

高校图书馆游戏化服务设计

刘洁 李兴保

(曲阜师范大学, 日照 276800)

摘要: 图书馆游戏化服务已成为一种新的学习方式, 是高校提高学生信息素养、提供个性化学习体验的重要方法。本文在分析国内外高校图书馆游戏化服务发展现状的基础上, 树立图书馆游戏化服务项目的开发原则和支撑体系, 结合曲阜师范大学特色之处设计图书馆游戏化服务的实施过程, 为宣传儒家文化和国内高校开展图书馆游戏化服务提供参考性借鉴。

关键词: 曲阜师范大学; 高校图书馆; 设计; 游戏化服务; 儒家文化

中图分类号: G258.6; G250

DOI: 10.3772/j.issn.1673-2286.2018.03.008

随着互联网的发展, 网络游戏已成为当代年轻人生活中的重要部分, 适量的网络游戏具有提高用户信息素养、提供个性化学习及放松娱乐的功效, 如果学校对图书馆游戏善加引导和利用, 就能成为教育的有利工具。

图书馆是集教育和信息于一体的地方, 资源丰富, 须充分利用。根据统计, 中国游戏用户已经达到5.1亿人, 同比增长3.6%^[1]。游戏在培养学生勇于探索和团队协作精神方面具有得天独厚的优点, 而相较游戏, 传统图书馆对学生的吸引力薄弱。因此, 图书馆中的各元素与游戏相结合, 将是图书馆发展的必然趋势。

游戏服务在美国大学图书馆普遍存在, 已成为美国大学图书馆提升服务水平的一种重要方式^[2], 国内对于图书馆游戏化服务的研究尚处于初步探讨阶段。2014年, McGonigal在美国图书馆协会做了关于游戏与图书馆活动的主旨报告, 提出以教授知识技巧和提供专业训练为主要内容的“严肃游戏”, 与图书馆服务结合有无限可能^[3]。图书馆游戏化服务是提高图书馆用户信息素养和熟悉图书馆物理空间的重要方式之一。从总体来看, 图书馆游戏化服务是图书馆实现价值的重要方式^[4]。

1 国内外图书馆游戏化服务现状

游戏在商业领域大获成功, 并渗透到教育领域, 美国是最早将游戏应用到图书馆进行探讨的国家。早在

1990年, 美国图书馆界就有学者以游戏能否作为一种教育工具和馆藏资源为题, 对25所学术图书馆进行调查, 结果表明, 其中2/3的图书馆对图书馆游戏持肯定态度^[5]。美国西蒙弗雷泽大学的萨里大学分校于2001年将游戏纳入馆藏来辅助教学和研究, 这是游戏首次被应用于图书馆服务^[6]。随着图书馆游戏化服务研究的不断深入, 2009年以来美国更多大学图书馆陆续将馆藏书目查询、图书排架方法、数据库检索、图书馆导航、信息素养教育等嵌入游戏流程, 得到学生一致好评^[7]。英国哈菲斯尔德大学建立Lemontree游戏项目, 分为大学图书馆使用的Lemontree和公共图书馆使用的Orangetree两个游戏版本。该游戏试图将非图书馆用户引入图书馆, 使用户通过社交与游戏平台来利用图书馆资源。此外, 英国国家图书馆已大量收集该国的游戏名作作为馆藏的一部分。

中国图书馆游戏化服务的萌芽始于1986年, 赵启民介绍了日本的图书馆游戏概况^[8], 2006年以来各大高校普及计算机应用, 但大量学生在图书馆电子阅览室打游戏而非利用馆藏资源学习, 引起教育界人士对图书馆游戏化服务的思考。2009年, 韩宇等^[2]通过分析美国大学图书馆服务应用实践, 提出游戏与信息素养教育相结合的观点。随着国内相关研究的不断深入, 武汉大学提出“拯救小布”, 台湾大学提出“图书馆探索之旅”和“探索游乐园”, 清华大学推出“爱上图书馆视频及排架游戏”等高校图书馆游戏化服务, 深受广大学生喜爱。

国内开展游戏化服务的高校图书馆大部分是“985”和“211”高校的图书馆,但数量不多,普通高校更少。曲阜师范大学图书馆游戏化服务开展的实践经验,为国内普通高校开展经济、有趣、有意义的游戏化服务提供借鉴。虽然中国经济快速发展备受世界瞩目,但思想文化的发展步伐略缓,导致社会发展不平衡。为重温儒家经典文化,曲阜师范大学图书馆推出《周游列国》游戏。

