

Zajongás a könyvtárban: játszóprogramok az egyetemi könyvtár népszerűsítése és megismertetése érdekében

Egy 2008-as felmérés [1] szerint az amerikai tinédzserek szinte mindegyike (97%) rendszeresen játszik számítógépes játékokkal. Egy másik jelentés [2] pedig arra hívta fel a figyelmet, hogy a játékra alapozott tanulás egyike annak a hat területnek, amelyek jelentős hatással lesznek a felsőoktatásra az elkövetkezendő években. Az egyetemi könyvtáraknak is érdemes kihasználniuk ezeket a tendenciákat az új felhasználók toborzására, a szolgáltatásaik megismertetésére, és az egyetemi polgárok közötti közösségi érzés erősítésére.

A szakirodalomban szaporodnak a játékok könyvtári célú hasznosításáról beszámoló publikációk. A *Carthage College* munkatársai például kincsvadászatot szerveztek a könyvtárban. A *Fresno State University* néhány könyvtárosa és diákja szintén könyvtár-orientációs célra egy online játékot készített, amit az egyetem kurzuskezelő rendszerében érhetnek el a hallgatók. Sikeres kísérletek történtek a könyvtári és információs írástudás oktatása terén is: például a *University of Alabama* könyvtárosai különféle közösségi médiaalkalmazásokkal egy alternatív valóságjátékot kreáltak. Ugyancsak jó eszköznek bizonyultak a számítógépes játékok a könyvtár-népszerűsítő nyílt napokon. A *D. H. Hill Library* – a tanulóteremben állandóan rendelkezésre álló játékgépek mellett – külön eseményeket is szervez a játszani szerető egyetemistáknak: többek közt *Madden NFL* videojáték-versenyeket és LAN-partikat, vagyis többszereplős játékokat a helyi hálózaton. A *Z. Smith Reynolds Library* nyílt játéknapokat, pontosabban -éjszakákat kínál az elsőéveseknek. Ezek az alkalmak nemcsak arra jók, hogy a diákok megismerkedjenek egymással és a könyvtárral, hanem a könyvtárosok is jobban megismerhetik ilyenkor a felhasználóikat, így jobb szolgáltatásokat tudnak nyújtani nekik. Több könyvtárban gyűjtik is a számítógépes és videojátékokat, a konzolokat és egyéb játékgépeket. *Harris* és *Rice* 2008-as könyvükben [3] sorra veszik

mindazokat a területeket, ahol a játékok és a könyvtárak világa érintkezik.

Jelen cikk szerzői a *Lawrence University* bölcsészettudományi iskolája szakkönyvtárának e téren szerzett tapasztalatairól számolnak be. A *Seeley G. Mudd Library* a rendezvényein már korábban is használt különféle táblás játékokat és rejtvényeket, de 2009-től a könyvtár intenzívebben kezdett el kifejezetten olyan programokat szervezni, amelyeknek a játék áll a középpontjában. Ezekkel egyrészt a kampuszon belüli közösségi életet szeretnék élénkíteni, másrészt felhívni velük a könyvtárra azoknak a diákoknak a figyelmét is, akik maguktól nemigen keresnék meg azt.

Partnerség

Ahhoz, hogy egy ilyen esemény sikeres lehessen, és hogy minél több diákhöz eljusson a híre, érdemes partnereket keresni a szervezéshez. A könyvtárosok önmagukban nem biztos, hogy ki tudják választani azt aktuálisan legnépszerűbb játékokat és nem ismerik azok pontos szabályait, illetve a működésmódjukat. A témában megjelent publikációk közt többféle együttműködésre is lehet példát találni. Volt, ahol a könyvtár a Diákirodával szövetkezett, máshol a számítóközpontot, a sport- vagy a kollégiumi szervezetet, vagy éppen egy hallgatói játékklubot vonták be az előkészületekbe és/vagy a lebonyolításba. Ha sikerül megnyerni segítőnek egy-két lelkes és szakértő játékost, akkor nagyobb eséllyel lehet zökkenőmentesen és mindenki meglegedésére megszervezni egy ilyen eseményt. További előny, ha még kölcsön is adják erre az időre a könyvtárnak a saját játékokat vagy eszközeiket ezek az emberek. A diákszervezetekkel való együttműködés pedig nemcsak a könyvtárnak hasznos, hanem fordítva is előnyös lehet. Például a *Magic: The Gathering* nevű gyűjtögetős kártyajáték egyetemi klubja fennállása legsikerese-

