

# 学术图书馆游戏化项目调查报告

## ——以美国格林斯伯勒市大学图书馆游戏化项目为例

沈一

苏州科技大学图书馆

**摘要:** 学术图书馆 (academic library) 是为高等学习机构如学院 (college) 或大学 (university) 提供服务的图书馆。游戏化指的是在非游戏环境中将游戏的思维和游戏的机制进行整合运用, 以引导用户互动和使用的方法。大学图书馆开放过程中融入游戏化项目, 可以增加师生们的参与度、忠诚度和乐趣。本文通过美国格林斯伯勒市 (Greensboro) 大学图书馆游戏化项目调查, 探讨图书馆游戏化项目实施及可普及性。

**关键词:** 学术图书馆; 游戏化; 项目

**DOI:** 10.65976/3080-0374.2026.07.065

信息传播“游戏化”概念, 最早由美国物理学家、心理学家和传播学家威廉·斯蒂芬森 (William Stephenson, 1902—1989) 写于 1967 年《大众传播的游戏理论》一书。1990 年, 美国图书馆联盟“游戏能否作为一种教育工具和馆藏资源”课题组, 调查了二十五所大学图书馆之后, 发现有三分之二大学图书馆认可游戏化项目<sup>[1]</sup>。2001 年, 加拿大西蒙菲莎大学素里分校第一次在学校图书馆服务系统纳入游戏化项目<sup>[2]</sup>。2009 年开始, 美国大学图书馆游戏化项目兴起, 一些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元素, 获得了学生一致好评<sup>[3]</sup>。2011 年, “游戏化”词条列为《牛津词典》的年度热词, 主要定义是“使用游戏机制和游戏化体验设计, 数字化的鼓舞和激励人们实现自己的目标。”

### 一、大学图书馆游戏化项目概述

近年来, 一些大学图书馆利用 RPG (角色扮演游戏) 形式, 让学生接受任务, 类似“寓教于乐”的活动方式, 吸引了学生的注意力。如: 一款名叫 *Chrome Dinosaur Game* 的小游戏, 隐藏于学生电脑的 Chrome 浏览器上, 即使在断网状态下也能操作, 缓解了学生处于断网状态下的无聊感。美国密歇根大学信息学院、乔治梅森大学历史与新媒体中心联合设计的一款在线游戏 *BiblioBouts.org*, 通过游戏竞争形式提高数据处理效率的同时, 提升了学生们信息素养<sup>[4]</sup>。Farkas 认为, 游戏元素能让学生处于一种“沉浸式”学习状态, 其图书馆将迎新之旅形式设计为“寻宝游戏”, 令人惊

讶的是, 学生不但喜欢, 而且沉浸其中<sup>[5]</sup>。Kim 介绍: *Piano Stairs, Bottle Bank Arcade Machine, Speed Camera Lottery* 等图书馆游戏化项目, 为学生提供了有规则可循且有趣的活动<sup>[6]</sup>。Calvert 认为游戏化是关于乐趣, 但图书馆游戏化项目已经超越了玩游戏<sup>[7]</sup>。Bigdel 等认为, 游戏化具有不可否认的潜力, 可以帮助图书馆员、网站设计师使图书馆的运营, 对学生更有亲和力<sup>[8]</sup>。Eden 将心理学家 Martin Seligman 的 PERMA (幸福理论) 模型, 融入图书馆游戏化项目, 即积极情绪、参与、关系、意义和成就<sup>[9]</sup>。2008 年, 美国图书馆协会提倡图书馆每年举办一次“游戏日”项目, 并且“节点化准备、多样化宣传、规模化运作”<sup>[10]</sup>。学者肖婵认为美国图书馆游戏化服务实践“规模和应用范围不大, 游戏化服务多利用已有平台, 游戏化元素的应用以 PBL 为主, 设计以学生为中心, 重视评估和效果跟踪, 但缺乏深入评估的有效工具<sup>[11]</sup>。”刘雅琼等以北京大学图书馆推出的一款信息素养教育“图书馆的初遇”游戏为例, 探讨了以手游形式训练信息素养, 让信息素养教育广泛化, 能唤起学生的学习兴趣, 强化信息素养重要知识点, 还能让信息素养教育持久化<sup>[12]</sup>。李峰等调研了清华大学图书馆“爱上图书馆之排架也疯狂”“书之秘语 1.0 版”, 武汉大学图书馆“拯救小布”, 湖南大学图书馆“知识闯关”, 台湾大学图书馆“探索游乐园”等五款游戏, 认为游戏可以作为大学生信息素养教育的“有益补充但非替代”<sup>[13]</sup>。洪跃以美国田纳西州大学查塔努加分校图书馆“*Nightmare on vine street*”游戏, 介绍了美国大学图书馆信息素养教育游

