

A monográfiák kiadásainál a „0,9” tényező a 10%-os értékcsökkenési leírásból származik, a folyóiratoknál ugyanez „0,8”.

Magától értetődik, hogy a helyi adottságok függvényében ezek a tényezők magasabbak, illetve alacsonyabbak lehetnek és a selejtezés nem mindenképp számítható bele egy összegként az értékcsökkenési leírásba.

A fentebbi számítás kísérő jelensége az is, hogy a képlet alapján kalkulálható milyen éves összegre van szükség az állomány értékének megőrzéséhez az adott könyvtár esetében.

/KLAUß, Henning: Zur Ermittlung des finanziellen Wertes von Medieneiner Universitätsbibliothek. = Bibliotheksdienst, 47. köt. 5. sz. 2013. p. 315–322./

(Burmeister Erzsébet)

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 működés módjukat. 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 segítőknek egy-két lelkes és szakértő játékost, akkor nagyobb eséllyel lehet zökkenőmentesen és mindenki megalégedésére 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 legsikeresebb játéknapját tartotta a könyvtár különgyűjteményi helyiségében. A nagyszámú résztvevő közül többen megemlézték, 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 játékokra 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 versenyüzem módja 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 játszóprogramok 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 játéknapoknak 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 játékgepet 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 bőségesen 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 játéknapokon.

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 játéknap 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 játéknapjain ilyen célra hagyományos játékok (táblajátékok, kirakósok, 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 játéknap 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 adminisztrátorai 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 előtérében. 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 játéknapi 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 játékosprogramok erősítették bennük a Lawrence University közösségéhez való tartozás érzését. Több mint 50 százalék fontosnak minősítette a kampuszon szerzett élményei között a könyvtári játéknapi eseményeket. Ezek az események az egyetemi *Gaming Club* megalakulását és megerősödését is elősegítették. A klub rövidesen olyan népszerű lett, hogy egy külön „játésházat” 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 játékosprogramok 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 játéknapi események 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**

Outreach and Instruction at an Academic Library. Library Publications and Presentations. Paper 2. 2013.
http://lux.lawrence.edu/lib_pp/2/

(Drótos László)

A halott linkek nyomában

A *Harvard Library Innovation Lab* legfőbb feladatának azt tekinti, hogy megakadályozza, hogy halott hivatkozások jöjjenek létre. A laboratóriumot vezető *Kim Dulin* szerint ezek a linkek komoly problémát jelentenek a tudomány számára.

Kim Dulin könyvtáros és jogi tanácsadó. Ő vezeti a Harvard Egyetem Könyvtárának Innovációs Laboratóriumát, amely a *Perma.cc* nevű oldal létrehozásán és bővítésén dolgozik. Ez a portál segít abban, hogy a korábban elveszettnek hitt tudományos anyagok megmeneküljenek és továbbra is elérhetőek legyenek a szakemberek számára.

„A halott hivatkozások problémájára *Jonathan Zittrain*, a *Harvard Egyetem Jogi Könyvtárának* jogi profeszora és dékánja világított rá. Nagyon aggódott amiatt, hogy bizonyos publikációk teljesen elárulhatnak. Az egyik tanulmányában azt írta, hogy a jogi szaklapokban 1999 és 2001 között feltüntetett linkek 70 százaléka már nem működik. Fontos, hogy ráérezzünk arra, hogy mennyire gyorsan válik elérhetetlenné egy hivatkozás. A halott linkek azért jelentenek komoly problémát, mert az akadémiai tudásunk jelentős része napjainkban kizárólag az interneten érhető el. Tudományos publikációk gyakran csak webes formában léteznek, egyes kutatási eredmények és nyilvános források sokszor szintén kizárólag honlapokon találhatóak meg. Éppen ezért fontos, hogy az idézett anyagok megmaradjanak, csak így tudják a forrásokat később felkereső kutatók támaszkodni ezekre az adatokra” – jelentette ki a szakember.

Kim Dulin kiemelte: ugyan a tudósok felkereshetik a könyvtárakat és megvizsgálhatják a kiválasztott forrásokat, mivel a bibliotékák megőrzik a nyomtatott dokumentumokat, de mindez a digitális világban másként van. Az anyagokat törölhetik, bizonyos oldalak megszűnhetnek, és gyakran már az is problémát okoz, ha egy adott portálon belül más helyre kerül egy adott fájl. Kivételt képez, ha egy honlap újraszervezi a tartalmait vagy megváltozik a tartalommenedzselési rendszere, amivel dolgozik. Ilyen esetekben ugyanis a tartalmak egy új URL-t kapnak, a régi pedig elveszik.

A könyvtáros és segítői igyekeznek a jogi szakirodalomban használt online forrásokat és a bíróságok által a weben nyilvánosságra hozott ítéleteket megmenteni. Mindegyik anyag saját URL-t kap az oldalukon, a tartalmak a szervereiken is elérhetőek maradnak, így nagyobb az esélye annak, hogy ezeket a dokumentumokat sikerül megőrizni. Hasonló tevékenységet végez az *Internet Archive*, a Los Alamos Lab által kifejlesztett *Memento* és a *webcitation.org* is.

/SG.hu Hírlevél, 2013. október 31., <http://www.sg.hu/>

(B.Bné)

