

جایگاه بازی در کتابخانه‌ها: با رویکرد معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه^۱

محمدحسن سلطانیپور^۲، سیده کبری پاشازاده^۳

چکیده

کتابخانه‌ها مکانی برای اشتراک‌گذاری فرهنگ و اطلاعات هستند. بازی‌ها به‌عنوان یکی از نمادهای فرهنگ در جامعه هستند که معمولاً افراد آن‌را بصورت دسته‌جمعی تجربه می‌کنند. بازی‌ها موجب پرورش ذهن، افزایش مهارت‌های مهم زندگی از جمله اجتماعی شدن و سواد سیستمی می‌شوند. قدمت بازی‌ها به اندازه تاریخ فرهنگ بشری است. بازی‌ها از هر نوعی که باشند بخشی از فرهنگ را تشکیل می‌دهند و هر روزه بر اهمیت آن‌ها در جامعه افزوده می‌شود. روز بازی در کتابخانه رویدادی جهانی است که هر ساله در ماه نوامبر برگزار می‌شود. همه انواع کتابخانه‌ها در سراسر دنیا به‌صورت مستقل می‌توانند در این رویداد شرکت کنند. بازی‌های رومیزی، ویدیویی و شبیه‌سازی شده از جمله بازی‌هایی هستند که کتابخانه‌ها در روز بازی اجرا می‌کنند. انجمن کتابداری آمریکا، انجمن کتابداری و اطلاع‌رسانی استرالیا و موسسه نوردیک حامیان اصلی برگزاری این رویداد جهانی هستند. از این‌سو، مقاله حاضر با هدف معرفی کتابخانه‌ها و مراکز اطلاع‌رسانی به‌عنوان مکانی که دارای پتانسیل فراوان برای برگزاری روز بازی در جامعه است، قصد دارد با معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه، روش‌های جدیدی که کتابخانه‌ها در ارتقای فرهنگ بازی و آموزش در پیش گرفته‌اند را مطالعه کند.

واژگان کلیدی: بازی، بازی الکترونیکی، بازی رومیزی، کتابخانه، روز جهانی بازی.

^۱. International Games Day @ Your Library

^۲. دانشجوی کارشناسی علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه قم Findbmx@gmail.com، ۰۹۱۱۴۵۹۸۰۵۰

^۳. دانشجوی کارشناسی ارشد علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه شهید بهشتی، pashazadehk@gmail.com

دهخدا بازی را "رفتار کودکانه و غیر جدی برای سرگرمی." می‌داند (لغتنامه دهخدا، ذیل بازی). معین نیز از بازی به عنوان "فعالیت جسمی یا ذهنی برای سرگرمی یا تفریح" یاد کرده است (فرهنگ معین، ذیل بازی). در تعریف دیگری از بازی در نشریه پیوند (۱۳۸۸) آمده است "بازی، هر نوع فعالیتی است که فرد برای لذت بردن انجام می‌دهد، بدون این که به نتیجه نهایی آن توجه داشته باشد یا منتظر باشد پاداشی دریافت کند". تمام تعاریف فوق تعاریفی عمومی از بازی هستند. آنچه در این مقاله با عنوان "بازی" مطرح می‌شود همان "گیم"^۴ است و به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که دارای هدف و ساختار مشخصی باشند (مارونی^۵، ۲۰۰۱). یعنی حرکاتی که هر بازیکن در زمین بازی می‌تواند انجام دهد، محدود و مشخص است و همگی در جهت رسیدن به هدف نهایی آن، در حرکت هستند.

کتابخانه‌ها به‌عنوان مکانی برای اشتراک‌گذاری فرهنگ و اطلاعات در جامعه هستند. کتابخانه‌ها به دلیل اهمیتی که فرهنگ ما به جایگاه خواندن و سواد قائل است به حیات خود ادامه می‌دهند. با در نظر گرفتن بازی‌ها و جایگاهشان در تأثیر فرهنگی، گردآوری این اشیا برای کتابخانه‌ها ضروری بنظر می‌رسد. در صورتی که دسترسی کودکان و نوجوانان را از بازی‌های ویدئویی قطع کنیم، ارتباطشان با بخشی از فرهنگ قطع می‌شود که در آینده به آن نیاز خواهند داشت. همانطور که نسل گذشته سروده‌هایی را با هم زمزمه می‌کردند، در مکالمات کودکان امروز عناصر فرهنگی‌ای یافت می‌شود که ریشه آنها به بازی‌های رایانه‌ای برمی‌گردد (مکپیک^۶، ۲۰۱۴).

بازی‌ها به‌عنوان یکی از نمادهای فرهنگ در جامعه هستند که معمولاً افراد آنها را بصورت دسته‌جمعی تجربه می‌کنند. بازی‌ها موجب پرورش ذهن، افزایش مهارت‌های مهم زندگی از جمله اجتماعی شدن و سواد سیستمی^۷ می‌شوند. قدمت بازی‌ها به اندازه تاریخ فرهنگ بشری است. بازی‌ها از هر نوعی که باشند بخشی از فرهنگ را تشکیل می‌دهند و هر روزه بر اهمیت آنها در جامعه افزوده می‌شود (وبسایت من کتابخانه را دوست دارم^۸).

تمام انواع بازی به نحوی تفکر خلاق را پرورش داده و به رشد توانایی‌های شناختی^۹ به روشی سرگرم کننده کمک می‌کنند. با آنکه هنوز ثابت نشده بازی کردن توانسته عامل اصلی موفقیت درازمدت در مدرسه باشد، شواهد روشنی وجود دارد که نشان می‌دهد بازی، بخش مهمی از فرآیند

4. Game

5. Maroney

6. MCPEEK

7. Systems literacy

8. ILoveLibraries.org

9. Cognitive Development

رشد کودکان را تشکیل می‌دهد. اگر کودکان فرصت تجربه بازی را از دست بدهند، استعدادها دراز مدت، از جمله قدرت فراشناختی^{۱۰}، حل مسئله، شناخت اجتماعی^{۱۱} و همچنین قدرت خواندن، ریاضیات و علوم در آنها کاسته می‌شود. اگرچه جنبه آموزشی بازی کاملاً شناخته شده است، اما در بحث‌های آموزشی روی معیارهای قابل اعتماد و دارای سنجه تأکید می‌شود و این سبب شده تا به بررسی تأثیر بازی‌های باکیفیت روی رشد شناختی کودک کمتر توجه شود (پاول^{۱۲}، ۲۰۱۳).

