



مروری بر پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها

زهرا نسائی

کتابدار مجتمع فرهنگی و کتابخانه امام رضا (ع)، شهرستان قوچان

چکیده

پژوهش حاضر مروری بر پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها می‌باشد. ابزار جمع‌آوری اطلاعات برای تهیه پیشینه و ادبیات نظری، مستندات کتابخانه‌ای و اینترنتی بوده است.

یافته‌های پژوهش نشان داد موضوع‌های مورد بحث و رویکردهای موجود در رابطه با بازی در کتابخانه‌ها بیشتر حول و حوش آموزش مبتنی بر بازی، مجموعه گستره کتابخانه، برنامه‌های بازی، طراحی بازی، تحلیل بازی، آموزش سواد اطلاعاتی، آموزش کتابخانه، آموزش اخلاق حرفه‌ای و سرقت علمی، حمایت کتابخانه از بازی و بازی وارسازی است. گیلز به بازی (راز در کتابخانه) برای هدف راهنمایی کتابخانه برای دانشجویان جدیدالورود پرداخته است. اشنایدر به بررسی موجودی منابع مرتبط با بازی نقش آفرین کتابخانه‌ها به لحاظ مسائل مجموعه‌سازی و فهرست‌نویسی و مکمون - تانگکو به یک بازی که شش فعالیت: انتخاب موضوع، ارزیابی و انواع منابع اطلاعاتی، جستجو برای منابع، سرقت علمی و صداقت علمی، استفاده از اطلاعات و ارائه اطلاعات در آن انجام می‌شود؛ پرداخته است. روزنستاین یک بازی را طراحی کرده که در آن آشنایی با پایگاه‌های اطلاعاتی، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از فهرست کتابخانه، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از شماره راهنما در قفسه و داشتن تعامل مثبت با کارمندان کتابخانه به دانشجویان آموزش داده می‌شود. پایمندیس ۵ بازی طراحی کرده که شامل یافتن یک کتاب در فهرست آنلاین کتابخانه، یافتن یک کتاب در قفسه، استفاده از ماشین کنترل قفسه جهت امانت گرفتن کتاب، استفاده از ماشین صحافی و پرسیدن سوال از کتابدار است. در زمینه بازی در کتابخانه‌ها پژوهش‌های زیادی در ایران انجام نشده است.

کلیدواژه‌ها: بازی، کتابخانه‌ها، سواد اطلاعاتی، آموزش کتابخانه، آموزش مبتنی بر بازی، مجموعه کتابخانه، برنامه بازی.

سازمان کتابخانه‌ها، موزه‌ها و مرکز اسناد آستان قدس رضوی

نشریه الکترونیکی شمس، دوره ۱۲، شماره ۴۸-۴۹، پاییز و زمستان ۱۳۹۹، صص. ۳۱-۴۵.

مقدمه

تغییر اجتناب ناپذیر است. ما با تغییر و تحول زندگی می‌کنیم و کار می‌کنیم. رسانه‌ها و فن‌آوری‌های نو ظهور و در حال تحول در مشاغل، سیاست، تفریح، روابط، کودکان و سایر موارد تأثیر می‌گذارند. ما با سیل بی‌پایان وسایل روبه‌رو هستیم: تلفن‌های هوشمند، فیس‌بوک، توئیتر، کتاب‌های الکترونیکی، ویکی‌پدیا، بازی‌های رایانه‌ای و غیره. این سیل می‌تواند گیج‌کننده و ترسناک باشد. کتابخانه‌ها و کتابداران می‌توانند نقش مهمی در کمک کردن به زندگی و کار مراجعه‌کنندگان همگام با این تغییرات ایفا کنند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۱).

بازی‌های رایانه‌ای فرصتی برای آموزش و ارتقاء فرهنگ کتابخوانی در محیط کتابخانه است و برای کتابخانه‌های عمومی و کتابداران مهم است که این رابطه را درک کنند تا بتوانند از طریق بازی‌های رایانه‌ای، از بهترین راه ممکن برای کمک به کاربران و آموزش‌های لازم در جهت ارتقاء فرهنگ کتابخوانی استفاده کنند. برای اطمینان از این اتفاق باید کتابخانه‌های عمومی برنامه‌ای برای بازی‌های رایانه‌ای، نحوه استفاده آن‌ها و آموزش از طریق آن‌ها داشته باشند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۲).

یکی از مهمترین رسانه‌هایی که محتوای غیرمستقیم و سرگرم‌کننده ارائه می‌دهند، بازی‌ها هستند. هر محصول فرهنگی چه کتاب، موسیقی، فیلم و چه بازی‌ها و سرگرمی‌ها، یک رسانه به شمار می‌روند. بازی‌ها، غیر از نقش سرگرمی، نقش اطلاعاتی هم بر عهده دارند؛ تا جایی که اکنون از (بازی‌های سرگرم‌کننده اطلاعاتی) نام می‌برند؛ یعنی بازی‌هایی که هم سرگرم‌کننده هستند و هم دارای بار اطلاعاتی، که در ایجاد ذهنیت و جهان‌بینی فرد، الگوسازی، ایجاد و تغییر نگرش و باور فرد بازی‌کننده مؤثر است (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۳۰).

در این مقاله سعی شده تا حد ممکن روایت دقیق و کاملی از مرور پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها ارائه گردد. در پایان، راه‌کارها و پیشنهادهای لازم در جهت بهبود و توسعه فعالیت‌های این کتابخانه‌ها بیان شده است.

پیشینه پژوهش

افتخاری (۱۳۹۸) در پژوهشی به بررسی نقش آموزش کتابخانه‌های عمومی از طریق بازی‌های رایانه‌ای در ارتقاء فرهنگ کتابخوانی پرداخته است. در این مقاله نخست به روش‌های بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده و در نهایت به نقش آموزشی کتابخانه‌های عمومی از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد.

بتولی (۱۳۹۷) در پژوهشی به بررسی پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها پرداخته است. این پژوهش مروری است بر ۸۶ مقاله قلمرو بازی در کتابخانه‌ها و سواد اطلاعاتی که تا پایان مارس ۲۰۱۶ در اسکوپوس (فروردین ۱۳۹۵) نمایه شده است. نتایج حاکی از آن است که موضوع‌های مورد بحث در رابطه با بازی در کتابخانه‌ها حول و حوش آموزش مبتنی بر بازی، مجموعه‌گستری کتابخانه، برنامه‌های بازی، طراحی بازی، تحلیل بازی، آموزش سواد اطلاعاتی، آموزش کتابخانه، آموزش اخلاق حرفه‌ای و سرقت علمی، حمایت کتابخانه از بازی و بازی وارسازی است.

