besser aus als andere. Manchmal ist es ein Flop. Umgekehrt sind andere Spiele, die nicht ausgezeichnet wurden, sehr beliebt. Viele Benutzer kennen die Auszeichnung auch gar nicht, nach dem Preis wird nie gefragt. Heute hat sich zufällig jemand erkundigt, ob wir bereits „Alhambra“ haben. Das stand aber sowieso schon auf meiner Spielwunschlister für das neue Jahr.

Hast Du Lieblingsverlage bei Spielen?

Nein, ich achte weniger auf den Verlag. Für mich ist wirklich der Gesamteindruck entscheidend und was mir empfohlen wird. Aber zum Beispiel der Ravensburger Spieleverlag hat schon oft gute Sachen.

Wie hoch ist die Lebensdauer von Spielen?

Sehr hoch. Spiele veralten inhaltlich nicht so schnell wie Bücher. Viele Benutzer wollen Klassiker wie Monopoly oder Activity haben. Spiele kommen nicht aus der Mode, die halten auch 10 bis 15 Jahre. Deshalb schaue ich beim Kauf auch nicht so auf den Preis, selbst wenn ein Spiel mal mehr kostet.

Man kann aber auch bereits im Vorfeld einiges dafür tun, dass Spiele länger halten. Wir folieren die Deckel und unbedingt müssen auch die Ecken mit Folie verstärkt werden, manchmal sogar zerbrechliche Plastikfiguren. Das macht sich auf jeden Fall bezahlt.

Hast Du persönlich ein Lieblingsspiel oder was hast Du als Kind am liebsten gespielt?

Als Kind hat mir ein Wissensquiz am besten gefallen und so ab 18 habe ich gerne Tabu gespielt. Heute fehlt mir die Zeit zum Spielen, da sind einfach andere Dinge wichtiger, aber früher habe ich viel und gerne gespielt.

Vielen Dank für das Gespräch! Ein anderes Mal würden wir Dich gerne über Deinen CD-ROM-Bestand interviewen, denn bei 266 CD-ROMs, von denen über die Hälfte Computerspiele sind, gibt es sicher auch das eine oder andere zu berichten.

B.R.



Spielewoche im Jugendzentrum „JUX“ Lana

Vom 26. bis zum 30. November 2003 veranstaltete das Jugendzentrum Lana in Zusammenarbeit mit anderen örtlichen Einrichtungen – darunter auch die Öffentliche Bibliothek – eine fünftägige Spielewoche. Christine Menghin sprach mit Florian Ploner, dem Leiter des JUX über den Verlauf der Veranstaltung.

Auf welche Initiative hin wurde die Spielewoche gestartet?

Die Idee für die Spielewoche ist vom Jukas Brixen ausgegangen. Armin Bernhard, der Kontakte zu Spieleerfindern pflegt und auch immer bei Spielmessen dabei ist, hat uns bei der Spielauswahl beratend zur Seite gestanden.

Die Spielewoche wurde in diesem Jahr zusammen mit dem Jugenddienst Lana-Tisens, der Bibliothek Lana, dem Sozialsprengel Lana, der Bezirksgemeinschaft Burggrafenamt und der Katholischen Jungschar Südtirol veranstaltet.

War diese Aktion eine einmalige Veranstaltung oder bietet Ihr auch das ganze Jahr über Spiele an?

Die Spielewoche wurde heuer zum vierten Mal veranstaltet. Wir bieten aber auch unter der Zeit Spiele an, allerdings dann hauptsächlich für Jugendliche.

Welche Spiele habt Ihr auf der Spielewoche angeboten?

Unser Angebot umfaßte eine Vielzahl von Brett- und Kartenspielen. Es war für jeden etwas dabei: von Kinderspielen bis hin zu Strategie-, Familien- und Geschicklichkeitsspielen. Eine Besonderheit war ein Abenteuerrollenspiel zum „Herrn der Ringe“.

Wird das Angebot vor allem von Jugendlichen und Kindern genutzt oder auch von Erwachsenen?

In diesem Jahr haben wir uns vormittags besonders an Grundschulklassen gewandt. Den Lehrern wurde von uns eine Schulung angeboten, um die Spiele kennen zu lernen und mit ihren jeweiligen Schulklassen spielen zu können.

Was wurde sonst noch in den Tagen geboten?

Wir haben uns ein „bäriges“ Rahmenprogramm einfallen lassen: Es gab eine Gefühlsstraße, wo man seine Sinne testen konnte, einen Tausch- und Flohmarkt für alte Spiele, einen Raumfahrt-Simulator, eine Bücherecke der Bibliothek Lana und der Kindergartendirektion, eine Bauecke und eine Spielecke für die ganz Kleinen. Am Samstag und Sonntag bot der Schachclub Lana Einführungen ins Schachspiel an.

