

## RAPORT ASUPRA STUDIULUI „JOCURILE ÎN ACTIVITATEA BIBLIOTECII MUNICIPALE”

*Conf. univ. dr. Lidia KULIKOVSKI,  
director adjunct, BM;  
Svetlana GUMENI,  
șefa Filialei „Adam Mickiewicz”*

### INTRODUCERE

Oamenii secolului XXI gândesc că jucăria „Puzzle”, piesa „Lego”, jucăriile mecanice și roboții au apărut acum. Le-au inventat generațiile precedente, fiind avansate pentru timpurile lor. Dezvoltate cu alte mijloace sofisticate și moderne, au devenit așa cum le cunoaștem astăzi. Fiecare epocă și-a lăsat contribuția la dezvoltarea jocului și a jucăriilor care nu și-au schimbat nici azi funcțiile milenare. Retrospectiva istoriei jocului ne-a convins că jocurile și jucăriile sunt preludiul ideilor serioase. Biblioteca Municipală a fost mereu locul în care noul și-a făcut drum prin cunoaștere, descoperire, inovație. Utilizatorii bibliotecii (produsul epocii tehnologiilor, vizualului și emoțiilor) așteaptă și caută cu interes ineditul, experiența, jocul. Ei au conștientizat repede că jocurile îi ajută să-și rezolve problemele, să înfrunte provocările și să valorifice oportunitățile atât în viața personală, cât și în cea profesională.

Raportat la bibliotecă, jocul:

- ajută la elaborarea tacticilor: cum să îmbunătățim relația cu utilizatorii, cum să lansăm un nou serviciu, cum să realizăm o campanie de loializare sau atragere a utilizatorilor;
- furnizează momente de perspicacitate acțională: ne oferă clarificări conceptuale care ne permit să înțelegem și să prevedem, înaintea altora, ce se poate întâmpla prin jocuri;
- transformă cultura bibliotecilor, acestea fiind mediile în care se joacă mult: între secții, sectoare, filiale, între angajați

și manageri, între fondatori și manageri, între utilizatori și bibliotecari ș.a.;

- ajută la planificarea strategiei de activitate care ea însăși este un joc; planificarea se face pentru a schimba jocul în bine sau în mai bine, or pentru asta avem nevoie să cultivăm angajați și manageri, un tip diferit de jucători (deschiși, flexibili, cu rigoare intelectuală și foarte toleranți la ambiguitate), să-i motivăm să participe cu toții la procesul de planificare, să contribuie prin discuții libere, sincere, obiective;
- oferă tactici de transformare de o complexitate diversă, de la modul în care sunt motivați angajații până la modul în care sunt cultivate relațiile dintre utilizator și bibliotecă sau bibliotecar ș.a.

Acest prim studiu al practicării jocului în activitatea BM și al nevoii de joc a utilizatorilor e orientat să afle răspunsul bibliotecii la necesitatea ludicului, să găsească exemple demne de urmat, să identifice probleme legate de aplicarea jocului în procesele educaționale, sociale, culturale și să găsească soluții pentru realizarea lor.

Studiul e și o completare a cercetării necesităților de formare continuă cu nevoia de joc.

## METODOLOGIA CERCETĂRII

Studiul asupra prezenței jocurilor în activitatea rețelei de biblioteci a BM „B.P. Hasdeu” a fost inițiat de Secția studii și cercetări în colaborare cu CNEPB și realizat de studenții/angajații masteranzi ai BM: Svetlana Gumeni (Biblioteca „Adam Mickiewicz”), Sergiu Cojocar (Biblioteca de Arte „Tudor Arghezi”), Elena Taragan (Secția studii și cercetări) și Claudia Căraș (Biblioteca „Maria Drăgan”). Studiul „Jocurile în activitatea BM” s-a realizat prin chestionar și are două module: „Bibliotecari” și „Utilizatori” (cu întrebări puțin diferite, dar apropiate de cele ale bibliotecarilor), ale căror rezultate se vor analiza integrat, pentru a compara punctele de vedere asupra jocului. Începem cu un raport asupra rezultatelor generate de bibliotecari.

Scopul general al studiului: identificarea nivelului de utilizare a jocurilor în activitatea Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” și a nevoilor de joc ale utilizatorilor.

## Obiectivele de realizare a scopului propus

### **Bibliotecari:**

- evaluarea situației existente privind utilizarea jocurilor în bibliotecă;
- identificarea constrângerilor și oportunităților privind utilizarea jocurilor în bibliotecă;
- identificarea modalităților de sporire a nivelului de utilizare a jocurilor în activitățile educative și de divertisment desfășurate în bibliotecă în vederea creșterii atractivității bibliotecii ca centru comunitar.

### **Utilizatori și nonutilizatori:**

- cunoașterea părerii utilizatorilor și nonutilizatorilor privind oferta de jocuri a bibliotecii și activitățile desfășurate în cadrul ei ce conțin componenta ludică;
- identificarea necesității de joc și a așteptărilor utilizatorilor și nonutilizatorilor;
- identificarea posibilităților de îmbunătățire a ofertei de jocuri, de produse/servicii în vederea satisfacerii nevoii de joc a utilizatorilor în particular și a comunității chișinăuene în general.

Prezentul studiu se axează pe analiza prezenței jocurilor, modului și intensității utilizării acestora în activitatea bibliotecii, atitudinii bibliotecarilor față de joc și cunoașterii de către bibliotecari a nevoilor de joc și ludic ale utilizatorilor și nonutilizatorilor pentru eventuala extindere și întrebuințare a jocurilor ca instrument cu rol formativ, cognitiv, social, cultural și de recreere.

Chestionarul a fost adresat bibliotecarilor din toate filialele Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” și, respectiv, eșantionarea a fost nealeatorie, fiind aplicată tehnica convențională – au răspuns bibliotecarii care la momentul vizitei intervievatorului se aflau la bibliotecă. Chestionarul adresat utilizatorilor s-a desfășurat online și deci, la fel, eșantionarea a fost nealeatorie, pe bază de voluntariat – s-a autoorganizat prin disponibilitatea celor care au răspuns invitației BM de a-și expune opiniile vis-à-vis de locul jocului în bibliotecă.

Sondajul s-a desfășurat în perioada 20 noiembrie – 5 decembrie 2020. Au participat 117 respondenți-bibliotecari și 146 de respondenți-utilizatori/nonutilizatori.

## REZULTATELE STUDIULUI

Fiind întrebați, la ce contribuie jocurile, respondenții au răspuns diferit (Figura 1 și Figura 2). Bibliotecarii au dat întâietate opțiunilor *distracției*, *recreerii* și *cunoașterii*, care au acumulat, în egală măsură, câte 69,2%. Locul II, cu 67,5%, revine *formării* și *educării* și locul III – *socializării* cu 58,1%.

În viziunea utilizatorilor și nonutilizatorilor, jocurile contribuie (în ordine descrescândă): (1) la *distracție* și *recreere*, confirmând supoziția că în mentalul colectiv jocul este distracție și recreere – 65,1%; (2) la *cunoaștere* și *învățare* – 56,8% respondenți; la *socializare* – 43,8%. Un respondent (doar unul!) consideră că jocurile nu au rol formativ, iar cinci dintre respondenți cred că jocurile sunt *pierdere de timp*. În societatea noastră ludică există încă această prejudecată, că jocurile ar fi o pierdere de timp și că jocurile sunt pentru copii. Ultima afirmație se regăsește mai des în răspunsurile utilizatorilor/nonutilizatorilor decât ale bibliotecarilor. Aceasta ne bucură, dar, totodată, înțelegem dificultatea acțională a bibliotecarilor pentru a surmonta opinia preconcepută sau măcar de a-i surpa temelia.