بیان مسئله

بازی‌ها از نیمه قرن نوزدهم به کتابخانه‌ها راه پیدا کردند. در کشور بریتانیا، برخی کتابخانه‌ها، سالن‌های بیلارد و اتاق‌های بزرگشان را برای اجرای بازی بکار می‌گرفتند تا مردم را از قهوه‌خانه‌ها بیرون بکشند و به محلی با فضای اجتماعی بهتر دعوت کنند. قدیمی‌ترین باشگاه شطرنج، که تا به امروز فعال است، در کتابخانه موسسه مکانیک سان فرانسیسکو^{۱۳} به سال ۱۸۵۴ شروع بکار کرده است (نیکلسون^{۱۴}، ۲۰۱۳).

رتلیف^{۱۵} (۲۰۱۵) در کتاب خود می‌نویسد، امروزه بازی یکی از فراگیرترین رسانه‌ها در بین مردم آمریکا است. با این وجود، رشته‌های دانشگاهی که در زمینه بازی‌های ویدئویی تحقیق می‌کنند، دقت لازم را در انعکاس نفوذ فراگیر بازی‌های ویدئویی ندارند. او معتقد است رشته کتابداری و علم اطلاعات می‌تواند به رفع کمبودهای اساسی و ضروری این حوزه تحقیقاتی کمک کند.

پاول (۲۰۱۳) می‌نویسد برخی محققان معتقدند بزرگسالان، بخصوص والدین و معلمان، وظیفه دارند آگاهی خود را از بازی‌های ویدئویی بالا ببرند تا بتوانند فضاهایی را برای کودکان ایجاد کنند تا کودکان بتوانند بازی‌ها را در فضای ارزشی و اعتقادی خانواده تجربه کنند. این به کودکان کمک می‌کند تا از تأثیرات مخرب بازی‌های ویدئویی در امان باشند و از منافع آموزشی بازی‌ها سود ببرند. و اما کتابدارها چه مسئولیتی دارند؟

از طرفی ماکنز^{۱۶} (۲۰۰۷) در مورد اجرای برنامه‌های بازی در کتابخانه معتقد است نوجوانان این برنامه‌ها را در مکان‌های دیگری نیز می‌توانند تجربه کنند. کتابخانه تنها جایی نیست که بازی کردن می‌تواند در آن اتفاق بیافتد. در مجموع، با توجه به مطلب گفته شده پرسش‌هایی مطرح است که

¹⁰. meta-cognition

¹¹. social cognition

¹². Powell

¹³. Mechanics' Institute Library in San Francisco

¹⁴. Nicholson

¹⁵. Ratliff

¹⁶. Makens

قصد داریم در مقاله حاضر در رابطه با آنها بحث کنیم. اینکه انواع بازی در کتابخانه‌ها کدام‌اند؟ تجربه بازی چیست و چه نقشی در انتخاب بازی مناسب دارد؟ بازی در انواع کتابخانه‌ها چگونه است؟ اهداف روز بازی در کتابخانه‌ها کدامند؟ نحوه اجرای روز جهانی بازی چگونه است؟ نکات مورد توجه کتابدار قبل از برگزاری روز بازی کدامند؟ منابع کمک کننده در اجرای روز بازی کدامند؟

انواع بازی‌ها

بازی‌های ویدئویی^{۱۷}

بازی‌های الکترونیکی یا همان بازی‌های رایانه‌ای یا بازی‌های ویدئویی، هرگونه بازی تعاملی را شامل می‌شود که تصویر توسط مدارهای کامپیوتری تولید شوند. در نتیجه، بازی‌های ویدئویی تمام بازی‌های رایانه‌ای، کنسول‌های بازی^{۱۸}، دستگاه‌های بازی دستی^{۱۹} و دستگاه‌های آرکید^{۲۰} را شامل می‌شود (لووود^{۲۱}، بی‌تا). بازی کردن بخش مهمی از فرآیند رشد را تشکیل می‌دهد. کودکان و نوجوانان امروزه بازی‌های بسیار متنوعی را تجربه می‌کنند و دستگاه‌های بازی‌های ویدئویی یکی از کالاهای اساسی هر خانه شده است. کتابخانه‌ها میتوانند با اضافه کردن برنامه‌های بازی به برنامه‌های جاری خود، با روند رشد تکنولوژی قدم بردارند (ورنر^{۲۲}، ۲۰۱۳).

بازی‌های رومیزی^{۲۳}

بازی‌های رومیزی، تمام بازی‌های تخته‌ای^{۲۴}، کارتی و انواع دیگر بازی، دارای تاس، قطعه و مهره که روی یک میز یا سطح زمین بازی شود را شامل می‌شود (بازی‌های رومیزی، بی‌تا). در آمریکا، طی دهه‌های متوالی، بازی‌های رومیزی زیادی با عملکرد مشابه اولین بازی ساخته شدند و فقط شکل آنها تغییر می‌کردند. بازیکنان، مسیر مشخصی را طی می‌کنند، و فقط برخی نقاط مسیر، قوانین خاصی دارند. جامعیت این نوع بازی‌ها باعث شکل‌گیری ذهنیت مردم در مورد بازی‌های رومیزی شده است. شرکت‌های بزرگ به ساختن بازی‌های با عملکرد مشابه ادامه دادند و برخی بازی‌ها بشدت مشهور شدند. این امر باعث شد این نوع بازی‌ها طول عمر بی‌نهایت پیدا کرده و افراد بسیاری روش بازی آنها را فرا گیرند. اشکالی که در این بازی‌ها دیده می‌شود؛ حذف شدن بازیکنان در روند بازی و تکیه زیاد بر شانس است. در مقابل، بازی‌های رومیزی سبک اروپایی قرار دارند که

