

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

με τον κ. *Erik Reuvers*,

Σύμβουλο Ανάγνωσης Μέσων Επικοινωνίας / Σύμβουλο Προώθησης Μηχανών
Αναζήτησης

στην *Εύα Σεμερτζάκη*, συντάκτρια, περιοδικό *Συnergasia*

Το 9^ο Διεθνές Συνέδριο της Επιτροπής Ενίσχυσης Βιβλιοθηκών πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα στο Ίδρυμα Ευγενίδου στις 15-16 Νοεμβρίου 2013. Το θέμα του συνεδρίου ήταν *Εκπαίδευση και Βιβλιοθήκες στον Ψηφιακό Κόσμο*. Ανάμεσα στους εκλεκτούς ξένους ομιλητές ήταν ο κ. Erik Reuvers, Σύμβουλος Ανάγνωσης Μέσων Επικοινωνίας / Σύμβουλος Προώθησης Μηχανών Αναζήτησης, ο οποίος παρουσίασε την ομιλία του με τίτλο *Το Καθεστώς του gaming στις βιβλιοθήκες της Ολλανδίας*. Αν και η κα Janta van Lienden, μέλος της Επιτροπής, είχε την ευγενή καλωσύνη να κανονίσει συνάντηση με τον Erik για τη συνέντευξη, αναγκάστηκα να ματαιώσω τη ζωντανή συνέντευξη για οικογενειακούς λόγους. Επομένως, η συνέντευξη κατέστη εφικτό να πραγματοποιηθεί μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

ΕΣ. Κύριε Reuvers, πώς αποφασίσατε να ασχοληθείτε με την ανάπτυξη των παιχνιδιών και πώς συνδέσατε το επάγγελμά σας με τις βιβλιοθήκες; Μιλήστε μας, παρακαλώ, για τις επαγγελματικές σας δραστηριότητες.

ER. Ήμουν πάντοτε επιρρεπής στην έννοια του παιχνιδιού – και ξεκίνησα αρκετά νέος. Όταν ήμουν 18 χρονών μου δόθηκε η ευκαιρία να εργαστώ σε μια εταιρεία παιχνιδιών και ξεκίνησα την πορεία μου από εκεί. Κάποια στιγμή, η Βιβλιοθήκη του Rotterdam μας προσέγγισε για να μας ρωτήσει αν θα μπορούσαμε να τους βοηθήσουμε με τα παιχνίδια για να πλησιάσουν τα παιδιά. Από εκεί υπήρχε βαθμιαία συνέχεια και εδώ και τρία χρόνια εργαζομαι για την ProBiblio, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις που απόκτησα από την βιομηχανία του παιχνιδιού και εφαρμόζοντάς τις στις βιβλιοθήκες, αν και το πεδίο των ενδιαφερόντων μου είναι πολύ ευρύτερο: πληροφοριακή παιδεία σε πολυμέσα.

ΕΣ. Ποιές είναι οι πολιτικές ανάπτυξης των συλλογών βιβλιοθηκών σχετικά με τα παιχνίδια; Πώς θεωρείτε ότι οι βιβλιοθήκες και ειδικά οι δημόσιες βιβλιοθήκες επωφελοούνται όταν εισάγουν παιχνίδια για το κοινό τους;

ER. Η αγορά στην Ολλανδία είναι δύσκολη όταν πρόκειται για παιχνίδια. Οι βιβλιοθήκες είναι ελεύθερες να επιτρέπουν στους ανθρώπους να παίζουν κάθε παιχνίδι σε φυσική

μορφή στη βιβλιοθήκη, αλλά αν η βιβλιοθήκη επιθυμεί να δανείσει το παιχνίδι στους πελάτες της, τότε μόνο ορισμένοι τίτλοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Οι συλλογές που κατέχουν οι βιβλιοθήκες ποικίλλουν αρκετά – ορισμένες βιβλιοθήκες αποφασίζουν να μην περιλαμβάνουν τίτλους για ηλικίες άνω των 16 ή 18 χρονών, κάποιες επικεντρώνονται μόνο σε οικογενειακά παιχνίδια με βαθμολόγηση 3+ PEGI.

