

图书馆游戏服务的相关问题探讨

□ 裴 雷

摘要 游戏是一种特殊的信息资源,该文研究游戏服务作为图书馆信息服务的可行性,指出图书馆游戏服务在个人信息时代具有招徕用户,提升用户阅读粘性以及提升读者信息素养等积极作用。通过对图书馆游戏服务的类型、组织管理过程的分析,指出图书馆游戏服务面临公众接受程度低、经费短缺、专业馆员缺乏、游戏资源组织和标引困难、游戏法律法规不健全等多方面的障碍。

关键词 图书馆 游戏 读者服务

2005年,美国图书馆协会(ALA)提出一个开放议题:图书馆是否应该提供游戏服务?并创建了LibGaming邮件组,图书馆界开始研究游戏服务问题,主要研究图书馆如何认识游戏在服务中的价值,以及图书馆如何开展游戏服务。本文将从严肃游戏的视角探讨图书馆游戏服务的价值及其发展障碍,以抛砖引玉。

1 图书馆游戏服务的背景

图书馆游戏服务的提出主要源自开放网络信息服务的挑战。Google和越来越丰富的社区网站占据公众越来越多的阅读时间。比如,Google的日访问量大大超过全球每天访问图书馆的人数;而美国研究图书馆联盟的统计也表明人均图书流通率在1993—2003年间年均萎缩近30%。图书情报部门不再集中控制信息资源,图书馆需要更好地吸引用户关注,提升用户到图书馆阅读的兴趣。

另一方面,游戏的叙事性不亚于任何小说和电影,游戏本身具有阅读资源属性;而其互操作性还能够培养游戏使用者的知识、技能、智力、情感、态度和价值观。美国娱乐软件协会(ESA)就认为^[1],对于年轻人而言,游戏可增强技能,促进个人能力发展,有益于身心健康,培养冒险精神,实现教育功能和多元文化与艺术的创造和传播。这一理念衍生了相应的“游戏教育”或“教育游戏”的发展。据孟亚玲等人统计^[2],1999—2007年共检索到418篇研究教育与游戏关系的文献,平均每年产生学术论文将近47

篇。目前,国内还建立了教育游戏协会,并有南京师范大学的教育游戏研究中心等研究机构。

具体到图书馆领域,从图书馆职能看,图书馆既是知识存储和扩散中心,也是重要的社会学习和自我学习机构,与教育游戏的职能存在交叉;在运作模式上,游戏是培养游戏者的社会性协作,而图书馆也是社会性学习组织,二者具有天然契合性。因此,目前图书馆界有很多学者或机构正在倡导推广图书馆界的游戏开发与应用。比如美国图书馆协会的“Game On @ The Library”运动及其组织的“游戏、学习与图书馆学术会议”(Gaming, Learning, and Libraries Symposium),雪城大学(Syracuse University)的Scott Nicholson博士的图书馆游戏实验室、伊利诺大学香槟分校毕业的Jenny Levine以及撰写《图书馆中的游戏者》专著的Eli Neiburger都是图书馆游戏的倡导者。Scott对美国400所图书馆的调查也显示^[3],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。所以,图书馆游戏服务在国外已经逐步得到图书馆界的认可,并在实践方面有所突破。

国内关于图书馆游戏服务的学术论文仅有熊定富的关于角色扮演型图书馆游戏的探索^[4]以及吕华关于图书馆网络教育的探讨^[5],还有部分学者也认为需将网络游戏纳入图书馆web服务的范畴。但在博客等非正式学术研究媒体中,大量专家表达了对这一领域的关注,认为图书馆对游戏服务的态度实际上表明了图书馆界对用户需求的敏感^[6],提供

了新的图书馆创新空间^[7],而且有助于提升读者的信息素养^[8]。

2 图书馆游戏服务类型

通过美国近两年的实践,图书馆游戏服务正逐渐从作为招徕用户的营销手段向游戏内容服务转变^[9]。2009年4月16日,纽约地区图书馆协会(NYLA)专门探讨了图书馆游戏服务的模式。Ben Sawyer和Peter Smith在关于图书馆游戏的分类研究中,认为目前有基于游戏的仿真、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^[10]。笔者认为,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三种。