بصیران و همکاران (۱۳۹۶) ضمن طراحی نرم‌افزار بازی وارسازی شده وبگاه کتابخانه‌ای، به بررسی تأثیر پیاده‌سازی آن بر مؤلفه‌های خود تعیین‌گری کاربران کتابخانه مرکزی (دانشگاه علوم پزشکی بوشهر) پرداخت. نتایج پژوهش نشان داد که نرم‌افزار اصلی کتابخانه به لحاظ میزان انطباق با مؤلفه‌های خود تعیین‌گری کاربران با میانگین وزنی ۳/۳۸ از سطح پایینی برخوردار است و در مقابل، سامانه (کتاب‌دان) از نظر میزان انطباق با مؤلفه‌های خود تعیین‌گری کاربران با میانگین وزنی ۵/۴۰ وضعیت مطلوبی دارد. همچنین، میزان اثربخشی سامانه (کتاب‌دان) بر تمامی مؤلفه‌های چهارگانه خود تعیین‌گری بیش از حد متوسط بود.

شهبازی (۱۳۹۶) به بررسی محتوایی متون در ارتباط با بازی‌های الکترونیکی شامل بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی پرداخته و سواد بازی را در این نوع بازی‌ها مورد توجه و بحث قرار می‌دهد. سپس به نقش کتابخانه‌ها در ارتقاء سطح سواد بازی کاربران می‌پردازد. نتایج نشان داد بازی‌های الکترونیکی از سه بعد عملکردی، انتقادی و روایی مورد توجه قرار گرفته و در مقایسه با هر بعد، نقش کتابخانه در ارتقاء سواد بازی مورد تأکید قرار گرفته است.

سلطانپور (۱۳۹۵) با هدف معرفی کتابخانه‌ها و مراکز اطلاع‌رسانی به عنوان مکانی که دارای پتانسیل فراوان برای برگزاری روز بازی در جامعه است، به معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه و روش‌های جدیدی که کتابخانه‌ها در ارتقای فرهنگ بازی و آموزش در پیش گرفته‌اند پرداخته است.

شهبازی (۱۳۸۸) به بررسی بازی‌های رایانه‌ای کودکان و دیدگاه‌های مختلف در این زمینه پرداخته است. جایگاه این بازی‌ها را در کتابخانه‌های آموزشی مشخص کرده و نشان داد که می‌توان از علائق و هیجانات کودکان در هر زمینه‌ای در راستای آموزش و ارتقاء سطوح مختلف فکری آن‌ها بهره‌برداری کرد. در این مطالعه، ضمن تعریف هر نوع بازی رایانه‌ای، اثرات مثبت و منفی این‌گونه بازی‌ها بر کودکان و جایگاه هر یک در توانمندسازی سطح علمی، فرهنگی و ادبی کودکان مشخص گشته و معیارهای انتخاب و کاربرد صحیح آن‌ها در کتابخانه‌های آموزشی ارائه می‌گردد.

گیلز^۱ (۲۰۱۵) به بازی (راز در کتابخانه^۲) که یک بازی ساده و ارزان تولید شده برای هدف راهنمایی کتابخانه برای دانشجویان جدید الورد مهندسی است، پرداخته است. بازیکنان در این بازی، ساختمان کتابخانه را به صورت آنلاین جستجو کرده و جهت حل معمای یک کتاب گمشده، سرخ‌هایی پیدا می‌کنند.

تیول و آنجل^۳ (۲۰۱۵) در پژوهش خود جهت آموزش سواد اطلاعاتی در گروه آزمایش، ترکیبی از بازی آنلاین و سخنرانی و برای گروه کنترل فقط سخنرانی را ارائه نمودند. نتایج نشان داد تفاوت معنی‌داری بین نمرات پیش آزمون و پس آزمون در گروه آزمایش وجود داشت، اما این تفاوت در گروه کنترل معنی‌دار نبود.

اشنایدر و هاچیسون^۴ (۲۰۱۵) به بررسی موجودی منابع مرتبط با بازی نقش آفرین کتابخانه‌ها به لحاظ مسائل مجموعه‌سازی و فهرست‌نویسی پرداخته است. نتایج حاکی از این است که این منابع به طور وسیع در کتابخانه‌ها

1. Giles

2. mystery at the library

3. Tewell & Angell

4. Schneider & Hutchison

جمع‌آوری نشده‌اند، به خوبی فهرست نویسی نشده‌اند و تنها درصد کوچکی از کتابخانه‌ها تعداد کمی از این نوع منابع را دارند.

ماراپودی^۱ (۲۰۱۴) نشان داد روش‌های بازی خلاقانه با استفاده از فناوری‌های جدیدی مانند جهان مجازی زندگی دوم^۲، می‌توانند جهت ارتقاء سواد اطلاعاتی و تحت تأثیر قرار دادن تصمیم‌گیری‌های مراقبت بهداشتی آینده افراد استفاده شوند. نتایج در مورد استفاده بالقوه واقعیت مجازی، به عنوان یک محیط برای بازی سلامت جهت ارتقاء و بهبود سواد سلامت دلگرم کننده بود.

مکمون-تتانگو^۳ (۲۰۱۳) بازی به سبک (انتخاب ماجراجویی من و تو^۴) را مورد بررسی قرار داده است. این بازی پیرامون شش فعالیت طراحی شد: انتخاب موضوع، ارزیابی و انواع منابع اطلاعاتی، جستجو برای منابع، سرقت علمی و صداقت علمی، استفاده از اطلاعات و ارائه اطلاعات. نتایج نشان داد این بازی با توجه به زمان، کارمندان و بودجه کم کتابخانه‌ها برای برگزاری دوره‌های سواد اطلاعاتی می‌تواند بسیار مفید باشد.

روزنستاین^۵ (۲۰۱۳) به بررسی شرکت دانشجویان سال اول دانشگاه پیس^۶ در دوره UNV 101 پرداخت. آشنایی با پایگاه‌های اطلاعاتی، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از فهرست کتابخانه، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از شماره راهنما در قفسه و داشتن تعامل مثبت با کارمندان کتابخانه از مطالبی است که به دانشجویان آموزش داده می‌شود.

کوپلند و دیگران^۷ (۲۰۱۳) تجارب کارمندان کتابخانه سه مدرسه در ارتباط با چگونگی استفاده از بازی‌های روی میزی در مجموعه کتابخانه خود را مورد بررسی قرار دادند. در کتابخانه‌های دانشگاهی نیز توجه به آموزش منابع کتابخانه به دانشجویان، فعالیت اجتماعی شدن آن‌ها نیز مورد توجه قرار گرفت.