17. Video games

18. Console

19. Handheld

20. Arcade

21. Lowood

22. Werner

23. Tabletop games

24. Board Games

قالب بازی‌های رومیزی امروزی را تشکیل می‌دهند. طول بازی‌های رومیزی سبک اروپایی عموماً کوتاهتر است و زودتر به پایان بازی می‌رسیم. همچنین، تعامل بازیکنان بیشتر بوده و تکیه بر شانس کمتر است (نیکلسون، ۲۰۱۰). در بازی‌های سبک اروپایی، بازیکنان باید اطلاعات را از منابع مختلفی کشف، تحقیق و تفسیر کنند و متناسب با آن حرکت مناسب را اتخاذ کنند (مایر و هریس^{۲۵}، ۲۰۱۰). برخی کتابخانه‌ها، برای جذابیت بیشتر، بازی‌های رومیزی را در مقیاس اندازه بزرگ اجرا میکنند. در بازی‌های بزرگ مقیاس^{۲۶}، هر بازیکن خود یکی از مهره‌های بازی است و بازی در مقیاس اتاق اجرا میشود. (نیکلسون، ۲۰۱۰). بسیاری از کتابخانه‌ها از این نوع بازی‌ها برای مصارف آموزشی استفاده کرده‌اند. برخلاف بازی‌های ویدئویی که توجه بازیکنان به صفحه نمایش است و یا بازی‌های رومیزی که بیشتر توجه به مهره‌های روی میز، بازی‌های بزرگ مقیاس و شبیه‌سازی شده، خصوصیت چهره به چهره دارند.

بازی‌های شبیه‌سازی شده^{۲۷}

در بازی‌های شبیه‌سازی شده، هر بازیکن در نقش یکی از شخصیت‌های داستان‌های بازی قرار می‌گیرد (بازی‌های شبیه‌سازی شده، بی‌تا). در واقع داستان و فضای یک بازی مجازی به صورت واقعی شبیه‌سازی می‌شود. برای مثال، در سال‌های اخیر بازی‌ای با عنوان "اتاق فرار"^{۲۸} مطرح شده که براساس نمایشنامه‌ای اتاقی را طراحی و آماده می‌کنند. افراد وارد اتاق شده و در به روی آنها بسته می‌شود. حال آنها باید براساس سرنخ‌هایی که از قبل برای آنها قرار داده شده، راهی برای فرار پیدا کنند. نیکلسون (۲۰۱۴) می‌گوید عناصر زیادی در بازی اتاق فرار وجود دارد که می‌توان برای تولید بازی‌های بهتر با مصارف آموزشی در کتابخانه‌ها و موزه‌ها استفاده کرد.

آنچه به عنوان بازی در کتابخانه مطرح است، معمولاً بازی‌های گروهی یا چند نفره^{۲۹} را شامل می‌شود. اکثر بازی‌های رومیزی چنان طراحی شده‌اند که آن را بتوانید با بیش از یک نفر بازی کنید. اما بازی‌های چند نفره ویدئویی محدودترند و مستقل از اینکه روی چه پلتفرمی اجرا می‌شوند، به سه دسته آنلاین^{۳۰}، لن^{۳۱} و لوکال^{۳۲} تقسیم می‌شوند. بازی‌های آنلاین چند نفره، آن دسته از بازی‌هایی هستند که بازی و بازیکنان از طریق شبکه اینترنت با هم در تعامل و ارتباط باشند. این ارتباط در بازی‌های لن، آفلاین و تحت شبکه محلی است و تعامل بازیکنان با هم گاهی

²⁵. Mayer & Harris

²⁶. Big games

²⁷. Live-Action

²⁸. Escape Room

²⁹. Multiplayer games

³⁰. Online

³¹. LAN

³². Local

محلّی است. اما در مورد بازی‌های لوکال، بازی روی یک سیستم اجرا می‌شود و تصویر بازی برای تمام بازیکنان روی یک صفحه نمایش داده می‌شود و تعامل بازیکنان با هم تماماً محلّی است. در روز بازی در کتابخانه، در بین بازی‌های گروهی ویدئویی، نوع لوکال آن بیشتر مورد نظر است، چرا که یکی از اهداف برگزاری روز بازی تعامل اعضا با هم و با کارکنان کتابخانه است.

انواع تجربه‌های بازی ۳۳

نیکلسون (۲۰۱۰) معتقد است بجای تمرکز روی بازی باید تجربه‌های بازی کردن را مورد توجه قرارداد. تجربه گروهی بازی کردن و گفتگو در زمینه نکات و روش‌های بازی با دیگران بخش بزرگی از هر بازی را تشکیل می‌دهد. در نتیجه مهمتر از انتخاب بازی، انتخاب تجربه‌ای است که یک بازی می‌تواند منتقل کند.

او پنج مفهوم اساسی برای انواع تجربه‌های بازی مطرح می‌کند. هر کتابدار بر اساس نوع کتابخانه و سیاست‌های آن و مشخص کردن اهداف خود از برگزاری روز بازی، یک یا چند مورد از این پنج عنصر را انتخاب کند.

- اجتماعی^{۳۴}: تعامل اجتماعی بازیکنان با هم به سبب بازی در حد بالایی قرار دارد.
- داستانی^{۳۵}: بازی بشدت تحت تاثیر یک خط داستانی است.
- هیجانی^{۳۶}: حرکات بازیکنان در پیشبرد بازی شدت بالایی دارد.
- دانشی^{۳۷}: استفاده بازیکنان از دانش قبلی خود در حین بازی مورد توجه بیشتری است.
- تدبیری^{۳۸}: لازم است بازیکنان در پیشبرد بازی تدابیری به‌خرج دهند.