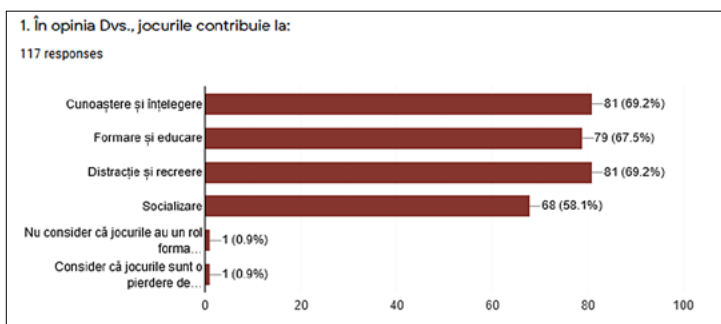


Fig. 1. Opiniile bibliotecarilor cu privire la contribuția jocurilor

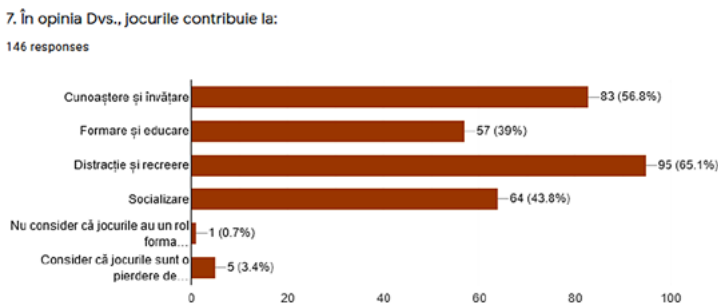


Fig. 2. Opiniile utilizatorilor/nonutilizatorilor cu privire la contribuția jocurilor

Întrebarea *Cât de des sunt solicitate jocurile?* (Figura 3) e corelată cu întrebarea *Cât de des jucați jocuri?* (Figura 4). Opțiunea „Săptămânal” a acumulat cele mai multe răspunsuri, urmată de opțiunea „Zilnic” și „Lunar”. Răspunsurile coincid cumva cu merul la bibliotecă – utilizatorii vin să împrumute săptămânal, zilnic și lunar – în total 74%. Există și un segment care solicită jocuri ocazional – 19,7%. E un segment de utilizatori care merită să fie loializați.

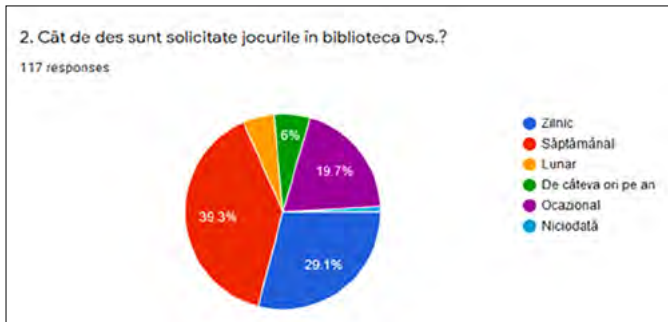


Fig. 3. Răspunsurile bibliotecarilor cu privire la frecvența solicitării jocurilor

Utilizatorii au răspuns puțin altfel: peste 60% (se) joacă zilnic, săptămânal, lunar. În același ritm lumea merge la bibliotecă. Răspunsurile totuși ne comunică că sunt mulți care joacă ocazional, dar joacă. Biblioteca ar putea să-i atragă prin servicii de joacă, astfel variind utilizarea jocului în diferite scopuri, dar și prin diversificarea și extinderea prezenței grupurilor socioprofesionale în componența utilizatorilor noștri. Doar opt respondenți au spus că nu au jucat niciodată.

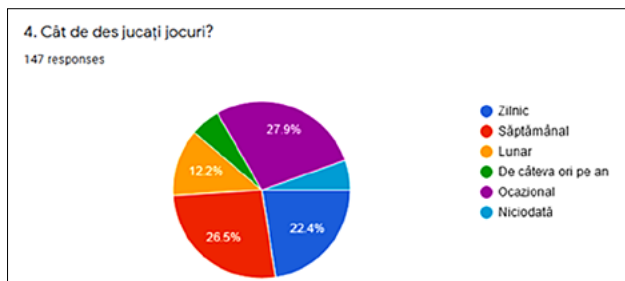


Fig. 4. Răspunsurile utilizatorilor/nonutilizatorilor cu privire la frecvența solicitării jocurilor

Nu există mare diferență între răspunsurile bibliotecarilor și ale utilizatorilor referitor la frecvența solicitării de a recurge la

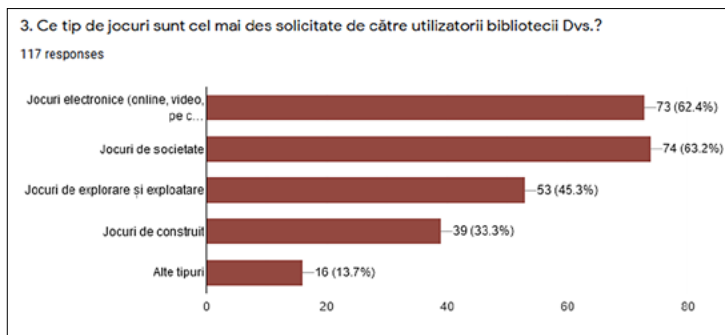


Fig. 5. Opiniile bibliotecarilor cu privire la tipurile de jocuri solicitate cel mai des

jocuri. Doar opțiunea *ocasional* e mai mare – 28,1%. Sunt cei care joacă totuși.

Rezultatele următoarei întrebări, privind tipurile de jocuri solicitate cel mai des, adresată bibliotecarilor (Figura 5), la fel, o raportăm și o comparăm cu rezultatele acumulate de la utilizatori/nonutilizatori (Figura 6).

Cel mai mult sunt solicitate jocurile de societate. Urmează cele electronice, cele de explorat, exploatat și construit. Opțiunea „Alte jocuri” a necesitat specificare și a scos în evidență tipuri de joc pe care bibliotecarii le-au considerat că nu intră în categoriile incluse în chestionar: jocuri de masă, jocuri în aer liber, cărți cu jocuri, curiozități, jocuri de cunoaștere și de socializare, jocuri de erudiție, jocuri educative, jocuri de logică, jocuri literare și istorice, jocuri intelectuale, jocuri de înscenare a unei povestiri, opere (teatrale), jocuri mobile, jocuri electronice noi; jocuri-aplicații, jocuri de teren, jocuri în grup.

*Nu solicită*, au răspuns șase bibliotecari. Pot fi bibliotecari din aceeași bibliotecă și atunci răspunsul „Nu solicită” este mai mic și nu e reprezentativ pentru BM. Dar dacă șase bibliotecari din

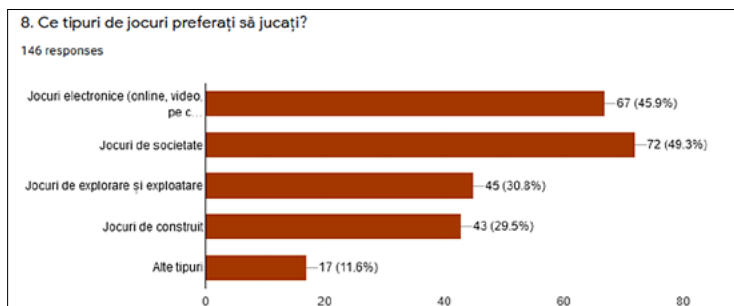


Fig. 6. Opinia utilizatorilor/nonutilizatorilor cu privire la tipurile de jocuri solicitate cel mai des

aceeași bibliotecă au răspuns unanim *Nu se solicită* – e o problemă! E un elefant pe care nu-l observăm sau îl observăm, dar îl înconjurăm?

*Răspunsuri „în doi peri”*. La completarea acestui chestionar avem destule răspunsuri „în doi peri”: *nu solicită, nu utilizăm, oferim ce avem; propunem ceea ce avem; avem destule, practicăm destul de des* (jocuri, presupunem).

Urmează un răspuns care vine în susținerea afirmației noastre că s-a bazat pe memorie nu pe date: *își iau jocuri în funcție de ce avem, nu țin minte să fi cerut ceva anume* – înțeleg și validez răspunsurile, uneori chiar motivate: *Au fost utilizate câteva jocuri recomandate pentru* Provocarea verii, *dar nu am reușit să le aplicăm pe toate* – a venit COVID-ul și ne-a dat planurile peste cap.

Despre cu totul altceva vorbesc răspunsurile următoare: *jocurile electronice sunt cele mai populare, căci fiecare are posibilitate să joace de pe dispozitivul său; jocurile de dame, șah, puzzle* – în fiecare zi sunt prezente în bibliotecă; *uneori vin cu Monopoly al lor personal; nu am avut solicitări, dar suntem pregătiți pentru orice; punem la dispoziția utilizatorilor toate jocurile din bibliotecă*.

Alt răspuns relevant pentru cercetare: *Nu am avut alte solicitări de jocuri decât să completăm stocul cu jocuri de societate*.