براون و کاسپر^۸ (۲۰۱۳) به بررسی بازی ویدئویی در یادگیری و تأثیر آن در زندگی افراد جوان پرداختند. پژوهش در دو کتابخانه کارولینای جنوبی انجام شد. نتایج نشان داد وجود باشگاه‌های بازی در کتابخانه، فرصت یادگیری را برای اعضا افزایش می‌دهد و آن‌ها را با تنوع وسیعی از فعالیت‌های کتابخانه مواجه ساخته، بهبود مهارت و سواد افراد جوان را در پی دارد.

توماس و کلاید^۹ (۲۰۱۳) در مطالعه خود به فرایند انتخاب بازی ویدئویی در کتابخانه‌ها پرداخته‌اند. در این پژوهش فرایندهای انتخاب بازی‌های ویدئویی بر اساس محتوای علمی بازی‌ها بررسی شده است.

1. Marrapodi
2. Virtual world of Second Life
3. Mc Munn-Tetango
4. Choose- your- own Adventure
5. Rosenstein
6. Pace
7. Copeland & et al
8. Brown & Kasper
9. Thomas & Clyde

پاول^۱ (۲۰۱۳) به یادگیری انواع سواد (سواد نوشتاری، کارکردی، فرهنگی و انتقادی) از طریق دو نوع بازی ویدئویی و نمادین و ترکیب آن‌ها جهت برقراری ارتباط بین بازی و ادبیات پرداخته است. در این برنامه، عناصر بازی ویدئویی، بازی نمادین و ادبیات (داستان‌های معروف) جهت افزایش انواع مهارت‌های سواد ادغام شدند.

بروسارد^۲ (۲۰۱۲) به بررسی بازی‌های کتابخانه‌ای پیوسته پرداخته و شش پیشنهاد را نیز برای انتخاب هر کدام از این بازی‌ها بر اساس ویژگی‌های خاص کتابخانه‌ها ارائه نموده است. نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد که از مجموع ۱۷ بازی طراحی شده به صورت پیوسته برای وبگاه کتابخانه‌ها حداقل ۱۷ مورد به صورت پیوسته قابل دسترس بودند.

بیتز و دیگران^۳ (۲۰۱۲) طراحی یک بازی جهت استفاده در آموزش کتابخانه و معرفی فضای فیزیکی و خدمات مجازی کتابخانه با هدف برطرف کردن چالش‌های (اضطراب کتابخانه‌ای) و (اضطراب رایانه‌ای) دانشجویان را مطرح نمودند. این بازی و خروجی آن از دیدگاه سرویس گیرنده و دانشجو بررسی شد.

بولر و دیگران^۴ (۲۰۱۱) به معرفی بازی آنلاین تعاملی خودفرمان پرداختند. هزینه این بازی از طرف بنیاد ملی علوم آمریکا به کتابخانه‌های دانشگاه فلوریدا که با دیگر نهادهای دانشگاه جهت مقابله با سرقت علمی مشارکت می‌کردند، پرداخت می‌شود. هدف این کمک هزینه تولید یک بازی آنلاین تعاملی خودفرمان است که یک محیط نقش‌پذیری را فراهم آورد تا دانشجویان یاد بگیرند سرقت علمی را تشخیص داده و از آن دوری کنند.

بتلز و دیگران^۵ (۲۰۱۱) ضمن درک اهمیت این موضوع به بررسی نقش بازی‌ها در تقویت فرایندهای آموزش سواد اطلاعاتی پرداختند. پژوهش آنان نشان داد که بازی‌ها می‌توانند به ویژه در آموزش‌های مبتنی بر حل مسئله و در چارچوب محیط آموزش و یادگیری اشتراکی نقشی برجسته ایفا نمایند.

کوئیلو^۶ (۲۰۱۱) امکان استفاده از بازی کامپیوتری به عنوان ابزار آموزش جهت ارتقاء سواد اطلاعاتی در کتابخانه‌ها را مورد بررسی قرار داده است. میل به ایجاد یک بازی جذاب منجر شد تا کتابخانه‌های دانشگاه آلاباما در پروژه Velius، جهت خدمت به نیازهای پژوهشی اساتید و بیش از ۳۰ هزار دانشجو، یک بازی واقعیت جایگزین وب پایه تولید کنند. کتابداران دانشگاه آلاباما از محبوب‌ترین وبگاه رسانه‌های اجتماعی و برنامه‌های کاربردی مانند فیس بوک و یوتیوب، همراه با فرمت بازی واقعیت جایگزین داستان محور، جهت ساخت یک بازی جذاب برای دانشجویان کارشناسی استفاده کردند. هدف اصلی بازی، فراهم کردن یک تجربه بازی جذاب و سرگرم کننده بود.

مارکی و دیگران^۷ (۲۰۱۰) ماهیت مشکلات پژوهش کتابخانه‌ای دانشجویان، به خصوص مشکلاتی را که ریشه در فناوری دارد، بررسی کردند. توصیف چگونگی یاری‌رسانی پژوهش‌شناسی به دانشجویان برای غلبه بر این مشکلات؛ و

1. Powell
 2. Broussard
 3. Bates
 4. Buhler & et al
 5. Battles
 6. Coelho
 7. Markey & et al

چگونگی تکامل این بازی به منظور کاهش مشکلات فناورانه دانشجویان در طول فرایند پژوهش کتابخانه‌ای، در پژوهش آن‌ها بررسی شده است. نتایج نشان داد، این بازی جهت غلبه بر مشکلات دانشجویان در فرآیند پژوهش کمک می‌کند. این پژوهش سودمندی بازی جهت آموزش مهارت‌ها و مفاهیم سواد اطلاعاتی دانشجویان مقطع کارشناسی را تأیید می‌کند.

مارتین و استینکولر^۱ (۲۰۱۰) کشف اشکال سواد اطلاعاتی برخاسته از بازی‌های تفریحی را مورد بررسی قرار داده‌اند. تحلیل بازی تجاری (دنیای هنر جنگ^۲) برای رسیدن به این هدف انجام شده است. در نهایت یک چارچوب برای سواد اطلاعاتی مشارکتی پدیدار شده است که (مشارکت همگانی به جای مشارکت فردی)، ویژگی مشخص فضاهای بازی آنلاین همچون بازی‌های آنلاین چند کاربره پر بازیکن است.

اولیساک و رایت^۳ (۲۰۱۰) در پژوهش خود نشان دادند، بازی‌های آموزشی می‌توانند تأثیرات مثبتی روی یادگیری و انگیزه دانشجویان داشته باشند.

ونگ و دیگران^۴ (۲۰۱۰) یک نظام بازی آموزشی بر اساس تئوری یادگیری موقعیتی^۵ را طراحی و کاربرد خلاقانه از فناوری‌های تعاملی واقعی^۶ برای محیط یادگیری کتابخانه را بررسی کردند. نتایج حاکی از افزایش قابل توجه عملکرد یادگیری دانش‌آموزان با استفاده از این بازی است. این نظام آموزشی، نقایص مهارت‌های تدریس کتابداران که ممکن است تأثیر بدی روی عملکرد یادگیری دانش‌آموزان بگذارد را رفع می‌کند.

