Könyvtárosok dolgozószobája 28.

2026/06/15



Az évad utolsó előtti beszélgetése a *Játékok a könyvtárban* címet viselte.



[1]

A Könyvtártudományi Szakkönyvtár 2026. június 9-én tartotta meg a *Könyvtárosok dolgozószobája* szakmai eseménysorozat huszonnyolcadik alkalmát. Az évad utolsó előtti beszélgetése a *Játékok a könyvtárban* [2] címet viselte, és arra kereste a választ, hogyan válhat a játék a könyvtári szolgáltatások szerves részévé, valamint milyen szerepet tölthet be a használók megszólításában és a közösségépítésben.

A kerekasztal vendégei **Endrédiné Szabó Erika**, a Nagy Károly Városi Könyvtár igazgatója, **Tóth Renáta**, a Deák Ferenc Megyei és Városi Könyvtár igazgatója, valamint **Juhász Zoltán**, a Békés Megyei Könyvtár igazgatója voltak.

A beszélgetés elején a résztvevők saját intézményeiken keresztül mutatták be, miként jelent meg a játék a könyvtári szolgáltatások között. Kiemelték, hogy a játék ma már nem csupán szórakozási forma, hanem a tanulás, az olvasásnépszerűsítés és a közösségépítés hatékony eszköze is. A zalaegerszegi könyvtár saját fejlesztésű társasjátékai, a bicskei könyvtár családi játékprogramjai, valamint a békéscsabai intézmény digitális és hagyományos szabadulószobái egyaránt azt a célt szolgálják, hogy a könyvtár vonzó és élményszerű helyszínként jelenjen meg a különböző korosztályok számára.

A vendégek egyetértettek abban, hogy a játék segít lebontani a könyvtárakról élő, még mindig jelen lévő sztereotípiákat. A fiatalok és a családok számára szervezett játékos programok lehetőséget teremtenek arra, hogy a látogatók új oldaláról ismerjék meg az intézményeket, és a könyvtárat ne csupán a kötelező olvasmányok vagy a csendes tanulás helyszíneként lássák. Több példa is elhangzott arra, hogy egy-egy sikeres játék vagy rendezvény később rendszeres könyvtárhasználókat eredményezett.

A beszélgetés során a kamaszok és fiatal felnőttek megszólításával is foglalkoztunk. A résztvevők hangsúlyozták, hogy e korosztály elérése különösen nagy kihívást jelent, ezért fontos a személyes jelenlét az iskolákban, az oktatási intézményekkel való együttműködés, valamint az olyan innovatív szolgáltatások kialakítása, amelyek kapcsolódnak a fiatalok érdeklődési köréhez. Szó esett QR-kódokra épülő játékokról, városismereti sétákról, digitális laborokról, robotikai foglalkozásokról és kreatív közösségi programokról is. A vendégek tapasztalatai szerint a fiatalok nyitottak ezekre a kezdeményezésekre, különösen akkor, ha azok aktív részvételre és közös élményszerzésre épülnek.

A társasjáték-kölcsönzés gyakorlata szintén fontos témaként jelent meg. A résztvevők beszámoltak a kölcsönzés előnyeiről és kihívásairól, többek között a játékok nyilvántartásáról, feldolgozásáról, állománykezeléséről és a használati feltételek kialakításáról. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a társasjátékok iránt folyamatos az érdeklődés, és a szolgáltatás új használói csoportokat is bevonhat a könyvtár életébe.

Zárásul arról beszélgettünk, hogy a játékok és a hozzájuk kapcsolódó szolgáltatások mennyiben változtatták meg a kialakult könyvtárképet a helyi közösségben. Véleményük szerint a játékok hozzájárulnak a könyvtárak látogatottságának növekedéséhez, erősítik a helyi közösségeket, valamint segítik a könyvtárak modern és nyitott intézményként való megjelenését. Kiemelték, hogy a siker kulcsa a folyamatos megújulás, a munkatársak kreativitása, a csapatmunka és a helyi igényekre való reagálás.

Videó [3]

2026/06/15 - 18:25

Source URL: https://oszk.hu/en/node/7726

Links:
[1] https://oszk.hu/sites/default/files/Konyvtarosok-dolgozoszobaja_28_260609.png
[2] https://oszk.hu/rendezvenyek/konyvtarosok-dolgozoszobaja-28_260609
[3] https://www.youtube.com/watch?v=nziMBUZfZR4&list=PLF4eL1Wc_L93Zx6ZvKPHviZ_GyPzvXNH5&index=28
[4] https://oszk.hu/en/category/foszotar-es-pozicionalo/hirek