Η ενασχόληση με το παιχνίδι είναι μεγάλη αγορά και θα γίνει ακόμα μεγαλύτερη στο μέλλον. Μερικές φορές οι βιβλιοθήκες φαίνονται ως ανιαρά μέρη γεμάτα σκόνη και η έννοια του παιχνιδιού μπορεί να βοηθήσει να αλλάξει αυτή η εντύπωση. Μου αρέσει να βλέπω τα παιχνίδια ως ζωντανούς αφηγητές ιστοριών με την έννοια ότι δεν είναι διαφορετικά από τα βιβλία.

ΕΣ. *Συνήθως θεωρείται ότι είναι βλαβερό για τη νοητική και φυσική υγεία των παιδιών να κάθονται επί μακρόν μπροστά σε μια οθόνη υπολογιστή. Πώς συμβάλλουν τα παιχνίδια στη διανοητική ανάπτυξη των παιδιών, αν συμβαίνει έτσι;*

ΕΡ. Υπάρχουν πολλές ερευνητικές εργασίες που επιχειρηματολογούν ότι η ενασχόληση με το παιχνίδι είναι θετική δραστηριότητα για την νοητική και φυσική ανάπτυξη και φυσικά υπάρχουν ερευνητικές εργασίες που φθάνουν στο αντίθετο συμπέρασμα. Δεν υπερασπίζομαι την ιδέα τα παιδιά να παίζουν παιχνίδια 8 ώρες ημερησίως – πιστεύω ότι όλα τα πράγματα πρέπει να γίνονται με μετριοπάθεια. Μπορούμε να επιχειρηματολογήσουμε για την ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων, τον συντονισμό χεριού και οφθαλμού, την πολυπραγμοσύνη κ.λπ., αλλά βασικά μιλάμε για μια διασκεδαστική δραστηριότητα! Οι βιβλιοθήκες παίζουν επίσης ένα ρόλο σε αυτό, καθώς θεωρούνται ιδρύματα για οικογένειες. Τα παιδιά επιτρέπεται να παίζουν, αλλά για συνετή χρονική διάρκεια.¹

ΕΣ. *Στο παρελθόν η κοινωνικοποίηση των παιδιών επιτυγχανόταν με παραδοσιακά παιχνίδια. Νομίζετε ότι οι νέοι χάνουν την ευκαιρία να κοινωνικοποιηθούν ως αποτέλεσμα του σύγχρονου παιχνιδιού με υπολογιστές και πώς αυτό επιτυγχάνεται;*

ΕΡ. Και ναι και όχι. Η φυσική επαφή και διάδραση μπορεί να χαθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με βίντεο και με κανένα τρόπο η ψηφιακή επαφή δεν υποκαθιστά τη φυσική διάδραση. Αλλά αυτό που λέγεται ότι οι άνθρωποι που κάθονται στο σπίτι και παίζουν παιχνίδια με βίντεο χάνουν την κοινωνική ζωή τους ή δεν αλληλεπιδρούν μεταξύ τους είναι σαφώς λάθος – σχεδόν κάθε παιχνίδι διαθέτει πλατφόρμα επικοινωνίας. Αν παίζεις

¹ Μετάφραση στα ελληνικά: Εύα Σεμερτζάκη

παιγνίδια σε βίντεο και με τον τρόπο αυτό βρίσκεσαι σε επικοινωνία με φίλους από όλο τον κόσμο, αλλά και αν πηγαίνεις ακόμα έξω με τους φίλους σου στον κινηματογράφο κ.λπ. δεν θα δημιουργηθεί πρόβλημα. Αν το παιγνίδι απομονώνει πλήρως τον άνθρωπο, είναι μια εντελώς διαφορετική ιστορία – οι γονείς και οι κηδεμόνες έχουν τον ρόλο τους εδώ για να εξασφαλίσουν ότι εφαρμόζεται η μετριοπάθεια.