آدامز^۷ (۲۰۰۹) به تأثیر برنامه بازی بر سایر کارکردهای کتابخانه از جمله کارکرد آموزشی، اجتماعی، تفریحی و دموکراسی اشاره می‌کند. کتابخانه به عنوان یک مرکز یادگیری، با ارائه برنامه‌هایی جهت ارتقاء سواد اطلاعاتی و پرورش مهارت تفکر انتقادی، از هدف‌های آموزشی حمایت کرده، امکان خودآموزی و یادگیری مادام‌العمر را فراهم می‌آورد.

شیلر^۸ (۲۰۰۸) به تحلیل محتوای آموزشی بازی‌های ویدئویی به خصوص بازی پورتال پرداخته و مدلی جهت تحلیل آموزشی بازی‌های ویدئویی و فنون عملی به کار گرفته شده ارائه می‌دهد. یکی از مهمترین پروژه‌های توسعه بازی دیجیتال سواد اطلاعاتی در مدرسه اطلاعات دانشگاه میشیگان اتفاق افتاد. تیم پژوهشی یک بازی تخته‌ای وب پایه را جهت تدریس مهارت سواد اطلاعات دانشجویان جدیدالورود کارشناسی تولید کردند. هدف این بازی، آموزش چگونگی انجام پژوهش توسط دانشجویان است که با جستجوی اطلاعات پیشینه و مرور کلی موضوع شروع می‌شود و در ادامه، استفاده از فهرست کتابخانه، پایگاه‌های اطلاعاتی، نمایه‌های استنادی و دیگر ابزارهای پژوهشی آموزش داده می‌شود.

1. Martin & Steinkuehler
2. World of war craft (WOW)
3. Ulicsak & Wright
4. Wang & et al
5. Situated Learning theory
6. Reality interactive technology
7. Adams
8. Schiller

اسمیت (۲۰۰۷) به استفاده کتابداران از بازی‌های غیردیجیتالی در دوره آموزش کتابخانه‌ای پرداخته است. در این دوره روش جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی شیمی همراه با توضیح اختلاف هر یک از این پایگاه‌ها و استراتژی‌های جستجوی متفاوت مورد نیاز، برای دسترسی به اطلاعات معرفی می‌شوند. تعدادی از بازی‌های مداد و کاغذی همچون تیک‌تاک‌تو، کلمه‌یابی و جورچین جدول کلمات، به هدف آموزش سواد اطلاعاتی مرتبط با این دوره استفاده شدند.

پایمندیس^۱ (۲۰۰۷) به بررسی شیوه برخورد کتابداران دانشگاه لندن شرقی با دانشجویان برای یادگیری مهارت‌های عملی کتابخانه پرداخت. هدف این پروژه، ارتقاء شیوه کسب مهارت استفاده از تسهیلات کتابخانه برای دانشجویان با تنوع فرهنگی و آموزشی وسیع به شیوه‌ای سرگرم کننده است. در نهایت، ۵ بازی کوچک طراحی شد که شامل: یافتن یک کتاب در فهرست آنلاین کتابخانه، یافتن یک کتاب در قفسه، استفاده از ماشین کنترل قفسه جهت امانت گرفتن کتاب، استفاده از ماشین صحافی و پرسیدن پرسش از کتابدار است.

لیچ و سوگارمن^۲ (۲۰۰۵) مزایای استفاده از بازی برای دانشجویان و کتابداران و امکان توسعه و استفاده یک بازی سبک مخاطره^۳، در دانشگاه ایالتی گرجستان را مورد بررسی قرار داده است. در این پژوهش، از یک بازی بر اساس نمایش بازی تلویزیونی محبوب (مخاطره) استفاده شد. کتابداران وبگاهی شامل تخته‌های بازی طراحی کردند. دانشجویان به سوالات خوانده شده توسط کتابداران پاسخ داده و رقابت می‌کردند. نتایج این پروژه در قالب راهنمایی‌های عملی برای کتابداران علاقه‌مند در توسعه بازی در جلسات آموزشی کتابخانه ارائه شده است.

بازی

بسیاری بازی را یکی از خدمات جدید کتابخانه می‌دانند، در حالی که خدمات بازی از قرن ۱۹ به واسطه باشگاه‌های شطرنج، بخشی از خدمات کتابخانه بوده است. کتابخانه‌ها با برگزاری مسابقات جورچین، اسباب‌بازی‌های سیار و مجموعه‌های بازی به مشتریان خود خدمت می‌کردند (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۳۱).

کتابخانه‌ها مکانی برای اشتراک‌گذاری فرهنگ و اطلاعات هستند. بازی‌ها به عنوان یکی از نمادهای فرهنگ در جامعه هستند که به طور معمول افراد آن را به صورت دسته‌جمعی تجربه می‌کنند. بازی‌ها موجب پرورش ذهن، افزایش مهارت‌های مهم زندگی از جمله اجتماعی شدن و سواد سیستمی می‌شوند (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۱). استفاده از عناصر بازی در محیط‌های آموزشی چند صباحی است که در کشورهای پیشرفته و حتی کشورهای در حال توسعه جایگاه ویژه‌ای جهت مواجهه با مشکلات آموزش کنونی پیدا کرده است. این امر از آن جهت دارای اهمیت است که کتابخانه‌های بسیاری دریافته‌اند که در عصر حاضر همچون سایر سازمان‌ها نیازمند آن هستند تا ضمن توجه به نیازهای کاربران و اهداف سازمانی خود، از عناصر بازی جهت آموزش سواد اطلاعاتی بهره‌برند (بتولی، ۱۳۹۸، ص. ۱۱۰).

1. Pimenidis
2. Leach & Sugarman
3. Jeopardy- style game

بازی‌ها به خوبی نمایانگر آن هستند که مرزهای سنتی آموزش و سرگرمی دیگر مانند گذشته نیستند؛ مفهوم سرگرمی و آموزش هر دو تغییر کرده‌اند (عزیز آبادی، ۱۳۹۷، ص. ۱۶۰). بازی در کتابخانه‌های امروزی جهت جذب مشتری، معرفی منابع و خدمات کتابخانه و تسهیل ارتباط بین مشتریان کتابخانه استفاده می‌شود. با در نظر گرفتن بازی رایانه‌ای برای آموزش کتابخوانی نه تنها دنیای تخیلی کتاب‌هایی مانند رمان را می‌توان گسترش داد بلکه به خوانندگان این امکان را می‌دهد که در آن بازی کنند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۷).