2 图书馆游戏化服务设计原则

游戏目标人群是曲阜师范大学在校学生,内容涵盖信息素养、入馆培训、道德教育、阅读推广等方面。游戏设计遵循6项原则。

(1) 因地制宜。山东省曲阜市是儒家文化的发源地,重温儒家学说,宣传中国传统文化是设计游戏的目的。图书馆聚集大量的考研学生,考研学生为获得图书馆有限的存包柜和座位,有时会利用一些不文明方式提前占座和存包柜,因此,在设计游戏规则时考虑到曲阜师范大学图书馆硬件资源的有限情况,采用“重温儒家文化,得图书馆有限资源”规则,即图书馆游戏通关才可以得到图书馆存包柜和自习室座位的机会,这样自然地渗入到图书游戏中并且显得相得益彰。

(2) 趣味性。有趣并有意义的游戏能够满足用户的好奇心和求知欲。游戏闯关题目根据春秋战国时期的故事和儒家经典来设计,以达到宣传中国传统文化的目的。因此,游戏的整体风格以古代文化为主,参与游戏答题的每个学生都进行游戏排名,排名在前20的学生分为三甲:一甲有3名,第一名称状元,第二名称榜眼,第三名称探花;二甲有10名,按分数高低排序,都称为进士;三甲有7名,按分数高低排序,都称为同进士。游戏中有趣的排名和名称,以及学生具有展现才华的积极性,能够激励学生积极参加游戏获得“金榜题名”。

(3) 碎片化。充分利用碎片时间,以游戏的方式轻松获取知识。碎片化学习是大数据时代建构“新知识体系”不可或缺的组成部分,理想的“新知识体系”拥有信息本身再加工的无限自由^[9]。通过手机、电子书、移动网络等新媒体进行的不完整的、断断续续的阅读模式被称为碎片化阅读^[10]。为适应碎片化阅读需求,高校图书馆必然要通过开发新技术、提供新系统为碎片化阅读搭建切实可行的传播平台^[11]。曲阜师范大学是一所师范类高校,学生将大部分时间用于专业课学习、教师资格证考试和考研复习方面,考虑到学生业余时间有

限,图书馆游戏设计拟采用分数累计的方式,允许学生通过碎片化时间完成答题。

(4) 社交模式。马斯洛需求层次理论将人类的需求从低到高排列为生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求和自我实现需求。玩游戏有利于用户社交需求的实现。腾讯天美工作室推出的《王者荣耀》游戏受到大量年轻人的青睐,主要原因是这款游戏支持多模式社交。学校图书馆设计的游戏,每日都会统计出各个参与者答题正确的情况,以从高到低的顺序显示;还可以选择邀请3位排名较高的同学组成团队,在帮助你获得奖品同时,扩大交际圈共同答题赢奖品。

(5) 代入感。有代入感的游戏,更易受用户欢迎。营造代入感时,需达到故事的引人入胜与视觉上的身临其境,即情节代入感和视觉代入感,两者相辅相成^[12]。将曲阜师范大学图书馆虚拟场景嵌入游戏,每位参与游戏答题的学生,在游戏开始时选择一个虚拟人物,在遇到关于图书馆馆藏和馆舍分布题目时,可以通过操作指挥虚拟人物在虚拟的图书馆中寻找答案。

(6) 团队协作。宣传儒家文化是设计此游戏的目的之一,集体主义是儒家文化的重要体现。游戏设计单人闯关和4人团队闯关节,但团队闯关成功获得的奖品要比单人闯关成功获得奖品更具吸引力,其目的是鼓励学生要发扬集体主义精神。

3 图书馆游戏化服务的支撑体系

3.1 图书馆游戏化服务的形象管理

组织形象是社会公众对组织综合评价后所形成的总体印象,是区别于其他组织的深刻印象,是组织文化的概括^[13]。组织形象包括4种。①产品形象(游戏形象),一款好游戏必须有代入感和吸引力,是大众对一个组织的整体感觉、印象和认识。曲阜师范大学图书馆游戏化服务的形象能够给予体验者身临其境的感觉。②领导者形象(图书馆领导形象),领导应掌握大局,能对图书馆游戏化服务提出建设性意见。③图书管理员形象,应给用户以专业素质高、对工作认真负责、主动为需求者提供帮助的形象。④标志形象,如以孔子为主题形象标志。学校以微博、微信公众号、海报等形式对图书馆游戏的主题形象进行宣传推广,图书馆游戏化服务的开展是为了学生能更加关注图书馆,在娱乐的同时感受和吸收儒家文化,在生活中用儒家思想来规范自身行为。

