

中国公共图书馆老年人游戏服务研究

安珈锐, 田丽*, 刘培旺

(辽宁师范大学 政府管理学院, 大连 116029)

摘要: [目的 / 意义]根据老年读者对图书馆游戏服务的实际需求和国外相关的成功经验, 本文提出适合中国公共图书馆老年人游戏服务建议, 为日后相关研究与实践提供参考。[方法 / 过程]研究首先以阅读文献和访问图书馆门户网站的方式调研了国内外公共图书馆老年人游戏服务的现状; 而后对 14 名老年读者进行半结构化访谈, 调研并分析了老年读者对图书馆游戏服务的需求情况。[结果 / 结论]根据调研结果并借鉴国外公共图书馆老年人游戏服务的成功经验, 从服务理念、服务资源、服务形式、服务机制、服务管理 5 个方面对中国公共图书馆老年人游戏服务的开展提出了合理化建议。

关键词: 公共图书馆; 老年人; 公共文化服务; 游戏服务

中图分类号: G302 **文献标识码:** A **文章编号:** 1002-1248 (2020) 08-0040-08

引用本文: 安珈锐, 田丽, 刘培旺. 中国公共图书馆老年人游戏服务研究[J]. 农业图书情报学报, 2020, 32(8): 40-47.

Gaming Services for the Elderly in Public Libraries in China

AN Jiarui, TIAN Li*, LIU Peiwang

(School of Government Management, Liaoning Normal University, Dalian 116029)

Abstract: [Purpose/Significance] Based on our understanding of the actual needs of senior readers for library gaming services, and summarizing relevant overseas experiences of gaming success, the paper puts forward suggestions on gaming services for senior citizens in China's public libraries, providing references for future related research and practice. [Methods/Procedures] The authors first surveyed the current status of gaming services for the elderly in public libraries at home and abroad by literature review and visiting library websites. Then semi-structured interviews were conducted with 14 elderly readers to investigate and analyze their demand for library gaming services.

收稿日期: 2020-03-30

基金项目: 大连市社科联项目“大连地区精准脱贫攻坚阶段的文化引领策略研究”(2019dlskyb055)

作者简介: 安珈锐(1996-), 女, 研究生, 辽宁师范大学政府管理学院图书情报与档案管理专业, 研究方向为信息服务与用户研究。

ORCID: 0000-0001-6160-464X。刘培旺(1996-), 男, 研究生, 辽宁师范大学政府管理学院图书情报与档案管理专业, 研究方向为数字阅读。ORCID: 0000-0003-0528-6047

*通信作者: 田丽(1971-), 女, 教授, 辽宁师范大学政府管理学院, 研究方向为信息服务。ORCID: 0000-0003-4182-7883

[Results/Conclusions] Based on the research results and drawing on the successful experience of providing gaming services for senior users of international public libraries, this paper puts forward rational suggestions for the development of gaming services for the elderly in public libraries in China from five aspects: service concept, service resources, service form, service mechanism, and service management.

Keywords: public library; seniors; public cultural services; gaming services

1 引言

据统计,截至2019年中国60岁及以上老年人口有2.54亿人,占总人口18.1%^[1]。《国家人口发展规划(2016-2030)》指出,“十三五”时期,60岁及以上老年人口平稳增长,2021—2030年增长速度将明显加快,到2030年占比将达到25%左右^[2]。预计到2050年前后,中国老年人口数将达到峰值4.87亿,占总人口的34.9%。面对加速的老龄化发展趋势,各行业要准确把握人口老龄化带来的活力和机遇,努力满足老年人日益增长的物质文化需求,推动老龄事业的全面发展^[3]。因此,公共图书馆作为社会文化服务机构,为老年人开展有针对性的文化服务,满足老年人的精神文化需求是一项十分迫切和现实的任务。

