

美国图书馆游戏服务研究与启示

柯丹倩 吴跃伟

【摘要】 游戏服务是美国图书馆近几年来兴起的一种特色服务。文章介绍美国图书馆游戏服务的起源和发展, 归纳美国图书馆游戏服务的模式, 包括游戏类型、服务方式、服务管理及意义, 分析其成功经验及对我国图书馆服务的启示。

【关键词】 游戏服务 特色服务 美国图书馆

Abstract: The game service is a kind of characteristic service popular in American libraries recently. The paper introduces the origin and development of the game service in American libraries, summarizes the service model, including game types, service patterns, service management and its significance, and analyzes American libraries' successful experiences and inspiration for our libraries

Key words: game service characteristic service American libraries

一般人实在很难把游戏和图书馆联想在一起, 但游戏服务在美国图书馆界确是一个逐渐流行的趋势。目前, 美国包括大学图书馆、公共图书馆、研究图书馆在内的许多图书馆都开展了游戏服务, 实践证明游戏服务对图书馆有着积极意义。本文在对美国图书馆游戏服务进行研究的基础上分析对我国图书馆服务的启示。

1 美国图书馆游戏服务的起源和发展

2005年, 美国图书馆协会(American Library Association, 简称ALA) 提出一个开放论题——图书馆是否应该提供游戏服务, 并创建了“图书馆游戏邮件组”(libgaming), 图书馆界对游戏服务问题的研究由此展开。ALA还组织了“游戏、学习与图书馆学术会议”(Gaming, Learning, and Libraries Symposium), 并且建立了一个给图书馆(员)的游戏指南网站——The Librarian's Guide to Gaming^[1], 介绍游戏服务的历史、开展游戏服务的相关工具和资源、优秀的图书馆游戏服务实践等。为了推动游戏服务在美国图书馆的进一步发展, 2008年11月15日ALA发起“Game On @The Library”活动, 共有597所图书馆为14 184名用户提供了游戏服务^[2]。2009年ALA发布游戏工具包“图书馆员游戏指南”, 其内容来自全美各地的游戏专家集体贡献, 包括一系列范围广泛的资源, 以帮助图书馆员创造、构建和评价在图书馆中的游戏体验^[3]。可以说在美国图书馆游戏服务的起源和发展中ALA担负着重要的推动和促进作用。

此外, 雪城大学(Syracuse University)的Scott

Nicholson博士建立了图书馆游戏实验室, 而伊利诺大学香槟分校的Jenny Levine、撰写《图书馆中的游戏者》专著的Eli Neiburger、著有《Gaming in Libraries》的Kelly Nicole都是图书馆游戏的倡导者^[4]。据Scott Nicholson博士对美国400所图书馆的调查显示: 82%的图书馆允许读者在馆内玩游戏, 77%的图书馆支持图书馆提供游戏借阅, 43%的图书馆有图书馆游戏项目^[5]。目前, 图书馆游戏服务在美国已经逐步得到图书馆界的认可, 并且正逐渐从作为招徕用户的营销手段向游戏内容服务转变^[6]。

2 美国图书馆游戏服务的模式分析

2.1 美国图书馆开展游戏服务的类型

Ben Sawyer和Peter Smith认为目前图书馆游戏服务有基于游戏的仿真、建模、可视化、界面设计、应用软件、标注、生产、广告和营销、培训、教育或学习^[7]。裴雷认为图书馆游戏服务从其功能上分主要有用户招徕型、用户体验型和用户阅读型^[8]三种。笔者认为根据游戏服务内容可将美国图书馆提供的游戏服务分为娱乐型游戏服务和教育型游戏服务两大类。

2.1.1 娱乐型游戏服务

娱乐型游戏服务是指图书馆提供的基于传统游戏娱乐项目的服务, 美国图书馆提供娱乐型游戏服务的主要目的是吸引读者进入到图书馆中来, 并为有此需求的读者提供额外服务, 扩大图书馆宣传, 同时也为社区成员提供一个娱乐来源。此种类型游戏服务包括但不限于为读者提供与游戏相关的软硬件设备、棋牌工具及纸本、多媒体资源等, 例如Xbox 360、Wii、