Prin acest ultim răspuns foarte bun atragem atenția Secției managementul resurselor informaționale și facem legătură directă cu întrebarea 5: „Ce tipuri de jocuri ați solicita pentru achiziții ulterioare?” Răspunsurile bibliotecarilor se bazează pe solicitarea utilizatorilor. Chiar dacă sunt bazate pe memoria lor, suntem obligați să ținem cont de ele la achiziția noilor resurse. Răspunsurile demonstrează că se descurcă bine în tipologia jocurilor și știu exact ce le trebuie pentru buna organizare a activității ludice, care astăzi stă la baza reușitei atragerii noilor utilizatori, la baza îmbunătățirii relației cu utilizatorii și în vederea loializării lor, precum și la baza animației activităților cu publicul. Pentru prima dată întâlnim solicitarea jocurilor pentru adulți, seniori, adolescenți și doleanța pentru diversificarea jocurilor de societate și a jocurilor electronice.

Rezultatele sintetizate, în măsura posibilităților respectând sugestiile bibliotecarilor, pot servi ca orientare pentru noi achiziții de jocuri: jocuri de masă; puzzle pentru copii, Lego, jocuri de logică, robotică (mai multe și actuale); noi jocuri de societate; jocuri de masă pentru seniori ca să-i atragem la bibliotecă; jocuri cu roluri, jocuri de fantezie; jocuri intelectuale, jocuri-experimente,

constructor, jocuri de explorat; narde, Monopoly, puzzle pentru copii de la 3 la 8 ani, Loto; UNO, Animale din continent, Jenga, Alias; jocuri de socializare, jocuri kinetice; jocuri despre univers, despre scriitori și alte persoane importante care să contribuie la dezvoltarea personalității; jocuri distractive; jocuri de societate pentru adulți; puzzle – variante pentru 6-12 ani, curse cu obstacole, Comoara piraților, jocuri de societate pentru 8+, jocuri video (de exemplu, FIFA 21 – Electronic Arts, PlayStation 4); jocuri de societate – Solo, Monopoly pentru adulți, Dixit, Scrable, Twister sau jocuri care au la bază subiectul unei cărți – Urzeala tronurilor, Harry Potter; jocuri de cunoaștere; jocuri cu măști; jocuri mobile, jocuri de explorare și exploatare; cuvinte încrucișate; jocuri 3D de construit diferite turnuri celebre (Eiffel, de exemplu); jocuri de societate, interactive, bazate pe intuiție; jocuri distractive și strategice pe care le poți juca în grup; enciclopedii; jocuri creative, jocuri în funcție de anotimpuri (albumul amintirilor etc.); jocuri-cărți senzoriale; jocuri de cultură generală, didactice; Monopoly Junior; jocuri de erudiție pentru adolescenți sau maturi; jocuri ce promovează cultura, istoria (de exemplu, „Alias”); puzzle cu peste 1000 de piese; integrame; jocuri literare; Roata norocului, Hotel Tykon, Lumea fantomelor; Lego 3D; jocuri de instruire; jocuri cu păpuși, cărți-jucării; jocuri de masă pentru copii. Încheiem șirul jocurilor cu un răspuns amuzant și sincer: *Dar nu le știu pe toate, ele sunt atât de variate.*

Un răspuns-sugestie, relevant pentru caracteristica achiziției de jocuri: *am solicitat jocuri mult mai ingenioase decât ceea ce primim și mai accesibile (tehnic).* Șapte bibliotecari au scris de bună voie și nesiliți de nimeni că *nu le trebuie nici un joc*, dintre care unul a răspuns în felul următor: *mai întâi de organizat un spațiu determinat pentru organizarea acestora*, care, la fel, e o sugestie relevantă pentru analiza noastră.

Ca să elaborăm judecăți de valoare, comparăm răspunsurile bibliotecarilor cu ale utilizatorilor care au fost întrebați ce jocuri preferă să joace. La fel, au optat pentru: (1) jocuri de societate, (2) electronice, (3) jocuri de exploatare și explorare; (4) jocuri de construit. Dintre utilizatori, 11,6% au optat pentru alte jocuri pe care le-au enumerat. Au răspuns interesant, furnizându-ne idei de completare a colecției anume cu aceste categorii: jocuri de comunicare; de dezvoltare a creativității; de formare echipe, comunități; „durak”; jocuri creative; jocuri de cărți; jocuri de erudiție; jocuri



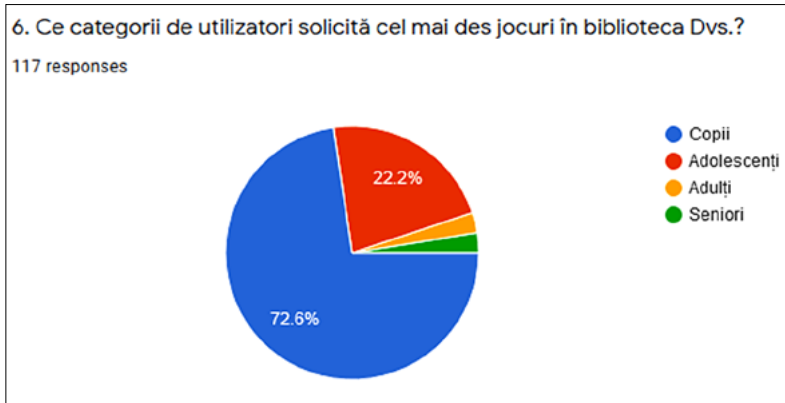


Fig. 7. Răspunsurile bibliotecarilor cu privire la categoriile utilizatorilor care solicită jocuri

de familiarizare; jocuri de masă; jocuri sportive; jocuri-exercițiu; puzzle; șah.

Răspunsurile la întrebarea 6 (Figura 7) erau previzibile – cel mai mult utilizează jocurile utilizatorii-copii (72% din totalul respondenților). Pe locul II se situează adolescenții cu 22,2%. Categoriile „Adulți”, „Seniori” au cea mai subțire felie din plăcinta jocurilor BM. Din această cauză, presupunem că bibliotecarii doresc achiziții de jocuri pentru aceste categorii.

Răspunsurile adunate aici (Figura 8) vin să confirme că grupurile socio-demografice amintite mai sus nu se regăsesc în tipologia jocurilor BM.

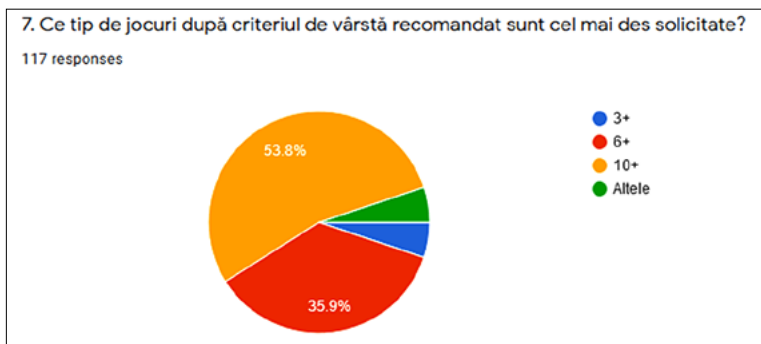


Fig. 8. Răspunsurile bibliotecarilor cu privire la tipurile de jocuri solicitate de utilizatori în funcție de vârstă

Bibliotecarii au fost solicitați să răspundă la întrebarea: *Ce servicii desfășurate în bibliotecă, care includ jocuri?* Răspunsurile au fost diverse:

- ABC-ul computerului
- Aplicații pe dispozitive mobile
- Artclass
- Ateliere creative
- Benzi desenate
- Biblioneană
- Biblioquest
- Creăm aplicații
- ChessClub
- Chișinăul evreiesc
- Club „Zolotoi vozrast 60+”
- Clubul cititorilor
- Clubul de șah
- Coding
- Connect Plus
- Creionul fermecat
- Curiosul vrea să știe
- De mână cu creativitatea
- Erudit Cafe
- Explorăm aplicații
- În drum spre casă
- Învățăm, distrându-ne
- Jocuri CuMinți
- Jocuri de societate
- Jocuri kinetice
- Jocuri literare
- Jocuri PlayStation
- Lecturici
- Lego (serviciu?)
- Limba italiană
- Micii Europeni
- Miniart pentru pici
- Oră de lectură
- Oră de poveste
- Pasionații de lectură
- Pictura pas cu pas
- Pro sănătate
- Prologic
- Provocarea verii
- Regatul Bibliojocuri
- Robotica
- Roștodeș
- Să reauzim povestea
- Scazoterapia
- Science Lab
- SOS Planeta (înainte de pandemie)
- Story to Go
- Școala de coding
- Știința în înțelesul copiilor
- Tabăra de creație pentru copii
- Tabăra pentru copiii evrei
- TabletKids
- Tablețel
- Totul despre parenting
- Țestoasa călătoare
- Ungherașul psihologului