ΕΣ. *Μεταξύ άλλων, υπάρχουν εκπαιδευτικά και διασκεδαστικά παιγνίδια. Ποιές κατηγορίες παιγνιδιών συνιστάτε ως τις πιο κατάλληλες για την ανάπτυξη της συλλογής μιάς βιβλιοθήκης;*

ΕΡ. Τα παιγνίδια που προσφέρει μια βιβλιοθήκη να παίζονται στις εγκαταστάσεις της, δεν πρέπει να έχουν διάρκεια μεγαλύτερη των 15 λεπτών περίπου. Αυτό εξασφαλίζει ότι τα παιδιά δεν έρχονται για να παίζουν πολλές ώρες σε μία επίσκεψη. Επίσης δεν πρέπει να έχουν βαθμολόγηση PEGI πάνω από το 12, καθώς είναι επιθυμητό να γίνονται ευρέως αποδεκτά. Αν μιλάμε για παιγνίδια που δανείζονται οι άνθρωποι για να τα παίξουν στο σπίτι, χρειάζεται να ληφθεί υπόψη ότι οι κατασκευαστές συμφωνούν να χρησιμοποιούνται τα παιγνίδια με τον τρόπο αυτό. Στην Ολλανδία υπάρχουν συμφωνίες με ορισμένους κατασκευαστές – ορισμένοι μας επιτρέπουν να δανείζουμε όλα τα παιγνίδια σε πελάτες, άλλοι επιτρέπουν ορισμένα και άλλοι ακόμα δεν επιτρέπουν τον δανεισμό.

ΕΣ. *Τί είδη και κατηγορίες παιγνιδιών εισάγονται συνήθως στις ολλανδικές βιβλιοθήκες και σε ποιές κατηγορίες βιβλιοθηκών;*

ΕΡ. Στην Ολλανδία χρησιμοποιούμε τα παιγνίδια στις κανονικές βιβλιοθήκες. Οι πανεπιστημιακές βιβλιοθήκες αποτελούν εντελώς ξεχωριστή οντότητα – έχω λίγη ως καθόλου εμπειρία με αυτές. Παιγνίδια όπως το Mario Kart ακόμα λειτουργούν καλά με τις ολλανδικές βιβλιοθήκες, επειδή τα παιγνίδια είναι σύντομα, μπορείς να παίξεις με άλλον και μπορείς να έχεις συναγωνισμό μέσα στο παιγνίδι!

ΕΣ. *Τα παιγνίδια με βίντεο και άλλες κατηγορίες προϋποθέτουν εξειδικευμένο εξοπλισμό για να λειτουργήσουν. Κατά την άποψή μου, η υποδομή αυτή είναι ακριβή και ταυτόχρονα, σύντομα απαξιώνεται τεχνολογικά. Πώς μπορεί να βιβλιοθήκη να αντέξει οικονομικά την αντικατάσταση του εξοπλισμού για παιγνίδια, ώστε να γίνεται ανταγωνιστική με άλλους χώρους παιγνιδιού;*

ΕΡ. Εξαρτάται από τις επιδιώξεις που έχει η βιβλιοθήκη. Οι προϋπολογισμοί είναι πάντοτε χαμηλοί, έτσι δεν μπορείς να έχεις στόχο που ανεβάζει τον πήχυ πολύ ψηλά. Ως βιβλιοθήκη

δεν χρειάζεται να έχεις τον καλύτερο ή τον νεότερο εξοπλισμό – χρειάζεται μόνο να έχεις μια διασκεδαστική συλλογή, ώστε οι άνθρωποι που δεν διαθέτουν τον εξοπλισμό στο σπίτι, να είναι σε θέση ακόμα να διασκεδάζουν με αυτά. Δεν αφορά τόσο πολύ τί έχεις, αλλά τί κάνεις με αυτό που έχεις.

ΕΣ. Έχει λόγο η βιβλιοθήκη να διατηρεί παλιάς τεχνολογίας παιχνίδια και εξοπλισμό στη συλλογή της για ιστορικούς λόγους ή κρίνεται απαραίτητο αλλά και δαπανηρό να τον αντικαθιστά;

ΕΡ. Πολλά από τα παλαιότερα παιχνίδια κουβαλούν μαζί τους πολλή νοσταλγία. Παιχνίδια όπως το Pong, Pacman και Mario ποτέ δεν βγαίνουν από τη μόδα – οι άνθρωποι πάντοτε θέλγονται από αυτά. Νομίζω ότι οι βιβλιοθήκες πρέπει να επικεντρώνονται στον ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν για την κοινότητα – αν υπάρχουν εκεί έξω ομάδες που ήδη παίζουν παλαιά παιχνίδια, προσκάλεσέ τις να τα παίξουν στη βιβλιοθήκη! Κατανόησε τί μπορείς να κάνεις με αυτά. Όπως είπα πριν, μια βιβλιοθήκη δεν είναι δυνατόν να διαθέτει την καλύτερη και πιο σύγχρονη συλλογή – αλλά μπορεί να ανταποκριθεί στο ευρύ κοινό.