3.2 勇于开创的团队精神

图书馆游戏化服务跨越图书馆学、计算机、营销、动画制作、美术、音乐等多种专业,对很多图书馆而言都是全新的尝试,但高校本身具有这些专业的教师资源,可提供技术、文化支持。为完成图书馆游戏设计,可组建一支由学校图书馆牵头,以本校图书馆技术部为主体,与孔子文化研究院、计算机科学学院、传媒学院、音乐学院和美术学院共同参与的团队,对闯关题目的编制、软件开发、游戏形象的设计及游戏音乐的制作等问题共同作出努力。

3.3 学生参与游戏项目运营

设计完游戏闯关题目后,要先在学校小范围内测验查看正确率,发现不合理之处再对题目进行修正,最后将合理的题目植入游戏。《周游列国》游戏所用的虚拟人物和奖品,图书馆都要给事先听取学生的意见,通过调查问卷和访谈的方法对校内学生进行调查,以确定学生喜爱的虚拟人物和奖品。只有符合学生需求,才能激发其参与游戏的动力,增加用户黏性。

4 图书馆游戏化服务设计

4.1 准备阶段

准备阶段包括三方面。①人力方面,包括游戏开发团队所需的各专业人员 and 游戏体验者。开发团队由图书馆技术部、参考咨询部和所涉及专业的教师组成,该团队对游戏开发时间、培训内容、游戏开发平台的选择,以及游戏主题形象等问题献计献策。②财力方面,由于曲阜师范大学是普通类高校,图书馆科研资金比较紧张,为控制开发成本,拟采取通过学校与当地政府协商的方式,学生游戏通关后给予其孔府、孔庙和孔林一日游的奖励。③物力方面,包括开发游戏所需的计算机设备、互联网和终端设备等,利用这些设备设计出虚拟游戏中清晰逼真的图书馆建筑、合理的页面布局。

4.2 设计阶段

游戏的设计以孔子周游列国宣传其政治主张的故事为蓝本展开。现在推出《周游列国》游戏,在游戏里每位学生都孔子的学生,由孔子带领一起周游列国讲学(见图1)。

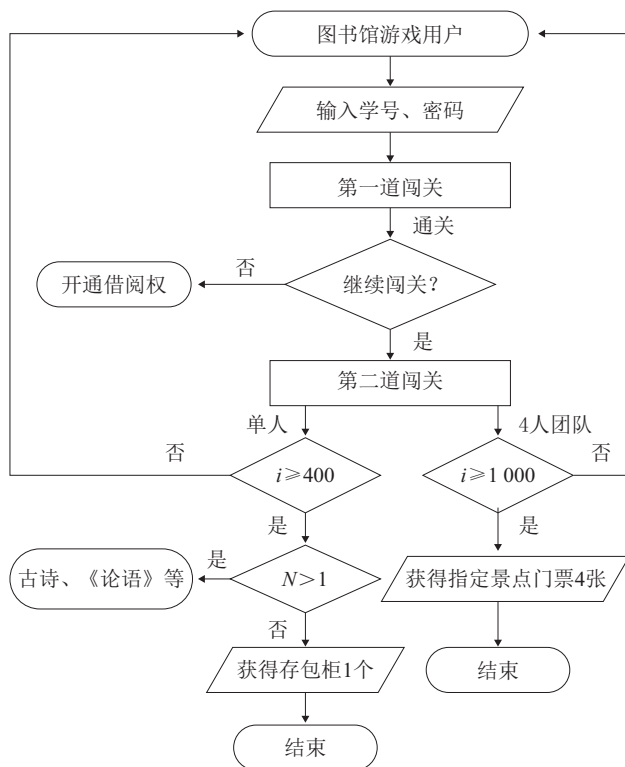


图1 终端设备操作流程

游戏设有两个闯关卡,学生利用终端设备可以随时登录,在登录页面输入学号和密码,即可进入游戏第一道闯关卡,这部分题主要涉及图书馆馆藏、图书馆舍分布和书目检索等内容选择题,新生闯过此关即可获得开通图书借阅服务的奖励。

继续答题,进入第二道闯关卡。此关的题目是有关春秋战国时期的故事和儒家经典,闯关题型包括看故事猜成语和看句子填空。

闯关形式分为单人闯关和4人团队闯关两种形式,其中单人一次答对大于或等于400道题,可获得图书馆存包柜1个,使用权限为半年。曲阜师范大学每年的考研人数都很多,但图书馆存包柜资源有限,通过这种游戏方式公平竞争,不仅使存包柜得到有效的利用,也避免学生间矛盾的产生,更重要的是增长学生的知识,宣扬中国传统文化。单人第 $N(N>1)$ 次闯关成功根据榜上排名可获得古诗集、《论语》、字帖等不同等级的奖品。4人闯关也称团队闯关,在游戏平台中学生间可以相互加好友,一个人可以邀请3个人或相互之间邀请组成4人团队,团队7天之内累计答对大于或等于1000($i \geq 1000$)道题并且团队排名在前20名,4人均可获得曲阜市孔庙、孔林和孔府门票一日游,不仅学到知识,还增进了同学间的感情。