Nintendo DS 游戏平台以及基于这些平台的电子游戏、国际象棋、跳棋、纸牌等。读者可以将游戏资源带回家或者在图书馆中使用相关设备和资源。

2.1.2 教育型游戏服务

2006 年美国科学家联合会 (Federation of American Scientists) 发布的一份报告中指出, 游戏将会是转变美国教育的最好方式, 也是培养 21 世纪人才所需工作技能的最好方式^[9]。美国娱乐软件协会 (The Entertainment Software Association) 也表示, 对读者而言, 游戏可提高其学习能力, 增强综合素质, 培养冒险精神和创造力, 有益于身心健康, 实现教育功能^[10]。美国图书馆提供教育型游戏服务的主要目的是使读者增进技能与知识以及通过游戏使读者熟悉图书馆的资源。例如 Carnegie Mellon 大学图书馆^[11] 开发出根据读者需求选取恰当资源的游戏 “I’ll got it” 和关于图书排架方法的游戏 “Within range”, North Carolina at Greensboro 大学图书馆^[12] 提供一种以回答基于信息素养问题的方式来进行的在线棋类游戏, Woburn 公共图书馆^[13] 定期组织 9—12 级的学生进行拼字游戏竞赛, 帮助学生识记单词表和学习新单词。这些游戏项目集娱乐性与知识性于一体, 让读者在游戏的过程中提升相关技能与知识。

2.2 美国图书馆开展游戏服务的方式

根据文献调研发现, 美国图书馆开展游戏服务的方式主要可归结为三种: 为读者提供游戏资源、提供游戏空间以及组织游戏主题活动。

2.2.1 提供游戏资源

在美国无论是大学图书馆还是公共图书馆都有提供游戏资源的服务, 包括提供游戏设备和游戏应用, 这些游戏资源可以外借或在图书馆内使用。例如俄勒冈大学图书馆提供的视频游戏资源包括 wii、Nintendo DS 等游戏平台以及基于这些游戏平台的 100 余种游戏^[14]。Arizona State 大学图书馆提供丰富的传统棋牌游戏, 如扑克、国际象棋、跳棋和拼字游戏以及 UNO、Apples to Apples、Cranium^[15] 等游戏。美国威斯康星州的 L. E. Phillips 公共图书馆甚至开始提供出借 iPad 的服务^[16], 而伊利诺斯州 Park Ridge 公共图书馆网站上还有名为 “Online Game Sites” 的免费游戏网址导航^[17]。所以在美国, 如果想玩游戏除了自己购买或者去娱乐场所, 还有一个选择即是去图书馆, 图书馆提供的游戏资源基本都是免费供本馆读者使用的。

美国图书馆的游戏资源主要来源于社会捐赠以及根据用户建议购买。社会捐赠包括游戏公司、玩具店等捐赠的游戏资源, 是美国公共图书馆游戏馆藏建设的重要来源。此外也有图书馆通过申请专项资助来购

买游戏资源。

2.2.2 提供游戏空间

与国内图书馆要求保持安静、禁止喧哗相反, 美国的一些图书馆不仅为读者提供游戏资源借阅, 还在图书馆内设置了专门的游戏活动区, 这种服务方式以公共图书馆为主。例如 Pierce County^[18] 图书馆设置有 “青年区”, 允许读者自带或借阅游戏设备在此区域嬉戏娱乐, The Houston^[19] 公共图书馆内则专门设计有便于读者玩游戏用的家具, 由座椅、游戏机、LED 显示器组成, 给读者良好的游戏体验。提供游戏空间一方面保障读者对游戏玩乐的需求, 另一方面与图书馆传统的服务空间分隔, 保证其他服务形式的正常开展。此外, 提供游戏空间的图书馆允许读者自带游戏设备进馆, 丰富了图书馆的游戏服务项目, 同时可节省图书馆的经费。