جهت ساخت بازی‌های رایانه‌ای ۴ گام پیش‌بینی می‌شود. گام اول شرح جزئیات بازی ویدئویی در غالب قوانین و منابع آن و توضیح داستان یا روایتی که فعالیت‌ها در آن طراحی شده‌اند. گام دوم تقسیم‌بندی روایت‌ها، تئوری‌ها و فرضیه‌ها می‌باشد. گام سوم تحقیق و بررسی فرضیه‌ها و گام چهارم استفاده از دانشی که در نتیجه سه گام قبل به دست آمده است. با استفاده از این چهار گام، می‌توان قواعد بازی را بررسی و درک کرده و با کسب دیدگاه و شناخت از عناصر مؤثر در ساخت یک بازی به تحلیل بازی‌های ساخته شده توسط دیگران پرداخت (شه‌بازی، ۱۳۹۶، ص. ۱).

روش‌های آموزش کتابخوانی

آموزش مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای حوزه جدیدی است که برای پیاده‌سازی روش‌های جدید آموزشی برای مخاطبان تأکید می‌کند. این نوع آموزش که با کمک بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود، سرگرمی را اولویت دوم خود می‌داند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۲). قرار نیست بازی‌های رایانه‌ای جای کتاب‌ها را بگیرند و به همین دلیل می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای تنها ابزاری هستند که می‌توانند مکمل کتابخانه‌های عمومی در فرآیند آموزش باشند. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای قصه‌گویی و داستان‌سرایی می‌تواند از جمله روش‌های آموزشی برای ترویج کتابخوانی باشد (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۳).

از آنجایی که کتابداران می‌توانند در جهت تأمین منابع مختلف در زمینه انواع بازی‌های الکترونیکی اقدام کنند، این مهم می‌تواند با توجه به کیفیت محتوای منابع صورت پذیرد. کتابخانه‌ها می‌توانند با انتخاب محتوای مناسب و در قالب منابع معتبر در کتابخانه‌ها، در جهت بالا بردن سطح توانایی افراد در صنعت فرامتن بازی‌های الکترونیکی و ارتقاء مبانی سواد بازی کمک شایان توجهی به کاربران داشته باشند (شه‌بازی، ۱۳۹۶، ص. ۸).

راهکارهای ارتقاء فرهنگ کتابخوانی از طریق بازی‌های رایانه‌ای

در حال حاضر در بازار، بازی‌های رایانه‌ای فراوانی درباره توصیه به کتابخوانی وجود دارد. کتابداران باید مزایای آموزشی، بازی‌های رایانه‌ای را بشناسند و استفاده از آن‌ها را در برنامه‌ها یا خدمات کتابخانه خود شروع کنند. با توجه به علاقه وافر مراجعان به بازی‌ها، کتابداران می‌توانند آن‌ها را به سمت سایر مطالب راهنمایی کنند. کتابداران می‌توانند بازی‌های فعلی را با کتاب‌هایی با همان محتوا درهم آمیزند و همچنین می‌توانند از مراجعان درباره انواع بازی‌ها که دوست دارند بپرسند و از این دانش برای توصیف کتاب‌هایی که در آن ژانر قرار دارند استفاده کنند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۴).

نقش آموزشی کتابخانه‌ها از طریق بازی‌های رایانه‌ای

کتابخانه‌های عمومی: 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 محتواست (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۸). بازی‌های رایانه‌ای با توجه به ویژگی‌ها، قابلیت‌ها و محبوبیتی که میل نسل جدید دارد پتانسیل زیادی برای برآورده کردن انتظارات آموزشی کتابخانه‌های عمومی دارد (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۵).

کتابداران برای آموزش کتابخوانی از طریق معرفی این بازی‌های رایانه‌ای برای کتابخانه‌های عمومی، باید به کتاب‌های رمان و داستان ارجاع بدهند تا نقش خود را به عنوان نقش آموزشی در کتابخانه‌های عمومی برای کتابخوانی ایفا کرده باشند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۶). کتابداران برای جذب و آموزش خوانندگان از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. بعضی از بازی‌های رایانه‌ای با سری کتاب‌های علمی و تخیلی گره خورده است، که بازیکنان برای هدایت و آموزش بازی باید آنها را بخوانند (افتخاری، ۱۳۹۸، ص. ۷).

کتابخانه‌های مدارس: هدف کتابخانه‌های مدارس از جمع‌آوری بازی‌های آموزشی کمک به معلمان است (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۳۱). بازی‌ها باید متناسب با اهداف آموزشی مدرسه انتخاب شوند (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۸).

کتابخانه‌های دانشگاهی: امروزه کتابخانه‌های دانشگاهی با هدف آموزش فعالیت‌های پژوهشی، معرفی کتابخانه، جذب و ایجاد انگیزه برای دانشجویان استفاده می‌کنند (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۳۱). کتابخانه‌های دانشگاهی نه تنها نیاز دارند روی آموزش منابع کتابخانه به دانشجویان کمک کنند، بلکه باید رفع نیازهای دانشجویان را نیز فعالانه دنبال کنند. ادغام کردن برنامه‌های بازی در برنامه‌ریزی‌ها و آموزش‌های دانشگاه، یکی از کارهایی است که کتابخانه‌ها در این مسیر می‌توانند انجام دهند (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۸).

روز جهانی بازی در کتابخانه

بر اساس اطلاعات منتشر شده در وبگاه رسمی روز جهانی بازی در کتابخانه، این رویداد در ابتدا یک رویداد ملی بوده و اولین دوره روز ملی بازی توسط جنی لیواین^۱ و اسکات نیکلسون در سال ۲۰۰۷ برگزار شد. روز ملی بازی در سال ۲۰۱۲ به روز جهانی بازی تبدیل شد (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۹). بازی‌های رومیزی، ویدیوئی و شبیه‌سازی شده از جمله بازی‌هایی هستند که کتابخانه‌ها در روز بازی اجرا می‌کنند. انجمن کتابداری آمریکا، انجمن کتابداری و اطلاع‌رسانی استرالیا و مؤسسه نوردیک حامیان اصلی برگزاری این رویداد جهانی هستند (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۱).

انتخاب بازی برای کتابدار کار ساده‌ای نیست و بهتر است از یک متخصص بازی کمک بگیرد. در ایران وبگاه (بازی‌های چهار نفره)^۱، 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 (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۱۰).