2.1 用户招徕型

用户招徕型主要是图书馆提供游戏服务区或举办游戏比赛,招徕和吸引读者,尤其是青少年读者,进而宣传阅读行为,提高读者数量。比如纽约公共图书馆及其18家分支和下属机构先后从2007年12月开始推广“Game On @ The Library”运动,通过为办理阅读证的读者提供免费游戏,或通过组织游戏比赛推广图书馆阅读服务,仅在2008年上半年举办的500多场游戏比赛期间就吸引了8300多名新用户。在俄亥俄州哥伦布市公共图书馆,也有将近5500名年轻人参与2008年的游戏比赛^[11]。俄克拉荷马州柯林顿市公共图书馆的“周六图书馆游戏日”活动也是如此。其他类型的图书馆也能通过游戏有效提升图书馆服务效果:Schumpeter数字图书馆点击人数增加了70%^[9],Park Ridge私营图书馆每周用户浏览量增加了42%—65%,Pocahontas中学图书馆的入馆率由25%增加到49%,McCracken县图书馆图书出借率相对以往提升了64%,而佛罗里达肯尼迪图书馆的阅读人数增长了109%^{[12][13][14]}。

2.2 用户体验型

用户体验型就是以游戏的形式演绎图书馆环境与图书馆日常活动,然后通过玩家的角色扮演予以实现的游戏类型。这类游戏可以通过发布网络版提供公众游戏接口,加深公众对图书馆工作的熟悉和理解,也可以利用图书馆大厅的信息亭(Kiosk)提供给来馆读者,作为阅读间隙的休闲服务。这类休闲服务的提供,Jenny Levine认为可以将读者平时中午的“睡觉时间”转变为“游戏时间”,将更多的“半天

阅读者”变为“全天阅读者”^[9]。

还有一类虚拟的用户体验,比如游戏虚拟空间的图书馆服务,既是虚拟服务空间的重要组成,也是拓展图书馆生存空间的有效方式。目前,“虚拟人生”(Second Life)网站已经拥有Librarium和Second Life Public Library两个图书馆,但服务功能还不完善。2009年,联盟图书馆系统(Alliance Library System, ALS)与联机图书馆活动(Online Programming for All Libraries, OPAL)发布消息称,二者将合作在网络游戏网站“虚拟人生”中营建一个具有虚拟服务功能的图书馆,开启图书馆的“玩游戏”时代。

2.3 用户阅读型

美国图书馆协会主席Loriene Roy就鼓励公共图书馆提供游戏服务,认为玩游戏也是一种阅读^[7]。游戏学一再强调游戏审美学和游戏叙事学,认为游戏具有艺术启迪和故事阅读的作用。Jenny Levine进一步解释^[9],游戏良好的故事叙述性和知识内容,不逊于任何一本小说,而且从表现手法看游戏是小说、书籍、电影、讨论和社区的综合体,不仅是知识层面的增广见闻,而且增强了读者,尤其是青少年读者的社会交际能力。

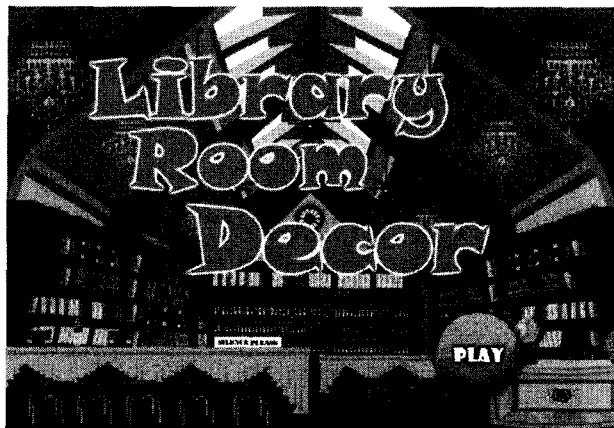


图1 “图书馆布置”游戏界面

游戏说明:图书馆作为公众闲暇和学习生活中不可缺少的场所,促进人们的身心健康发展已成为现代图书馆的一项重要指标。图书馆以其高雅、幽静的阅读环境,配合浓郁的文化氛围,使人们在紧张的工作和学习之余,拥有一块令人心旷神怡的宝地。在进行室内环境布置与美化的同时,也为自己创造美好形象。