在承担文化输出职责的众多载体中,游戏相比传统形式有着如用户获取成本较低、即时互动、传递文化价值观念、富有文化生命力等诸多突出的优势,通过游戏形式来获得知识和良好的娱乐体验也已被越来越多的人所接受。公共图书馆的游戏服务大致可分为两种形式,一种是指图书馆将游戏资源作为一种馆藏资源类型,进行采访、编目、导读并参照学科服务的模式向读者提供服务,满足读者的资源需求^[4];另一种是将游戏的理念和机制应用到图书馆的服务当中,其目的并不是游戏娱乐本身,而是要通过游戏元素的设计和应用来招徕读者,提升读者的入馆体验,满足读者一定的娱乐需求和参与感。

对中国而言,随着家庭模式的变小,子女会因工作、求学等原因经常在外而无暇顾及在家的老人^[5],老年人单独活动的时间持续增加,这增加了老年人焦虑、抑郁、孤独等不良情绪和心理问题的风险^[6]。因此,为

了使老年人的精神得到满足,提升老年人被尊重感和幸福感,公共图书馆有必要开展适合老年人的服务,既可以满足老年人的需求,又适应图书馆多元化发展的要求。近年来,不乏有关于公共图书馆老年人服务的研究,但就某一种服务进行深入剖析的研究较少。因此,本文通过对14名老年读者进行半结构化访谈以了解老年读者实际需求,并结合国外公共图书馆老年人游戏服务成功经验,对中国公共图书馆老年人游戏服务的开展提出了合理化建议。

2 国内外公共图书馆老年人游戏服务现状

2.1 国外公共图书馆老年人游戏服务现状

通过调研发现,国外公共图书馆游戏服务的研究主要从图书馆与游戏的联系^[7]、馆员在游戏过程中的作用、游戏的价值、具体的游戏服务形式等方面来开展^[8],研究对象以青少年为主,以老年读者为研究对象的相关研究则相对较少。相关实践则较为成熟,2007年起,美国图书馆协会(ALA)与澳大利亚图书馆等多家组织合作开展了涵盖老年人群的非商业性、由志愿者管理的国际游戏周活动^[9],活动由多家高质量的游戏出版商和分销商赞助^[10],活动种类包括棋牌游戏、电脑游戏、手持游戏、在线游戏、户外游戏等^[11]。美国布鲁克林公共图书馆早在20世纪70年代后期就成立了老龄服务部门,设置了专门的老年服务网页,开展了创意老龄化、积极老龄化等老年品牌游戏服务项目,包含桥牌俱乐部、纽约时报填字游戏、保龄球、象棋等^[12],其主要由纽约州教育局及多家基金会提供资金支持;(新泽西州)老桥公共图书馆设立了国际

象棋、桥牌、手艺、图版游戏等老年俱乐部；纽约公共图书馆多年前开展了 Wii 运动游戏，其中有虚拟网球、棒球、保龄球、高尔夫和拳击等^[13]；普林斯顿公共图书馆早在 2013 年开设了一项包含老年人的暑期阅读计划活动，此活动融入了游戏激励机制，根据阅读时间排名来给予相应的奖励，活动每年一次并持续至今^[14]。诸如此类的实践不胜枚举，在此不再一一赘述。

2.2 国内公共图书馆老年人游戏服务现状

中国公共图书馆针对老年人游戏服务的研究甚少，研究主要以总结国外公共图书馆游戏服务的经验、图书馆游戏服务的类型和方式为主，主要研究对象仍然是青少年和儿童^[15]。中国图书馆学会在 2019 年 3 月公布了全国县级以上一级公共图书馆的名单^[16]，本部分以上述公共图书馆官网为数据来源，调研发现，大多数图书馆的游戏服务主要是针对青少年和儿童开展的，湖南省图书馆^[17]和广东省立中山图书馆^[18]曾分别在 2008 年和 2016 年针对老年人举办过猜灯谜、知识竞答和棋牌类的游戏服务，其他公共图书馆的老年服务较单一，主要集中在健康讲座，阅读推介服务等。

