

<http://www.chicagotribune.com>

## بازی های ویدیویی جدیدترین ترند در کتابخانه شماست

\*نویسنده: میشل مارتینز

**افراد زیادی با کمال میل از بازی های ویدیویی  
به عنوان وسیله ای برای جذب خوانندگان استقبال کرده اند.**

اجتماعی و حل مشکلات افراد را بهبود می بخشد، مهارت هایی که متمم آموزش و با سواد شدن افراد هستند. بازیها اغلب توسط کادر افراد متخصص انجمن کتابداران آمریکا که سریعاً رو به رشد می باشند به نام «کتابداران جوان» مانند تالوت که ۲۵ ساله است، کنترل می شوند.

بررسی ۲۰۰۷ دانشگاه سیرکیوز در مورد ۴۰۰ کتابخانه نمایانگر این بود که ۸۰ درصد بازیهای مجاز در کامپیوتر کتابخانه قرار دارند. ۴۰ درصد انواع فعالیت های بازی خانگی را پیشنهاد کردند و ۱۳ درصد آنان دارای بازیهای ویدیویی مانند Nintendo و Xbox بودند. در این میان سه چهارم بازیگران به فعالیت هایی غیر از بازی، مانند بررسی کتابها و مطالعه آنها پرداختند.

سازندگانی مانند Nintendo در شگفت بودند که سیستم های عمومی در ایالت لس آنجلس، سیتل و نیویورک سیتی چگونه بازی های ویدیویی را نگاه می دارند.

امبر مک کولوم، ۳۳ ساله، مدیر ارشد بازاریابی گرایشات و سرگرمی ها برای Nintendo می گوید: «چه کسی فکر می کرد کتابخانه هایی که من معمولاً در دوران کودکی و نوجوانی به آنها می رفتم، بدینگونه رشد کرده و افراد به دیدن آن بیایند؟ کتابخانه ها به سوی Nintendo آمده اند. و این گرایشی است که ما آن را به وجود نیاورده ایم.»

بعضی از والدین - و کتابخانه عمومی شیکاگو - فکر می کنند که بازی های ویدیویی به تسهیلات آنها تعلق ندارد. در هر حال، اکثر سیستم های حومه شهر شیکاگو بازیهای مانند Libertyville's Super Smash Bros. Brawl و Des Plaines > Ain't Wii Got Fun را عرضه می کنند،

بازیهایی که در میان افراد بالغ بسیار محبوبیت دارند. میگول کاستاندا، ۴۵ ساله، پس از اینکه پسر ۱۴ ساله اش میشل، بازی های ویدیویی کتابخانه فلورانس را برای اولین بار بازی کرد؛ گفت: «صادقانه باید بگویم که فکر نمی کنم این ایده خوبی باشد. به عقیده من کتابخانه باید مکانی برای مطالعه باشد و زمانی که شما برای بازی های ویدیویی به آنجا می روید، ذهن شما از چیزی که برای یادگرفتن به آنجا رفته اید، منحرف می شود.»

در عین حال سازمان پزشکی آمریکا می گوید بازی های ویدیویی نقش مثبتی در آموزش بازی می کند و در این میان باید تحقیقات بیشتری در مورد این موضوع و رفتارهای اعتیاد آور و تهاجمی انجام شود.

کتابدار بخش لس آنجلس، لائورن تالوت، چندی پیش یک بازی ویدیویی مانند «گتسبای بزرگ» را در جلوی قفسه کتاب های کلاسیک که گروهی از جوانان اطراف آن جمع شده بودند، قرار داد.

و حال قرار دادن بازی های ویدیویی در کنار کتابها، که اولین بار به طور اتفاقی انجام شده بود، در کتابخانه های عمومی در سطح ملی به پدیده ای مبدل شده است که سریعاً در حال پیشرفت می باشد و به استراتژی تبدیل گشته است که لحظه به لحظه بیش از پیش مورد توجه قرار می گیرد - استراتژی که انجمن کتابداران شیکاگو آمریکا آن را در کنفرانس سالانه خود ترویج کرد.

برای درک بهتر تلاش های خود علیه کتابهای غیر قانونی، انجمن کتابداران آمریکا ۹۰۰۰ کتابخانه عمومی را وادار کرده است بازیهای ویدیویی را به عنوان یک مجموعه و فعالیت رایج در برنامه های خود قرار دهند تا بهتر بتوانند با بچه ها، نوجوانان و دانش آموزان کالج دیر آشنا و دیرجوش در عصر دیجیتال ارتباط برقرار کنند.

بزرگترین و قدیمی ترین اتحادیه کتابخانه دنیا در حال رقابت با مؤسسات خود می باشد، مؤسساتی که برای مدت زمان زیادی مراکز فرهنگی و اوقات فراغت بوده اند - به همین دلیل با افزایش میزان توجه به بایت های سازنده کتابهای کهنه، بازی کردن می تواند جوانان را به مطالعه کتابهای داخل قفسه رهنمون سازد.

مدیرانجمن کتابداران آمریکا، لورین روی گفت: «ایده کلی بازی های ویدیویی در کتابخانه ها حقیقتاً یک پیشرفت است.»

در حالیکه بعضی از والدین و دیگر افراد در مورد بازی های ویدیویی محتاط هستند، کنفرانس انجمن کتابداران آمریکا اولید گرفته نمایشگاه بازی خود را با ضمانت Verizon Foundation که یک میلیون دلار برای ارتقاء مدل ملی بازی های کتابخانه به گروه کمک کرده است، برپا کرد.

روی همچنین اضافه کرد: «کتابخانه ها در حال تطبیق خود با فناوری جدید هستند.

این امر با ارزش های کلیدی ما مرتبط می باشد که همانا تساوی در میزان دسترسی است. عرضه طیف وسیعی از کالاها جزو ماهیت کتابخانه است. حال زمان پایان یافتن تغییرات برای کتابخانه ها نیست.

طرفداران این پدیده می گویند که بازیها، مهارت های