بدین ترتیب تمام بازی‌های براساس مهمترین عنصری که بازیکنان در آن بازی تجربه می‌کنند در یکی از گروه‌های اجتماعی، داستانی، هیجانی، دانشی و تدبیری طبقه‌بندی می‌شوند. برای مثال، اگر در خط مشی کتابخانه‌ای سروصدای زیاد حتی برای یک روز مجاز نباشد، می‌توان بازی‌ها را از گروه تدبیری انتخاب کرد که تعاملات بازیکنان با یکدیگر کمتر است، در نتیجه سروصدای کمتری تولید می‌شود.

نیکلسون (۲۰۱۰) پروفایلی برای معرفی هر بازی کرده که اطلاعاتی از قبیل قیمت، تعداد بازیکن، گروه سنی، درجه سختی، کیفیت تعاملات، مهارت‌های مورد نیاز برای بازی کردن و خلاصه‌ای از تجربه بازی را شامل می‌شود، تا با توجه به پروفایل هر بازی، بتوان بازی‌های مناسب و منطبق بر اهداف، سیاست‌ها و امکانات هر کتابخانه پیشنهاد کرد.

³³. Gaming Experiences

³⁴. Social

³⁵. Narrative

³⁶. Action

³⁷. Knowledge

³⁸. Strategy

بازی در انواع کتابخانه‌ها

کتابخانه‌ها می‌توانند با اهداف مختلفی روز بازی را برگزار کنند. هر کتابخانه متناسب با سیاست‌های کلی خود می‌تواند یک یا چند هدف از برگزاری روز بازی داشته باشد. با توجه به پرسشنامه (موجود در پیوست) بدست آمده از سایت رسمی روز جهانی بازی در کتابخانه^{۳۹} اهداف برگزاری روز بازی می‌تواند یک یا چند مورد از موارد زیر باشد.

- ایجاد تعامل بین اعضای مختلف کتابخانه.
- ایجاد فرصتی برای بازی کردن نسل‌های مختلف در کنار یکدیگر.
- برای جذب و عضویت گروهی از افراد که احساس می‌کنند کتابخانه برای آنها چیزی ندارد.
- برنامه‌ای برای اعضای فعال کتابخانه به عنوان خدمتی دیگر از کتابخانه
- آشنا شدن اعضای کتابخانه و کارکنان بخش‌های مختلف کتابخانه با یکدیگر
- ارتقای نقش کتابخانه به عنوان یک مرکز اجتماعی
- ارتقای توانایی‌ها و دانش اعضا از طریق بازی
- فراهم کردن زمینه‌ای برای سرگرمی اعضای جامعه
- توسعه مهارت‌های سواد (نوع سنتی)
- توسعه انواع جدیدی از سواد (سواد رسانه‌ای، سواد بازی)

هرکدام از کتابخانه‌های عمومی، مدرسه‌ای و دانشگاهی، مستقل از محل جغرافیایی و سازمان مادر، وظایف و خط مشی‌های مشابهی دارند. کتابدار باید بتواند به این سوال پاسخ دهد که هدف برگزاری روز بازی در کتابخانه ما چیست و چگونه با اهداف و سیاست‌های کتابخانه همخوانی دارد؟

کتابخانه‌های زیادی هم‌اینک بازی‌های ویدئویی و رومیزی را به دلیل اهمیت اثبات شده‌ای که دارند، در مجموعه خود وارد کردند. بسیاری از مطالعات کتابخانه‌ها را، بعد از مدرسه، به عنوان خانه سوم معرفی می‌کنند. کتابخانه‌ها می‌توانند با ایجاد ارتباط بین عناصر بازی و سواد و برگزاری مسابقات، کیفیت آموزش کودک را ارتقا دهند. پس چرا از کتابخانه‌ها برای برگرداندن تفریح به آموزش استفاده نکنیم؟ (پاول، ۲۰۱۳)

کتابخانه‌های عمومی

³⁹. <http://igd.ala.org>

اسکات نیکلسون (۲۰۱۰) در کتاب خود آورده است، کتابخانه‌ها از طریق برنامه‌های بازی می‌توانند فعالیتی شبیه به برنامه‌های قصه‌گویی برای گروه‌های مختلف ایجاد کنند و اگر بازی‌ها به درستی انتخاب شوند، برنامه‌های بازی می‌توانند به خوبی با اهداف کتابخانه سازگاری داشته باشند.

کتابخانه‌های عمومی در خدمت برآوردن نیازهای محتوایی جامعه هستند، حتی محتوایی که فقط برای اهداف تفریحی استفاده شوند. بازی نیز نوعی محتوا است و در جامعه به شدت خواهان دارد، به ویژه در میان افراد غیر سنتی که آزار دهنده جلوه می‌دهند (نایبرگر^{۴۰}، ۲۰۰۷). در برخی کتابخانه‌ها، نوجوانان در برگزاری برنامه و انتخاب بازی‌ها مشارکت میکنند، مسابقات تیمی برگزار می‌کنند و یا در وبلاگ‌هایشان، راجع به بازی‌ها یا مسابقات کتابخانه، نظرات خود را منعکس می‌کنند. در برخی کتابخانه‌های دیگر ممکن است کارگاه‌هایی برای آموزش بازی‌سازی به نوجوانان برگزار و مراحل ساخت بازی‌های معروف نمایش داده شود و یا حتی روش انجام تغییرات و تسلط بر محتوای بازی‌ها به بحث و گفتگو گذاشته شود. (ماکنز، ۲۰۰۷)

کتابخانه‌های مدارس

پاول (۲۰۱۳) می‌گوید، مطالعات نشان می‌دهد با قرار دادن منابع نوشتاری در محل بازی کودکان، آنها به استفاده از مواد ادبی و خواندن و نوشتن روی آوردند. همچنین اشاره می‌کند در تحقیق دیگری نشان داده شده، بعد از قرار گرفتن مواد ادبی در محل بازی، توانایی کودکان مهدکودک در خواندن منابع چاپی افزایش یافت. کپلند، هندرسون، مایر و نیکلسون (۲۰۱۳) معتقدند بازی‌های رومیزی اگر درست انتخاب شوند، برای دانش‌آموزان هم آموزنده و هم سرگرم کننده هستند. مایر و هریس (۲۰۱۰) معتقدند، بازی باید مناسب با اهداف آموزشی مدرسه انتخاب شوند و بازی‌های رومیزی سبک اروپایی ویژگی‌های لازم برای انتخاب شدن را دارند.