sebb játéknapiját tartotta a könyvtár különgyűjteményi helyiségében. A nagyszámú résztvevő közül többen megemlítették, hogy az antik fa- és fémszekrények, a régi könyvek és a szoba „történelmi levegője” sokat hozzáadott ennek a fantázián és varázslaton alapuló kártyajátéknak a hangulatához.

A megfelelő játékok kiválasztásához már az is hasznos lehet, ha a könyvtárosok megkérdezik a könyvtárban megforduló egyetemistákat. A médiában divatosnak hirdetett számítógépes játékok nem biztos, hogy az adott egyetemi közösségen belül is népszerűek. 2009-ben a *Mudd Library* a *Nemzeti Könyvtári Hét* eseményei közé egy játéktornát is betervezett. A szervezők a *Rock Band* vagy a *Guitar Hero* nevű játékra gondoltak, de miután megkérdezték a könyvtárban dolgozó diákmunkást, kiderült, hogy ezek régen lecsengtek, az egyetemen a legtöbben már a *Super Smash Bros. Brawl* programmal játszanak. Ez a játék sokkal alkalmasabbnak is bizonyult: gyors és könnyű megtanulni, nézni is szórakoztató és van versenyüzemmódja is (a torna lebonyolítási szabályai pedig a *Smashboards.com* oldalon megtalálhatók). Azóta már kilenc ilyen versenyt rendezett közösen a könyvtár és a *Lawrence University Gaming Club*, és minden évben egyre nagyobb látogatottságnak örvend ez az esemény. A győztes ajándékutalványt kap, de a legnagyobb díj az, hogy eldicsekedhet vele, hogy ő a legjobb *Smash Bros.*-játékos a kampuszon.

Tervezés

A játzóprogramok szervezésekor gondosan kell kiválasztani az időpontot. Nem szerencsés olyankor rendezni ezeket, amikor amúgy is tele van a könyvtár tanuló és leckeíró hallgatókkal. A vizsgaidőszakban vagy közvetlenül a záróvizsgák előtt tartott játéknapiaknak a tanárok és a diákok sem örülnek. Mivel 2010-ben és 2011-ben a *National Gaming in Libraries Day* pont a vizsgák előtti szombatra esett, a Mudd Library könyvtárosai úgy hirdették és szervezték meg a játéklehetőségeket, hogy egy kis pihenést és szórakozást jelentsenek az intenzív tanulás közben, de ne zavarják meg velük a könyvtár többi használóját. Lehalkított Nintendo Wii játékgépet tettek ki a *New Super Mario Bros.* programmal, valamint egy asztalt néhány tábla- és kártyajátékkal. A diákok kisebb csoportokban többször odamentek ezekhez, játszottak egy darabig, majd visszatértek a munkájukhoz.

A helyszín megválasztása szintén fontos szempont. Tágas, jól megvilágított, konnektorokkal bő-

ségesen ellátott helyiség az optimális, lehetőleg olyan helyen, ahonnan a kihallatszó zaj nem zavarja a könyvtárban folyó egyéb tevékenységeket. A Mudd Library-ban nincs külön terem a könyvtári rendezvényekre, így az amúgy is zajos földszinti területet használják erre a célra, a bejárat közelében. Ide tesznek ki görgős kiskocsikon tévékészülékeket, szétnyitható asztalokat, hordozható karoszékeket és elosztókat a játéknapiakon.