相比之下，国外公共图书馆的老年人游戏服务有如下特点：①起步早，读者对老年游戏服务的认同度较高。自 2005 年开始，美国公共图书馆界便逐渐涌现大量的游戏服务，针对老年人的图书馆游戏服务也应运而生并显示出良好的发展态势。在长时间的实践过程中，老年游戏服务的经验也逐渐累积，老年人游戏服务的体系框架基本完善，服务连续性较强，老年读者们也因此对游戏服务产生了较高的认同感。②机制完善，种类多样。在游戏机制方面，图书馆设置了游戏激励机制，如普林斯顿公共图书馆的暑期阅读计划，为阅读时间排名靠前的读者提供奖品，激发了读者的积极性。在游戏种类方面，益智类游戏、运动类游戏、社交游戏和休闲游戏等五花八门，为老年读者提供了良好的游戏体验。③具有鲜明的品牌特色。如布鲁克林公共图书馆开设了积极老龄化和创意老龄化等服务品牌，吸引了大量的老年人参与其中，极大地提升了图书馆的服务质量。④资金来源广泛。如布鲁克林公

共图书馆和 ALA 的游戏服务得到了政府以及游戏协会和各个基金会的资助，使服务的开展有了充足的资金保障。⑤人力成本低。志愿者的参与可以大大降低图书馆开展游戏服务的人力资本和资金资本，如 ALA 的国际游戏周活动，招募了很多老年志愿者，既可以体现老年人的价值，又可以让老年人参与到活动中，满足了老年人被尊重心理需求，拉近了老年人与社会的距离，升华了图书馆游戏服务的意义。

总体来看，在研究层面，国内外关于公共图书馆老年人游戏服务的研究，其研究对象均局限于青少年和儿童，对老年人的关注相对较少；在实践层面，相比于国外，国内虽然呈现出一些图书馆游戏服务的实践，但是游戏服务的范围相对局限，并未普及到老年人。因此有必要思考公共图书馆老年人游戏服务的必要性，探讨老年人对公共图书馆游戏服务的需求，为图书馆服务的创新发展提供参考。

3 公共图书馆老年人游戏服务的需求调研

3.1 调研过程

为了更好地了解老年读者对游戏服务的实际需求情况，研究拟以半结构化访谈法于 2019 年 12 月 9 日至 20 日，通过随机抽样的方式对大连市甘井子区图书馆 60 岁以上的 14 名到馆老年读者进行面对面访谈。调研对象中包含男性 8 人，女性 6 人，其中 60~69 岁的老人 7 名，70~79 岁的老人 5 名，80 岁以上的老人 2 名。访谈大纲主要包括年龄、兴趣爱好、智能终端的使用情况、与晚辈的互动情况以及对游戏服务的需求情况 6 个方面，每个访谈时长大概 20~30 分钟。

信度是指研究数据的可靠程度，为了保证研究数据的信度，研究采取了以下措施：在安静舒适的环境下对不同性别、不同年龄段的老年读者进行逐一深度访谈；访谈结束后，与受访者重新确认访谈内容；随后访谈团队的两名成员独立分析访谈结果并汇总。效度是指研究数据的有效程度，为了保证研究数据的效

度, 研究采取了以下措施: 请专业教师和同学对访谈问题提出意见; 通过预访谈以减少访谈问题的歧义; 反复比较不同受访者的访谈资料; 与已有的研究结果进行对比。因此, 本次访谈中对象的男、女比例较为均衡, 年龄分布较为广泛, 访谈提纲具备全面性, 过程具有规范性, 结果具备可靠性。

3.2 调研结果

访谈全程进行录音并做笔记, 结束后将录音转换成文字并提取关键词供分析使用。访谈样本的基本特征如表 1 所示。

3.3 老年人游戏服务需求分析

3.3.1 性别与游戏服务需求的关系

在女性老年人中, 赞同游戏服务的占比高达 83%, 男性老年人中赞同游戏服务的占比为 50%, 这说明女性读者比男性更青睐游戏服务, 更加支持图书馆老年游戏服务的开展 (图 1)。因此图书馆可根据男女读者对游戏服务态度的差异开展一些适合老年女性读者的游戏服务, 吸引读者入馆, 满足女性读者的游戏需求, 促进老年读者身心健康。