ΕΣ. Με τα παιχνίδια σε υπολογιστές και βίντεο οι νέοι ίσως γίνουν εγγράμματοι στους υπολογιστές, αλλά χάνουν την επαφή τους με τον έντυπο κόσμο των βιβλίων. Πώς αντιδράτε στη διαπίστωση αυτή;

ΕΡ. Τότε τα παιχνίδια ίσως αποτρέπουν τους ανθρώπους να αγγίζουν βιβλία, αλλά ακόμα διαβάζουν μέσα από το παιχνίδι και δέχονται την εμπειρία της ιστορίας με την εξέλιξη του χαρακτήρα. Ίσως δεν είναι ένα έντυπο βιβλίο, αλλά είναι μία ιστορία με κάθε τρόπο! Χρειαζόμαστε βιβλιοθήκες που να συνδέονται με τους νέους ανθρώπους και αυτός είναι ο τρόπος να το κάνεις. Ίσως τα έντυπα βιβλία συνδέονται με το παιχνίδι με όμοιες δομές πλοκής και περιστάσεων.

ΕΣ. Υπάρχουν εκπαιδευτικά συστατικά στα διασκεδαστικά παιχνίδια. Ποιά είναι τα χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει κατά νούν ο κατασκευαστής για να δημιουργήσει ένα παιχνίδι, το οποίο οι βιβλιοθήκες μπορούν να περιλάβουν στις συλλογές τους και να το παρουσιάζουν στους χρήστες χωρίς να είναι βλαβερό;

ΕΡ. Πρώτα από όλα, χρειάζεται να είναι παιχνίδι με προσανατολισμό στην οικογένεια. Πρέπει να παίζεται από παιδιά και ενήλικες ομοίως, με το στοιχείο του συναγωνισμού μέσα στο παιχνίδι. Ιδεατά το παιχνίδι πρέπει να τελειώσει σε 15 λεπτά και να επιτρέπει σε

πολλούς παίκτες να παίζουν ταυτόχρονα. Επιπλέον αυτών πρέπει να αποφεύγεται υλικό βαθμού πάνω από 12 όπως βία, ναρκωτικά, βλασφήμιες.

ΕΣ. *Κατά τη γνώμη σας, πώς μπορεί μια βιβλιοθήκη να εκμεταλλευτεί τα παιχνίδια στη συλλογή της, ώστε να τα κάνει ελκυστικά στην κοινότητα των χρηστών;*

ΕΡ. Θα έλεγα: ξεκινήστε με λίγα. Υπάρχει πλήρης εξάρτηση από τις κονσόλες που έχουν οι άνθρωποι στα σπίτια τους. Ίσως υπάρχουν πολλά xbox στην κοινότητα των χρηστών, αλλά ίσως είναι Wii. Γίνεται αντιληπτό ότι οι άνθρωποι που δανείζονται τα παιχνίδια θα είναι ίσως μητέρες. Ξεκινήστε με μία αρχική συλλογή με μερικά παιχνίδια Wii και μερικά Nintendo DS – και διαγνώστετε τί θέλουν οι άνθρωποι να δανείζονται! Μετά προχωρήστε από το σημείο αυτό – πάρτε αποφάσεις με βάση τον δανεισμό των παιχνιδιών. Και τραβήξτε την προσοχή στο γεγονός ότι διαθέτετε αυτό το νέο μέσο! Κάντε αναφορά στα τοπικά μέσα ενημέρωσης, στις εφημερίδες κλπ. και επικοινωνήστε με νέους για να τους μιλήσετε γι'αυτό!