کتابخانه‌های دانشگاهی

کتابخانه‌های دانشگاهی نه تنها نیاز دارند روی آموزش منابع کتابخانه به دانشجویان کمک کنند، رفع نیازهای دانشجویان را نیز باید فعالانه دنبال کنند. ادغام کردن برنامه‌های بازی در برنامه‌ریزی‌ها و آموزش‌های دانشگاه، یکی از کارهایی است که کتابخانه‌ها در این مسیر می‌توانند انجام دهند. جمعیت بالایی از دانشجویان را گروهی تشکیل می‌دهند که بازی کردن جزوی از زندگی آنها را تشکیل می‌دهد. اجرای بازی در کتابخانه‌های دانشگاهی نه تنها باعث می‌شود

⁴⁰. Neiburger

دانشجویان با فضای کتابخانه آشنا شوند، کتابدار نیز دید دقیق‌تری نسبت به مخاطبان کتابخانه پیدا میکند. (الزن^{۴۱}، ۲۰۱۳)

معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه

براساس اطلاعات منتشر شده در وبسایت رسمی روز جهانی بازی در کتابخانه، این رویداد در ابتدا یک رویداد ملی بوده و اولین دوره روز ملی بازی، توسط جنی لیواین^{۴۲} و اسکات نیکلسون در سال ۲۰۰۷ برگزار شد. این رویداد بزودی منجر به ایده برگزاری همزمان روز بازی در کتابخانه‌های سرتاسر جهان شد. روز ملی بازی در سال ۲۰۱۲ به روز جهانی بازی تبدیل شد و امروزه در تمام هفت قاره این رویداد برگزار می‌شود. با این حال، هنوز موضوع بازی و بازی کردن در کتابخانه برای ناشران و عموم مردم کاملاً شناخته شده نیست. تاریخ سالانه برگزاری این رویداد نیز سومین شنبه از ماه نوامبر و یا روزی نزدیک به آن است.

هر ساله، ناشران بازی برای برگزاری این رویداد بازی‌های رومیزی و رایانه‌ای زیادی به صدها کتابخانه ارسال می‌کنند. در سال ۲۰۰۸ این رویداد فقط دو حامی خرید بازی در آمریکا داشت. در سال ۲۰۱۴ تعداد این حامیان به ۱۱ عدد رسیده و به سرعت در کشورهای اروپایی و استرالیا منتشر شد.

در سالهای بین ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۶ حدود ۲۶۰ هزار نفر در این رویداد در سراسر جهان شرکت کردند^{۴۳}. تعداد ۸۶۷۷ کتابخانه در این رویداد ثبت نام کردند. اکثر این ثبت نام‌ها در کشور آمریکا اتفاق افتاده و در طی این ۷ سال فقط ۳۳۳ مورد از آن خارج از آمریکا بود. ۳۸۰ کتابخانه مسابقات بازی‌های رایانه‌ای برگزار کردند. این ارقام غیر از ثبت نام‌های روز بازی نوردیک^{۴۴} است که در کتابخانه‌های کشورهای اسکاندیناوی برگزار می‌شود. روز جهانی بازی در ۵۳ کشور جهان برگزار شد و از آن بین کشور ایران هم در دو سال متوالی این برنامه را برگزار کرد.

کتابداران کتابخانه‌ها می‌توانند تا چند روز مانده به تاریخ برگزاری روز بازی اقدام به ثبت نام در این رویداد کنند. ثبت نام در برنامه جهانی روز بازی در پرکردن فرم ثبت نام^{۴۵} موجود در سایت روز جهانی بازی، برگزاری روز بازی در یک روز دلخواه و پرکردن پرسشنامه که در آخر نوامبر برای

^{۴۱}. Elzen

^{۴۲}. Jenny Levine

^{۴۳}. تصویر پراکندگی جغرافیایی برگزاری روز بازی در سال ۲۰۱۵ در <http://igd.ala.org/2015/08/26/get-your-library-on-the-map/> قابل دسترس است.

^{۴۴}. Nordic Games Day

^{۴۵} فرم ثبت نام در لینک <http://igd.ala.org/register> قابل دسترس است.

کتابدار ارسال می‌شود، خلاصه می‌شود. با ثبت نام کردن، نام و محل کتابخانه در نقشه جهانی برگزارکننده‌های روز بازی، برای اطلاع عموم نمایش داده می‌شود. افرادی که زودتر ثبت نام کرده باشند می‌توانند از حامیان برنامه بازی‌های رایگان برای کتابخانه خود دریافت کنند.

برگزاری روز بازی در کتابخانه

برگزاری روز بازی در "روز جهانی بازی در کتابخانه" خلاصه نمی‌شود. امروزه کتابخانه‌ها برنامه روز بازی را به صورت هفتگی و یا ماهانه نیز دنبال می‌کنند. این تصمیم وابسته به اهداف کتابخانه اتخاذ می‌شود. تاریخ برگزاری روز جهانی بازی، هرچند، یک تاریخ مشخص است اما کتابخانه‌ها می‌توانند در هر روز، به دلخواه خود، برنامه را برگزار کنند.

زمانی که تصمیم برگزاری روز بازی گرفته شد، برای آنکه بتوانیم به این سوال پاسخ دهیم که "چه نوع تجربه‌ای را قرار است به مخاطب خود انتقال دهیم؟"، ابتدا باید به سوالات زیر پاسخ داده باشیم.