Respondenții au ținut să precizeze: *copiii toată ziua cer jocuri diferite; copiii se joacă des, nu numai în cadrul unui serviciu. Precizări bune de luat în calcul, atunci când discutăm împrumutul, achizițiile de jocuri și aspectele legate de instruire.*

Alte răspunsuri (10 respondenți) sunt parcă rupte din secolul trecut sau poate chiar secolul 19, dacă nu ar fi pomenit programul *Provocarea verii: Ne recreăm; Nici un serviciu; Nu avem; Nu avem așa servicii; Nu avem servicii care includ jocuri; Nu avem servicii cu jocuri; Nu avem și propunem jocuri libere; Nu desfășurăm; Nu sunt; Numai în cadrul programului „Provocarea verii”.*

Poate e Biblioteca Publică de Drept – ar fi justificat. Doar că specialiștii, inclusiv Johan Huizinga, autorul lucrării *Homo Ludens*, afirmă că justiția s-a născut din joc și este un joc – cineva pierde

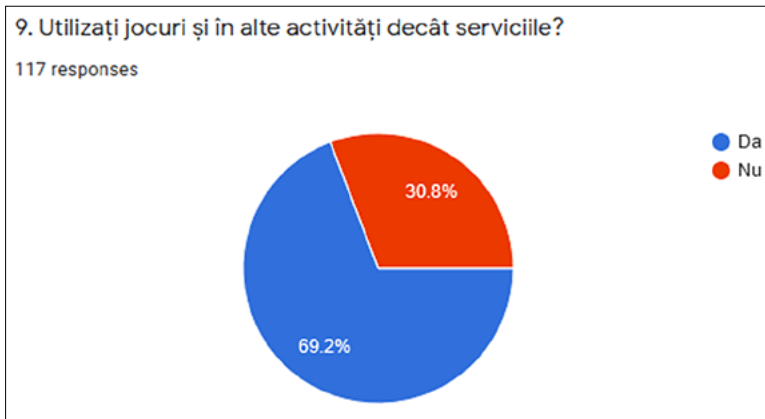


Fig. 9. Opinia bibliotecarilor privind utilizarea jocurilor în alte activități decât serviciile

și cineva câștigă prin uneltire, intimidare, negociere, manipulare, lucruri care se întâmplă în fiecare joc. Apoi peruca, jaboul, mantia sunt din joc și din ritual.

Acest studiu e și un bun test pentru schimbare. Or, aceste răspunsuri arată că avem un elefant în bibliotecă sau 10 elefanți care se leagă și se delectează, se recrează și toți au același nume – Reticentul.

Rugați să precizeze dacă utilizează jocurile în alte activități decât serviciile, 81 de bibliotecari-participanți la sondaj (69,2%) au răspuns afirmativ, iar 36 de respondenți (30,8%) au răspuns negativ (Figura 9).

Questionarul a prevăzut o întrebare de precizare pentru bibliotecarii care au răspuns că utilizează jocurile în alte activități decât serviciile. Astfel, ei au exemplificat:

- ateliere de creație;
- experimente;
- când au loc activități, în bibliotecă se organizează jocuri cu copiii, folosind dansul, muzica și poezia;
- când copiii se plictisesc la o activitate, se propun jocuri;
- discuții, prezentări;
- în activități tematice;
- în cadrul clubului de lectură „ZOOM-ZOOM” (nu l-am regăsit la servicii);
- în perioada vacanțelor;
- la seminare, traininguri;
- în vizită la alte instituții (școală, grădiniță);
- „Săptămâna științei și inovației”, „Săptămâna creativității”.

Răspunsurile considerate greșite: dramatizări, competiții de șah și dame, domino și alte activități de distracție și recreere, Drubble sau puzzle – toate sunt jocuri, activități ludice. Întrebarea se referea la alte activități decât jocurile. Reticentul este prezent și aici, dar sunt doar trei, cu același refren: *nu avem, nu, nu utilizăm, aleg varianta „nu”*.

Întrebarea *Ce faceți pentru ca utilizatorii să cunoască oferta dvs. de jocuri?* este ușoară pentru bibliotecarii instruiți ai BM, dar nu cere răspunsuri ușoare.

Afișe, postere pe pagina de Facebook a bibliotecii; anunțuri în incinta bibliotecii despre activități, lunar și săptămânal, postări pe blog, asigurarea vizibilității jocurilor la raft, prezentări a colecției de jocuri, expoziție de jocuri și distribuiri pe rețele sociale au fost menționate de toți respondenții.

Acțiunile creative și calitative de promovare a jocurilor se realizează prin comunicarea de zi cu zi cu publicul: *Când văd un grup de adolescenți sau copii, mă apropiu cu câteva jocuri de societate și le prezint oferta noastră, cu invitat special, pliante, personal sau cu o clasă întreagă, la evenimente diverse; Despre jocurile pentru copiii preșcolari le povestim părinților, le prezentăm ofertele; Cititorii sunt doritori de a împrumuta jocuri; Discutăm cu ei despre ofertele noastre; Expoziție cu prezentare verbală, prezentări de jocuri, informare orală; La primirea unui card de acces la bibliotecă, utilizatorul este informat despre toate serviciile, inclusiv jocuri; Le prezentăm la grădinițe, în școli; Le vorbim utilizatorilor atunci când le facem cunoștință cu biblioteca; Le promovăm prin intermediul utilizatorilor activi; Le propunem utilizatorilor noi; Le recomandăm și le vorbim despre jocuri, accesibilitatea și disponibilitatea lor atunci când le prezentăm serviciile bibliotecii; Le vorbim utilizatorilor și le propunem să joace sau să le împrumute, prezentăm oferta de jocuri pe toate căile – grafic, vizual, audio, viu grai; Prin intermediul utilizatorilor, prin invitații individuale, prin parteneri, prin părinții copiilor; În activități ludice.*

Avea dreptate Peter Drucker, marele specialist în marketing, că cea mai eficientă promovare este „din gură-n-gură”. Bibliotecarii o practică neobosit.

Sunt și răspunsuri greșite, dar nu sunt multe, din alt peisaj decât al BM, din alt domeniu: *Facem reclamă (7); Jocurile sunt accesibile, stau, le ținem la vedere (11); Prin planul activităților bibliotecii (2); Scriem spoturi cu reclame, facem expoziții de cărți, publicăm foto, alcătuim fișe; Afișăm o listă a jocurilor (6).*

Refrenul constant al reticenților s-a diversificat cu un gând... măreț: *nu avem la moment astfel de acțiuni, dar cred că se poate de informat prin postări pe rețele sociale*. În rest, refren stabil: *nimic, nimic nu facem, n-avem ofertă...*

Bibliotecarii au dat dovada că știu a promova, dar de ce nu ajung mesajele la toți utilizatorii și în comunitate?

Utilizatorilor li s-a adresat altfel întrebarea: *Cunoașteți că bibliotecile din rețeaua BM „B.P. Hasdeu” dispun de jocuri?*. Dintre ei 39% au răspuns „Da”, iar 61% au spus „Nu”. Următoarea întrebare: *Dacă cunoașteți, ați utilizat vreodată jocul în bibliotecă?* 52,7% au răspuns alegând „Da”, iar 47,3% au răspuns „Nu”.