3.3.2 年龄与游戏服务需求的关系

调查中发现 60~69 岁之间的老年人对于游戏服务

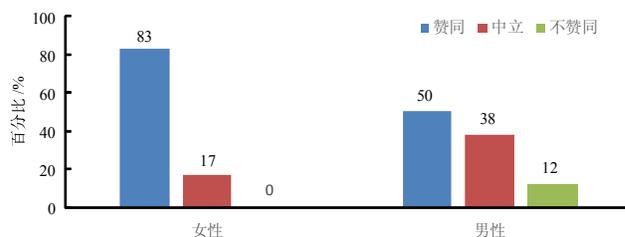


图 1 性别与游戏服务需求的关系

的积极态度较明显, 占比高达 86%; 70~79 岁的老年人中有 40% 支持图书馆开展游戏服务, 40% 保持中立态度, 20% 不赞同图书馆开展游戏服务, 而 80 岁以上的老年人几乎不赞同图书馆游戏服务 (图 2)。因此, 随着年龄的增长, 老年人对于游戏服务的需求逐渐减弱。但对于低龄老年人来说, 基于较好的身体健康状况, 他们对图书馆的游戏服务期望较高。

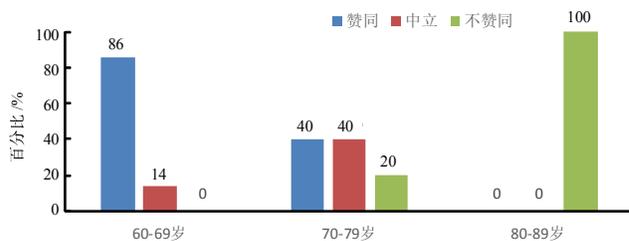


图 2 年龄与游戏服务需求的关系

3.3.3 孤独程度与游戏服务需求的关系

与晚辈的互动频率可以一定程度地反映老年人的

表 1 访谈样本的基本特征

受访编码	性别	年龄/岁	使用智能终端是否频繁	是否与晚辈有较多互动	是否赞同图书馆游戏服务	兴趣/爱好
1	男	71	否	是	中立	看书, 爬山
2	男	82	否	是	是	看报
3	女	78	是	是	是	电子棋牌, 散步, 与同龄人交流
4	女	83	否	否	中立	看电视, 散步
5	男	72	否	否	中立	看报
6	男	63	是	是	中立	冬泳, 看报
7	男	60	是	否	是	听音乐, 读书
8	男	74	是	否	是	读书
9	男	72	是	是	否	看书, 上网,
10	男	62	是	否	是	看报
11	女	65	是	是	是	看电视, 唱歌
12	女	67	是	否	是	电子棋牌, 唱歌, 跳舞
13	女	63	是	否	是	上网, 棋牌, 与同龄人交流
14	女	61	是	否	是	电子棋牌, 旅游

孤独程度，与子女互动较多的老年人中，赞同图书馆游戏服务开展的占比 50%，与子女接触较少的老年人中赞同游戏服务的开展高达 75%（图 3）。因此，孤独程度较高的老年人对图书馆游戏服务的态度更加积极，图书馆有必要开展一些游戏服务来分散老年人的注意力，减轻老年人对儿女的思念和依赖，丰富老年人的精神生活。