4.3 反馈与维护阶段

反馈即获取实际水平与预期目标差距的信息,目的是缩小实际水平与目标水平的差距^[14]。每个学生的知识水平和接受能力都有很大差异,对选择题的难度,游戏的代入感、有趣性、操作方法等方面都可能存在不同的态度,学生可以提出看法,设计团队根据反馈的问题及时解决,完善游戏中待改进的地方。反馈、维护和利用是一个不断循环的过程,一直伴随游戏存在。《周游列国》游戏在运行中,当设计团队在定期对数据进行处理期间,对培训内容进行调整或由于同时登录游戏的人数较多,终端设备技术进行更新时,游戏系统无法正常运行,就需要对游戏系统进行维护更新。

5 结语

《周游列国》游戏根据曲阜师范大学的实际资源情况和所处地域优势进行设计,在设计中积极鼓励学生参与并给出有价值的参考意见,使游戏更完善和人性化。图书馆游戏不仅给新生提供一种新的入馆培训体验,还给在校生提供不同的学习方式,树立新的图书馆形象。曲阜师范大学游戏化服务还在探索中,目前只给出一些简单的设计思想,对于开发游戏平台需要哪些具体的技术尚未作出更深入的思考。

参考文献

- [1] 中国游戏产业1—6月报告:收入997.8亿,手游增200亿[EB/OL]. (2017-11-17) [2017-12-19]. http://www.sohu.com/a/204866334_499976.html.
- [2] 韩宇,朱伟丽. 美国大学图书馆游戏服务的调查与思考[J]. 图书情报工作, 2009, 53 (23): 99-102.
- [3] 中国图书馆学会. 2014年美国图书馆协会年会暨展会召开[EB/OL]. (2014-07-23) [2018-01-06]. <http://www.lsc.org.cn/contents/1249/7991.html>.
- [4] 刘甲库,杨雪晶,许静波. 美国公共图书馆游戏服务探微[J]. 图书情报工作, 2015, 59 (5): 82-88.
- [5] WEISS P. Borders in cyberspace: conflicting public sector information policies and their economic impacts[J]. Annals of the Institute of Statistical Mathematics, 2002, 32 (1): 17-23.
- [6] HARRIS A, RICE S E. Gaming in academic libraries: collections, marketing, and information literacy[M]. Association of College and Research Libraries, Division of the American Library Association, 2010.
- [7] 曾艳,张珈利,涂艳玲. 大学图书馆游戏化服务实践与思考[J]. 图书情报工作, 2016 (15): 66-70.
- [8] 赵启民. 日本的游戏图书馆[J]. 图书馆学研究, 1986 (3): 99.
- [9] 黄鸣奋. 碎片美学在“超现代”的呈现[J]. 学术月刊, 2013 (6): 36-46.
- [10] 王承博,李小平,赵丰年,等. 大数据时代碎片化学习研究[J]. 电化教育研究, 2015, 36 (10): 26-30.
- [11] 张妍妍,余波,郭蕾,等. 碎片化阅读时代高校图书馆服务创新研究[J]. 图书馆建设, 2017 (4): 44-50.
- [12] 武超. 影院动画视觉代入感探究——《猫头鹰王国之守卫者传奇》为例[J]. 美术大观, 2015 (1): 117.
- [13] 组织形象[EB/OL]. [2018-01-06]. <https://baike.baidu.com/item/%E7%BB%84%E7%BB%87%E5%BD%A2%E8%B1%A1>.
- [14] 刘辉. 促进学习的课堂评价结果处理研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2010.

作者简介

刘洁,女,1992年生,硕士,研究方向:虚拟社区, E-mail: 1421025129@qq.com。
李兴保,男,1961年生,教授,研究方向:现代远程教育, E-mail: 274378128@qq.com。

Gamification Service Design in University Library

LIU Jie LI XingBao
(Qufu Normal University, Rizhao 276800, China)

Abstract: Library gamification services have become a new way of learning, and are important methods for colleges and universities to improve students' information literacy and provide personalized learning experiences. Based on the analysis of the current situation of the development of gamification services in domestic and foreign university libraries, this article establishes the development principles and support system for library gamification service projects, and combines the characteristics of Qufu Normal University to design the implementation process of library gamification services. To provide reference for the promotion of confucian culture and the development of library gamification services in domestic colleges and universities.

Keywords: Qufu Normal University; University Library; Design; Gamification Service; Confucianism

(收稿日期: 2018-01-04)