游戏来源:

http://www.yxc8.com/flashhtml/flash_164842008-9-28.htm

但是,正如图书馆对阅读书籍的过滤和筛选一

样,图书馆也应该对游戏进行过滤和筛选,为读者提供益智、体验的健康游戏。

上述实践类型形成若干有代表性的游戏类型。图1至图3所示的是典型的的游戏类型。



图2 “儿童图书馆管理员”游戏界面

游戏介绍:邓莲阿姨是一家儿童图书馆的管理员,她拥有超强的记忆力,知道孩子们所需要的书放在什么地方……方向键移动,空格键取书,一开始会让你记下位置,然后开始为这些孩子们取电脑、食谱、音乐、历史、天文、爱情……等方面的书。

游戏来源:

http://www.5dplay.net/flash_play/flashplay_13879.htm

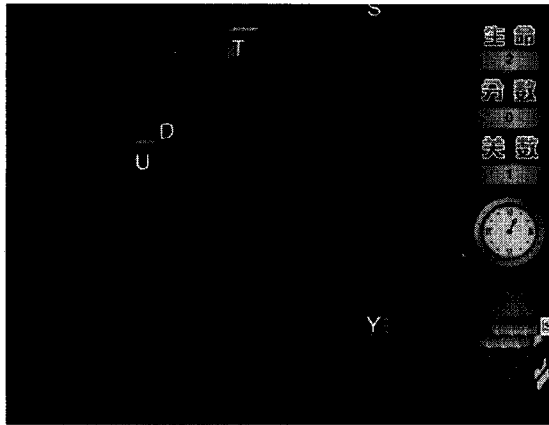


图3 “魔法图书馆”游戏界面

游戏介绍:打字游戏,在字母落地前在键盘上找到它。操作说明:打出书上显示的字母数字,出现卷轴时候用空格。蜡烛都亮了才能过关。

游戏来源:

<http://www.xiaoyouxi.com/down/soft/680/24250.htm>

源管理则将是图书馆面临的又一挑战。游戏服务资源作为新型信息资源,其管理包括内容管理和存取管理。在内容管理中,涉及内容的健康度和用户适用性;而在存取管理中包括以前未曾构建的游戏叙词表、分类表和游戏搜索引擎等。

3.1 游戏服务内容分级筛选机制

游戏内容分级主要是按年龄层次和内容描述对游戏的适用性进行规范说明。目前通行的分级标准主要有美国的娱乐软件分级体制 ESRB、泛欧洲游戏信息 PEGI 体制、日本电脑软件娱乐协会 CESA 分级和韩国媒体评等委员会 KMRB 等。虽然具体表述不一样,但是基本按照适用年龄和内容健康度双重标准划分,如暴力度、色情度、恐怖度、社会道德度、文化内涵度、非法程序密度、聊天系统的文明度、游戏内部社会体系的秩序、游戏形象宣传、游戏时间限制、社会责任感等^[15]。

在图书馆游戏服务中,图书馆要针对用户特征和游戏服务目标制定游戏分级采购标准或准入标准,在内容上以益智、运动、模拟、动作等为主,禁止暴力、恐怖、色情和低俗游戏的流入。

3.2 游戏服务存取管理

从游戏者或读者的角度看,需要游戏者快速识别和筛选游戏,实现游戏存取。目前在游戏商用领域,主要采用游戏主题分类。

目前,最主要的分类方式是按照游戏因素分类,即根据游戏向玩家提供的乐趣来源划分。该分类体系包括动作游戏 ACT、运动游戏 SPG、模拟游戏 SIM、益智游戏 PUZ、策略游戏 SLG、竞速游戏 RAC、即时战略 RTS、冒险游戏 ADV、角色扮演 RPG 这九个主要类型。维基百科认为还有格斗游戏 FTG、射击游戏 STG、桌面游戏 TAB、育成游戏 TCG、卡片游戏 CAG 以及 MUD 游戏等^[16]。但是关于游戏的分类法主要是以游戏服务网站(如国内的 17173、4399)和游戏产业分析者的分类,还没有官方和学术界的系统研究。

对于图书馆学界而言,可以利用专业的信息分类和控制技术,建立叙词表、分类体系和导航体系,开展游戏导航和一定程度的参考咨询服务,甚至开发专业的游戏搜索引擎。比如伊利诺大学香槟分校的 David Dubin 博士正在研制游戏叙词表(gaming thesaurus)^[17],该叙词表及相关分类体系的建成,将是游戏资源管理上的有效工具。