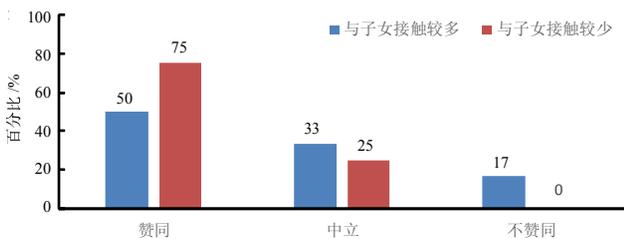


图 3 孤独程度与游戏服务需求的关系

3.3.4 智能终端使用率与电子游戏需求的关系

通过调研智能终端的使用率与年龄的关系，可以在一定程度上反应不同年龄段的老年读者对电子游戏的接受程度。在 14 名老年人中，有 10 名老年人使用智能手机等智能终端设备，其中年龄在 60~69 岁的老年人全部使用智能手机；70~79 岁之间的老年人中，有 40% 经常使用智能手机或电脑；80 岁以上的老年人几乎不使用智能设备（图 4）。研究发现，老年群体随着年龄的增长，智能终端使用率逐渐下降。因此图书馆可以考虑有针对性的开展以线下游戏为主、线上与线下结合的游戏服务，进而锻炼老年人的动脑动手能力。

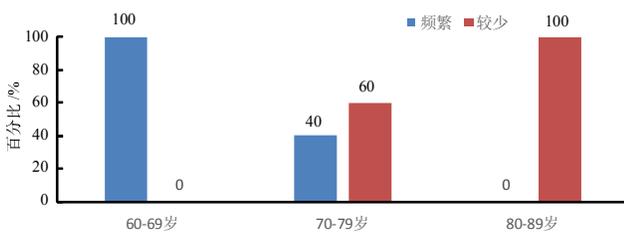


图 4 年龄与智能终端使用率的关系

除此之外，受访者 5 表示：“图书馆可以开展乒乓球等球类运动以服务老年读者”。受访者 10 表示：“图书馆开展老年游戏服务将受到广泛欢迎，但要隔离阅读区域，不能打扰读者阅读活动”。受访者 2 表示：“图书馆可以组织棋牌类游戏服务，这些活动既不需要

剧烈运动，又能锻炼大脑，更适合老年人”。受访者 7 表示：“现在图书馆中大部分服务都是针对青少年的，十分希望图书馆可以为老年群体提供富有乐趣的服务，丰富我们的退休生活”。此外，受访者 2、6、11、12、14 都表示希望各自所在的社区拥有社区图书馆，方便读者借阅，开展游戏服务也将更加便利，老年人的参与度将会增加。

由访谈结果可以看出老年读者尤其是低龄老年读者和孤寡老年读者对于图书馆游戏服务的需求程度较高，图书馆的游戏服务是增加他们生活乐趣的重要途径；智能终端的使用主要集中于低龄老年群体，因此针对这一群体可适当开展线上游戏服务；许多老年读者希望拥有社区图书馆，这样会大大提升参与游戏服务的积极性。同时，结合表 1 中的兴趣一栏统计可以发现多数老年人愿意与他人沟通和交流，女性受访者对图书馆游戏服务的需求较高。因此中国公共图书馆有必要结合老年人的实际需求并借鉴国外公共图书馆的经验来开展针对老年人的游戏服务，从而丰富老年人的精神生活。

4 中国公共图书馆老年人游戏服务的建议

当前中国图书馆事业正处于转型的关键期，随着中国老龄化社会的深入发展，图书馆作为社会公共文化服务机构要加强对老年读者的关注。通过访谈发现，老年读者对图书馆游戏服务具有较高的需求程度，本部分基于老年读者对游戏服务的需求与国外图书馆老年人游戏服务的成功经验提出关于中国公共图书馆老年人游戏服务的建议。

4.1 服务理念

中国一直以来有玩物丧志的说法，并且近年来青少年因为沉迷于网络游戏而犯罪或意外受伤的案例层出不穷，因此人们对游戏产生了较大的偏见，在这种情况下图书馆要想开展游戏服务，需要转变对游戏的传统态度，探索游戏的价值。此外，图书馆既可以提

供优质的环境, 净化游戏服务, 在游戏服务的同时又可以把乐趣还诸学习, 因此图书馆开展游戏服务与图书馆的理念并不冲突。同时, 随着老年群体越来越多的离开工作岗位, 图书馆对于老年人来说是一个重要的活动部门, 图书馆不应该将老年人服务视为负担, 这是一个图书馆发展巨大潜力, 开展创新服务的好机会。为了满足日益增多的老年群体的多样化需求, 公共图书馆应借鉴国外经验, 通过全面了解老年人的实际需求, 有针对性的开展游戏服务, 将老年游戏服务纳入图书馆日常服务当中, 以此推动图书馆的发展。