Wo habt Ihr die vielen Spiele herbekommen?

Die Spiele wurden zum Teil von der Bibliothek Lana zur Verfügung gestellt, teilweise kamen sie aus privatem Besitz. Wir selbst verfügen auch über einen Spielebestand. Manchmal gehen Spenden an das JUX ein, von denen unter anderem auch neue Spiele angekauft werden.



Nachmittags sind hauptsächlich Kinder mit ihren Müttern gekommen und am Wochenende dann die Familien.

Abends wurden die Spiele ganz stark von den Jugendlichen genutzt, die am Anfang eher skeptisch waren und dann doch mit großer Begeisterung mitgemacht haben.

Vielen Dank für das Gespräch!

Libro7: Funktionstabellen für die Katalogisierung und für Datenexporte/Datenimporte

In Libro 7 werden die Haupt- und Nebeneintragungen für Personen über Funktionsbezeichnungen gesteuert. Möchte man beispielsweise eine Person als Herausgeber kennzeichnen, muss im entsprechenden Feld der Katalogisierungsmaske die Funktion „HRSG“ vergeben werden. Gleichzeitig kann die Vergabe einer Funktionsbezeichnung in der Katalogisierung die Beschreibung in der Verfasserangabe regeln: Vergibt man die Funktion „HRSG“, wird in die Verfasserangabe automatisch die Wendung „hrsg. von“ vor den betreffenden Personennamen geschrieben – vorausgesetzt, sie wurde in der Funktionstabelle so angelegt. In Libro gibt es zwei Listentypen für Funktionen: einen für Bücher und elektronische Medien und einen für AV-Medien. Die Vergabe der Funktionen hängt von der jeweiligen Bibliothek ab, in Anlehnung an die Katalogisierungsregeln nach RAK. Dennoch hat es sich als vorteilhaft erwiesen, wenn einheitliche Abkürzungen verwendet werden. Dies gilt besonders für bvs-Kunden: Damit der Datenimport reibungslos abläuft, muss die im Computer der Bibliothek angelegte Funktionstabelle mit der des bvs übereinstimmen. Fehlerhafte angelegte bzw. unvollständige Funktionen sind in den meisten Fällen die Ursache für nicht funktionierende Importe. Doch auch für den Umstieg auf Bibliotheca 2000 ist es wichtig, dass sich die Funktionsbezeichnungen bei der Konvertierung genau zuordnen lassen. Je eindeutiger sie formuliert sind, um so sicherer kann eine fehlerfreie Datenübernahme garantiert werden. Um einen Richtwert zu geben, drucken

wir nachfolgend die im bvs verwendeten Funktionstabellen ab. Zu finden sind die Funktionstabellen im Hauptmenü unter 2. Katalogisierung & Inventarisierung – 5. Tabellen – B Funktionen (Buch) bzw. C Funktionen (Video).

Achtung: Eine im Katalog verwendete Funktionsbezeichnung darf nicht aus den Stammdaten gelöscht werden. Darum bitte keine bereits verwendeten Funktionsbezeichnungen löschen, sondern die folgenden Tipps beachten!

Medienbearbeitungskunden sollten darauf achten, dass Ihre Tabellen mit den unten angegebenen Listen übereinstimmen. Entscheidend ist, dass es für jede unten aufgelistete Funktion eine Entsprechung im eigenen Katalog gibt, die beim Datenimport zugewiesen werden kann.

Für alle anderen Bibliotheken gilt, dass in der Liste Buch zumindest die wichtigsten Funktionen angelegt sein sollten und sich in Beschreibung der Verfasserangabe, Beschreibung der Nebeneintragung und der Art der Nebeneintragung (siehe Spalten A und B) decken sollten. Die wichtigsten Funktionen sind: Herausgeber, Redakteur, Illustrator, Bearbeiter, Urheber, Nebeneintragung allgemein.

Tipp 1: Wer bereits Funktionen vergeben hat, sollte sie mit den bvs-Listen vergleichen. Sollten nur die Abkürzung abweichen (z.B. HG statt HRSG), aber alle anderen Einstellungen gleich sein, braucht bei dieser Funktion nichts geändert werden.

Sonderfall: Sollte die Abkürzung für die Funktion (z.B. Ill für Illustrator) mit der im

bvs verwendeten Funktion gleich sein und sich nur die Beschreibung der Verfasserangabe ändern, dann kann die Beschreibung in der Tabelle einfach überschrieben werden (Leertaste drücken zum Aktivieren!!!)

Unten aufgelistete Funktionen, die bisher im eigenen Katalog fehlen, sollten in der unten dargestellten Form hinzugefügt werden.