3 图书馆游戏服务的管理

一旦采纳图书馆游戏服务,将来海量的游戏资

此外,可联合游戏开发商协会、游戏运营商建立共同的游戏标引元数据和参考标准,建立游戏搜索引擎。目前,全球每年新增大型游戏超过 4000 款,仅中国 2008 年自主研发的网络游戏总数就达 286 款,但是游戏的用户数量服从长尾分布,大量游戏无人问津。为了深度开发利用游戏资源,尤其是当前免费的网络小游戏,吸引用户,现有的游戏分层分类体系难以满足需求,需要加强游戏的标引和分类研究。

最后,从馆藏角度讲,游戏也具有收藏价值。作为一种特殊的信息资源,如果不加以策略性保存,某款游戏很可能在将来永远消失。未来的用户可以通过图书馆收藏的游戏来“回忆童年的电子游戏”,那将是一种非常人性化的“体验式”阅读。因而,图书馆可以逐渐将游戏纳入数字馆藏的范畴,有意识地开展游戏资源的存储和保藏。

4 图书馆开展游戏服务可能遇到的障碍

在我国图书馆界推动游戏服务,面临着公众接受度不高、经费短缺、专业馆员缺乏、游戏资源组织和标引技术落后、游戏法律法规不完善等多方面的障碍。

4.1 公众难以接受

长期以来,公众认为游戏是不务正业、不学无术的表现,在向社会推介游戏的正面价值和教育功能过程中,公众未必接受。目前,图书馆开发面向用户体验的游戏或开发面向信息素养教育和知识传播的游戏,公众应该能接受,但提供类似柯林顿图书馆或肯尼迪图书馆的游戏锦标赛活动,中国公众可能并不认可。

4.2 经费缺乏

图书馆安装游戏设备价格不菲,比如纽约公共图书馆的游戏总投资就超过 61000 美元。对于国内纵向管理机制下的图书馆系统,经费本来捉襟见肘,而且游戏也没有纳入图书馆服务体系,其购置和维护经费没有保障。国外社区图书馆的游戏设备主要来自捐赠或企业赞助,部分公共图书馆是通过游戏的微营利模式反哺。

4.3 专业游戏服务馆员缺乏

开展图书馆游戏服务的过程中,缺少一批熟悉游戏产品,又了解游戏者需求,还能进行游戏的组织、维护和管理的专业人员。我国 2008 年网络游戏

人才缺口本身超过 20 万,而且图书馆员的薪酬体系与游戏开发商相比不具有竞争力,所以图书馆的游戏馆员势必难以获得。另外,当前也没有游戏人才的正规高等教育渠道,主要依靠企业和社会培训,游戏后备人才也不足。

4.4 游戏资源的组织和标引技术不成熟

美国图书馆试验发现,当提供少量游戏时,最受欢迎的 playstation、xbox、wii 等游戏并不需要组织和标引;当拓展到海量网络游戏时,现有的游戏通俗分类(folksonomy)无法揭示游戏内涵,而且这类技术资源也不能一蹴而就,需要积累。尽管目前开展海量的网络游戏服务并不成熟,但仍对图书馆提出了游戏词控表和分类表的编制需求。

4.5 游戏服务相关法律法规不完善

游戏的法律问题涉及诸多方面,美国娱乐软件协会认为主要是游戏版权、IP 事务和隐私。笔者认为有两个方面需要完善:第一,需保护游戏者的健康游戏环境。目前国外已有的法律法规主要是反游戏暴力、用户隐私保护、游戏分级和部分领域的游戏禁令等,如美国 1984 年的《视频记录法案》、2005 年的加利福尼亚《反极端暴力视频游戏的法案》、2005 年《家庭娱乐保护法案》、2006 年《电脑法案分级法案》和 2007 年的《视频游戏分类法案》。第二,保护游戏开发者的合法权益。如国际知识产权联盟通过对 13 种不同零售游戏非法下载量的追踪调查,发现游戏盗版问题十分严重,短短一个月内就监测到 6429279 起非法下载^[18]。如果不能有效遏制盗版,游戏开发商也难以向图书馆提供相应的游戏拷贝。

因此,完善游戏相关法律法规,创建健康有序的游戏环境是图书馆游戏开展的保障。国内寿步和陈跃华 2005 年主编的《网络游戏法律政策研究》对网络游戏的虚拟物、外挂软件、私设服务器涉及的法律问题进行了专题研究,也专门探讨了网络游戏的分类和分级问题;美国加州的 La Verne 大学法学院的 Ashley Lipson 教授开设了《电脑游戏法》课程;正积极应对和弥补这一不足。