Ha első alkalommal szervez egy ilyen eseményt egy könyvtár, akkor valószínűleg nem éri meg a játékokhoz szükséges minden eszközt és szoftvert egyszerre megvennie. Ezek több helyről is kölcsönözhetők, vagy akár maguk a résztvevők is hozhatnak ilyeneket magukkal. A Mudd Library kezdetben a helyi közkönyvtártól kérte kölcsön a Nintendo Wii készüléket, majd több sikeres játéknapi után be tudtak szerezni egy saját gépet is, a hozzávaló programokkal együtt.

A verseny jellegű játéktornák hátránya, hogy a kevésbé gyakorlott vagy kevés szabadidővel rendelkező diákok nem tudnak ezekben részt venni. Számukra érdemes alternatív lehetőségeket biztosítani, hogy ők is részesei lehessenek a játékok nyújtotta társas élménynek. A Mudd Library játéknapiain ilyen célra hagyományos játékok (táblajátékok, kártyások, kártyák, kifestők stb.) mellett retro játékgépeket is kitesznek régi szoftverekkel (ezeket a könyvtárosok hozzák be otthonról).

A Mudd Library-ban a tanévnyitó hetében az elsőévesek számára tartott nyílt napokon mindig van játéklehetőség. A könyvtárosok amellet, hogy bemutatják a diákoknak a könyvtárat, bevonják őket a játékokba is, akiknek így kellemesebb az első benyomásaik.

Egy-egy ilyen játéknapi után célszerű megkérdezni a résztvevőket a tapasztalataikról és az igényeikről, például: melyik a számukra alkalmas időpont?, milyen játékokat szeretnének a jövőben? Erre a célra a Mudd Library könyvtárosai a *SurveyMonkey.com* online kérdőív-szolgáltatást használják, melynek az alapfunkciói ingyenesek és könnyen áttekinthető formában prezentálja a felmérések eredményeit.

Hirdetés

Ahhoz, hogy a könyvtári játéknapi híre eljusson a célközönséghez, sokféle csatornát lehet igénybe venni. A legkézenfekvőbb a közösségi média használata. Az egyes Facebook-oldalak adminiszt-

rátorai különböző statisztikákhoz is hozzáférnek. Amikor a Mudd Library Facebook-lapján megnézték az oldal követőinek életkor szerinti megoszlását, kiderült, hogy többségük 25 év feletti, vagyis nem a tipikus egyetemista korosztály. Az adminisztrátorok ismeretségi körébe felvettek közt is kevés volt a diák. Ebből azt a következtetést vonták le, hogy a Facebook nem a legjobb felület a nekik szóló események meghirdetésére, és persze azt is, hogy ki kellene találni, hogy hogyan lehetne minél több hallgatót rávenni arra, hogy figyeljék a könyvtár Facebook-oldalát.

A könyvtárban dolgozó diákokkal beszélgetve derült ki, hogy az egyetem online eseménynaptárát kinyomtatva ki szokták tenni a kollégiumok előterében. Úgyhogy ettől kezdve a könyvtári rendezvények időpontjait mindig bevitték az egyetemi naptárba is, amitől érezhetően megnőtt ezek látogatottsága. Emellett a hagyományos szórólapos, faliújság-hirdetési módszer is hatékonynak bizonyult. A játéknapok résztvevői közül többen mondták azt, hogy az egyetemi épületekben elhelyezett hirdeteményekről értesültek a lehetőségről.

Hatások

Manapság az egyetemisták gyakran túlzottan is magabiztosak a kutatási és információs írástudási képességeiket illetően. Ugyanakkor egyes vizsgálatok [4] azt mutatják, hogy az egyetemi hallgatók között sokan nem értik a keresés logikáját, és ritkán kérnek segítséget a könyvtárosoktól, hiába volna rá szükségük. Azzal, hogy ezek a fiatalok az életük egyik lényeges elemén, a játékon keresztül kapcsolatba kerülnek a könyvtárral, a könyvtárosoknak lehetőségük nyílik a könyvtárhasználati ismeretek átadására is.