戏研究与实践情况。华中师范大学图书馆推出一款“图书分类”游戏，提出了信息素养教育可以采用游戏化方式，但要丰富教育游戏中的信息素养知识，实现信息素养教育游戏类型多样化<sup>[14]</sup>。Kim 设计了 World's Deepest Bin, Play Belt, Epic Win ( 世上最深的储物箱，玩乐地带，史诗般的书籍之胜 ) 等图书馆游戏化项目<sup>[15]</sup>。Laubersheimer 等人创设了一套基于网络的徽章游戏化系统“信息技巧速成”(InfoSkills2Go)，可以培养学生的信息素养<sup>[16]</sup>。由此可见，大学图书馆适当融入“寓教于乐”的游戏化元素，不失为一种提升图书馆用户黏性的办法。

## 二、美国格林斯伯勒市大学图书馆游戏化项目调查

格林斯伯勒市，位于美国北卡罗来纳州中北部。十八世纪末爱尔兰和德国移民移此，1870 年建市。人口 30.11 万 (2024 年)，市区占地面积 353.92 平方千米。格林斯伯勒市高等院校资源丰富，学术图书馆有吉尔福德学院图书馆 (Guilford College Library, 1837 年)、格林斯博罗学院詹姆斯·艾迪逊·琼斯图书馆 (James Addison Jones Library of Greensboro College, 1838 年)、本内特学院托马斯·F·霍尔盖特图书馆

(Thomas F.Holgate Library of Bennett College, 1873 年)、北卡罗莱纳大学格林斯博罗分校沃尔特·克林顿·杰克逊图书馆 (Walter Clinton Jackson Library of University of North Carolina at Greensboro, 1891 年)、北卡罗莱纳农工州立大学 F·D·布鲁福德图书馆 (F.D.Bluford Library of North Carolina Agricultural and Technical State University, 1891 年)、吉尔福德技术社区学院图书馆 (Library of Guilford Technical Community College, 1958 年)、东海岸理工大学图书馆 (Library of East Coast Polytechnic Institute University, 1966 年)、艾隆大学法学院图书馆 (Library of Elon University School of Law, 2006 年) 等。2020 年 11 月，笔者分别向格林斯伯勒市 UNCG 大学沃尔特·克林顿·杰克逊图书馆临时馆长 Michael A.Crumpton、格林斯博罗学院的詹姆斯·艾迪逊·琼斯图书馆馆长 Will Ritter、本内特学院的托马斯·F·霍尔盖特图书馆馆长 Joan Williams、北卡罗莱纳农工州立大学的 F·D·布鲁福德图书馆服务主任 Vicki Coleman 等发送“格林斯伯勒市学术图书馆游戏化项目水平调查”<sup>①</sup>电子邮件，2020 年 11 月 16 日、19 日收到两份有效答卷：

答卷 1: UNCG 大学 Walter Clinton Jackson 图书馆临时馆长 Michael A.Crumpton IP 地址: 139.55.174.236 来源: 链接 ( 直接访问 ) 填写时间: 2020/11/16 23:11:45
1. 贵校图书馆本年有游戏化项目吗? * 答: 没有
2. 2017 年 -2020 年, 贵校图书馆有游戏化项目吗? * 答: 有
3. 2017 年 -2020 年, 如果贵校举办图书馆游戏化项目, 每年游戏化项目数量是多少? * 答: 2017 ( 1 ) † 2018 ( 2 ) † 2019 ( 4 ) † 2020 ( 0 )
4. 2017 年 -2020 年, 如果贵校曾举办图书馆游戏化项目, 贵馆项目工作者数量是多少? * 答: 2017 ( 1 ) † 2018 ( 2 ) † 2019 ( 2 ) † 2020 ( 0 )
5. 2017 年 -2020 年, 如果贵校曾举办过图书馆游戏化项目, 请注明每年参加人数是多少? * 答: 2017 ( 25 ) † 2018 ( 60 ) † 2019 ( 75 ) † 2020 ( 0 )
6. 贵校师生对图书馆游戏化项目如何评价? * 答: 2017 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2018 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2019 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2020 ( 差, 一般, 还是好? ) 【N/A】 <sup>②</sup>
7. 如果贵校每年举办图书馆游戏化项目, 参加者对项目实施效果的如何评价? * 答: 2017 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2018 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2019 ( 差, 一般, 还是好? ) 【好】 † 2020 ( 差, 一般, 还是好? ) 【N/A】
8. 如果在上述年份贵校图书馆未举办游戏化项目, 那么, 未来有计划实施游戏化项目吗? 如果回答“是”, 请 说明下一年度计划实施几个游戏化项目? * 答: N/A
9. 贵校会持续实施图书馆游戏化项目吗? 如果答案“是”, 请说明下一年度计划实施游戏化项目? * 答: 不确定
10. 你对本研究有什么建议或评论吗? * 答: 有些项目经费应由政府拨款资助