4.2 服务资源

图书馆为老年读者提供游戏服务资源是游戏服务的基础, 其中主要包括建筑设施、辅助设备和专门馆员 3 个方面。第一, 在完善建筑设施方面, 为了保证阅览区的安静氛围, 图书馆应设置与传统服务空间分隔的游戏活动专区, 要具备良好的隔音效果, 保证其他读者免受干扰。第二, 辅助设备应遵循类别齐全、数量充足, 能够有效地为老年人提供游戏服务为原则。对于诸如空竹、磁带等一些低价且普及程度较大的物品较少提供; 对于平板电脑、大屏幕显示器等高价物品且不易获得的要重点提供, 以此将图书馆资源得以高效分配和利用。第三, 需要配备专门馆员。老年人不同于年轻人, 可能存在着不同程度的视听障碍以及手脚力量较弱等特点, 需要在读者服务部门中组建专门的老年服务团队, 使其具备为老年人提供游戏服务的知识与技能。

4.3 服务形式

访谈结果表明老年读者对游戏服务的需求在性别、年龄等方面存在差异, 如女性老年人更希望将游戏元素融入到唱歌和演讲比赛当中, 而男性则希望图书馆可以开展乒乓球或棋牌类等益智类游戏, 身体较弱的老年群体则希望图书馆可以建在社区附近来提供游戏服务。因此图书馆游戏服务要避免单一, 关注不同老年群体对游戏服务的需求。第一, 针对行动不便的老年群体, 图书馆可以走进敬老院、社区等老年服务机

构带领老人一起进行游戏服务, 改善此类老年群体的精神状态, 扩大图书馆的服务范围, 使受益的老年人群更加广泛。第二, 针对能够到馆的老年读者, 游戏服务设计的简单化可以使老年人从容地参与其中, 从而提高游戏服务的普适性, 提升老年人的成就感。国外部分图书馆开展的各类老年游戏服务给中国图书馆老年游戏的开展提供了良好的借鉴, 如剪纸类游戏, 歌唱类比赛等能将游戏元素融入到艺术活动中, 可以有效改善老年人的情绪, 提升老年人的社交能力和沟通能力, 对老年人的身心健康都具有积极作用; 针对手脚力量较弱以及视力衰退的老年读者, 图书馆可以提供带有体感和语言指导的游戏服务; 而棋牌、模拟保龄球、乒乓球、绕口令等线上线下相结合的益智类游戏则能够有效训练老年人的大脑, 提高老年的脑部反应能力。

除此之外, “读者服务创品牌, 数字建设出精品”是当今图书馆界追寻的目标^[9], 要树立老年人游戏服务品牌, 保证服务的可持续性发展。美国布鲁克林图书馆早在多年前打造了积极老龄化和创意老龄化等老年品牌游戏服务, 持续至今, 吸引了大量的老年读者参与其中, 并收到了良好的效果。因此, 中国图书馆应重视打造老年人的品牌游戏服务, 可将地方文化与游戏服务相结合, 形成融入游戏元素的品牌游戏服务。比如“夕阳红”系列之回顾历史, 通过组织老年人观看当地历史文化小视频, 可以勾起老年人的回忆, 使老年人们产生共鸣, 观看之后进行有奖提问, 从而吸引老年人参与其中。在服务中, 可以设置专属的吉祥物或者是礼品, 形成品牌特色。同时, 图书馆在打造品牌的同时可以扩大宣传自身的服务特色, 拉近与读者之间的距离, 对图书馆自身发展起到一定的作用。需要指出的是, 图书馆品牌的形成不是一蹴而就的, 老年人对活动的认知到认同需要一个过程, 图书馆应该以高质量的游戏服务不断地引导老年人, 满足老年人的需求, 循序渐进地开展游戏服务。