A játékok szociális hatása a másik ok, ami miatt érdemes beépíteni őket a felsőoktatási könyvtárak programjai közé. *Neiburger* és *Gullett* cikkükben [5] ezt a hatást azzal magyarázzák, hogy a játék közben átélt közös élmények erősítik a baráti kapcsolatokat. A 2009-es első versenynap utáni kérdőíves felmérésben a válaszadók fele nyilatkozott úgy, hogy új, hasonló érdeklődésű emberekkel ismerkedett meg a rendezvényen. 2012-ben egy másik körkérdésnél 76,9 százalékuk választotta azt a válaszlehetőséget, hogy a játszóprogramok erősítették bennük a Lawrence University közösségéhez való tartozás érzését. Több mint 50 százalék fontosnak minősítette a kampuszon szerzett élményei között a könyvtári játéknapokat. Ezek az

események az egyetemi *Gaming Club* megalakulását és megerősödését is elősegítették. A klub rövidesen olyan népszerű lett, hogy egy külön „játsházát” is kapott a diákszállásokat felügyelő bizottságtól.

A könyvtárosok a szakirodalom népszerűsítésére is kihasználják ezeket az alkalmakat: kitesznek ilyenkor könyveket a játékok oktatásban játszott szerepéről, a kreatív írásról, a számítógépes programozásról, a videojátékok művészetéről. Mivel az egyetemen 2011 óta „új média” témájú kurzusokat is indítanak, ezért az ajánlott könyvek közé felvették a virtuális világokról és az új médiáról szóló műveket is. Mióta bevezették ezt a gyakorlatot, érezhetően megnövekedett a könyvek forgalma és az igény a hasonló jellegű szakirodalom iránt. A könyvtárosok még egy *LibGuide* című útmutatót is összeállítottak, melyben a könyvtárban és az interneten elérhető, játéktémájú forrásokat gyűjtötték össze, valamint információkat közölnek a kampuszon tartott játékeseményekről.

A könyvtár „láthatósága” jelentősen javult a játszóprogramok elindítása óta. Az egyik diák, aki részt vett ezeken az eseményeken, meg is jegyezte a barátjának, hogy „a könyvtár a legmenőbb hely a kampuszon”. A beszélgetés amúgy nem a videojátékokról folyt, hanem a könyvtár jelentős elektronikus adatbázis-kínálatáról. A könyvtárosok úgy érzik, hogy az elmúlt évek során megtartott sikeres játéknapok is hozzájárultak ahhoz, hogy az egyetemi hallgatók jól érzik magukat a könyvtárban.

Hivatkozások

- [1] Teens, video games, and civics. Pew Internet & American Life Project, 2008.
<http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics.aspx>
- [2] New Media Consortium & EDUCAUSE Learning Initiative. (2012 February). 2012 Horizon Report.
<http://www.educause.edu/library/resources/2012-horizon-report>
- [3] HARRIS, A. – RICE, S. E. (szerk.): Gaming in academic libraries: Collections, marketing, and information literacy. Chicago: Association of College and Research Libraries, A Division of the American Library Association, 2008.
- [4] KOLOWICH, S.: What students don't know. Inside Higher Ed. 2011. aug. 22.
<http://www.insidehighered.com>
- [5] NEIBURGER, E. – GULLETT, M.: Out of the basement: The social side of gaming. = Young Adult Library Services, 5. köt. 2007. Tél, p. 34–38.

Vanden ELZEN, Angela M. – ROUSH, Jacob: Brawling in the Library: Gaming Programs for Impactful

http://lux.lawrence.edu/lib_pp/2/

(Drótos László)

Outreach and Instruction at an Academic Library. Library Publications and Presentations. Paper 2. 2013.