答卷 2: 本内特学院的 Thomas F Holgate 图书馆馆长 Joan Williams

IP 地址: 192.154.62.120  
来源: 链接 ( 直接访问 )

填写时间：2020/11/19 21:42:28

1. 贵校图书馆本年有游戏化项目吗? * 答: 无
2. 2017年-2020年贵校图书馆有游戏化项目吗? * 答: 无
3. 2017年-2020年, 如果贵校举办图书馆游戏化项目, 每年游戏化项目数量是多少? * 答: N/A
4. 2017年-2020年, 如果贵校曾举办图书馆游戏化项目, 贵馆项目工作者数量是多少? * 答: N/A
5. 2017年-2020年, 如果贵校曾举办过图书馆游戏化项目, 请注明每年参加人数是多少? * 答: N/A
6. 贵校师生对图书馆游戏化项目如何评价? * 答: N/A
7. 如果贵校每年举办图书馆游戏化项目, 参加者对项目实施效果的如何评价? * 答: N/A
8. 如果在上述年份贵校图书馆未举办游戏化项目, 那么, 未来有计划实施游戏化项目吗? 如果回答“是”, 请说明下一年度计划实施几个游戏化项目? * 答: 不确定
9. 贵校会持续实施图书馆游戏化项目吗? 如果答案“是”, 请说明下一年度计划实施游戏化项目? * 答: N/A
10. 你对本项研究有什么建议或评论吗? * 答: 无

上述调查问卷设计, 出于问题之间的逻辑性与关联性考虑, 针对答卷人对1、2题的选择, 问卷自动显示或跳过相关问题。如果答卷人对第1题、第2题填“否”, 那么与问卷所列年份的关联性问题(3、4、5、6、7、9题)便会自动跳转, 反之亦然。答卷一: 2017—2020年, 沃尔特·克林顿·杰克逊图书馆每年举办游戏化项目, 组织者1-2名, 参加者约100人/次。项目参加者感觉良好, 但涉及下年度游戏化项目计划时, 答案为“不确定”, 主要原因是“拨款”的不确定性。2017—2020年, 参加游戏化项目人数呈逐年增加趋势, 体验感反馈正向, 而且吸引了更多的学生走进图书馆。因此, 将游戏元素纳入大学图书馆信息素养教育项目, 既提高了学生的兴趣和参与度, 也有利于大学图书馆事业发展。但是, 图

书馆游戏化项目经费来源不固定, 增加了项目实施的不确定性。Joan Williams馆长回复: 2017—2019年, 托马斯·F·霍尔盖特图书馆没有实施游戏化项目, 以后不确定是否实施。第一次调研时, 美国格林斯伯勒市正处于新型冠状病毒感染疫情时期, 无法通过面对面的形式向图书馆管理者、工作人员、学生进行调研, 以了解他们对图书馆游戏化项目的真实感受。所以, 上述两位馆长在电子调查问卷答复时, 均表示无下年度游戏化项目计划。由此可见, 大学图书馆游戏化项目具有随机性, 影响项目实施的重要因素是经费的不确定性。鉴于电子调查问卷样本回收率50%, 影响了调查评估结论的客观性。2017—2024年, 跟踪上述大学图书馆官网, 查询图书馆游戏化项目信息如下:

序号	图书馆名称	建馆年代	调查年份	活动内容	次数
1	吉尔福德学院	1837	2017-2024	——	0
2	詹姆斯·艾迪逊·琼斯	1838	2017-2024	——	0
3	托马斯·F·霍尔盖特	1873	2017-2024	——	0
4	沃尔特·克林顿·杰克逊	1891	2017	——	1
			2018	——	2
			2019	——	4
			2020-2022	——	0
			2023	搭乐高积木	1
				音乐馆复活节寻蛋	1
				数字小说大战活动	1
搭乐高积木	1				
5	F·D·布鲁福德图书馆	1891	2017-2024	——	0
6	吉尔福德技术社区学院	1958	2017-2024	——	7
7	东海岸理工大学	1966	2017-2024	——	0
8	艾隆大学法学院	2006	2017-2024	——	0