در تلاش هستیم چه گروه سنی‌ای را به کتابخانه‌ها جذب کنیم؟ میزان فضایی که در اختیار داریم چقدر است؟ با توجه به امکانات کتابخانه برنامه ما تا چه حد می‌تواند سر و صدا داشته باشد؟ برنامه قرار است تا چند ساعت به طول بیانجامد؟ آیا این اولین و آخرین برنامه ماست و یا می‌خواهیم بصورت دوره‌ای برنامه‌های دیگری در آینده داشته باشیم؟ نوع و گستره امکانات کتابخانه در حال حاضر چقدر است؟ بودجه ما برای خرید تجهیزات جدید اعم از بازی‌های جدید و تبلیغات برنامه چه میزان است؟ چه برنامه‌های دیگری، می‌خواهیم در کنار برنامه بازی گنجانده شود؟ و آیا قصد داریم در کنار برنامه، برخی خدمات کتابخانه را نیز تبلیغ کنیم؟ چه متخصصانی، اعم از کارکنان یا اعضای کتابخانه را به منظور برگزاری برنامه بازی در اختیار داریم؟

با پاسخ به پرسش‌های بالا و با توجه به اطلاعات پروفایل هر بازی می‌توان بازی‌های مناسب را انتخاب کرد. با این حال انتخاب بازی برای کتابدار هنوز کار ساده‌ای نیست و بهتر است از یک متخصص بازی کمک بگیرد. در ایران سایت "بازی‌های چهار نفره"^{۴۶}، مرجعی برای انتخاب و آشنایی با بازی‌های رایانه‌ای چند نفره کامپیوتری و اندرویدی است. کتابداران می‌توانند از طریق تماس با مدیریت سایت، در انتخاب بازی‌های مناسب مشورت بگیرند. همچنین سایت "رومیز"^{۴۷} که در زمینه بازی‌های رومیزی فعالیت دارد، می‌تواند مرجعی برای گرفتن مشورت برای انتخاب بازی‌های رومیزی قرار بگیرد.

⁴⁶ . <http://4-player.ir>

⁴⁷ . <http://roomizgames.ir>

روز بازی و قبل از رسیدن مراجعین، بازی‌های رومیزی و دستگاه‌های بازی‌های ویدئویی باید روی میزهایی در سالن کتابخانه قرار گیرند. در حاشیه قرار نگرفتن بازی‌ها و همراهی کارکنان در روند برگزاری از اهمیت بالایی برخوردار است.

بازی‌های رومیزی را از داخل جعبه‌هایشان خارج و روی میز آماده بازی قرار دهید. دستگاه‌های بازی نیز روشن و آماده بازی باشند. با شروع برنامه و ورود مراجعین به فضای کتابخانه، کارکنان کتابخانه، و یا همکارانشان، آنها را به سمت بازی‌ها هدایت می‌کنند و پس از انتخاب بازی مناسب قوانین بازی را به بازیکنان آموزش می‌دهند. بهتر است برای هر میز افرادی از گروه‌های سنی مختلف انتخاب شوند. کارکنان کتابخانه در کنار میزها حضور دارند و در مورد بازی نظر می‌دهند و ممکن است خود نیز بازی کنند. آنها می‌توانند از قبل، از بین منابع کتابخانه، کتابهایی را با موضوع بازی و رمان آماده کرده باشند تا تماشاچی‌های منتظر بازی را دعوت به خواندن کنند. با اتمام بازی هر گروه، کارکنان کمک می‌کنند تا آنها بازی دیگری را برای بازی انتخاب کنند. چنین برنامه‌ای برای شرکت کنندگان تجربه منحصر به فردی خواهد بود و باعث می‌شود به کتابخانه به عنوان یک مرکز اجتماعی نگاه شود (نیکلسون، ۲۰۱۰).

کتابخانه‌ها می‌توانند در تهیه منابع و برگزاری روز بازی از اهالی بازی و فروشگاه‌های موجود در شهر کمک بگیرند (نیکلسون، ۲۰۱۰). در تهران، گروه "باهمزی"^{۴۸} به عنوان تأمین‌کننده بازی‌های رومیزی، برنامه‌های بازی متعددی برگزار کرده که می‌تواند برای کتابخانه‌ها کمک خوبی باشد.

برخی ممکن است تصور کنند برای داشتن یک روز بازی موفق باید حتما عنصر هیجان را در برنامه خود داشته باشند. درحالی که زیرمجموعه هر کدام از پنج نوع تجربه بازی، بازی‌های خوبی وجود دارد. از طرفی نیاز نیست حتما در برنامه‌ای که اجرا می‌کنند بازی‌های بسیار متنوعی وجود داشته باشد. حتی با یک بازی هم می‌توان برنامه کامل و موفق داشت. یکی از مهمترین نکاتی که باید در برگزاری برنامه‌های بازی در کتابخانه در نظر داشت، منعطف بودن است.

الزن و روش^{۴۹} (۲۰۱۳) معتقدند موفق‌ترین برنامه‌های بازی آنهایی هستند که ادامه‌دار هستند و همگام با کاربران خود، تغییر و رشد می‌کنند. نایبرگر (۲۰۰۷)، که در نوشته‌های خود بارها به نابودی کتابخانه‌های سنتی هشدار می‌دهد، در کتاب خود "گیمرها در کتابخانه" می‌نویسد: رمز موفقیت در برنامه‌های بازی شما این است که چیزی ارائه دهید که مخاطبان شما نتوانند در جای دیگری پیدا کنند. واقعیت این است که اولین دستگاه‌های بازی در حدود ۳۰ سال پیش به بازار عرضه شدند و کودکانی که با آنها بازی میکردند الآن خود جزو والدین قرار گرفتند.

⁴⁸. <http://bahamzi.com>

⁴⁹. Roush

کتابداران و روز بازی

اگر کتابدار خود اهل بازی نیست باید از متخصصین بازی کمک بگیرد. او می‌تواند بعد از برگزاری موفق اولین برنامه بازی در کتابخانه، نوجوانان علاقه‌مند را برای برگزاری دوره‌های بعد بکار گیرد. کمک گرفتن از نوجوانان در برگزاری برنامه‌ها علاوه بر علاقه‌مند کردن آنها به کتابخانه، باعث رشد کیفیت برگزاری برنامه‌ها نیز می‌شود (نیکلسون، ۲۰۱۰).