2.2.3 组织游戏主题活动

美国大学图书馆定期不定期举办各种以游戏为主的活动以吸引读者的关注和参与, 伊利诺伊大学厄本那—香槟分校 (UIUC) 图书馆^[20] 于 2008 年举行了第 4 期国庆日游戏活动, 2009 年美国维克森林大学 Z. Smith Reynolds 图书馆^[21] 举办了第 8 届游戏夜活动和第 3 届游戏锦标赛, 共有 33 名读者参与。公共图书馆举办的游戏主题活动也很丰富, 如 Ann Arbor District 图书馆就面向众多图书馆读者举办过 “Dance Dance Revolution” 和 “Guitar Hero” 比赛^[22], 俄克拉荷马州柯林顿市公共图书馆则定期举行 “周六图书馆游戏日”。相比提供游戏资源和游戏空间, 组织游戏主题活动难度更大, 但影响范围却更广, 所以还是有不少图书馆将此作为游戏服务的一种重要方式。

2.3 美国图书馆游戏服务的管理

美国图书馆对于游戏资源的选择及适用的读者群体都有严格的限定, 最主要的依据是由娱乐软件分级委员会 (ESRB) 发起制定的娱乐软件分级体制^[23], 各图书馆再根据自己的服务对象选择收藏特定等级的游戏。例如 Baltimore County 公共图书馆收藏有 E、E10+ 和 T 三种级别的游戏, 前两种面向儿童, 后一种面向成人^[24] 提供。此外, 图书馆的游戏资源收藏要求排除暴力、色情等不良元素, 同时又保持游戏所具有的趣味性和吸引力。

图书馆在开展游戏服务之前会根据本馆实际情况为游戏资源的使用制定相关规则, 一般来说游戏资源的流通与传统书籍、期刊资源类似。例如若想在 L. E. Phillips 公共图书馆借阅 iPad, 读者需要办一张卡, 而且年龄必须达到 18 岁。读者最大外借天数为 7 天, 如果读者在图书馆里使用, 最大使用时长为 4 小

时。若超过 7 天不归还,读者需要每天支付 10 美元。如果该 iPad 不是直接归还,则罚款 25 美元。如果 iPad 在外借期间损毁、丢失,读者须赔款 1 020 美元^[25]。而伊利诺斯州 Park Ridge 公共图书馆规定图书馆注册用户都可以免费借用提供的游戏资源,每人每次限借 2 种,借期 3 周,能预约但不能续借,超期每天罚金 1 美元^[26]。有些图书馆还规定借用游戏资源时需签订关于游戏平台当前状况的说明等,以保证游戏资源的可持续利用。

3 图书馆开展游戏服务的意义

3.1 吸引读者,扩大服务范围

在图书馆面临大量商业网站和搜索引擎的激烈竞争、图书馆到馆率和书籍流通量下降的形势下,吸引和争夺读者是图书馆的一项重要工作内容,而游戏服务是一种有效的尝试。The Guilderland 公共图书馆的统计数据表明,一般情况下,青少年小说和非小说流通量每年大约增长 4%,但在开始提供游戏服务当年流通量增长了 20%^[27]。自从提供游戏服务以后,波卡洪特斯私营图书馆的入馆率由 25% 增加到 49%^[28],熊彼特数字图书馆点击人数增加了 70%^[29]。吸引读者的注意力是向其推介本馆的资源和提供服务的基础。一方面,游戏服务满足了读者的娱乐需求,对读者有天然的吸引力;另一方面,图书馆通过游戏服务将部分潜在读者变成现实读者,扩大了服务范围。

3.2 建立特色馆藏,形成特色服务

游戏资源是一种独特的资源,载体形式上既不同于传统的印本资源又不同于网络数据库等电子资源,功能上集娱乐性与益智性于一体,提供游戏服务必然以一定的游戏资源馆藏建设为基础,图书馆可据此丰富本馆馆藏类型,建立特色馆藏并提供特色服务。例如英国国家图书馆就已开始着手搜集该国的游戏名作和产业历史档案,并将其作为馆藏的一部分^[30]。在形成特色馆藏的同时,也是对游戏资源的一种保护。