由上表可见,沃尔特·克林顿·杰克逊图书馆的游戏化项目内容丰富,并且活动具有一定的连续性。

### 三、结论

大学院校图书馆游戏化项目,不失为培养大学生信息素养的一种灵活方式。图书馆项目以游戏为工具,可以实现学生与图书馆的正向互动,进而拓展了图书馆服务功能。但是,项目游戏化类似积分化的做法,虽然为用户设计了一个可以触及的奖励系统,但用户不一定会与学习专业技术或技能等信息素养联系起来。值得注意的是,一些大学图书馆游戏化项目活动中,部分学生更喜欢获得参与性徽章,而不是基于提高信息素养的徽章。学习能力较强的学生,喜欢同时获得两种徽章。有的学生参加活动,往往出于好玩或奖励,忽略了项目活动的目的。因此,大学图书馆游戏化项目策划、活动形式要不断创新,以适应图书馆事业的发展。在发挥游戏化项目积极作用的同时,尽可能优化游戏化项目形式,以平衡用户体验与举办项目初衷之间的关系。值得注意的是,虽然项目游戏化能在各个行业中影响到用户使用时的心理倾向,进而促进用户的参与与分享。但是,并非大学图书馆所有项目都适用游戏化形式。例如,在延续行之有效的信息服务、文献保障、文化教育、学科情报、查收查引等项目基础上,定期举办专题讲座、展览等文化教育项目,以涵养师生人文精神。本文主要针对大学图书馆游戏化项目水平的评估,结论不适用公共图书馆类似项目水平的评估。

#### 注释:

- ① 格林斯伯勒市学术图书馆游戏化项目水平调查信息  
详见: <https://www.wjx.cn/report/97423248.aspx>。  
② N/A 意为“不适用”。

#### 参考文献:

- [1] Weiss P N. Borders in cyberspace: conflicting public sector information policies and their economic impacts[M]//Public Sector Information in the Digital Age. Edward Elgar Publishing, 2004: 137-160.  
[2] Wallace L. Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy, edited by Amy Harris and Scott E. Rice. Chicago, IL: Association of College & Research Libraries, 2008. 231p. \$38.00. ISBN 978-0-8389-8481-9. [J]. The Journal of Academic Lib

rarianship, 2009, 35(4): 391-392.

- [3] 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, 60(15): 66-70.  
[4] Danforth L. Gamification and libraries [J]. Library Journal, 2011, 136(3): 84-84.  
[5] Farkas M. In Practice: Just a Game? [J]. American Libraries, 2014, 45(1/2): 26-26.  
[6] Kim B. Gamification [J]. Library Technology Reports, 2015, 51(2): 10-18.  
[7] Calvert P. Understanding gamification [J]. The Electronic Library, 2016, 34(5).  
[8] Bigdeli Z, Haidari G, HajiYakhchali A, et al. Gamification in library websites based on motivational theories [J]. Webology, 2016, 13(1).  
[9] Eden B L. Game It Up! Using Gamification to Incentivize Your Library: edited by David Folmar, Lanham, MD, Rowman & Littlefield, 2015 (Library technology essentials; no. 7), xiii, 133 pp. ISBN 978-1-4422-5335-3 [J]. 2016.  
[10] 明娟. 美国图书馆“游戏日”活动经验及启示 [J]. 图书馆论坛, 2014, 34(3): 137-143.  
[11] 肖婵. 美国图书馆游戏化服务实践探析 [J]. 图书馆建设, 2017(8): 83-89.  
[12] 刘雅琼, 李峰, 张春红, 等. 图书馆信息素养教育手机游戏的设计与实施——以国内高校图书馆首款主题故事类手游为例 [J]. 图书与情报, 2018(6): 91-96.  
[13] 刘雅琼, 李峰. 我国高校图书馆信息素养教育游戏的案例调查与方案设计 [J]. 图书与情报, 2017(2): 91-96+16.  
[14] 洪跃. 中美高校图书馆信息素养教育游戏调查与思考 [J]. 图书与情报, 2015(5): 70-77.  
[15] Laubersheimer J, Ryan D, Campaign J. InfoSkills2Go: using badges and gamification to teach information literacy skills and concepts to college-bound high school students [J]. Journal of library administration, 2016, 56(8): 924-938.  
[16] Nicholson S. A user-centered theoretical framework for meaningful gamification, paper presented at the Games+Learning+Society 8.0 [J]. 8.0, Madison, USA, 2012.