کتابدار با توجه به جامعه هدف اقدام به انجام تبلیغات برای روز بازی می‌نماید. کتابدار می‌تواند از فایل‌های موجود در سایت رسمی روز جهانی بازی در کتابخانه استفاده کند. این فایلها شامل پوستر، بنر و لوگوی روز جهانی بازی می‌باشد. همچنین متن‌های تبلیغاتی به زبان انگلیسی قرار داده شده تا کتابداران از آنها برای اطلاع‌رسانی برنامه‌های این روز استفاده کنند.

اسکورداتو^{۵۰} (۲۰۰۹)، کتابدار کتابخانه کلامبوس در اوهایو^{۵۱} معتقد است همراه بازی می‌توان اهداف کتابخانه را پیشبرد. او می‌گوید "زمانی که ما کارکنان کتابخانه همراه کودکان بازی می‌کنیم، اگر کتابی را پیشنهاد کنیم آنها با دقت گوش می‌کنند". او معتقد است کارکنان کتابخانه باید فضایی امن برای نوجوانان فراهم کنند. از نظر او استفاده از بازی می‌تواند کمک کند نوجوانان خجالتی از خجالت بیرون آیند و آنها که شلوغ‌تر هستند به هم‌تیمی‌های بهتری تبدیل شوند.

نتیجه‌گیری

طبق تعاریف ارائه شده، منظور از بازی در این مقاله، معنایی غیر از بازی در معنی عام آن است. آنچه امروزه در کتابخانه‌های کشور ما نیز، در کنار برنامه‌های قصه‌گویی، مرسوم است مورد نظر مقاله حاضر نیست. بازی در کتابخانه را می‌توان از دو جنبه نگاه کرد. برخی کتابخانه‌ها با هدف مجموعه سازی نیازهای اطلاعاتی جامعه، بازی‌ها را مجموعه سازی کرده و برای گردش و امانت آماده‌سازی می‌کنند. برخی دیگر، با هدف ارتقا سوادهای جدید، جذب و بالا بردن کیفیت ارتباط بین کارکنان و جامعه استفاده کننده، فقط در روزهایی از سال، برنامه‌های بازی را در کتابخانه‌ها اجرا می‌کنند. در مقاله حاضر، تمرکز بر روی اجرای برنامه‌های روز بازی است.

برگزاری روز بازی با دو رویکرد آموزشی و تفریحی انجام می‌شود. از نظر پاول (۲۰۱۳) مأموریت کتابخانه ایجاد انگیزش برای تمام اشکال آموزشی است. از نظر تفریحی نیز، اضافه کردن برنامه‌های بازی در کتابخانه‌ها به پویایی کتابخانه کمک می‌کند. کتابخانه‌ها معمولاً برای بخش کودک و نوجوان، جورچین، عروسک و اسباب‌بازی هم در نظر می‌گیرند. با اضافه کردن بازی به لیست، کتابخانه‌ها می‌توانند مورد توجه مخاطبین بیشتری قرار گیرند. نوجوانان، گروهی حساس هستند که

⁵⁰. Scordato

⁵¹. Columbus Metropolitan Library, OH

تبدیل شدنشان به عضو فعال کتابخانه، می‌تواند برایشان سرنوشت ساز باشد (ورنر^{۵۲} ۲۰۱۳). این تجربه ای است که در بسیاری از کتابخانه‌های دنیا پرثمر بوده است.

کتابخانه قرار است کمک کند کاربران به اطلاعات دسترسی پیدا کنند، حتی اگر آن اطلاعات از نظر کتابداران بی‌فایده باشد. اجرای برنامه‌های بازی می‌تواند به کودکان و نوجوانان مهارت‌های اجتماعی را بیاموزد، آنها را با تکنولوژی آشنا کند و به آنها کمک کند کتابخانه را دوست داشته باشند (الزن و روش، ۲۰۱۳).

منابع

- ----- "بازی فرزندانمان را به بازی نگیریم!". ماهنامه پیوند ۳۵۷. تابستان ۱۳۸۸: ۶۲-۶۶.
- دهخدا، علی‌اکبر. لغتنامه دهخدا. ذیل مدخل "بازی". قابل دسترس در مورخ ۱ مهرماه ۱۳۹۵ در وبسایت: <http://www.vajehyab.com/dekhoda>
- معین، محمد. فرهنگ معین. ذیل مدخل "بازی". قابل دسترس در مورخ ۱ مهر ۱۳۹۵ در وبسایت <http://www.vajehyab.com/moei>
- Buchanan, K., & Elzen, A. M. V. (2012). Beyond a Fad: Why Video Games Should Be Part of 21st Century Libraries. *Education Libraries*, 35, 15-33.
- Copeland, T., Henderson, B., Mayer, B., & Nicholson, S. (2013). Three Different Paths for Tabletop Gaming in School Libraries. *Library trends*, 61(4), 825-835.
- Elzen, A. M. V., & Roush, J. (2013). Brawling in the library: Gaming programs for impactful outreach and instruction at an academic library. *Library Trends*, 61(4), 802-813.
- IGD History. (n.d.). Retrieved September 30, 2016, from <http://igd.ala.org/about/igd-history/>
- International game day. (n.d.). Retrieved October 01, 2016, from <http://www.ilovelibraries.org/article/international-games-day>
- Live-action game. (n.d.). Retrieved September 30, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Live-action_game
- Lowood, H. E. (n.d.). Electronic game. Retrieved October 01, 2016, from <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>
- Makens, K. (2007). Gaming in libraries 2.0. *Young Adult Library Services*, 5(4), 27.
- Maroney, K. (2001, May). My Entire Waking Life. Retrieved October 01, 2016, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>
- Mayer, B., & Harris, C. (2010). Libraries got game: Aligned learning through modern board games. American Library Association.

⁵². Werner

MCPEEK, D. (2014). The State of the Game: ALA Games and Gaming Round Table. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, 43.

Neiburger, E. (2007). Gamers--in the library?!: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages. American Library Association.

Neiburger, E. (2012). The end of the public library.(As we knew it). *Book: A futurist's Manifesto*, 269-275.