به بازی در کتابخانه می‌توان از دو جنبه نگاه کرد. برخی کتابخانه‌ها با هدف مجموعه‌سازی نیازهای اطلاعاتی جامعه، بازی‌ها را مجموعه‌سازی کرده و برای گردش و امانت آماده‌سازی می‌کنند. برخی دیگر، با هدف ارتقاء سوادهای جدی، جذب و بالا بردن کیفیت ارتباط بین کارکنان و جامعه استفاده کننده، فقط در روزهایی از سال برنامه‌های بازی را در کتابخانه‌ها اجرا می‌کنند (سلطانپور، ۱۳۹۵، ص. ۱۲).

مطالعات گوناگون در قلمرو بازی در کتابخانه در چهار قلمرو موضوعی کلی تقسیم‌بندی می‌شود: برنامه بازی در کتابخانه‌ها، مجموعه گسترده کتابخانه‌ها، یادگیری مبتنی بر بازی و بازی وارسازی^۲

الف) برنامه‌های بازی در کتابخانه

برنامه‌های بازی ارائه شده در کتابخانه‌ها از جمله مسائل قابل توجه در پروژه‌های مطالعاتی اخیر بوده است. از جمله این موارد می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

چگونگی استفاده و حمایت کتابخانه از برنامه بازی، تاریخچه برنامه بازی در کتابخانه، تجارب کتابخانه‌ها از برنامه‌های بازی، تأثیر بر زندگی افراد جوان، مورد استفاده جهت برآوردن هدف‌های کتابخانه، جذب دانشجویان، ارزیابی تکوینی دانشجویان، چگونگی استفاده و حمایت کتابخانه از بازی و چگونگی درک بازی از موضوع‌هایی است که در پروژه‌های پژوهشی به آن پرداخته شده است (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۳۷).

مجموعه گسترده کتابخانه‌ها (فراهم‌آوری، امانت، دسترسی، حفاظت و نگهداری)

از جمله پژوهش‌های انجام شده در این مورد، می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

تأثیر رشته‌های نوظهور مرتبط با بازی بر مجموعه کتابخانه، امانت بازی، متوسط اندازه و سن مجموعه بازی‌های کتابخانه، پیشنهاد خرید بازی‌های مناسب به کتابداران، انتخاب بازی‌ها بر اساس محتوای رشته‌ای بازی‌ها، بررسی موجودی کتابخانه‌ها و مسائل مجموعه‌سازی و فهرست‌نویسی (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۴۱).

اگر تمرکز مجموعه در کتابخانه‌ها تنها بر اساس فرمت بازی باشد، مجموعه‌های بازی در حاشیه قرار خواهند گرفت؛ بنابراین در صورتی که بازی‌های ویدئویی شامل محتوای خاص یک رشته باشند، این منابع در کتابخانه‌های دانشگاهی به عنوان منابع ردیف دوم و سوم در نظر گرفته می‌شوند (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۴۳). تاب‌هایی که بازی‌هایی از نوع نقش

2. <http://4-player.ir>

3. Gamification

آفرین را تعریف می‌کنند مانند کتاب‌های قوانین ورزش^۱ عمل می‌کنند؛ به عبارت دیگر یا مشابه دایره المعارف‌ها شامل مدخل یا مانند اطلس‌ها شامل مجموعه نقشه هستند. بنابراین کتاب‌های مرتبط با بازی نقش آفرین، هم به لحاظ شکل و هم عملکرد جزء طبقه کتاب‌های مرجع است (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۴۴).

یادگیری مبتنی بر بازی در کتابخانه‌ها

از جمله پژوهش‌هایی که در این زمینه انجام شده است، می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:
تأثیر برنامه بازی بر انواع سواد، استفاده از بازی در آموزش کتابخانه، استفاده از بازی در آموزش سواد اطلاعاتی، استفاده از بازی در آموزش سواد اطلاعاتی سلامت (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۴۴).

بازی وارسازی

کتابخانه‌ها نیازمند آنند که- همچون سایر سازمان‌ها- برای بقا در شرایط موجود تدابیری اتخاذ نمایند تا موجودیت و نحوه عملکردشان به واسطه کاهش یا عدم مشارکت کاربران به مخاطره نیافتد. یکی از جدیدترین مفاهیم کاربردی مطرح شده در پیوند با چالش یاد شده، توجه ویژه نسبت به مقوله (بازی وارسازی) است. این اصطلاح برای نخستین بار توسط (نیک پلینگ^۲) در سال ۲۰۰۲ میلادی ارائه شد (بصیریان جهرمی، ۱۳۹۶، ص. ۳۵۷).

بازی وارسازی، فرایند تفکر بازی و مکانیک بازی جهت جذب کاربران و حل مشکل، تعریف شده است. بازی وارسازی با استفاده از مؤلفه‌های طراحی بازی در زمینه‌های غیربازی، تلاش می‌کند تا قدرت انگیزه‌بخشی موجود در بازی را به خدمت بگیرد و آن را در حل مسائل دنیای واقعی استفاده کند. توجه بازی وارسازی و مؤلفه‌های آن یعنی عناصر بازی^۳، محرک‌های بازی^۴ و ساختارهای بازی^۵ به فعالیت‌ها و فرایندهای کاری به نحوی است که ضمن دلپذیر نمودن انجام آن فعالیت‌ها برای افراد، در عین حال جنبه‌هایی چون تغییرات رفتاری، تقویت حس مشارکت، افزایش مسئولیت‌پذیری، ارتقاء سطح یادگیری و توانایی حل مسئله را نیز مد نظر قرار دهد (بتولی، ۱۳۹۷، ص. ۱۵۷).

یکی از مهمترین و جدیدترین تحولات رخ داده در حیطه فناوری‌های نوین که به جذاب‌تر شدن فضاهای کاری نیز منجر شده، بحث استفاده از مفهوم بازی وارسازی و مؤلفه‌های آن در وبگاه سازمان‌هاست. موضوع بازی وارسازی در وبگاه کتابخانه‌ها چند صباحی است که در کشورهای پیشرفته و حتی کشورهای در حال توسعه جایگاه ویژه‌ای یافته است. این امر از آن رو حائز اهمیت است که مدیران کتابخانه‌ها دریافته‌اند نهادهای تحت رهبری آنان نیز در عصر حاضر

1. Sport RuleBooke
2. Nick Pelling
3. Components
4. Mechanics
5. Dynamics

همچون سایر سازمان‌ها نیازمند آنند که ضمن توجه به نیازهای کاربران و اهداف سازمانی خود، در این راستا تلاش نمایند که رویکردهای خدماتی خود را در قالب بازی درآورند (بصیریان چهارمی، ۱۳۹۶، ص. ۳۵۹).