5 结论与展望

电脑游戏是一种特殊的数字信息资源,对其管理和利用能够形成图书馆界的“游戏学”研究范畴。当然,游戏服务的开展必将引起广泛争论,必定有读者认为游戏服务是对图书馆知识殿堂的亵渎。但在

网络应用日趋个人化的今天,图书馆游戏服务的推出对完善图书馆的公共知识场功能,吸引青少年了解图书馆、了解图书馆阅读,以及提升读者的阅读兴趣都具有积极作用。

参考文献

- 1 美国娱乐软件协会网站. [2009-02-20]. <http://www.theesa.com/>
- 2 孟亚玲等. 教育游戏理论研究的现状分析——基于我国1999年以来教育游戏研究论文的统计. 计算机教育, 2008, 18: 134-136
- 3 Nicholson, Scott. The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse. [2009-03-20]. White paper available online at <http://boardgameswithscott.com/pulse2007.pdf>
- 4 熊定富. 图书馆游戏——全民读书活动的推进剂. 科技情报开发与经济, 2007, 31: 7-8
- 5 吕华. 网络游戏与图书馆网络教育. 中国现代教育装备, 2006, 10: p108-109
- 6 游园惊梦. 2008 美国图书馆状况报告. 2008-04-26, 10: 44. [2009-03-20]. <http://youmeng.bokee.com/6696347.html>
- 7 程焕文@竹帛斋博客. 创新的公共图书馆服务与空间. 2007-12-18, 14: 43: 52. [2009-03-20]. http://blog.sina.com.cn/s/blog_4978019f01007u2w.html?type=v5_one&label=rela_nextarticle
- 8 图书馆观点. 图书馆与游戏. 2007-8-23. [2009-03-20]. <http://libraryviews.blogspot.com/2007/08/23/570/>
- 9 Jenny Levine's Blog: the shifted librarian. Gaming and Libraries: Intersection of Services. [2009-03-20]. <http://theshiftedlibrarian.com/archives/2007/11/27/gaming-in-libraries-ltr-update.html> also see: <http://theshiftedlibrarian.com/presentations/2008/20080418GamingSL.pdf>
- 10 Ben Sawyer & Peter Smith. Serious Games Taxonomy. [2009-02-20]. http://www.seriousgames.org/presentations/serious-games-taxonomy-2008_web.pdf
- 11 陈向阳. 视频游戏让孩子重捧书本. [2009-03-20]. <http://bj.huanqiu.com/capital/2008-11/47555.html>
- 12 Gallaway, B., Schwarzwald, J., & Czarnecki, K. Game On: Games in Libraries. [2009-03-20]. <http://libgaming.blogspot.com>.
- 13 Neiburger, E. Gamers... in the library? American Libraries, 2007, 38(5): 58-60.
- 14 Schmidt, A. Are you game?. School Library Journal, 2006, 52(6): 52-54.
- 15 17173 网. 网络游戏分级专题. [2009-03-20]. http://news.17173.com/zhuanti/0716_fj/
- 16 维基百科. 关于电子游戏分类的研究词条. [2009-03-20]. <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%AD%90%E6%B8%B8%E6%88%8F%E7%B1%BB%E5%9E%8B>
- 17 Dubin 博士个人主页. [2009-03-21]. <http://people.lis.uiuc.edu/~ddubin/>
- 18 中国(北京)保护知识产权网. ESA: 西欧盗版猖獗. 2009-02-18, 14: 25: 58. [2009-03-24] <http://beijing.ipr.gov.cn/site6/bj12312/bzdt/gjxw/212811.shtml>

作者单位: 南京大学信息管理系, 南京, 210093

收稿日期: 2009 年 6 月 19 日

Adoption and Obstacles of Game Service in the Library

Pei Lei

Abstract: Taking computer games as special kinds of digital information resources, this article analyzed the feasibility of computer games coming into library information service. Then it declared that library game service can greatly improve library service in Individual-information Age. When taking library game services type and organization strategies into account, library game service would be obstructed by the acceptance of public, shortage of funds, lack of professional staff, difficulties in game resources organization and management, unsound game laws and so on.

Keywords: Library Game; Service Adoption; Readers' Reference