Cei care au selectat varianta „Nu”, au invocat și argumentele:

- *abia am aflat; n-am știut; încă nu am reușit; nu am cunoscut, dar voi ține cont; nu am știut că în bibliotecă există jocuri care pot fi folosite; nu am știut că sunt jocuri la bibliotecă; nu am știut că sunt; deja o să știu; nu cunosc; nu cunosc ce jocuri sunt pentru vârsta mea; nu cunosc și nici nu am jucat; nu mi-au propus; nu eram informat; recent am aflat și încă nu am reușit; sunt cititoare nouă și nu am știut că la bibliotecă sunt jocuri; pentru că sunt nou și nu am jucat* (în total, nu au știut 39% de respondenți);
- *alții au motivat cu lipsa timpului* (53 respondenți);
- *unii respondenți au avut alte argumente: aici sunt doar cărți de citit; deoarece eu vin aici pentru a împrumuta cărți și acumula cunoștințe, nu pentru a-mi cheltui timpul cu jocuri; am alte lucruri mai importante de făcut; nu am avut necesitate; nu am avut ocazia; sunt mare; sunt matur, jocurile sunt destinate copiilor. Sau: de obicei, mă joc acasă, locuiesc departe; nu am socotit de cuviință, nu reușesc etc.*

Alte răspunsuri: *Nu am avut prilejul să încerc, dar aș dori ca copilul să participe, știind că se organizează jocuri distractive și educative pentru copii; Nu am fost demult la bibliotecă, nu frecventez bibliotecă, nu merg des la bibliotecă.*

Și doar un singur respondent a răspuns: *(Mă) Joc la bibliotecă!*

Răspunsurile acestea generează pentru noi alte întrebări: de ce, dacă atât de iscusit (în sensul adevărat al cuvântului, reieșind din răspunsurile bibliotecarilor) promovăm, atât de puțini cunosc că dispunem de jocuri; de ce acei care cunosc, nu au practicat jocul în bibliotecă? Aici tare bine se potrivesc cuvintele din fabula lui Alexandru Donici: *talentele în lume, ce nu aduc folos/ sunt foarte de prisos.*

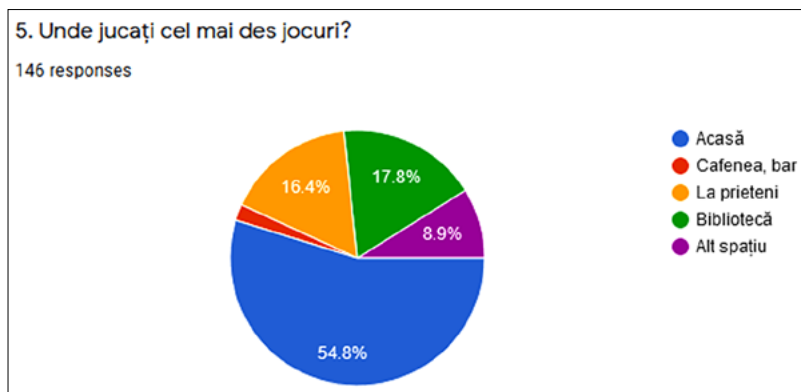


Fig. 10. Opiniile utilizatorilor/nonutilizatorilor privind unde practică jocuri

Problema nu e în jocuri și nici în bibliotecari, ci în politicile noastre de relație și comunicare cu publicul, în responsabilitatea secțiilor de profil, în teama de a întreba comunitatea și alte temeri.

*Unde recurg cel mai des la jocuri utilizatorii noștri?* Respondenții (se) joacă cel mai mult acasă, la prieteni, în alte spații decât cele nominalizate în chestionar. La bibliotecă practică jocul/joaca doar 17,8 procente. Presupunem că aceștia sunt utilizatorii noștri – doar 26 din 146 de răspunsuri. Acest rezultat ne sugerează că biblioteca nu e percepută ca spațiu al jocului. Dar vom corela răspunsul acesta cu rezultatele următoarelor întrebări ca să ajungem la o concluzie acțională. Respondenții au fost rugați să precizeze unde anume practică jocuri (Figura 10) dacă au bifat opțiunea „Alt spațiu”. Răspunsurile au fost după cum urmează: în clasă (deci, elevi), în transport, afară, în spații libere, la serviciu, în sala de sport, în parc, la bucătărie (tot acasă).

Întrebarea adresată bibliotecarilor – *Cum motivați utilizatorii să participe la activități cu jocuri?* – a acumulat foarte multe răspunsuri.

- Afixe captivante; cadouri (18), daruri mici (8); oferindu-le un creion, o radieră; dulciuri (19); diverse recompense; certificate, diplome (29) de participare în cadrul serviciilor (17), comunicarea cu părinții; concursuri ale BM, naționale și internaționale (11).
- *Dacă jocurile sunt interesante, atunci motivația vine din partea lor; Dacă le propun, joacă cu toții; E grea motivația, dar îi convingem; ei își exprimă singuri dorința de a juca... Exemplul cu utilizatorii care deja folosesc jocurile – ei transmit informația mai departe, dacă jocul este prezent în*

*biblioteca, bibliotecarul povestește utilizatorilor și îl prezintă (când e cazul).*

*Explicăm importanța jocurilor, invităm părinții să vină cu copiii lor să joace Jocuri; prin comunicarea de zi cu zi, prezentând colecția noastră de jocuri; Îi încurajăm mereu, le apreciem reușitele, copilul dacă e aplaudat, va dori să continue; Îi motivăm prin discuții individuale și în grup; Întruniri cu copiii pentru a vedea ce jocuri avem în bibliotecă; Le explicăm ce competențe obțin în urma utilizării jocurilor; Le inspirăm încredere pentru a participa; Le oferim posibilitatea să aleagă ei jocul și grupul cu cine joacă, (ne) jucăm împreună cu ei; Le propunem jocurile și de obicei ei singuri întreabă dacă pot să participe; Le propunem să ne jucăm împreună și cerem părerea lor despre jocurile din filiala noastră; Îi ajutăm să înțeleagă regulile; Le spun elevilor care sunt finalitățile și beneficiile jocurilor; Organizăm activități în parc/stradă; Povestind despre rolul jocului; Prin aducere la cunoștință a rolului jocului de a îmbunătăți cunoștințele copilului, pentru că este distractiv.*

*Prin avize și materiale promoționale; prin comunicare, promovare, aplicații; prin descriere captivantă; laude, încurajări, atmosferă atrăgătoare, atitudine pozitivă; prin organizarea serviciilor, proiectelor desfășurate online; prin surprize; prin propunerea aplicațiilor care îi interesează pe utilizatori.*

*Răspunsuri rezumătoare:*

- *susținerea intereselor copiilor (dezvoltăm ce le place, experimentul și implicarea în activități), „învățăm jucându-ne”;*
- *voluntarii bibliotecii au pus la dispoziția utilizatorilor o gamă variată de jocuri de societate, jocuri care nu se găsesc în Republica Moldova; aceasta le stârnește curiozitatea utilizatorilor de orice vârstă de a participa la activitățile cu jocuri;*
- *consider cea mai bună motivație – diversitatea jocurilor de masă, de care unii nu dispun acasă... Alta ar fi provocarea pe care o au din partea utilizatorilor fideli. Astfel, jucătorii buni și jocurile de calitate sunt motivația perfectă; achizițiile noi reprezintă și ele un mijloc de atragere a utilizatorilor, precum și faptul că provocăm copiii la joc pe timp de vacanță, când chiar au nevoie de o îndeletnicire.*

*Atitudine reticentă sau greșită: O mică parte de respondenți consideră că nu-i nevoie de motivare, pentru că: sunt puține și doar pentru copii; nu-i nevoie – copiilor le plac jocurile, ei singuri întreabă dacă pot să participe; copiii nu au nevoie de motivație, jocurile*

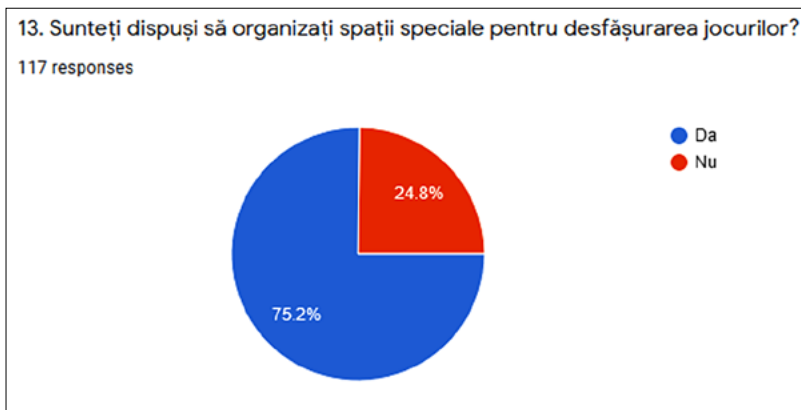


Fig. 11. Atitudinea bibliotecarilor privind disponibilitatea de a organiza spații speciale pentru desfășurarea jocurilor

sunt activitățile lor preferate; nu e nevoie de motivare pentru că vin doar cei interesați; vin destui fără a fi motivați, le propun, iar dacă nu doresc, nu insist; nu avem jocuri care i-ar motiva pe cititori, respectiv nu-i motivăm.

Sunt și alte răspunsuri care suscită suspiciune: *le permitem să se folosească de calculator sau împrumutăm acasă jocurile care au nr. de inventar.*

Cum să reacționăm la astfel de răspunsuri? Cum să le percepem? Cine face regulile de relație cu publicul, de comunicare bibliotecar-utilizator? Sau fiecare bibliotecă are regulile sale?