4.4 服务机制

4.4.1 激励机制

激励是游戏服务中重要的一部分, 激励机制可以

使老年人的情绪、智力和精神到都得到享受和满足。为使老年人获得良好的体验,有必要在游戏服务中采取如奖章、积分等激励措施。一方面根据老年人在图书馆中参与游戏活动的多少而设置积分和等级,积分越多,等级越高,进而可获得一些实物奖励;另一方面,图书馆也可以定期将近期游戏项目的等级排行榜以宣传海报或多媒体形式在图书馆展示,从而增加老年人的自豪感和成就感,提升老年人参与活动的积极性。

4.4.2 评价机制

由于中国公共图书馆的老年人游戏服务还处于探索阶段,实践较少,随着后续图书馆老年游戏服务实践的增多应引入评价机制,加强服务效果的及时反馈与评价。收集老年人的意见和建议可以大大减少游戏服务的不合理之处,精准把握老年读者的实际游戏需求,使服务更具有针对性,这对于图书馆老年人游戏服务的可持续发展起着至关重要的作用。

4.5 服务管理

服务管理模式的系统化、规范化是确保游戏服务有序运转、推动公共图书馆老年人游戏服务快速发展的重要途径。因此,中国图书馆老年人游戏服务的规范开展需要相关制度的完善与行业协会的引领,扩大游戏服务宣传力度,广泛开展社会合作。

4.5.1 确定服务主管部门

ALA 在美国图书馆界的老年服务工作中不遗余力,其不仅指出图书馆服务应关注老年群体的多样性,打破图书馆在馆藏、项目和服务上的固化思路,并制定了相关政策,领导和深入推广图书馆的游戏服务。中国图书馆学会作为中国图书馆行业协会的龙头,应该发挥带头作用,在老年人服务制度上做出努力,重视图书馆老年人服务的创新,积极倡导老年人游戏服务的开展,从而带动单一图书馆老年人游戏服务的发展。在各个公共图书馆,读者服务部门应担起大任,积极组建老年服务团队,关注国家下发的关于老年人的方针政策,主动了解老年人的需求,积极与到馆老年人沟通,这样有利于游戏服务类型的选择。

4.5.2 扩大宣传力度

由于老年人的消息来源途径普遍较少,因此图书馆应该向老年人主动宣传其游戏服务,可以采用线上平台推送和线下走访宣传相结合等方式,与社区等公共服务机构合作推广,调动老年人的积极性,吸引更多的老年人到馆参与游戏服务。

4.5.3 加强合作意识

其一,老年人的心理健康状况是为老年人服务时应该考虑的重点问题,图书馆有必要引进心理学专业人员或者与各院所心理学专家进行合作,分析老年人心理需求,从而制定适合老年人的游戏服务。另外可以引进医学专业人士,在老年人愉快的游戏环境中评估其是否有中风或者患帕金森的风险。其二,与政府、游戏协会、老龄机构、医学机构、社会基层组织、其他图书馆等合作,并拓展图书馆游戏服务的资金来源;其三,在开展老年人游戏服务的同时,还可以招募包含老年人在内的各个年龄段的志愿者,既可以解决服务人力短缺的问题,还可以使老年人真正参与到活动中,增加与其他年龄段人群交流的机会,增强沟通和社交能力,切实感受到游戏服务带来的乐趣。

5 结语

公共图书馆的老年人游戏服务在国外已经有较为久远的历史,但受各类因素的影响尤其是传统观念的阻碍,其在中国的发展还处于探索阶段。将游戏元素融入到图书馆老年服务中,不仅能为老人带来良好的娱乐体验,还与应对老龄化社会、创新图书馆服务有着诸多的契合点。研究调查了国内外公共图书馆老年人游戏服务的实践现状,调研了老年群体对游戏服务的实际需求情况,阐述了图书馆老年人游戏服务的必要性,提出了适宜图书馆老年人游戏服务发展的建议,以期能为中国图书馆老年人游戏服务的开展提供借鉴。