3.3 开发智力资源,提供文化娱乐

1975 年国际图联在法国里昂召开的图书馆职能科学讨论会上,一致认为图书馆的社会职能主要包括以下五种:保存人类文化遗产、开展社会教育、传递科学情报、开发智力资源、提供文化娱乐^[31]。图书馆作为一个专门收集、整理、保存、传播文献并提供利用的科学、文化、教育机构,对前三种职能的实现比较普及,而后两种职能相对较弱。如本文前面章节所述,游戏可提高读者学习能力,增强综合素质,培养冒险精神和创造力,有益于身心健康,图书馆开展游戏服务可以实现开发智力资源和教育的功能。另一方面,游戏对读者具有天然的吸引力,图书馆开展游戏服务

能够满足读者健康娱乐消遣的需求,成为社区的文化娱乐中心。

4 美国图书馆游戏服务的成功经验与启示

游戏娱乐是读者的需求之一,我国目前鲜见提供游戏服务的图书馆,美国图书馆游戏服务的成功经验在以下几个方面给我国图书馆提供了启示与借鉴作用。

4.1 图书馆协会的支持与推动

美国图书馆游戏服务的开展源于 ALA 的讨论议题,ALA 还为此专门召开会议、建立网站、发布指南,甚至直接号召图书馆开展游戏服务,可以说在美国图书馆游戏服务的起源和发展中 ALA 担负着重要的推动和促进作用。单个图书馆的影响力十分有限,借助图书馆协会的宣传和支持,有助于游戏服务在众多图书馆的开展和迅速推广。我国不仅有全国性的图书馆协会,各省也有相应的协会,可以统筹图书馆游戏服务的开展,先在部分图书馆设立游戏服务试点,待有效实践后逐步推广成功经验。

4.2 多方建设游戏馆藏

游戏馆藏建设是开展游戏服务的基础,美国图书馆除了拨出专项经费或者申请专项补助用于游戏馆藏建设外,社会捐助是游戏馆藏的重要来源,包括游戏公司、玩具店等。此外,允许读者自带游戏资源进馆也是一种对游戏馆藏的补充。面对经费紧张的困扰,我国可以借鉴美国图书馆游戏馆藏建设的成功经验,以自主建设与社会捐助并举,同时划出专门游戏空间鼓励用户自带游戏资源。游戏服务的成功开展可形成图书馆的特色服务,可扩大图书馆的影响力提高图书馆的知名度,反过来有利于图书馆吸纳社会捐助。

4.3 规范的管理机制

美国图书馆游戏服务的有效开展离不开规范的管理机制的保障,宏观层面有对游戏资源的分级审查制度,图书馆只能根据特定服务对象选择相应的游戏资源;微观层面上各图书馆对游戏资源的流通、使用制定有具体明确的规范,保证游戏资源的合理使用。我国图书馆在开展游戏服务之前应该制定全面、具体的流通规则,使服务有章可循,且应以保障游戏服务的正常开展为主要目的,弱化对读者的负面激励。同时注重对游戏资源的筛选,引导读者使用健康的游戏资源,寓教于乐。

4.4 理论研究与实践研究并重

美国图书馆游戏服务的理论研究与实践研究几乎同时展开,实践活动为理论研究提供基础,理论研究又反过来指导游戏服务实践,二者相辅相成共同促进美国图书馆游戏服务的发展。我国在借鉴、引入国外先进服务理念和服务形式时易出现重理论轻实践的局

面,不利于图书馆服务的发展。理论来源于实践,在具体的图书馆游戏服务中开展理论研究势必更贴近现实,使其更具深度和意义。

5 结语

游戏服务作为一种特色服务在美国引起了广泛的重视,并且发挥着重要作用。美国图书馆的游戏服务开展过程中有许多成功的经验,为我国图书馆游戏服务建设提供了宝贵的实践经验和理论基础,对我国探索游戏服务有着十分重要的现实意义。