Întrebați dacă sunt dispuși să organizeze spații speciale pentru jocuri la biblioteca lor (Figura 11), au răspuns pozitiv – 75,2%!

Bibliotecarii au răspuns cu „Da” în proporție de 75,2%. La întrebarea „Dacă BM ar oferi spații special amenajate pentru jocuri,

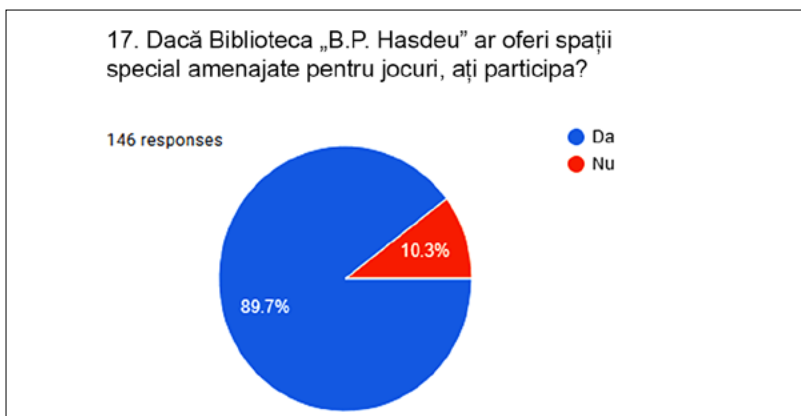


Fig. 12. Răspunsurile utilizatorilor/nonutilizatorilor privind participarea la jocuri în spațiile BM „B.P. Hasdeu”



ați participa?”, 89,7% (131 utilizatori/nonutilizatori) au răspuns cu „Da” și doar 15 respondenți au spus „Nu” (Figura 12).

Au fost rugați să-și argumenteze *de ce*-urile: au invocat lipsa timpului; nu le place; din cauza pandemiei.

Au fost și argumente interesante: *Acasă joci când vrei, lași jocurile desfăcute pentru o altă zi, nu ești dependent de un anumit grafic; Nu socializez ușor cu oameni necunoscuți; Daca ar fi izolate spațiile și nu am deranja cititorii, poate da; De fapt, acum sunt încă indecis la subiectul dat; Nu mă interesez așa de tare de jocuri, ca de cărți; Covidul, măști!!!*

O altă întrebare adresată numai bibliotecarilor se referea la riscurile care le comportă organizarea și practicarea jocurilor în bibliotecă. 77 dintre respondenți și-au exprimat părerea că nu există niciun risc în utilizarea jocurilor.

Cei 40 de respondenți care au bifat opțiunea „Da” (adică jocurile comportă riscuri) invocă temeri precum: *Este mai multă gălăgie și haos, zgomot; Molipsirea de „Sars-Cov-2”; Traumatizare, capcane, supărări în cadrul conexiunilor online; Riscul de a deveni dependenți de telefon sau tabletă; Sunt jocuri care au piese mici, copilul mic le poate înghiți sau pune în nas; Jocurile online au un risc, pot conține reclame necenzurate, pot crea dependență etc.; Copiii sunt imprevizibili; Se pierd piesele, se termină substanțele chimice; Se pot pierde detalii sau se termină unele substanțe pentru experimente; Riscul de a fi furate unele piese din jocuri, deci, prin urmare, duce la distrugere; Ar fi posibil riscul de traumatizare în jocurile mobile și cele de explorare, în cele online dispariția temporară a netului, fapt ce ar putea împiedica desfășurarea jocurilor; Scurtcircuit, care ar putea avea consecințe grave; Experimentele chimice, care ar putea provoca leziuni corporale.*

Tot la riscuri, dar mai mult seamănă a bocet, următoarele răspunsuri: *Se cere atenție maximă la tehnicile și metodele de joc, organizarea participanților, elaborarea regulilor de joc, trebuie de respectat vârsta copiilor; Biblioteca nu are spații pentru jocuri.*

Ne-am convins că marea majoritate a bibliotecarilor-respondenți sunt foarte responsabili și foarte atenți. Totuși, după atâtea riscuri corect identificate, dar nu chiar atât de sumbre precum dau impresie, s-a găsit un răspuns pozitiv și cred că-l împărtășesc majoritatea bibliotecarilor: *Nu există riscuri dacă alegem vârsta copilului în corespundere cu tipul de joc.*

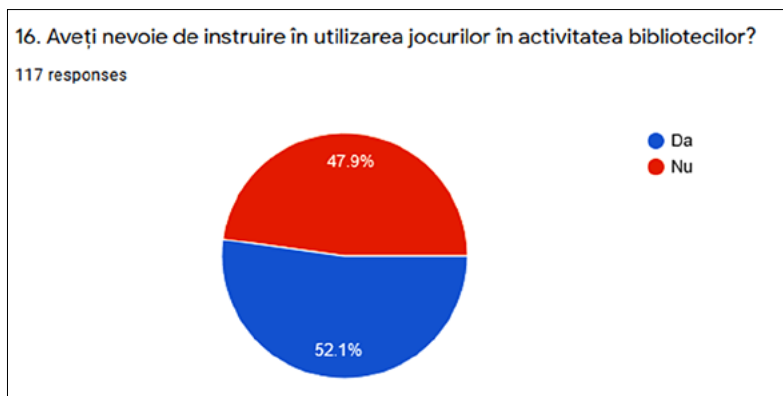


Fig. 13. Opiniile bibliotecarilor privind necesitatea de instruire în utilizarea jocurilor

În cadrul studiului, am fost interesați să aflăm despre necesitățile de instruire a bibliotecarilor cu privire la jocuri, aplicarea acestora, precum și despre organizarea serviciilor/activităților prin utilizarea jocurilor. Circa 50 la sută dintre bibliotecari au răspuns că nu au nevoie de astfel de instruiți (Figura 13).

Sinceri să fim, așteptările noastre erau altele – ne gândeam că procentul nevoii de instruire va fi mai mare. Știința jocurilor trebuie mereu actualizată pentru a fi în trend. Oricum, e un rezultat pozitiv – trecut de 50%. Un sondaj scoate în evidență rezultatele pozitive, evidente, dar și carențele pe care nu le programăm în mod expres, ele parvin din răspunsurile respondenților. Așa cum computerele sunt noile cărți, iar jocurile sunt spectacole, conștientizăm că trecem printr-o perioadă năvalnică de schimbări, simțim că unele lucruri sunt pe cale să dispară, iar altele par să se nască în mod dureros. Este ca și cum ceva ar decada sau am pierde ceva. Înțelegem cantonarea bibliotecarilor în strâmtoarea timpului și a

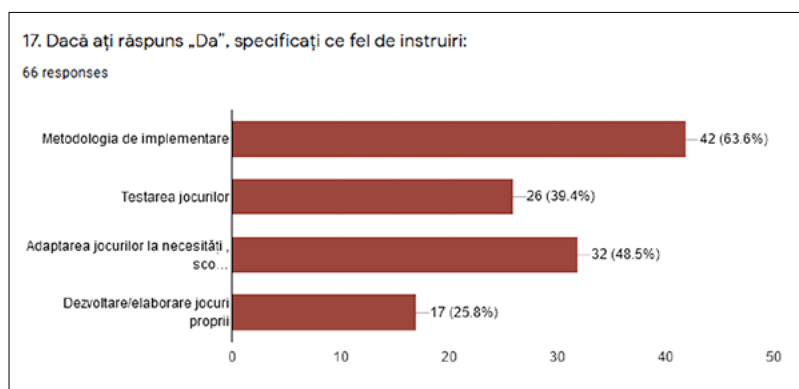


Fig. 14. Răspunsurile bibliotecarilor privind subiectele de instruire în utilizarea jocurilor

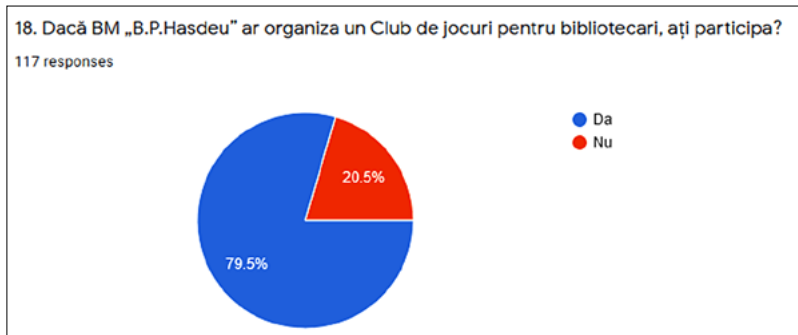


Fig. 15. Opinia bibliotecarilor privind organizarea unui Club de jocuri

schimbărilor, dar au nevoie să învețe mai mult ca să nu rămână înghețați ca gândire, atitudine și acțiune.