ΕΣ. *Γίνεται αντιληπτό ότι όταν σκεφτόμαστε τα παιχνίδια, το μυαλό μας τα συσχετίζει με παιδιά και εφήβους. Υπάρχουν παιχνίδια που απευθύνονται σε μεγαλύτερους ανθρώπους στις ολλανδικές βιβλιοθήκες;*

ΕΡ. Ορισμένα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν εύκολα από μεγαλύτερους στην ηλικία ανθρώπους. Σκεφτείτε για απλά παιχνίδια όπως η Wii αθλοπαιδιά κατάρριψης κοτυνών – καθένας γνωρίζει πώς να το παίξει και αποτελεί πολύ φυσικό είδος παιχνιδιού για να παίξεις σε παιχνίδια βίντεο. Το ίδιο συμβαίνει με τα περισσότερα παιχνίδια υποδρομίων. Οι μεγαλύτεροι άνθρωποι θέλουν να παίζουν παιχνίδια, αλλά υπάρχει ένα πραγματικό εμπόδιο, αφού δεν γνωρίζουν πώς να παίξουν. Πρέπει να είσαι υπομονετικός με αυτούς και να τους διεγείρεις το ενδιαφέρον, αλλά μόλις ξεκινήσουν ...

Είχαμε μεγάλη επιτυχία να φέρνουμε τους νέους ανθρώπους κοντά με τους μεγαλύτερους και να παίζουν παιχνίδια σε βίντεο. Οι νέοι άνθρωποι γίνονται οι δάσκαλοι. ☺

ΕΣ. *Υπάρχουν εργαλεία αξιολόγησης για ένα βιβλιοθηκονόμο πριν αποκτήσει παιχνίδια για τη βιβλιοθήκη;*

ΕΡ. Σκεφτείτε τα δημογραφικά στοιχεία της βιβλιοθήκης – τί είδους άνθρωποι είναι μέλη και τί είδους παιχνίδια παίζουν; Τί θα μπορούσε η βιβλιοθήκη να τους προσφέρει; Κάτι άλλο, εξασφαλίστε ότι είσατε ενήμεροι για τους εκδότες και τα πνευματικά δικαιώματα όταν δανείτε σε πελάτες – δεν επιθυμείτε να αντιμετωπίσετε μία δίκη!

ΕΣ. Μια έννοια του νέου όρου gamification είναι ο συνδυασμός μάθησης και διασκέδασης.

Μπορείτε σας παρακαλώ να τον αναλύσετε περαιτέρω;

ΕΡ. Ο όρος gamification μπορεί να περιγραφεί ως η εφαρμογή των αρχών του παιγνιδιού σε καταστάσεις του πραγματικού κόσμου. Κάνουν τον κόσμο ένα διασκεδαστικό μέρος για εργασία και μάθηση.

Σκεφτείτε παραδείγματα όπως μουσικά σκαλιά – θορυβούν όταν βηματίζετε, κάνοντας πιο χαρούμενη την πράξη της ανόδου αναβαθμίδων.

Η διαδικασία παιγνιδιού μας διδάσκει ότι είναι σωστό να διασκεδάζουμε – αν μπορούμε να αφήνουμε τους ανθρώπους να απολαμβάνουν την εκπαίδευση με τον ίδιο τρόπο που απολαμβάνουμε το παιχνίδι σήμερα, ο κόσμος θα γινόταν καλύτερο μέρος για εκπαίδευση.

ΕΣ. Πώς προβλέπετε την εξέλιξη των παιγνιδιών στις βιβλιοθήκες;

ΕΡ. Νομίζω ότι εξαρτάται από τη βιβλιοθήκη και από το κοινό στο οποίο στοχεύει. Λαμβάνοντας υπόψη τους προϋπολογισμούς, δεν μπορούμε εύκολα να διαθέτουμε μια σύγχρονη συλλογή και ανταγωνιζόμαστε με τις καταστάσεις στο σπίτι για τους νέους – αλλά μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα μέρος όπου οι άνθρωποι μπορούν να βρεθούν μαζί, να απολαύσουν τα παιχνίδια και να δανείζονται παιχνίδια. Ελπίζω ότι το παιχνίδι θα αγκαλιαστεί στις βιβλιοθήκες με όμοιο τρόπο με τη μουσική και τα DVD, αλλά θα πάρει χρόνο ...

ΕΣ. Θα ήθελα να σας ευχαριστήσω πολύ για τον χρόνο που διαθέσατε να απαντήσετε στις ερωτήσεις αυτές. Οι πληροφορίες που παρέχετε είναι σημαντικές για τους Έλληνες βιβλιοθηκονόμους που είτε θα ήθελαν να εισάγουν τα παιχνίδια στις βιβλιοθήκες τους, ή να τα αξιολογήσουν και να τα καταστήσουν πιο ελκυστικά για τους χρήστες.