Nicholson, S. (2009). Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries. *Library Review*, 58(3), 203-214.

Nicholson, S. (2010). Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages. Information Today.

Nicholson, S. (2013). *The Impact of Gaming on Libraries*. Board of Trustees, University of Illinois.

Nicholson, S. (2014). Why am I studying Escape Rooms? Retrieved September 30, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=mXIA1ltorwk>

Powell, A. (2013). Get in the game: Encouraging play and game creation to develop new literacies in the library. *Library Trends*, 61(4), 836-848.

Ratliff, J. A. (Ed.). (2015). *Integrating Video Game Research and Practice in Library and Information Science*. IGI Global.

Scordato J. (2009, March 15). Movers & Shakers 2009 – Community Builders. Retrieved from <http://lj.libraryjournal.com/2009/03/people/movers-shakers-2009/julie-scordato-movers-shakers-2009-community-builders/>

Tabletop game. (n.d.). Retrieved October 01, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_game

Werner, K. (2013). Bringing them in: Developing a gaming program for the library. *Library Trends*, 61(4), 790-801.

تصویر پرسشنامه پایانی برگزاری روز جهانی بازی در کتابخانه ها در سال ۲۰۱۵. برگزفته شده از وبسایت رسمی روز جهانی بازی در کتابخانه ها

IGD Game Activities

Please fill out as many fields as you can on this page, because your answers will help us grow International Games Day and seek additional donors/sponsors.

How many people attended your International Games Day program? (Please enter a number; estimate a rough count if necessary.)

What were the demographics of attendees?

- Mostly children
- Mostly teens
- A mix of children and teens
- Mostly families
- Mostly college students
- Mostly adults without children
- Mostly seniors
- A mix of different ages
- Other (please specify):

What were the three most popular games during your event?

- 1.
- 2.
- 3.

What were your goals for International Games Day? (choose all that apply)

- To encourage interaction between diverse members of the community
- To offer intergenerational gaming
- To attract an underserved group of users to the library
- To provide an additional service for a group of active library users
- To introduce users to other library services
- To create publicity for the library
- To increase the library's role as a community hub
- To allow users to improve their skills/knowledge
- To provide a source of entertainment for members of the community
- To develop traditional literacy skills
- To develop new forms of literacy (media literacy, game literacy)
- Other (please specify)

Which of these was the single most important goal?

- To encourage interaction between diverse members of the community
- To offer intergenerational gaming
- To attract an underserved group of users to the library
- To provide an additional service for a group of active library users
- To introduce users to other library services
- To create publicity for the library
- To increase the library's role as a community hub
- To allow users to improve their skills/knowledge
- To provide a source of entertainment for members of the community
- To develop traditional literacy skills
- To develop new forms of literacy (media literacy, game literacy)
- Other (please specify)

What were the outcomes of your IGD program? (Check all that apply)

- Diverse members of the community interacted with each other.
- An underserved group of users participated in the program.
- An active group of library users appreciated the library holding this type of program for them.
- The library received additional publicity.
- Users attended the gaming program and also used other library services while there.
- Attendees indicated interest in returning to use additional library services in the future.
- The library increased its role as a community hub.
- Attendees improved their skills/knowledge.
- The library was able to provide a source of entertainment for members of the community.
- Attendees developed traditional library skills.
- Attendees developed new forms of literacy (media literacy, game literacy)
- Attendees became better acquainted with library staff.
- Attendees improved their social connections with other previously unknown members of the community.
- Users attended the event with friends and improved their social connections with those friends.
- The reputation of the library improved with participants.
- The reputation of the library declined with participants.
- Users not involved in the gaming program indicated annoyance regarding the activity.
- The library developed community partnerships.
- Other (please specify)

Was this year's International Games Day your first gaming program?

- Yes
- No
- I'm not sure

How did you hear about IGD registration?

Listserv (if yes, which one?)

Blog post (if yes, which one?)

Email

Did you use the ALA PR toolkit (<http://bit.ly/igdpr>)

Yes

No

How did your library advertise its IGD event?

Facebook

Twitter

News story

Posters

Flyers

Other:

Were the articles on the IGD blog helpful (igd.ala.org)?

Yes

Maybe

No

What types of articles did you find particularly helpful?

Game profile

Sponsor profile

Talking points

IGD Anecdotes

Updates

Game news

Games folks on libraries/Book folks on games

Other:

If you have favorite anecdotes from your IGD program, please share them here - we'd love to hear them.

Did you have any interesting or noteworthy conversations about games and play with patrons?
(We're especially interested in people's insights around the relationship of games and play to culture and learning.)

Please share the URLs of any websites where you have posted or will post pictures, videos, etc. from International Games Day.

Were there any local media stories that covered your Games Day event? If yes, please provide URLs if possible.

Is it okay for the IGD organisers to use this information in featured stories, blog posts, etc. in ALA, ALIA, or other publications?

What barriers are preventing you from running more gaming programs in your library?

- Not enough money
- Need more training for staff
- Not enough community interest
- Policies prohibit gaming
- Not enough space
- Not enough staff
- Other (please specify)

Which video game consoles does your library own?

- Microsoft Xbox
- Microsoft Xbox 360
- Microsoft Xbox 360 with Kinect
- Microsoft Xbox One
- Nintendo DS (any version)
- Nintendo Gamecube
- Nintendo Wii
- Nintendo Wii U
- Sony PlayStation 2
- Sony PlayStation 3
- Sony PlayStation Portable/Vita
- Sony PlayStation 4
- Ipad
- We don't own any gaming consoles
- Other (please specify)

Which of the following activities were part of your International Games Day program? (Check all that apply)

- Board/Card Games
- Collectible Card Games
- Computer Games
- Console Video Games (Wii, Xbox, Playstation)
- Handheld Games
- Life-size Games
- Online Games
- Outdoor Games
- Roleplaying Games
- Other (please specify):

Does your library circulate games, and if so, what type?

- Board/card games
- Console video games
- Computer games
- Handheld games
- Role playing games
- We don't circulate any games
- Other (please specify)