تحلیل پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها

در زمینه پژوهش‌های فارسی، در پژوهش بتولی و فهیم‌نیا در پایگاه اسکوپوس، از فیلد عنوان برای بازیابی مقاله‌های قلمرو (بازی در کتابخانه‌ها) استفاده گردید تا مربوط‌ترین نتایج به دست آید. در این پژوهش ابتدا وضعیت مقاله‌های (بازی در کتابخانه‌ها) بر اساس نویسنده، سال، نشریه، نوع مقاله و استناد مورد بررسی قرار گرفت. بعد از آن وضعیت مقاله‌های (بازی در کتابخانه‌ها) بر اساس نوع کتابخانه، روش پژوهش، سبک بازی و موضوع مورد بررسی قرار گرفت.

بصیریان و همکاران در پژوهش خود نرم افزار بازی وارسازی شده کتابخانه دانشگاهی علوم پزشکی بوشهر با نام (سامانه کتاب‌دان) را بیان نمودند و سپس، میزان اثر بخشی سامانه مذکور در مقایسه با نرم‌افزار اصلی کتابخانه بر روی آزمودنی‌ها از طریق پرسشنامه استاندارد (مقیاس برآورده ساختن نیازهای مرتبط با تجربه بازیکنان/کاربران) را مورد سنجش قرار دادند.

شهبازی به بررسی بازی‌های رایانه‌ای کودکان پرداخته است. سلطانپور معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه و روش‌های جدید که کتابخانه‌ها در ارتقای فرهنگ بازی و آموزش در پیش گرفته‌اند، را بررسی نموده است. افتخاری نقش آموزش کتابخانه‌های عمومی از طریق بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کرده است.

در زمینه مقالات لاتین، بتلز و همکارانش به بررسی نقش بازی‌ها در تقویت فرایندهای آموزش سواد اطلاعاتی پرداختند. بروساد به بررسی بازی‌های کتابخانه‌ای پرداخته و ۱۷ نوع بازی را برای وبگاه کتابخانه‌ها پیشنهاد داده است. در زمینه برنامه‌های بازی در کتابخانه، کولپند و همکارانش تجارب کارمندان کتابخانه سه مدرسه را در ارتباط با بازی‌های روی میزی در مجموعه کتابخانه مورد بررسی قرار دادند. الز و راش به جذب دانشجویان از طریق بازی در کتابخانه پرداختند. براون و کاسپر به هدف‌های برنامه بازی در کتابخانه پرداختند. نیکلسون هدف‌های برنامه‌های بازی در کتابخانه را بیان نمودند. براون و کاسپر به بازی ویدئویی در کتابخانه‌ها پرداختند. آدامز به تأثیر برنامه بازی بر سایر کارکردهای کتابخانه پرداخت.

در زمینه مجموعه گستره کتابخانه‌ها (فراهم آوری، امانت، دسترسی، حفاظت و نگهداری)، اسمیت به بررسی بازی در مورد توسعه مجموعه و آموزش سواد اطلاعاتی در کتابخانه‌های دانشگاهی پرداخته است. توماس و کلاید به فرایند انتخاب بازی ویدئویی در کتابخانه‌ها براساس شکل آن‌ها پرداخته است و اشنایدر و هاچیسون موجودی منابع مرتبط با بازی کتابخانه را از لحاظ مجموعه‌سازی و فهرست‌نویسی بررسی نموده‌اند.

در زمینه یادگیری مبتنی بر بازی در کتابخانه‌ها، اولیسک و رایت تأثیر مثبت بازی‌های آموزشی روی یادگیری و انگیزه دانشجویان را بیان نمودند. پاول به یادگیری انواع سواد (نوشتاری، کارکردی، فرهنگی و انتقادی) از طریق دو نوع بازی ویدئویی پرداخته است. لیچ و سوگارمن در پژوهش خود، بازی در وبگاه کتابخانه دانشگاه را بیان نمودند که

دانشجویان به پرسش‌های خوانده شده توسط کتابداران پاسخ داده و با هم رقابت می‌کردند. پایمن‌دیس در پژوهش خود آموزش مهارت‌های عملی کتابخانه از طریق بازی را که توسط کتابداران کتابخانه طراحی شده بود، بیان نمود. بیتز^۱ طراحی یک بازی جهت استفاده در آموزش کتابخانه دانشگاه و معرفی فضای فیزیکی و خدمات مجازی کتابخانه را در پژوهش خود بررسی نمود. بروساد ۱۱ بازی کتابخانه‌ای آنلاین قابل دسترسی را مطرح کرد. ونگ و دیگران یک نظام بازی آموزشی بر اساس یادگیری موقعیتی را در محیط کتابخانه طراحی کردند. روزنستاین به بررسی آموزش دانشجویان سال اول دانشگاه پیس در دوره UNV 101 پرداخته است. آشنایی با پایگاه‌های اطلاعاتی، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از فهرست کتابخانه، چگونگی یافتن کتاب با استفاده از شماره راهنما در قفسه و داشتن تعامل مثبت با کارمندان کتابخانه از مطالبی است که به دانشجویان آموزش داده می‌شود. گیلز به بازی (راز در کتابخانه) پرداخته است. بازیکنان در این بازی، ساختمان کتابخانه را به صورت آنلاین جستجو کرده و جهت حل معمای یک کتاب گم‌شده، سرنخ‌هایی پیدا می‌کنند. اسمیت به استفاده کتابداران از بازی‌های غیردیجیتالی در دوره آموزش کتابخانه‌ای پرداخته است. شیلر به تحلیل محتوای آموزشی بازی‌های ویدئویی به خصوص بازی پورتال پرداخته و مدلی جهت تحلیل آموزشی بازی‌های ویدئویی و فنون عملی به کار گرفته شده، ارائه می‌دهد.

مارکی به مشکلات پژوهش کتابخانه‌ای دانشجویان، توصیف چگونگی یاری‌رسانی پژوهش‌شناسی به دانشجویان برای غلبه بر این مشکلات و چگونگی تکامل این بازی به منظور کاهش مشکلات فناورانه دانشجویان در طول فرایند پژوهش کتابخانه‌ای پرداخته است. مارتین و استینکولر کشف اشکال سواد اطلاعاتی برخاسته از بازی‌های تفریحی را مورد بررسی قرار داده است. بولر در پژوهش خود به معرفی بازی آنلاین تعاملی خودفرمان پرداخت. مکمون - تاننگو در پژوهش خود بازی به سبک (انتخاب ماجراجویی من و تو) را مورد بررسی قرار داده است. این بازی پیرامون شش فعالیت طراحی شد: انتخاب موضوع، ارزیابی و انواع منابع اطلاعاتی، جستجو برای منابع، سرعت علمی و صداقت علمی، استفاده از اطلاعات و ارائه اطلاعات. تیول و آنجل جهت آموزش سواد اطلاعاتی در گروه آزمایش، ترکیبی از بازی آنلاین و سخنرانی و برای گروه کنترل فقط سخنرانی را ارائه نموده است. ماراپودی روش‌های بازی خلاقانه با استفاده از فناوری‌های جدیدی مانند جهان مجازی زندگی دوم را مورد بررسی قرار داده است.