参考文献:

- [1] 江苏省老龄产业协会 国家统计局:我国 60 周岁以上人口约 2.54 亿[EB/OL]. [2020-03-15]. <https://mp.weixin.qq.com/s?src=11&time>

- stamp=1588247132&ver=2310&signature=2PBQRs1zTRTWxbaj4DWzpmGHK96lAuDnvFztSTT6dtvmuYKn9Tp5blcTh0rveAClivkQ1sY00LmqX4UNlvxACzkZwKUnQQ6sNDx3aV6d0wD*0i4J-feqN3wHkN xhSDd2&new=1.
- [2] 中华人民共和国中央人民政府. 国务院关于印发国家人口发展规划(2016-2030年)的通知[EB/OL]. [2019-12-05]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2017-01/25/content_5163309.htm.
- [3] 中华人民共和国中央人民政府. 中共中央政治局就我国人口老龄化的形势和对策举行第三十二次集体学习[EB/OL]. [2019-12-05]. http://www.gov.cn/xinwen/2016-05/28/content_5077706.htm.
- [4] 江新. 图书馆游戏服务的理性思考[J]. 图书馆建设, 2012(9): 43-45.
- [5] 姜向群, 魏蒙, 张文娟. 中国老年人口的健康状况及影响因素研究[J]. 人口学刊, 2015, 37(2): 46-56.
- [6] Pew research center. On average, older adults spend over half their waking hours alone [EB/OL]. (2019-07-03)[2019-12-05]. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/07/03/on-average-older-adults-spend-over-half-their-waking-hours-alone/>.
- [7] BROWN R, KASPER T. The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video game program [J]. Library trends, 2013, 61(4): 755-778.
- [8] PETERS J L, DE LOSA L, BAVIN E L, et al. Efficacy of dynamic visuo-attentional interventions for reading in dyslexic and neurotypical children: A systematic review[J]. Neuroscience and biobehavioral reviews, 2019(5): 58-76.
- [9] International Games Week[EB/OL]. [2019-11-23]. <https://games.ala.org/international-games-week/>.
- [10] 10.2018 IGW Final Report[EB/OL]. [2019-12-10]. <https://games.ala.org/2018-igw-final-report/> Diane.
- [11] 吴晓晴. 图书馆服务中的游戏化体验研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2014.
- [12] Brooklyn Library. Creative aging programs at Brooklyn public library[EB/OL]. [2019-11-23]. <https://www.bklynlibrary.org/outreach/older-adults>.
- [13] New York Public Library. Why adult gaming in the public library [EB/OL]. [2019-12-05]. <https://www.nypl.org/blog/2009/02/25/why-wii-adult-gaming-public-library>.
- [14] Princeton Pubic Library 2019 adult summer reading program has concluded prize winners have been notified. Thank you for your participation! [EB/OL]. [2019-12-05]. <https://princetonlibrary.org/adult-summer-reading/>.
- [15] 石晶. 我国省级公共图书馆玩具图书馆服务[J]. 图书馆论坛, 2018, 38(3): 2-5.
- [16] 中国图书馆学会. 第六次全国县级以上公共图书馆评估定级一级图书馆授牌仪式举行[EB/OL]. [2019-12-06]. <http://www.lsc.org.cn/contents/1190/13308.html>.
- [17] 湖南图书馆. 省直文化厅系统庆祝老人节棋牌比赛活动在我馆举行[EB/OL]. [2019-12-06]. http://www.library.hn.cn/dzfw/xthd/xthd_2008/200910/t20091027_4353.htm.
- [18] 广东省立中山图书馆. 2016年迎重阳老年读者座谈会暨敬老游园会[EB/OL]. [2019-12-19]. <http://www.zslib.com.cn/TemplatePage/Detail.aspx?dbid=1&id=2539>.
- [19] 王领霞. 图书馆的品牌建设[J]. 情报资料工作, 2008(1): 96-98.