Tipp 2: Wer bereits Funktionen vergeben hat, die nicht mit den bvs-Funktionen übereinstimmen und nicht nach RAK angelegt wurden, sollte die komplette bvs-Liste abschreiben und in Zukunft nur noch diese neu angelegten Funktionen verwenden (d.h. die alten Bezeichnungen ignorieren).

Dies ist vor allem dann zu empfehlen, wenn bisher nur wenige Funktionen verwendet wurden oder wenn man unsicher im Umgang mit dem Regelwerk ist.

Tipp 3: Wer bisher gar keine Funktionen verwendet hat und nicht weiß, wozu Funktionsbezeichnungen dienen, sollte die Liste vollständig abschreiben.

Der bvs bietet im Frühjahr Katalogisierungskurse an (siehe Ankündigung auf Seite 8), bei denen auch die Arbeit mit Funktionstabellen geübt wird.

Extra-Tipp für (neue) bvs-Kunden, die ihre Medien über den Verband katalogisieren lassen: Überprüfen Sie Ihre Funktionstabellen VOR dem Datenimport. Es ist zwar auch möglich, während des Importprozesses die Funktionen nachzutragen, aber der sicherere Weg ist, die Probleme im Vorfeld zu vermeiden.

Liste der vom BVS benutzten Funktionsbezeichnungen (Buch) für Libro7

Kode	Beschr.Ansetzung	Beschr.Verfass.Ang.	Beschr. NE	Verkn.	A	B
ARR		arrangiamento: %	% [Arr.]		2	1
BEARB		bearb. von %	% [Bearb.]		2	1
BEGR		begr. von %	% [Begr.]		2	1
BEITR		Beitr. von %	%		2	1
BILDER		Mit Bildern von %	% [Ill.]		2	1
COLLAB		%	% [Collab.]		2	1
CUR		a cura di %	% [Cur.]		2	1
ERFIND		%	%		3	1
FEST	?: Festschrift		?: Festschrift		2	3
FOND		fond. da %	% [Fond.]		2	1
FOTO		Fotogr.: %	% [Ill.]		2	1
GRAF		Grafik: %	% [Ill.]		3	1
HRSG		hrsg. von %	% [Hrsg.]		2	1
ILL		Ill. von %	% [Ill.]		2	1
ILL1		[Ill.:] %	% [Ill.]		2	1
ILLI		Ill. di %	% [Ill.]		2	1
MITARB		Mitarb.: %	% [Mitarb.]		2	1
RED		Red.: %	% [Red.]		2	1
RETOLD		Retold by %	% [Bearb.]		2	1
TESTO		testo di %	%		2	1
TXT		%	%		2	1
URH		%	%		2	1
VORL		%	% [Vorl.]		2	1
ZEICH		Mit Zeichn. von %	% [Ill.]		2	1

Zu finden sind die Funktionstabellen unter 2. Katalogisierung & Inventarisierung – 5. Tabellen – B Funktionen

Erläuterungen zu den Funktionstabellen:

Die Tabellenform und Beschriftung entspricht der Libroansicht.

Kode = Abkürzung

Beschr.Ansetzung = Beschreibung für die Ansetzung. Ist nur für Festschriften wichtig, wird ansonsten nicht benötigt.

Beschr.Verfass.Ang. = Beschreibung der Verfasserangabe. Dient dazu, feste Wendungen festzulegen, die den Arbeitsaufwand reduzieren. Bei jedem Illustrator steht automatisch vor dem Personennamen: „Ill. von“

Beschr.NE = Beschreibung der Nebeneintragung. Legt fest, ob hinter einer Person, die eine Nebeneintragung erhält, ihre Funktion vermerkt wird z.B. [Hrsg.]

Verkn. = Verknüpfung, bleibt leer

A = legt die Form der Nebeneintragung fest. 1 bedeutet Haupteintragung, 2 bedeutet Nebenein-

tragung, 3 bedeutet keine Nebeneintragung. Standardmäßig wird 2 vergeben.

B = legt fest, wo die Person genannt werden soll. 1 bedeutet Verfasserangabe, 2 bedeutet Fußnote, 3 bedeutet keine Eintragung. Standardmäßig wird 1 vergeben.

% = Platzhalter für Personennamen.

Verfasser brauchen nicht mit einer Funktionsbezeichnung gekennzeichnet werden. Wird im Katalog der Name einer Person eingetragen, so gilt dieser standardmäßig als Verfasser.

TXT = wird für alle Personen verwendet, die eine Nebeneintragung bekommen, aber keine spezielle Funktion bekommen.

ILL; ILL1; ILLI; FOTO; ZEICH stehen alle für die Funktion Illustrator. Nur die Beschreibung der Verfasserangabe ist unterschiedlich. Diese Mehrfachnennung dient nur der Arbeitersparnis.

URH = Urheber, wird nur für Körperschaften verwendet anstatt HRSG.