注释

- [1] The Librarian's Guide to Gaming <http://librarygamingtoolkit.org/sitemap.html>, 2011-10-27
- [2] Why Gaming @ the librar? <http://librarygamingtoolkit.org/index.html>, 2011-10-27
- [3] 美国图书馆学会发布游戏工包. <http://www.infotech.ac.cn/CN/item/showItemDetail.do?id=98> 2011-10-27
- [4][8] 裴雷. 图书馆游戏服务的相关问题探讨. 大学图书馆学报, 2010 (1): 44-48
- [5] Nicholson, Scott. The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse. <http://boardgameswithseott.corn/pulse2007.pdf>, 2011-10-28
- [6] Jenny Levine's Blog: the shifted librarian Gaming and Libraries: Intersection of Services <http://theshiftedlibrarian.com/presentations/2008/20080418GamingSL.pdf>, 2011-10-28
- [7] Ben Sawyer, Peter Smith. Serious Games Taxonom <http://www.seriousgames.org/presentations/serious-game5-taxonomy-2008-Web.pdf>, 2011-10-28
- [9] Levine J. Getting Your Game on. American Libraries, 2007 (1): 38
- [10] The Entertainment Software Association (ESA). <http://www.theesa.com>, 2011-10-28
- [11] Carnegie Mellon Library Arcade <http://www.library.cmu.edu/Libraries/etc/index.html>, 2011-10-28
- [12] The Information Literacy Game <http://library.oakland.edu/tutorials/InfoLitGame/infolitgame.html>, 2011-10-28
- [13] Scrabble Club <http://librarygamingtoolkit.org/scrabbleclub.html>, 2011-10-28
- [14] Science Library: Video Games <http://libWeb.uoregon.edu/scilib/games-info.html>, 2011-10-27
- [15] We Got Game. <http://lib.asu.edu/librarychannel/2008/04/28/we-got-games/>, 2011-10-27
- [16] [25] 美国图书馆提供 iPad 借阅服务. <http://ipad.sj.91.com/content/2011-09-28/20110928003615620.html>, 2011-10-27
- [17] Park Ridge Public Library. <http://www.parkridgelibrary.org/yagameslist.html>, 2011-10-27
- [18] Circulating DS Handhelds in-house <http://www.librarygamingtoolkit.org/pierceds.html>, 2011-10-27
- [19] <http://www.govtech.com/gt/articles/423565.html>, 2011-10-27
- [20] National Gaming Day 2008 <http://www.librarygamingtoolkit.org/uiucngd.html>, 2011-10-27
- [21] <http://www.blog.zsr.wfu.edu/gazette/category/get-gamezsr.html>, 2011-10-27
- [22] Dungeons & Dragons Afternoon Adventures <http://www.librarygamingtoolkit.org/acpl.html>, 2011-10-27
- [23] 韩宇. 美国公共图书馆游戏服务调查与思考. 图书馆论坛, 2010 (4): 32-35
- [24] Video Game Resources. http://www.Bepl.info/info/parenting/print__videogames, 2011-10-07
- [26] Park Ridge Public Library. <http://www.parkridgelibrary.org/yagameslist.html>, 2011-10-28
- [27] Oakley, T. Circulating video games. School Library Journal, 54 (4): 23-26
- [28] Game on: Games in Libraries <http://libgaming.blogspot.com>, 2011-10-28
- [29] Gaming in Libraries LTR Update <http://theshiftedlibrarian.com/archives/2007/11/27/gaming-in-libraries-ltr-update>, 2011-10-28
- [30] 大英图书馆开始搜集游戏名作. http://www.nlc.gov.cn/yjfw/2010/1129/article_2168.htm, 2011-10-28
- [31] 图书馆. <http://baike.baidu.com/view/17618.htm#5>, 2011-10-28

柯丹倩 中国科学院国家科学图书馆, 中国科学院研究生院在读硕士研究生。

吴跃伟 中国科学院国家科学图书馆武汉分馆。