E îmbucurător faptul că cei care au nevoie de instruire au optat pentru adaptarea jocurilor la necesitățile reale ale grupului, la necesitățile bibliotecii în proporție de 48,5% și pentru dezvoltarea jocurilor proprii – în proporție de 25,8% de bibliotecari creativi, deschiși spre nou (Figura 14).

Metodologia implementării jocurilor în activitatea bibliotecii e în interesul a 63,6% de bibliotecari, iar aproape 40% doresc să testeze jocurile împreună cu un animator, facilitator înainte de a implementa (Figura 15).

O mare parte a bibliotecarilor (93 respondenți) a răspuns pozitiv la întrebarea dacă ar participa la Clubul de jocuri pentru bibliotecari. Cei 24 care au răspuns cu „Nu”, au afișat și explicațiile lor: *Cred că trebuie de concentrat pe activități intelectuale; Din lipsă de timp nu pot participa; Nu am timp liber de pierdut; În cadrul orelor de muncă – da!; Nu văd utilitatea și necesitatea jocurilor; Pentru că este pandemie; Prefer să folosesc jocurile pentru utilizatorii-copii și adolescenți; Suntem prea încărcăți cu lucrul de bibliotecă.*

A existat în chestionar o întrebare-provocare pentru utilizatori: „Dacă biblioteca v-ar propune să organizați jocuri, ca partener, cu divers public, ați accepta?”. Răspunsurile „Da” și „Nu” au ieșit aproape egale – 53,4% versus 46,6%. Pentru aprofundarea răspunsului „Da” au fost întrebați ce condiții ar propune? Răspunsurile sunt de luat în seamă:

- spațiu special amenajat;
- să fie inventar sportiv, diverse complete cu jocuri;
- posibilitatea de a organiza jocuri la ore comode și pentru cei ce lucrează;

- să păstrăm ordinea, liniștea și să nu distrugem sau să se fure;
- să fie un spațiu special amenajat și atunci când se desfășoară jocul să fie selectați toți cu același interes;
- jocuri online pentru a ne putea asocia cu alții cu aceleași interese;
- aș propune organizarea jocurilor nu doar copiilor, dar și adolescenților;
- jocuri în grupuri mici;
- încheierea unui contract de colaborare care să prevadă drepturi și obligații, contribuția părților, termeni, durată;
- jocuri de societate;
- aș contribui cu idei și aș avea posibilitate să cunosc și alți jucători cu ideile lor;
- siguranța, în condițiile curente de pandemie, în rest – fără reguli, cât mai multe jocuri;
- aș dori un club de șah în bibliotecă cu un specialist;
- să ne asigurăm cu jocuri cât mai diverse;
- să fie dispuși să organizăm în weekend;
- lucru în regim liber;
- aș propune să fie și jocuri de gândire;
- aș dori un spectru larg de jocuri și persoane de diferită vârstă; ar fi bine de creat o atmosferă relaxantă cu bean-baguri, muzică pe fundal și ceai cu biscuiți;
- să fie vesel și educativ;
- nicio condiție;
- condiții convenabile tuturor;
- să fie jocuri în echipe, nimeni să nu fie dat la o parte, să fie pe grupe de vârste;
- jocuri intelectuale pe diferite tematici;
- jocuri energizante în aer liber, mai de nădejde în perioada pandemiei;
- aș propune dans, concursuri, recitaluri, jocuri de creativitate;
- calculatoare;
- un lucru util pentru societate;
- întâlniri cu jocuri din colecția personală pe care să le luăm apoi acasă sau temporar să facem schimb de jocuri cu alții;
- trebuie de gândit; am să mă gândesc;
- nu sunt un organizator chiar bun, dar aș încerca orice metodă și condiții;
- care deja sunt – este bine;

- exprimare liberă;
- gratuit și pe categorii de vârstă;
- anumite tipuri de jocuri;
- să alegem singuri jocurile pe care să le jucăm.

În încheiere, atât bibliotecarii, cât și utilizatorii/nonutilizatorii trebuiau să exprime orice observație asupra subiectului cercetat, asupra chestionarului, scopului cercetării. Cei 117 bibliotecari au lăsat doar trei observații concluzive. Cu două, excelente, suntem în total acord:

- *jocurile utilizate depind, în primul rând, de specificul de activitate al bibliotecii;*
- *procesul de achiziție a jocurilor să fie discutat, realizat în bază de solicitare a fiecărei filiale.*

Și în total dezacord cu cea de-a treia:

- *în bibliotecă jocurile pot fi organizate numai în cadrul unor activități culturale.*

Utilizatorii, în schimb, au oferit mai multe observații. Chiar ne-au arătat greșelile (din punctul lor de vedere) în structura chestionarului.

- *Am bifat opțiunile: Nu am jucat.* Întrebarea a 5-a nu o consider obligatorie în cazul variantei mele de răspuns, cred că e o greșeală de tipar. La întrebarea a 17-a aş alege opțiunea: *Nu știu* sau *Da; la moment sunt indecis*, care nu există în chestionarul dat, ceea ce m-a făcut să aleg: *Nu*. La fel, la întrebarea a 19-a aş prefera să răspund: *Nu știu*. Această variantă nu este.
- Ar fi bine-venite jocuri părinte – copil; ar fi o posibilitate de a petrece timpul împreună (cineva ar organiza o duminică, o sâmbătă a părinților cu copiii).
- Chiar are biblioteca o Colecție de jocuri?
- Biblioteca să conțină jocuri de socializare pentru vârste diferite.
- Găsim undeva un catalog cu jocuri sau descrierea jocurilor disponibile spre împrumut?
- Jocuri cu animale, lectură, ghicitori.
- Jocurile să nu fie doar cu caracter distractiv, dar care să dezvolte diverse aptitudini și calități.
- Aș putea învăța cum să organizez jocuri de petrecere la reuniuni de familie, la sărbători, cu prietenii în aer liber?
- Jocurile sunt de diferite tipuri, cum ar fi educative, de divertisment, dinamice (precizați).

- Jocurile și împrumutul lor sunt gratuite?
- Mi-ar plăcea: lectura, comunicarea cu mai mulți copii, tainele și descoperirea cărților sau jocuri verbale în bibliotecă sau în spațiul de afară. Cam atât.
- Prin jocurile de socializare copiii depășesc timiditatea și își îmbogățesc cunoștințele etc.
- Să existe o zi a jocurilor.
- Să ni se dea voie să jucăm mai multe jocuri.
- Totul e perfect.
- Apucați-vă de treabă, bibliotecarii!

Am lansat o întrebare utilizatorilor ca să aflăm dacă cumpără jocuri: 61% de utilizatori/nonutilizatori au selectat opțiunea „Da” și 39% au bifat opțiunea „Nu”. La următoarea întrebare – „Câți bani cheltuiți din bugetul familiei pentru jocuri?” – răspunsurile ne-au copleșit prin diversitatea lor. De la 50-300 de lei cheltuiesc 19 respondenți; de la 400 la 600 lei – 17; 700-1000 – 15; peste 1000 – 11; 1500-3000 – 4 persoane; 0 lei – 28. Unii au indicat suma aproximativă sau exactă, alții au comentat: *nu cumpăr; nu cheltui nici un ban; ne dai bog!* – opt respondenți; iar un singur răspuns a fost „Foarte mulți”, ceea ce ne face să gândim că au participat la sondaj și unii nonutilizatori împătimiți de jocuri.

## CONCLUZII GENERALE

BM încearcă să răspundă la necesitățile informaționale, culturale, educaționale și de joc ale cetățenilor de toate vârstele. Dreptul de a juca e un drept fundamental al oamenilor, după cum afirmă UNESCO.

Răspunsurile acestui sondaj pun în „ring” bibliotecarii și utilizatorii, scoțând la lumină multe aspecte de organizare a activității – foarte bune și mai puțin bune – hopurile și împotmolirile. Tindem să credem că bibliotecarii au fost sinceri. Unii foarte responsabil, alții mai rezervat au abordat participarea la studiu. Răspunsurile unor bibliotecari este bazat pe date, cifre, dar și pe memoria lor în momentul completării chestionarului. Cercetarea se bazează pe dovezi – în cazul unui sondaj dovezile sunt răspunsurile respondenților, dar orice sondaj profund sau scurtmetraj, ca abordare, furnizează date din care tragem concluzii, recomandări de îmbunătățire sau relevăm o stare a celor care au răspuns, stare sau fenomen specific BM, elemente de cultură instituțională, de viziune și de strategie (acțiune).