نتیجه‌گیری و ارائه پیشنهادها

بازی در کتابخانه‌های امروزی جهت جذب مشتری، معرفی منابع و خدمات کتابخانه و تسهیل ارتباط بین مشتریان کتابخانه استفاده می‌شوند؛ بنابراین روز به روز بر اهمیت استفاده از بازی در کتابخانه‌ها افزوده می‌شود. به همین منظور، ارزیابی دوره‌ای این قلمرو پژوهشی از اهمیت خاصی برخوردار است. در همین راستا در این مقاله سعی شد پس از ارائه

برخی اطلاعات علم‌سنجانه در قلمرو بازی در کتابخانه‌ها، به تحلیل موضوعی این مقاله‌ها پرداخته و زیرشاخه‌های مهم این قلمرو موضوعی مشخص شود.

در ایران کمتر به موضوع بازی در کتابخانه‌ها پرداخته شده است. بیشتر پژوهش‌های انجام شده در مورد بازیابی مقاله‌های قلمرو بازی در کتابخانه‌ها، نرم‌افزار بازی وارسازی شده، بررسی بازی‌های رایانه‌ای کودکان، روش‌های جدید کتابخانه‌ها در ارتقای فرهنگ بازی و آموزش و نقش کتابخانه‌های عمومی از طریق بازی‌های رایانه‌ای است.

موضوع‌های مورد بحث و رویکردهای موجود در رابطه با بازی در سایر کتابخانه‌ها بیشتر حول و حوش آموزش مبتنی بر بازی، مجموعه گسترده کتابخانه، برنامه‌های بازی، طراحی بازی، تحلیل بازی، آموزش سواد اطلاعاتی، آموزش کتابخانه، آموزش اخلاق حرفه‌ای و سرقت علمی، حمایت کتابخانه از بازی و بازی وارسازی است. با توجه به ابعاد به دست آمده از بررسی مقالات حوزه بازی در کتابخانه‌ها، پیشنهادات زیر برای پژوهشگران، کتابخانه‌ها، طراحان بازی و سازمان‌های ذیربط ارائه می‌گردد.

۱. لزوم بررسی و پژوهش در ارتباط با ابعاد مختلف بازی در کتابخانه‌های کشور
 ۲. استفاده از بازی در کتابخانه‌ها به عنوان یک ابزار برای تسهیل آموزش خدمات کتابخانه و مهارت‌های سواد اطلاعاتی

۳. تولید بازی‌های آموزشی با همکاری طراحان بازی و کتابداران
 ۴. راه اندازی خودآموزهای آنلاین بازی وارنده برای آموزش مفاهیم و مهارت‌های سواد اطلاعاتی و بررسی اثر بخشی آن بر یادگیری و انگیزه مخاطب

۵. گنجاندن سر فصل‌هایی در ارتباط با آشنایی با بازی و بازی وارسازی به دروس دانشجویان رشته علم اطلاعات و دانش‌شناسی (مسائل مربوط به مجموعه گسترده و همچنین استفاده از آن به عنوان یک ابزار آموزشی در کتابخانه‌ها)
 ۶. لزوم توجه کتابخانه‌ها به برگزاری برنامه‌های بازی در کتابخانه برای جذب مخاطب و کاهش اضطراب کتابخانه‌ای

۷. توجه بیشتر کتابخانه به مسائل مرتبط به گسترش مجموعه بازی در کتابخانه همچون معیارهای انتخاب، فهرست‌نویسی، استفاده و امانت این مجموعه

۸. مدیران کتابخانه‌ها و کتابداران نسبت به کاربردی و اصولی و بگانه‌های بازی وارسازی شده در کتابخانه‌های خود- با مد نظر قرار دادن شرایط حاکم بر محیط کاری- توجه لازم داشته باشند.

۹. در طراحی وبگاه کتابخانه توجه به دو عنصر (انگیزه کاربر) و (سرگرم‌کننده بودن) بسیار مهم است، ضروری است مدیران کتابخانه‌ها و کتابداران در تعامل با طراحان وبگاه به این امر اهتمام لازم داشته باشند.

منابع

- افتخاری، سهیلا (۱۳۹۸). نقش آموزش کتابخانه‌های عمومی از طریق بازی‌های رایانه‌ای در ارتقاء فرهنگ کتابخوانی، کنفرانس ملی بازیابی تعاملی اطلاعات، تهران.
- بتولی، زهرا؛ فهیم‌نیا، فاطمه؛ میرحسینی، فخر السادات؛ نقشینه، نادر (۱۳۹۸). طراحی چارچوب خودآموز آنلاین بازی‌وار شده سواد اطلاعاتی مبتنی بر نظریه خود-تعیینی، فصلنامه علمی پژوهشی پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)، ۳۵(۱).
- بتولی، زهرا؛ فهیم‌نیا، فاطمه (۱۳۹۷). واکاوی و مروری بر پژوهش‌های حوزه بازی در کتابخانه‌ها، فصلنامه مطالعات کتابداری و علم اطلاعات دانشگاه شهید چمران اهواز، شماره پیاپی ۲۵.
- بصیریان جهرمی، رضا؛ بیگدلی، زاهد؛ حیدری، غلامرضا؛ حاجی یخچای، علیرضا (۱۳۹۶). طراحی و کاربست نرم‌افزار بازی وارسازی شده وب سایت کتابخانه‌ای، فصلنامه پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران، ۳۳(۱).
- سلطانپور، محمد حسن؛ پاشازاده، کبری (۱۳۹۵). جایگاه بازی در کتابخانه‌ها: با رویکرد معرفی روز جهانی بازی در کتابخانه، کنفرانس اطلاعات و فرهنگ دانشگاه الزهرا (س)، تهران.
- شهبازی، مهری (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای کودکان: دیدگاه‌ها، معیارها و جایگاه آن‌ها در کتابخانه‌های آموزشگاهی، مطالعات کتابداری و علم اطلاعات (مجله علوم تربیتی و روانشناسی)، ۱۵-۱. شماره ۱.
- شهبازی، مهری؛ آقاعابدی، زهرا (۱۳۹۶). سواد بازی‌های الکترونیکی و نقش کتابخانه‌ها در ارتقاء آن، سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی (بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها)، اصفهان. دانشگاه اصفهان.
- عزیز آبادی فراهانی، فاطمه؛ بیطرف، محمد؛ مینایی، بهروز (۱۳۹۷). بررسی راهکارهای توسعه آموزش‌های فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای با تاکید بر گیمیفیکشن، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱(۱۱)، پیاپی ۴۱.