Sondajul în rândul bibliotecarilor, utilizatorilor și nonutilizatorilor reprezintă un mod sofisticat de a pătrunde în mintea lor, dacă concepem un studiu care include întrebări despre toate aspectele posibile din experiența și cunoașterea lor, dacă legăm întrebările în așa fel încât să putem identifica cele mai importante aspecte despre joc și bibliotecă. Asta am încercat și credem că am reușit într-o oarecare măsură. Folosind datele furnizate de studiul în cauză, bibliotecarii pot să-și dea seama cum ar putea influența în bine lucrurile.

Noi, cei din sfera serviciilor, suntem irevocabil înămoliți într-o lume în care jumătate dintre utilizatori sunt condamnați să fie indiferenți sau unde nemulțumirea este mai des întâlnită decât loialitatea (față de bibliotecă). Gratuitatea utilizării jocurilor poate pava calea spre atragerea nonutilizatorilor sau loializarea utilizatorilor BM și poate construi o relație benefică pentru ambele părți.

Rezultatele studiului ne demonstrează că promovarea excelentă nu e capabilă, în pofida vizibilității și adresabilității largi, să asigure conexiuni durabile cu utilizatorii.

Interviarea utilizatorilor sau a membrilor comunității este un joc al încrederii – ei chiar cred că îi întrebăm ca să le îmbunătățim accesul la serviciile noastre. Finalitatea unui studiu al necesităților nu coincide cu analiza rezultatelor, ci cu respectarea promisiunii – că vor găsi ceea ce așteaptă. BM e capabilă să-și țină promisiunea de a-i apropia și a le asigura satisfacția și așteptările prin instruirea relevantă a bibliotecarilor ei. Studiul ne oferă posibilitatea de a privi biblioteca noastră prin ochii angajaților noștri, dar mai ales prin ochii utilizatorilor. Ei au demonstrat că sunt dornici să comunice cu noi și așteaptă să ne ajute să facem lucrurile și relațiile mai bune. Este vital să ascultăm ce au de spus dacă punem întrebările corecte și dacă suntem pe deplin pregătiți să acționăm în conformitate cu cele auzite.

## **CONCLUZII ȘI RECOMANDĂRI la modulul BIBLIOTECARI**

### **Concluzii**

1. Majoritatea bibliotecarilor, care au răspuns la chestionar, consideră că jocurile au un rol formativ important.
2. În cadrul filialelor BM, jocurile sunt solicitate zilnic sau săptămânal.

3. Cele mai solicitate jocuri sunt cele de societate și jocurile electronice.
4. Copiii sunt cei care solicită cel mai des jocuri (de fapt, și jocurile care se găsesc în colecția BM sunt, preponderent (90%), pentru copii).
5. Bibliotecarii utilizează mai rar jocurile ca servicii, dar le includ ca o componentă de distracție și relaxare în cadrul serviciilor sau ca elemente ludice în cadrul unor instruirii sau în cadrul unor forme de animație cu publicul.
6. Există (un procent mic, dar există) bibliotecari care nu își doresc jocuri în biblioteca lor sau nu le utilizează, deoarece nu le consideră utile.
7. Bibliotecarii, în proporție de  $\frac{3}{4}$ , vor spații special amenajate pentru jocuri.
8. Mai mult de jumătate din bibliotecarii chestionați au nevoie de instruirii în ceea ce privește utilizarea jocurilor în biblioteci.
9. Majoritatea bibliotecarilor ar participa la un Club de jocuri între bibliotecari, doar că în timpul orelor de muncă.
10. Bibliotecarii aplică, cunosc, știu foarte multe despre jocuri, dar nu întotdeauna pot pune cunoașterea lor în cuvinte.

### **Recomandări**

- Includerea în oferta de instruire a BM „B.P. Hasdeu” a unui ciclu de instruirii cu referire la jocuri: implementarea jocului în activitatea bibliotecii, adaptarea jocurilor la necesitățile bibliotecii, elaborarea/inventarea jocurilor proprii și a altor aspecte legate de joc (CNEPB, Secția studii și cercetări).
- Formarea competențelor de promovare a jocurilor și a metodelor de motivare a utilizatorilor (Secția promovare și comunicare).
- Discutarea ofertei de jocuri propuse de Secția managementul resurselor informaționale; elaborarea ofertei bazate pe solicitările reale, concrete ale fiecărei filiale în parte, în funcție de specificul și tipul bibliotecii (Secția managementul resurselor informaționale).
- Achiziționarea jocurilor pentru toate categoriile de vârste (adolescenți, adulți, seniori) cu disponibilitate pentru împrumut la domiciliu (Secția managementul resurselor informaționale).



- Amenajarea spațiilor speciale pentru jocuri (cel puțin în 10 filiale din cadrul BM (Secția logistică).
- Organizarea unui Club de jocuri pentru bibliotecari (Secția dezvoltare servicii).

## **CONCLUZII ȘI RECOMANDĂRI la modulul UTILIZATORI**

### **Concluzii**

1. Majoritatea persoanelor chestionate joacă sau au jucat jocuri cel puțin o dată în viață. Cei mai mulți preferă să se joace acasă, dar s-ar juca și în bibliotecă dacă li s-ar oferi posibilitatea.
2. Majoritatea dintre cei chestionați consideră că jocurile au un rol formativ important și contribuie la cunoaștere și învățare, socializare, dar și distracție și recreere.
3. Cei mai mulți dintre respondenți au bifat că preferă jocurile de societate și electronice. BM dispune de ambele categorii de jocuri, dar nu în cantitatea, diversitatea și nouitatea acestora.
4. Majoritatea (85,6%) ar practica jocuri la bibliotecă dacă bibliotecarii i-ar informa, invita, motiva.
5. Majoritatea procură jocuri și cheltuie anual între 500 și 1000 lei, dar sunt dintre cei care cheltuie și 3000 lei. Ar accepta să împrumute dacă biblioteca le-ar putea împrumuta gratuit, pentru economie.
6. Peste 50% de respondenți utilizatori și nonutilizatori cunosc că BM dispune de jocuri, dar nu prea le utilizează din varii motive (răspunsul la p. 12).
7. Dacă BM ar avea jocuri disponibile pentru împrumut, 86% dintre respondenți le-ar împrumuta acasă, iar 90% ar juca aceste jocuri și în bibliotecă, dacă ar exista spații special amenajate.
8. Dacă BM le-ar propune, ar organiza, în parteneriat, jocuri la BM.
9. Doresc instituirea unei zile a jocurilor la bibliotecă cu ziua și oră fixă.
10. Consideră că jocurile nu comportă riscuri.
11. Vor organizarea jocurilor în weekend și la ore convenabile.

**Recomandări**

- Amenajarea spațiilor speciale pentru joacă în bibliotecile rețelei BM (strategie).
- Dezvoltarea continuă a colecției de jocuri (angajament și responsabilitate).
- Dezlegarea împrumutului la domiciliu a jocurilor (decizie).
- Elaborarea unui regulament de împrumut accesibil pentru utilizatori (procedură).
- Promovarea colecției de jocuri (virtual și tradițional), pentru a o face cunoscută întregii comunități.
- Organizarea unei campanii de promovare a jocurilor la nivel de rețea „Jucăm la bibliotecă”.
- Atragerea utilizatorilor sau a unor consultanți din lumea jocului în procesul de selecție și de achiziționare a jocurilor.
- Organizarea *Jocurilor împreună* (bibliotecarii împreună cu utilizatorii).
- Ascultarea activă a vocii utilizatorilor/nonutilizatorilor jucători pasionați de joc.
- Organizarea (o dată pe an) a unui campionat al jocului la bibliotecă sau a unui târg de jocuri *Biblioteca altfel* consacrat jocurilor (cu parteneri).

Pentru respectarea promisiunii de a îmbunătăți serviciile ludice și a satisface așteptările lor se cere contribuția și acțiunea concertată ale secțiilor Managementul resurselor informaționale, Dezvoltare servicii, Promovare și comunicare, Studii și cercetări, Activitate editorială, Evaluare și monitorizare și ale filialelor.